

Materials de formació
Paquet integrat OpenOffice

Mòdul III

L'edició d'imatges

Ernest Prats García

Setembre 2006



Govern de les Illes Balears

Conselleria d'Educació i Cultura

Direcció General d'Ordenació, Innovació i Formació del Professorat

L'edició d'imatges a OpenOffice

© Ernest Prats García

© D'aquesta edició:

Servei de Formació Permanent del Professorat

Direcció General d'Ordenació i Innovació

Govern de les Illes Balears

Conselleria d'Educació i Cultura

Setembre de 2006

Taula de continguts

1. Tipologia de les imatges digitals.....	5
1.1. Imatges de mapes de bits.....	5
1.2. Imatges vectorials.....	5
2. EL mòdul d'edició d'imatges: Draw.....	6
2.1. Els elements de Draw.....	7
3. Edició elemental d'imatges	12
3.1. Inserir una imatge a un document.....	12
3.2. La barra d'objectes d'imatge	13
3.3. Canviant les dimensions d'una imatge.....	14
3.4. Retallant una imatge.....	16
4. Captura d'imatges amb un escàner.....	18
4.1. Com escanejar una imatge.....	18
4.2. Altres sistemes d'introduir imatges a l'ordinador.....	18
5. Crear un mapa amb l'itinerari.....	19
5.1. Exportant una imatge.....	20
5.2. Exportant a format HTML.....	21

Convencions

Els símbols utilitzats en aquest text són:



Activitats d'introducció

Activitats completament guiades amb exposició gradual de continguts, que permetin assegurar els continguts mínims de la programació del mòdul de formació.



Reforç

Activitats de consolidació i reforç:

Aquestes activitats presenten una dificultat un poc superior ja que no són tan guiades i permetran un millor domini dels temes estudiats.



Activitats d'entrega obligada

Les activitats que vénen marcades per aquesta icona s'hauran d'entregar obligatòriament per tal de superar el curs de formació.



Activitats opcionals

Activitats d'ampliació de coneixements que permetin aprofundir en la temàtica tractada.



Recomanacions o comentaris

Recomanacions o comentaris que permetran una millor realització de les activitats encomanades.



AJUDA

Ajuda

Per a algunes activitats, si la seva resolució presenta problemes, es podrà consultar l'ajuda, que donarà pistes per facilitar-ne la realització.



Recursos addicionals

Per poder ampliar els coneixements, es posa a la disposició dels alumnes una documentació complementària de consulta o d'ampliació.

1. TIPOLOGIA DE LES IMATGES DIGITALS

En general, les imatges digitals, és a dir, aquelles que poden ser tractades amb un ordinador, es poden dividir en dos grans grups: imatges de mapes de bits i imatges vectorials.

1.1. IMATGES DE MAPES DE BITS

La imatge es forma a partir de petits punts, anomenats **píxels**, cadascun d'aquests amb un color determinat. Si es té present que una imatge com la pantalla de l'ordinador a 800x600 punts té un total de 480.000 píxels, i que cadascun d'aquests pot arribar a tenir fins a 16 milions de colors, s'entendrà que les imatges d'aquest tipus siguin generalment voluminoses, i que la major part de formats disponibles treballin en tècniques per comprimir la imatge.

A més d'això, els mapes de bits s'han de reproduir a la grandària en què foren creats o inferior, perquè, si s'amplien, de seguida es fan visibles els punts que formen la imatge mateixa.

Hi ha gran quantitat de formats de mapes de bits: BMP, PCX, TIF, JPG, GIF, PNG... El JPG i el GIF són dels més coneguts, perquè s'utilitzen a Internet.

Els programes més emprats per al tractament de les imatges de mapa de bits són Adobe Photoshop, Corel PhotoPaint, Paint Shop Pro...

1.2. IMATGES VECTORIALS

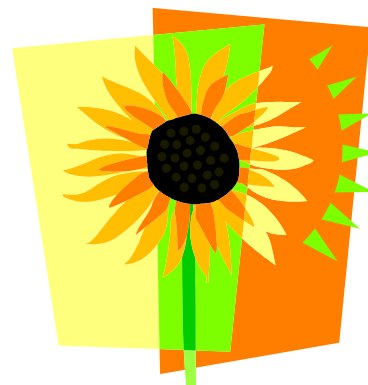
En aquest cas la imatge està formada per diferents objectes. Cadascun d'aquests objectes està format per una sèrie de punts, i en el cas de les formes tancades, omplertes d'un determinat color. Com que es tracta de formes geomètriques, els seus dibuixos són més senzills, però presenten l'avantatge que poden ampliar-se o reduir-se sense perdre resolució. Els fitxers de les imatges vectorials solen ser petits.

Com en el cas anterior, hi ha diferents formats d'imatges vectorials: WMF, CGM, CDR, EMF, EPS, AI...

Els programes més coneguts per al tractament d'imatges vectorials són Corel Draw, Macromedia Freehand, Adobe Illustrator...



Exemple de mapa de bits



Exemple d'imatge vectorial

2. EL MÒDUL D'EDICIÓ D'IMATGES: DRAW

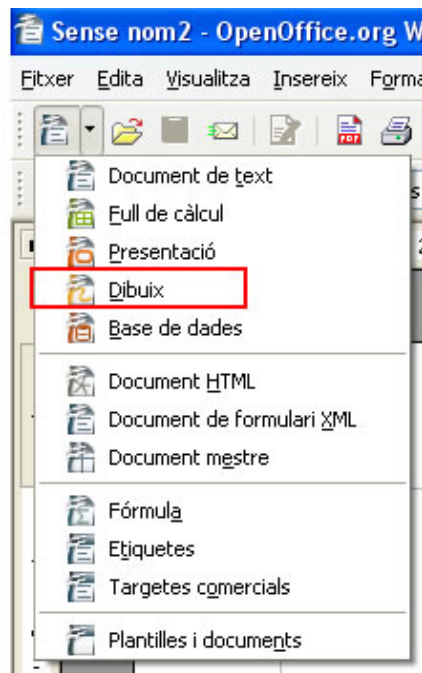
OpenOffice combina en un mateix mòdul la possibilitat d'editar imatges vectorials o imatges de mapa de bits, i fins i tot la combinació de tots dos.

