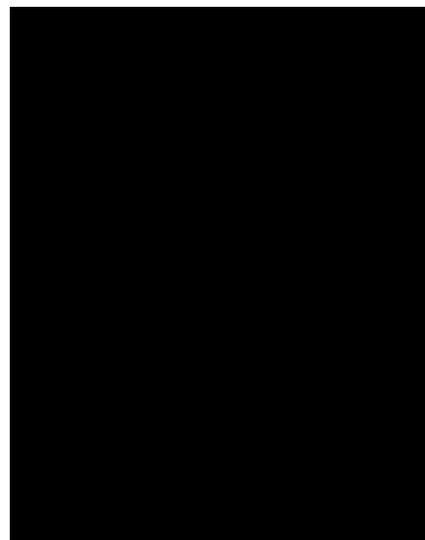


Texto

Tipos de texto

En Draw se pueden introducir cuatro tipos distintos de texto, cada uno con una finalidad diferente. Para poder hacer referencia a cada tipo, se usarán aquí unos nombres adaptados de la denominación oficiosa presente en la ayuda del programa.

- ◆ **Texto normal.** Es el equivalente a textos distribuidos por párrafos que se pueden encontrar en un procesador de textos. Se usa cuando hay que introducir una cantidad grande de texto, como en una explicación larga en un folleto de publicidad, por ejemplo.
- ◆ **Texto ajustado a marco.** Es el más usado con fines decorativos. Se usa para textos cortos sobre los que haya que aplicar efectos. Por ejemplo, el título de una película en un cartel.
- ◆ **Texto en leyenda.** Consiste en texto dentro de un cuadro y con una flecha que señala a algún lugar. Es muy útil para hacer anotaciones que expliquen la función de otros objetos de dibujo. Por ejemplo, para escribir los nombres de las piezas de una máquina.
- ◆ **Texto en objeto.** Consiste en un texto contenido dentro de un objeto, que se desplaza y cambia con él. Permite hacer organigramas muy fácilmente, por ejemplo.



Introducción

Para introducir texto normal, ajustado o en leyenda se usa la barra de herramientas **Texto**, que se ve a la derecha. Para introducir texto en objeto sólo es necesario tener previamente creado el objeto.



- ◆ **Texto normal.** Se elige su icono y luego pulsando y arrastrando en la zona del dibujo, se define un rectángulo, que contendrá al texto. A continuación aparece un punto de inserción, que invita a escribir el texto. Cuando se termina de escribir, se pulsa en algún punto vacío del dibujo.
- ◆ **Texto ajustado a marco.** Se prepara igual que el texto normal, pero la importante diferencia es que al terminar de escribir, el texto se ajusta al rectángulo definido al principio.
- ◆ **Texto en leyenda.** Se elige su icono y se pulsa en el punto donde debe aparecer la punta de la flecha; sin soltar el ratón, se arrastra hasta donde se quiere colocar el cuadro y se suelta el ratón. Para comenzar a escribir, se hace una doble pulsación sobre el cuadro. Cuando se termina de escribir, se pulsa en algún punto vacío del dibujo.
- ◆ **Texto en objeto.** Se hace una doble pulsación sobre el objeto y aparece un punto de inserción en el centro del objeto, donde se escribe el texto. Cuando se termina de escribir, se pulsa en algún punto vacío del dibujo.

Modificación

Para cambiar alguna característica de un texto, basta hacer una doble pulsación sobre él. En ese momento se puede editar el texto y cambiar las características de la parte del texto que se selecciona con el ratón. El método más rápido es usar la **Barra de objetos de texto/Draw**:



Con ella se puede elegir directamente la familia tipográfica, el tamaño, algunas variedades, el color de los caracteres, la alineación y separación de los párrafos y el interlineado.

Si se desea cambiar alguna de estas características a *todos* los caracteres a la vez, es necesario tener seleccionado el cuadro de texto, pero no estar editándolo. Esto se consigue saliendo de la edición pulsando **[Esc]** en vez de pulsando fuera del cuadro.

## Los cuadros de diálogo

Además de mediante la barra de objetos, se pueden cambiar las características básicas de los caracteres y los párrafos mediante los cuadros de diálogo **Caracteres** y **Párrafo**, a los que se accede desde el menú **Formato**, el menú de contexto o la barra de objetos:



## Relación del texto con el cuadro

Los textos siempre están contenidos en algún tipo de cuadro. La relación entre los dos se puede configurar eligiendo en el menú **Formato** la opción **Texto**, lo que abre el cuadro de diálogo **Texto**, que se ve a la derecha. En la ficha **Texto** se encuentran las opciones pertinentes en Draw (con la ficha **Animación de texto** se accede a efectos espectaculares, pero se utiliza en el módulo Impress).

- ◆ La casilla de verificación **Ajustar altura al texto** permite que el cuadro aumente su altura automáticamente cuando se introduce más texto. Está marcada por defecto en el texto normal.
- ◆ La casilla de verificación **Ajustar al marco** es la que permite el comportamiento de los textos ajustados a marco.
- ◆ La casilla de verificación **Ajustar al contorno** permite que el texto tome la forma del objeto que lo contiene, por ejemplo tomando la curvatura de una elipse o siguiendo los ángulos de un polígono.
- ◆ En la sección **Distancia al marco** se define el espacio en blanco que hay que reservar entre el borde del marco y el comienzo del texto. Si se especifica una cantidad negativa, el texto saldrá del marco.
- ◆ En la sección **Anclaje del texto** se determina la alineación horizontal y vertical del texto.

## Observación

Cuando se selecciona cualquier cuadro de texto y se usa la barra de objetos de dibujo/Imagen o la barra de colores, se modifican las características del cuadro, no las del texto que contiene.

