

Teoría: Introducción a OPENOFFICE DRAW
--

En un programa de pintura se tratan las imágenes como un *conjunto de píxeles o puntos*, cada uno con un color. Como, por ejemplo, las fotografías realizadas con una cámara digital o los dibujos escaneados. Se denominan imágenes de **rasterización o bitmaps**. La imagen será de *mayor calidad y tamaño cuanto mayor sea el número de píxeles y más amplia la gama de colores*.

Con un programa de pintura una imagen se pueden mover, escalar, deformar áreas seleccionadas... Se basan en la modificación de la imagen mediante diferentes herramientas cambiando los colores de los puntos.

En un programa de dibujo, como es el caso de OpenOffice Draw, las imágenes están compuestas por un conjunto de *objetos o vectores (gráficos vectoriales)*, como por ejemplo, líneas rectas o curvas, polígonos, texto... Cuyas propiedades se definen mediante **fórmulas matemáticas**.

Los objetos están muy bien definidos, es decir, por mucho que se amplíen mantienen la calidad y pueden imprimirse utilizando la máxima resolución. Las propiedades de cada uno de los objetos se pueden modificar, se pueden rotar, cambiar el tamaño, la disposición, cambiar los colores...

Lo habitual es trabajar con objetos bidimensionales, pero en **Draw** también se pueden crear objetos sencillos en tres dimensiones, rotarlos en el espacio e iluminarlos situando la fuente de luz.

Un fichero de dibujo ocupa menos espacio que uno de pintura.

Para **Abrir Draw** tienes que ir a :*Aplicaciones -> Gráficos -> Openoffice.org Dibujos.*

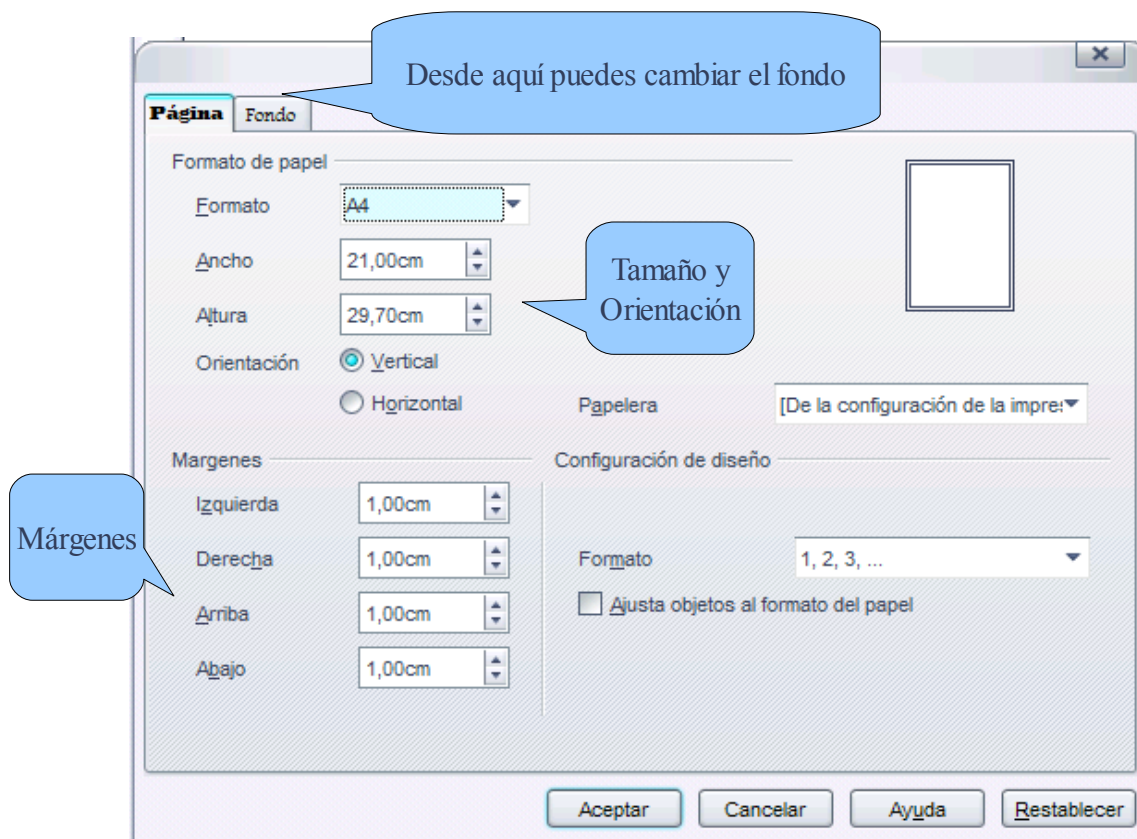
Vamos a ver algunos puntos básicos que nos van a servir como introducción a Draw.

1. Para crear un dibujo nuevo:

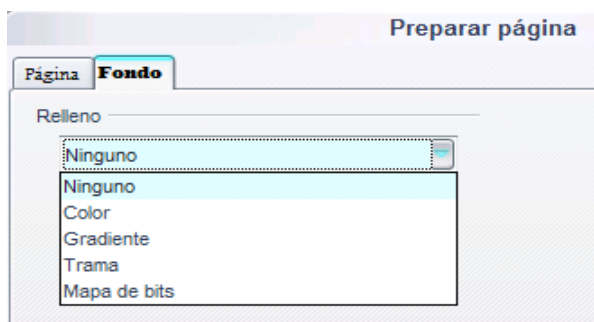
Archivo-> Nuevo -> Dibujo

2. Para cambiar el tamaño de la página, orientación y el fondo de página:

Formato -> Página



o haciendo clic con el **botón derecho** del ratón en la página actual y seleccionando **Página** ->**Preparar página**->**Fondo** -> **Relleno**. **Cambia** el color de fondo a **verde**.