Hi podem accedir, com sempre, des de diferents llocs:

- Des de [Inicia – Tots els programes – OpenOffice.org 2.0 - OpenOffice.org Draw]

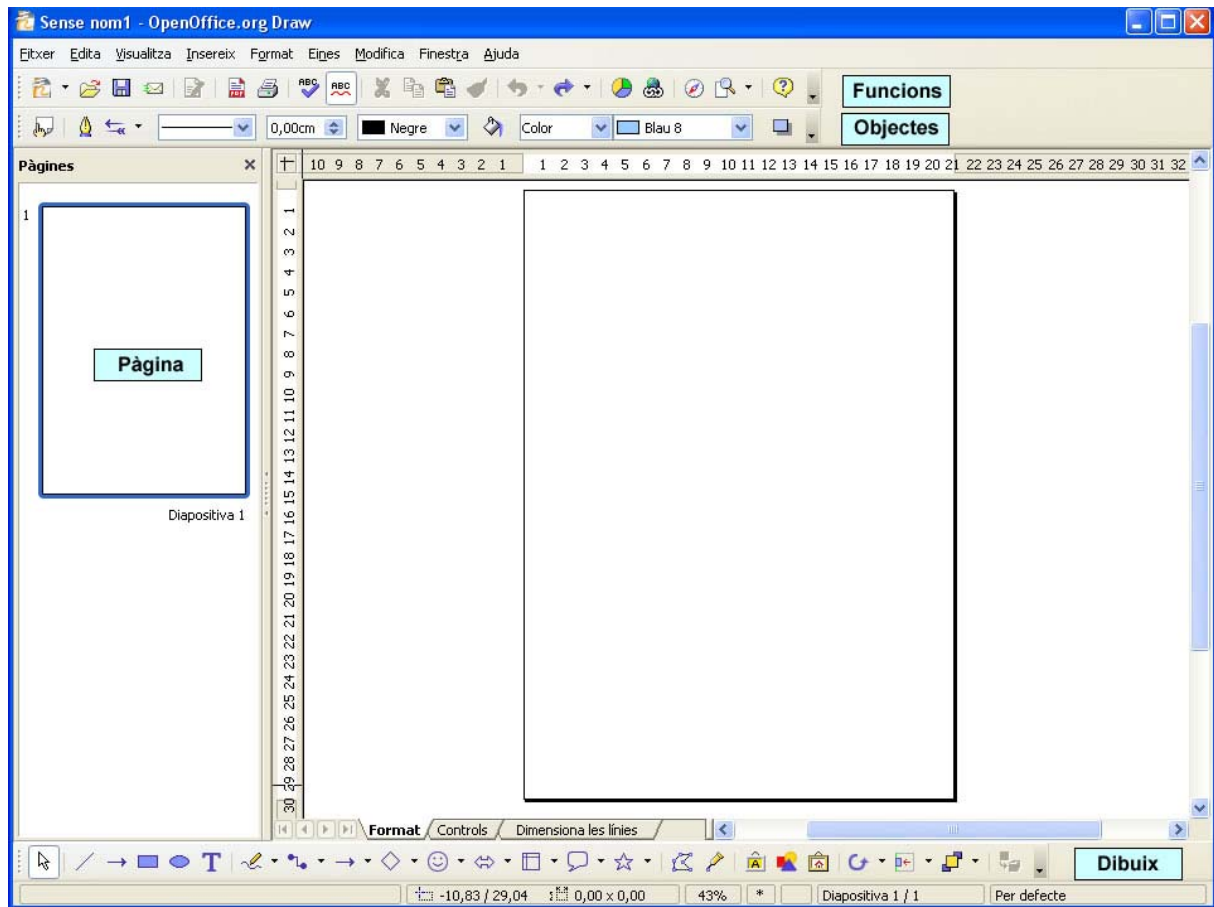


- Si ja tenim en funcionament OpenOffice, ho podem fer des del botó **Nou** de la barra de funcions i escollint l'opció corresponent o des de [Fitxer – Nou – Dibuix], o seleccionant l'opció des de la llista desplegable.



2.1. ELS ELEMENTS DE DRAW

La pantalla de Draw presenta un aspecte molt semblant al dels altres mòduls del programa que hem vist fins ara:



- A la part superior de la pantalla tenim les barres de **funcions** (la mateixa que als altres mòduls del programa) i d'**objectes**, que varia segons l'eina que estigui seleccionada.
- A la part esquerra hi ha la vista de **pàgina**, que és útil si treballem amb un document que en té més d'una, o per tenir una visió del document en el seu conjunt. Si no la necessitam, la podem tancar i així guanyarem espai de treball.
- A la part inferior, i a sobre de la **barra d'estat**, tenim la barra d'eines de **dibuix**, on es recullen aquelles que s'empraran de manera més habitual. N'hi ha més, a part de les proposades. Les podem desplegar seleccionant **[Visualitza – Barres d'eines]**, i escollint la que ens interessi.

Les eines disponibles a Draw són les següents:



Eina de selecció. Si l'empram damunt d'un objecte qualsevol, aquest queda seleccionat i es fan visibles uns punts (de color variat segons el tipus d'objecte), que ens permeten variar-ne les dimensions. Si es pitja i s'arrossega a qualsevol altra zona de l'objecte, aquest es pot moure per la pantalla. També podem seleccionar múltiples objectes, arrossegant al seu voltant.



Eina de línia. Permet dibuixar línies. Es posa el punt d'origen, i, sense deixar anar, s'arrossega fins el final. A aquesta, i a totes les demés eines, es poden canviar els seus paràmetres emprant la barra d'objectes a la part superior de la pantalla.



Eina de fletxa. Funciona com l'anterior, però en lloc de dibuixar una línia, dibuixa una fletxa.



Eina rectangle. Permet dibuixar figures rectangulars i quadrades. Per aquestes darreres, és necessari pitjar al mateix temps la fletxa de majúscules.



Eina el·lipse. Permet dibuixar el·lipsos i circumferències. Com en el cas anterior, per dibuixar una circumferència s'haurà de pitjar al mateix temps la fletxa de majúscules.



Eina de text. Permet incloure textos dins el document. Podem escriure directament o bé prèviament arrossegar amb el ratolí per delimitar la zona de text.



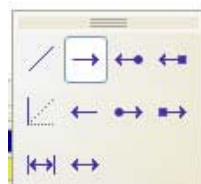
Eina corbes. Podrem crear corbes i polígons. Per tancar els objectes, fer un doble clic amb el ratolí. Quan s'han creat es poden canviar de posició els punts que els formen amb el botó dret del ratolí i seleccionant **Edita els punts**.



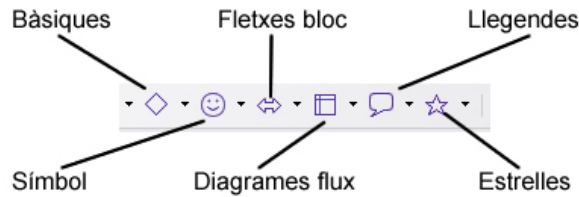
Eina connectors. Amb aquesta es poden unir dos objectes amb una línia. Ofereix diferents possibilitats per donar format a aquesta.



Eina línies. Permet dibuixar línies i fletxes de diferents tipus. Si quan es dibuixa es pitja al mateix temps la fletxa de majúscules, les línies seran rectes, en horitzontal o vertical, segons el sentit del dibuix.



També disposem de tota una sèrie d'eines que ens permeten dibuixar una gran varietat de formes:



Eina de punts. Amb ella podrem editar els punts que formen una línia que hagi estat creada amb l'eina corresponent. Els podrem afegir, treure, moure...



Eina punts d'adhesió. Permet afegir o modificar punts d'adhesió, que seran els llocs on s'enganxaran les línies d'unió dibuixades amb l'eina de connectors.



Galeria de Fontwork. Podrem crear textos amb formes, a partir de les que ens proposa el programa.



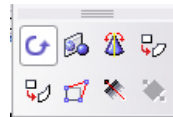
Inserir imatge des d'un fitxer. Podrem afegir una imatge que ja estigui al nostre ordinador. Ens servirà per a combinar imatges vectorials amb mapes de bits, o per a editar mapes de bits.



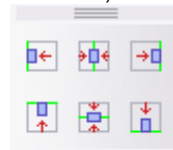
Eina galeria. Desplega la galeria d'imatges que porta el programa, i a la qual podrem afegir les que vulguem.



Eina efectes. Amb ella, se'ns ofereix la possibilitat d'aplicar diferents efectes a l'objecte (o objectes) que estiguin seleccionats.



Eina alineament. Si es té seleccionat un sol objecte, l'alineació es farà respecte al conjunt del document. Si se'n tenen seleccionats dos o més, l'alineació es farà entre ells.



Eina organitza. Possibilita, quan tenim diferents objectes a un document, variar la seva distribució per capes.



Eina extrusió. En el cas de determinats objectes, com el FontWork, permet realitzar canvis relacionats amb el seus paràmetres 3-D.



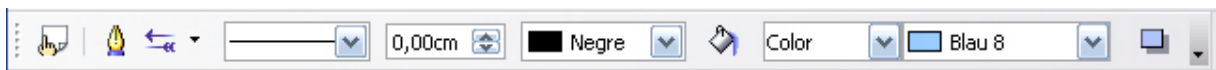


Encara hi ha més eines

A més de totes les ja comentades, el programa disposa, encara, de més eines. Podem posar els seus botons corresponents pitjant al símbol en forma de triangle que hi ha al final de la barra, i a continuació seleccionant [Botons visibles].

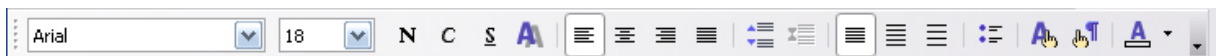
També podem desplegar directament les eines anat a [Visualitza – Barra d'eines].

Després de dibuixar un objecte, si seleccionam aquest, podrem variar els seus paràmetres de línia i d'emplenament a la barra d'objectes, que presenta un aspecte semblant a aquest:



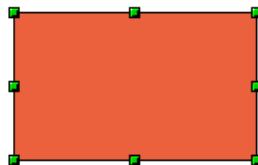
A la primera casella podrem escollir l'estil de línia, a la segona el seu gruix i a la tercera el color. Per a configurar l'emplenament de la forma tenim els dos apartats següents, el primer dels quals selecciona el tipus i el segon el color concret. La darrera opció ens permet establir una ombra per al nostre objecte.

L'eina de text presenta una barra d'objectes específica, amb la qual podrem aplicar els paràmetres a aquest tipus d'objecte (o al text de qualsevol altre objecte)

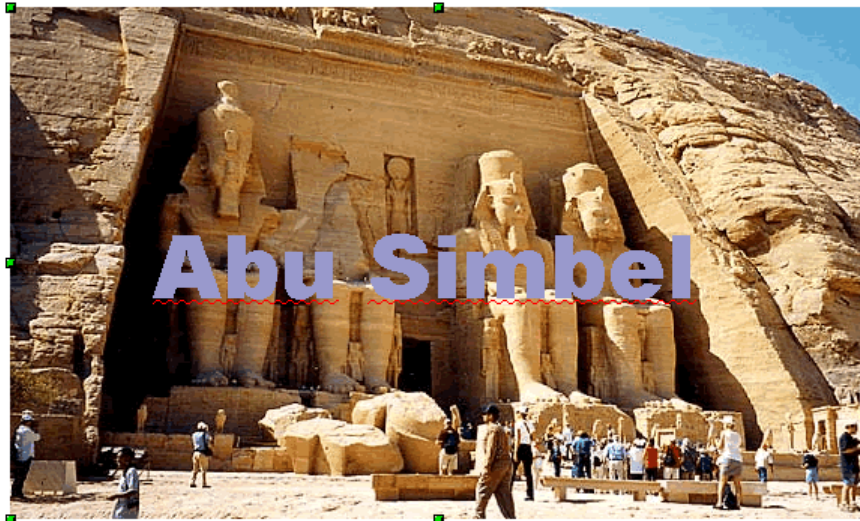


A més de modificar els objectes que hem anat creant, també podem:

- **Canviar les seves dimensions.** En seleccionar un determinat objecte, apareixen els rectangles de color verd a les cantonades. Recordem que arrossegant aquests es canvien les dimensions de l'objecte, tal com hem explicat anteriorment en parlar de les imatges de mapa de bits.