3. Dibujar figuras geométricas:

Mediante los botones inferiores de la **barra de dibujo** -> **Formas básicas**, como dibujar diferentes figuras geométricas.

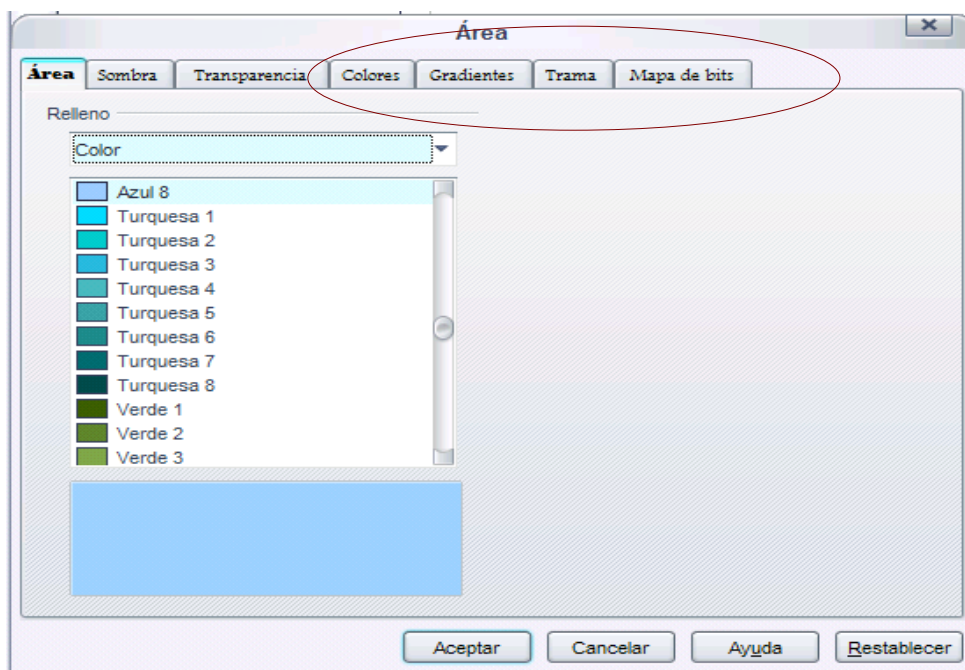


Dibuja como mínimo 4 figura geométricas distribuidas por la página. A cada una asigne un tipo de relleno diferente.

4. Nombrar la figuras geométricas:

Para crear un cuadro donde se pueda escribir hay que hacerlo desde un *cuadro de texto*, situado en la barra de herramientas inferior. **Crea** un título para nombrar cada una de las figuras geométricas dibujadas anteriormente desde la **barra de dibujo** -> **A (Texto)**. o **T(Texto)**. *Asocia nombres comunes*: Si dibujaste un círculo, crea un cuadro de texto con la palabra círculo, etc.

Cambia algunos de los rellenos que elegiste anteriormente. Para ello una vez seleccionada la figura, haz clic con el botón derecho del ratón y elige la opción **Área**, seguidamente elige alguna de las pestañas siguientes para el relleno de la figura: **Colores**, **Gradientes**, **Tramas**, **Mapa de bits**.

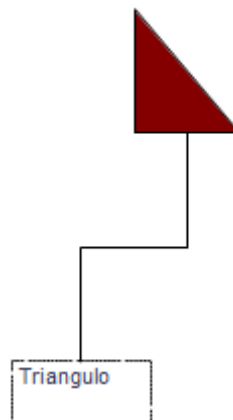


5. Conectar nombres con figuras geométricas

Mediante el **botón de conector** de la barra de dibujo

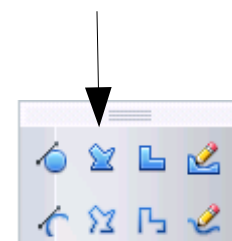


- **Haz clic** en el conector y une el dibujo con el nombre que le corresponda.
- **Comprueba** que aunque se muevan las figuras la conexión se mantiene.




6. Dibujar Polígonos.

Para dibujar **polígonos con relleno** haz clic  en y elige el icono *Polígono relleno*



Pulsando el botón izquierdo del ratón traza una recta. A medida que te desplazas con el ratón y haces clic con el botón izquierdo se dibuja un vértice. Si pulsas con el botón derecho el vértice se elimina. Si haces un doble clic con el botón izquierdo el polígono finaliza.

Dibuja un polígono con relleno irregular de 8 vértices.

Para dibujar **polígonos sin relleno** haz clic en y elige el icono *Polígono* 

Pulsando el botón izquierdo del ratón traza una recta. A medida que te desplazas con el ratón y haces clic con el botón izquierdo se dibuja un vértice. Si pulsas con el botón derecho el vértice se elimina. Si haces un doble clic con el botón izquierdo el polígono finaliza.

Dibuja un polígono sin relleno de 4 vértices abierto.

La diferencia entre relleno y sin relleno fundamentalmente se debe a la forma del polígono. Si el polígono es cerrado elegiremos con relleno pero si solamente queremos parte del polígono (perfil) sin relleno elegiremos sin relleno.

7 Guardar el dibujo

Guarda el dibujo en tu carpeta **Draw**, que deberá estar dentro de la carpeta *documentos*, dentro de *tu carpeta personal*.