- **Moure'l.** Per això el seleccionarem, i sense deixar de pitjar el botó del ratolí, el portarem a la nova posició.
- **Eliminar-lo.** Amb l'objecte seleccionat, simplement pitjam la tecla **Supr**. El programa no demana confirmació de l'eliminació, però podrem recuperar l'objecte si de seguida escollim [**Edita – Des-fés**].
- **Incloure text.** A més de la mateixa eina de text, podrem incloure text a qualsevol dels objectes creats, fins i tot a un mapa de bits. I la tècnica és ben senzilla: seleccionar l'objecte, fer doble clic al seu damunt, i començar a escriure.



Activitat d'introducció 1 – La nostra primera imatge amb Draw

Bé, començarem a provar a fer coses amb Draw. La pràctica és completament lliure, i consisteix en provar la majoria de les eines que acabam de comentar fins ara. Em sembla que n'hi ha unes quantes.

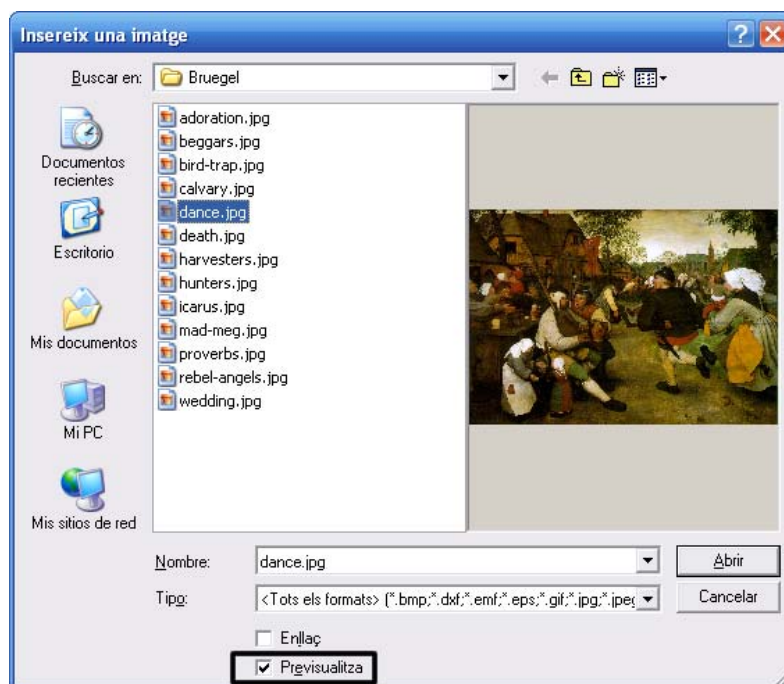
En acabar, desa el document amb el nom **Prova_1.odg**

3. EDICIÓ ELEMENTAL D'IMATGES

Recordam que la inserció o manipulació elemental d'imatges es pot fer a qualsevol dels mòduls del programa (amb excepció del de pàgines Web).

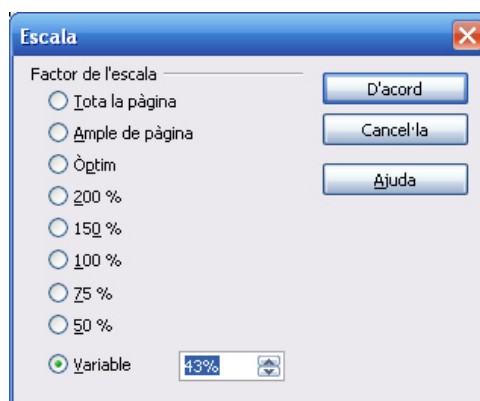
3.1. INSERIR UNA IMATGE A UN DOCUMENT

Per a la inserció d'una imatge a un document, escollirem [**Insereix | Imatge | Des d'un fitxer**]. Si tenim seleccionada la casella **Previsualitza** podrem veure una versió en miniatura de la imatge a incloure.



Emprar el zoom

Com la resta de mòduls, Draw disposa d'una funció de zoom, que ens permet augmentar la vista del document. S'hi pot accedir des de la barra d'estat, fent doble clic damunt el percentatge de vista de document, i seleccionant a ell el valor que ens interessa.



També pode, si volem, obrir una imatge en un nou document, amb l'opció [Fitxer | Obre]. Cercarem la imatge i la seleccionarem. En obrir-se, veurem que apareix al centre d'un document.



Les dimensions de les imatges

Quan s'obre, per qualsevol dels dos sistemes abans esmentats, una imatge amb Draw, veurem que aquesta sembla molt petita. En realitat, conserva les proporcions originals, simplement és que la seva integració al document es fa així.

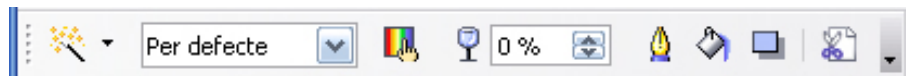
De totes maneres, en exportar-la altra vegada a mapa de bits, es conserven les seves dimensions originals.

Si ens és més còmode per treballar, podem augmentar les seves dimensions a pantalla amb el zoom.

3.2. LA BARRA D'OBJECTES D'IMATGE

Una vegada tenim la imatge a dins el nostre document, sigui del processador de textos, full de càlcul, presentació o dibuix, seleccionant aquesta podrem realitzar tota una sèrie de canvis.

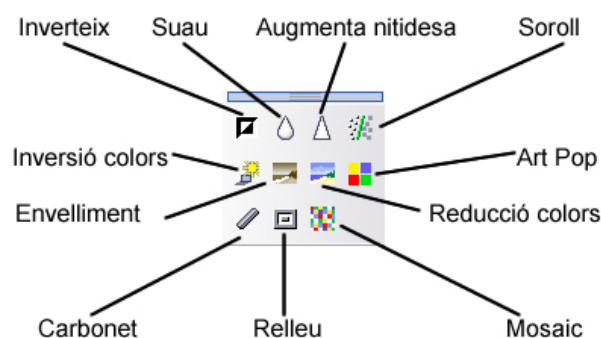
Després de feta la selecció, a la part superior de la pantalla la barra d'objectes ens ofereix totes les eines que tenim per a la modificació de la nostra imatge.

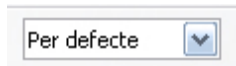


Les funcions disponibles a la barra d'objectes d'imatge del mòdul de dibuix són les següents:



Filtre: Permet aplicar una sèrie de filtres de transformació a la nostra imatge. Els diferents filtres disponibles són els següents:

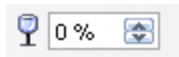
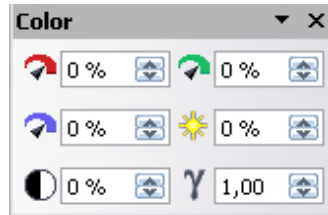




Mode gràfic: Aquí podrem escollir el mode gràfic de la nostra imatge: Per defecte, convertir a escala de grisos, convertir a blanc i negre o convertir a marca d'aigua. Aquest darrer format aclareix la imatge, de manera que aquesta es pot col·locar al darrera d'un text, com a imatge de fons.



Eina color: Disposa de sis controls diferents per variar els paràmetres de color de la imatge. Els tres primers permeten variar els percentatges dels tres colors bàsics (vermell, verd i blau). Els dos següents controlen la brillantor i el contrast, mentre que el darrer canvia el valor gamma, és a dir, la brillantor dels tons mitjans de la imatge.



Transparència: Amb aquest control podrem fer que la nostra imatge sigui parcialment transparent. Quan més alt sigui el valor, més transparent serà la imatge.



Línia: Permet posar una línia envoltant a la imatge de mapa de bits, i escollir tots els seus paràmetres: tipus, gruix, color...



Àrea: Permet omplir la forma d'un color, però com el farciment és en realitat la mateixa imatge, no serveix de gaire.



Ombra: Ofereix la possibilitat de posar una ombra a la imatge.



Retalla: Ens permet accedir a un quadre de diàleg on podrem modificar les dimensions de la imatge o retallar-la.

3.3. CANVIANT LES DIMENSIONS D'UNA IMATGE

Una de les tasques més habituals en la modificació d'imatges és variar les seves dimensions, normalment perquè la imatge és massa gran, o bé retallar-ne una part que ens sobra. Tot això ho podrem fer seleccionant la imatge, i després emprant el botó de retallar.



No convé engrandir una imatge de mapa de bits

Si bé és molt habitual variar les dimensions d'una imatge per fer-ne una reducció, el que no s'ha de fer **mai** és augmentar aquestes. Si es fa això, ben aviat la imatge perd qualitat i es distorsiona. S'ha de dir que aquest fenomen afecta només a les imatges de mapa de bits i no a les vectorials.

Hi ha, però, alguns casos concrets als quals es pot ampliar la imatge. Al mateix OpenOffice alguns mòduls (com el processador de textos), presenten les imatges a una determinada resolució, especialment indicada per a presentar a pantalla i imprimir amb impressores de gamma baixa. D'altres, com el mòdul de dibuix, donen una resolució útil per a treballar amb impressores de gamma alta. El millor sistema és anar fent proves per saber si es pot fer aquest augment.



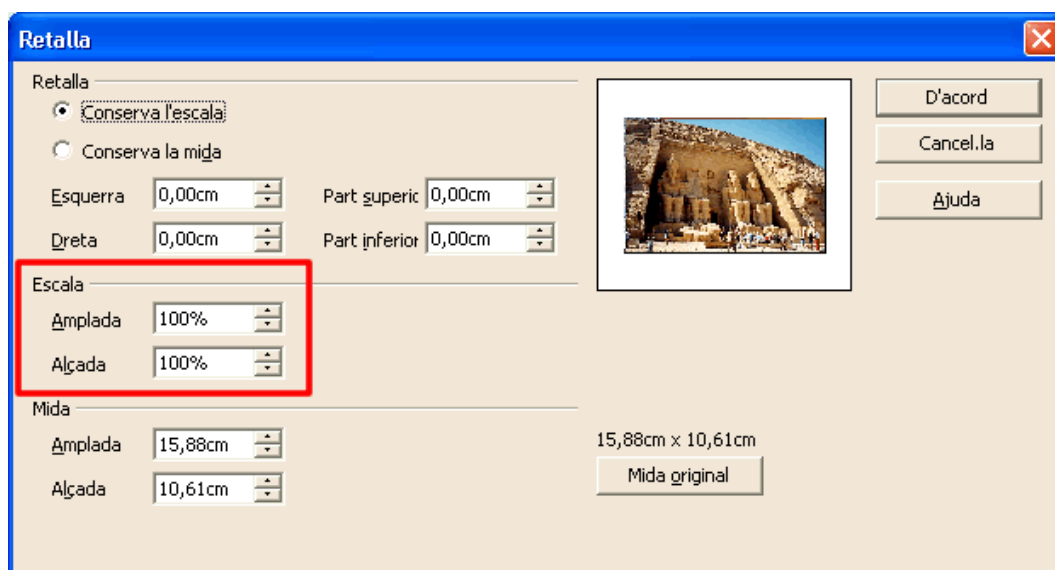
Imatge original



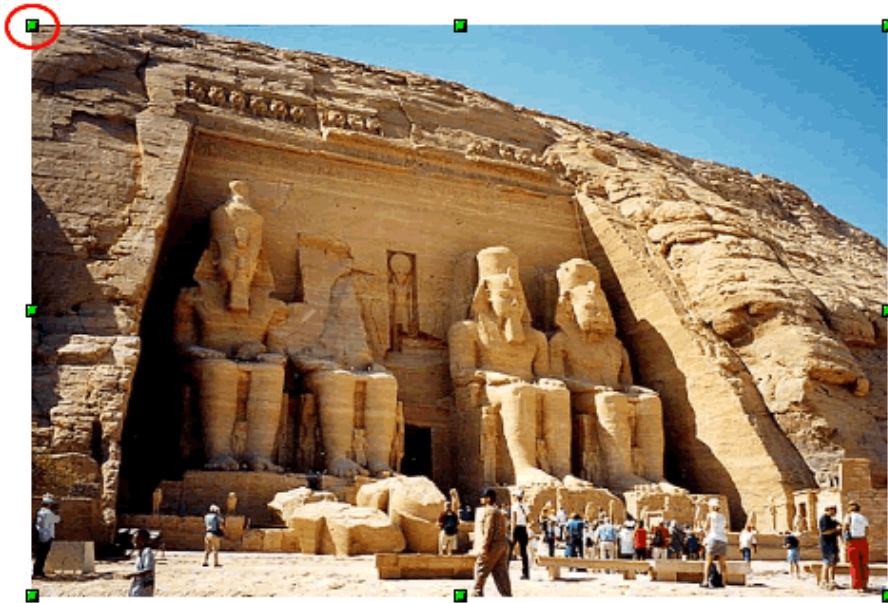
Imatge ampliada al 600%

Al quadre de diàleg que apareix en seleccionar l'eina de retallar, veurem que hi ha un apartat que porta com a títol **Escala**, i que treballa amb percentatges. Si ens és més còmode treballar en valors reals, en centímetres, ho podem fer més avall, a l'apartat **Mida**. Sempre és millor treballar amb percentatges, perquè s'ha de tenir present que la disminució de grandària ha de ser sempre la mateixa en amplada que en alçada, si no volem deformar la nostra imatge (a no ser que vulguem aconseguir uns resultats determinats, que poden ser especialment perillosos a les fotografies amb persones, si la persona en qüestió no troba gràcia la deformació).

De tota manera, ens queda l'opció d'emprar el botó **Mida original**, que retorna a la imatge el seu aspecte original.



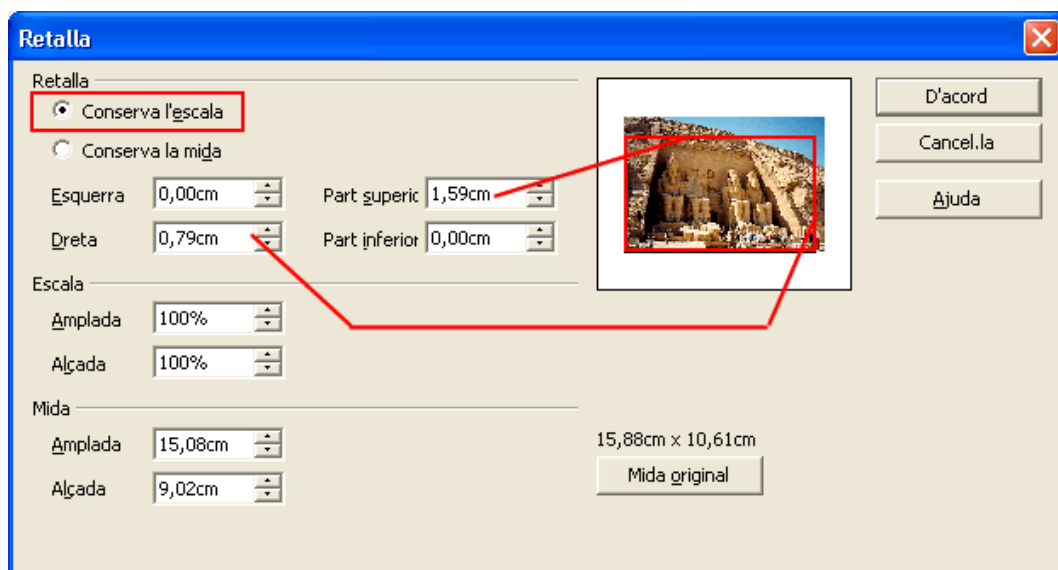
Un altre sistema alternatiu per a canviar les dimensions d'una imatge consisteix en seleccionar aquesta, pitjar la fletxa de majúscules del nostre teclat i arrossegar un dels requadres verds que apareixen a les cantonades de la imatge. Així podrem escollir amb un major control les dimensions de la imatge al seu context concret.



3.4. RETALLANT UNA IMATGE

A l'apartat anterior hem vist com es poden canviar les dimensions d'una imatge. A aquest, aprendrem a retallar-la, és a dir, a eliminar-ne una part. Per fer això a la mateixa pestanya on hem variat l'escala tenim un apartat (el primer) que porta com a nom **Retalla**.

Podem veure que per retallar tenim dues opcions diferents: la primera, que és la que ens interessa, ens conserva l'escala del document original. Per retallar entram el valor que volem a qualsevol dels quatre marges de la imatge, comprovam que el retall sigui correcte observant la miniatura de la imatge, i acceptam.



L'altra possibilitat, conservar la mida, no és aconsellable, perquè el que va és deixar la imatge retallada amb les mateixes dimensions que tenia l'original, amb la qual cosa es produeix una deformació.



Activitat d'introducció 2 – Incloure una imatge a un document del Draw

Inclou una de les imatges que has aconseguit a Internet a una de les pràctiques del mòdul anterior a un document de Draw.

També pots emprar el zoom per apropar-te a ella. Has de tenir present que el zoom no afecta per res a les dimensions de la imatge, simplement modifica la visió a la pantalla.

Aplica a ella alguns dels filtres que porta incorporat el programa per a veure els seus efectes. A continuació, emprant la funció retallar, elimina un fragment de la imatge.

Afegeix text i tot el que vulguis (de moment estam fent proves). Desa a continuació el document amb el nom **Prova_2.odg**



Dificultats en la selecció d'objectes

Quan tenim objectes superposats, de vegades es fa difícil la seva selecció. El millor en aquest cas és, sense cap objecte seleccionat, arrossegar amb el ratolí des de l'exterior de l'objecte de fons i seleccionar els límits de l'objecte que està a l'interior.

4. CAPTURA D'IMATGES AMB UN ESCÀNNER

El sistema més habitual per a la digitalització d'imatges és un escàner, que ens permet introduir al nostre ordinador qualsevol imatge prèviament impresa.

Abans aquests aparells eren cars i difícils d'instal·lar, però avui dia el seu preu és prou assequible i molts d'aquests no requereixen cap tipus d'instal·lació, habitualment al port USB de l'ordinador, que a més permet connectar l'escàner sense haver de reiniciar l'ordinador.

4.1. COM ESCANEJAR UNA IMATGE

El primer que caldrà fer és accedir al mòdul Draw de l'OpenOffice. Ja a ell, i amb l'escàner connectat, escollirem [**Insereix – Imatge – Escàner – Petició**]. Això ens donarà accés al programa que inclou el nostre aparell, que si bé solen variar d'un model a l'altre, en general permet escollir paràmetres com:

- El **tipus d'imatge** (color, blanc i negre, grisos...)
- La **resolució**, que és el que marca la qualitat de la imatge. Un valor de 150 dpi (Dots Per Inch, o sigui, punts per polzada), és més que suficient en la majoria dels casos. Donar un valor molt elevat provoca una imatge de grans dimensions i de vegades no implica cap millora de la qualitat, pel fet d'ultrapassar la resolució màxima de la impressora.
- Una finestra on podem veure una previsualització de la imatge que volem capturar, i a més on podem seleccionar la zona d'aquesta que ens interessa. De tota manera, convé deixar a aquesta, un cert marge, que després ja treurem quan retoquem la imatge.
- En molts de casos podem canviar també altres paràmetres, com la lluminositat o el contrast de la imatge. Convé modificar aquests valors posteriorment, dins el programa de retoc.

Ara ja només ens queda procedir al procés d'escanejat, que enviarà la imatge a Draw.

4.2. ALTRES SISTEMES D'INTRODUIR IMATGES A L'ORDINADOR

Els darrers temps cada vegada s'han fet més popular les càmeres fotogràfiques digitals, que no empen rodets ni necessiten procés de revelat i positiu. Simplement el que es fa amb aquestes és connectar la càmera a l'ordinador i transferir directament les imatges.

Si bé el sistema de transferència d'imatges des de la càmera a l'ordinador varia segons el model d'aquesta i la versió del sistema operatiu, en general és molt senzill, i després de desar les imatges a l'ordinador ja les podem retocar normalment, inserint-les al document amb el mateix sistema que hem emprat abans.

5. CREAR UN MAPA AMB L'ITINERARI

Ja ens estam apropant al final de les pràctiques d'aquest mòdul. No pateixis més. En aquest cas, cercarem en primer lloc un mapa del país o zona on volem viatjar, i a continuació hi posarem al seu damunt l'itinerari. Dit d'una manera més seriosa, combinarem una imatge de mapa de bits (el mapa pròpiament dit) amb una de vectorial (l'itinerari, els textos...).



Activitat d'introducció 3 – Aconseguir un mapa

Per poder treballar a aquesta pràctica, necessitarem un mapa de la zona on volem fer el viatge d'estudis, perquè al seu damunt hi indicarem l'itinerari.

El mapa el pots escanejar o be intentar aconseguir-lo a Internet. Hi ha cercadors, com Yahoo, que disposen de seccions especialitzades. Pot provar a:

http://dir.yahoo.com/Science/Geography/Cartography/Maps/By_Region/Countries/

La informació disponible varia segons els països.



Les dimensions del nostre mapa

És molt important vigilar les dimensions del mapa. S'ha d'evitar que aquest sigui molt voluminós, perquè després es fa difícil de manejar. Simplement a nivell orientatiu, una imatge d'aquest tipus, en format JPG hauria de tenir de 50 a 75 Kb de grandària.

La primera cosa que haurem d'incloure serà el mapa. Per això podem escollir **[Insereix – Imatge – Des d'un fitxer]**.

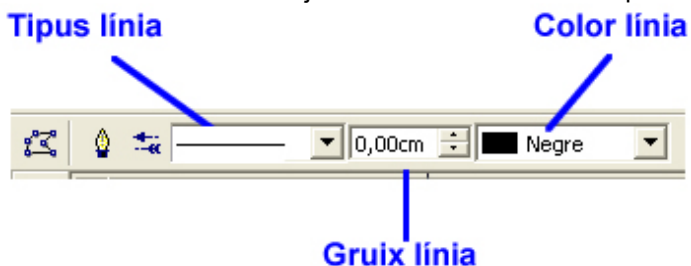
Després de col·locada la imatge, començarem a dibuixar les línies de l'itinerari. Per això emprarem l'eina de línies. Se'n pot seleccionar qualsevol de les disponibles.

I a continuació ja només ens queda anar dibuixant les línies al damunt del mapa, marcant l'itinerari que seguirà el nostre viatge.



Canviar la forma, el gruix i el color de les línies

La tipologia de les línies, el seu gruix i el color es poden modificar fàcilment quan aquesta està seleccionada accedint a la barra d'objectes i indicant els valors que ens interessen.



Serà convenient també afegir text al nostre itinerari. Seleccionant l'eina de text podem començar a escriure directament.

De tota manera, i per evitar que el text es confongui amb el fons del mapa, podem posar a aquest una línia i un color de fons determinats.

Per això seleccionarem l'objecte de text i a continuació canviarem els valors que ens interressi a la barra d'objectes.

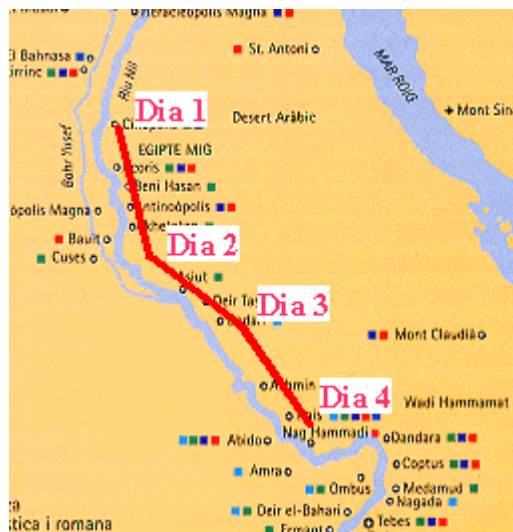


Selecció d'objectes superposats

Quan es treballa amb objectes un damunt l'altre sorgeixen dos problemes: Per un cantó, es fa difícil seleccionar un petit objecte (una línia) situat al damunt d'un de més gran; per l'altre, de vegades es mou l'objecte principal per error.

Per evitar moure un objecte, el seleccionam, activam el menú contextual (botó dret del ratolí) i anam a l'opció **[Posició i mida]**. A **[Posició]**, activam la casella **[Protegir]**.

I per seleccionar aquest objecte petit damunt un de gran, emprarem l'eina de selecció pitjant al mateix temps la tecla de **[Ctrl]**.

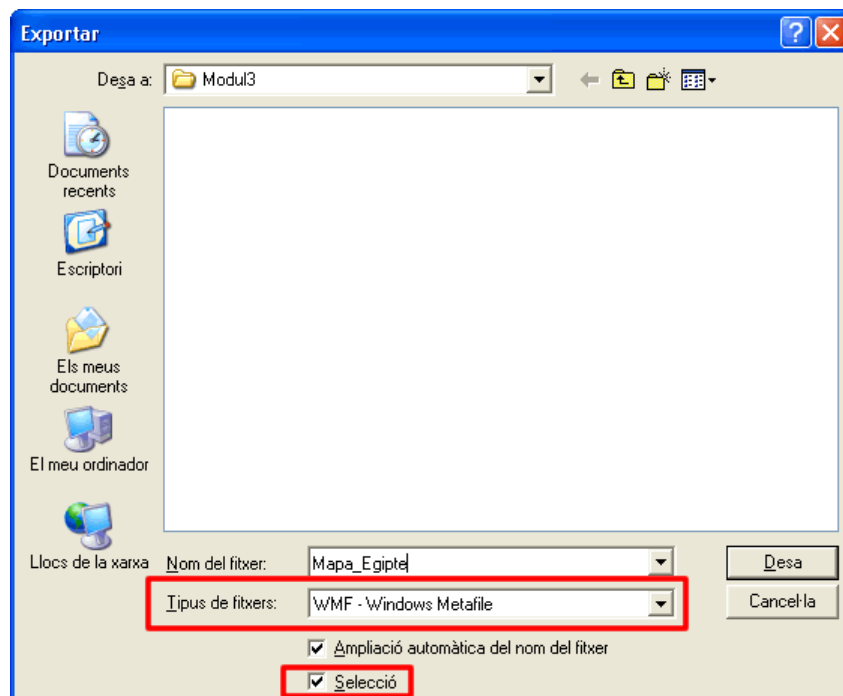


5.1. EXPORTANT UNA IMATGE

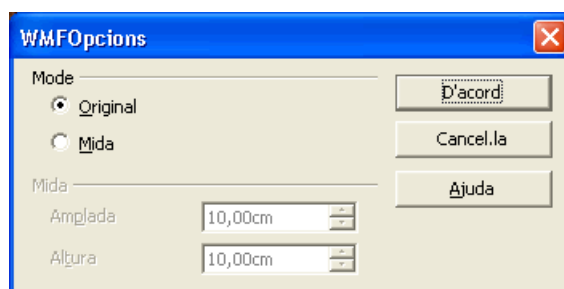
Després de creada la imatge, l'hauem de guardar dues vegades: la primera, en el format propi d'OpenOffice (**odg**), amb **[Fitxer – Desa]**. Però com aquest format no és reconegut per la resta de mòduls del programa o per qualsevol altra programa, l'hauem d'exportar a un format comú d'imatge vectorial.

A continuació, el que haurem de fer per poder exportar **només** la imatge pròpiament dita és seleccionar tots els objectes que la formen amb **[Edita - Selecciona-ho tot]**. Després, escollirem **[Fitxer - Exportar]**.

Pel que fa al format gràfic, el més pràctic en el nostre cas és el **(WMF)**, perquè és un format vectorial que reconeixen la majoria de programes. **És molt important activar la casella Selecció**, perquè així **només s'exporta la imatge pròpiament dita** i no tot l'espai en blanc sobrant.



Donarem un nom i confirmarem amb **[Desa]**. Quan surti la petició d'opcions per al format WMF confirmarem les que ens proposa el programa. Ara la tenim la imatge a punt per a ser inclosa a qualsevol altre document.



5.2. EXPORTANT A FORMAT HTML

Com la resta de mòduls d'OpenOffice, podem exportar els gràfics creats amb Draw a format HTML, emprant l'opció **[Fitxer - Exporta]**.

Si es tenen present les similituds entre Draw i el mòdul de presentacions, Impress, optarem per explicar aquest tema al mòdul IV, dedicat a la creació de presentacions. A més, la majoria de documents

creats amb Draw tenen una única pàgina, i el sistema d'exportació està dissenyat per a documents multipàgina.

De tota manera, si es vol exportar el gràfic en un format que permeti incloure'l a una pàgina Web, a l'apartat d'exportació podem seleccionar els format JPG o GIF, compatibles amb el llenguatge HTML.



Activitat d'introducció 4 – Exportar el mapa

Necessitarem, a una propera pràctica, aquest mapa amb l'itinerari que acabes de crear. Per això l'hauràs d'exportar a format *WMF* i guardar amb el nom de **mapa_itinerari.wmf**.



Activitat d'entrega obligada 1 – Mapa de l'itinerari

Envia, al teu tutor o tutora, el mapa amb l'itinerari del teu viatge d'estudis en format **ODG**. No has d'enviar el fitxer en format **WMF**, que l'emprarem a un proper mòdul. És aconsellable que aquest enviament el facis comprimint el fitxer amb **WinZip**, per facilitar el seu enviament.