3.7. Insertamos imágenes en NOTEBOOK

Para agregar una imagen al archivo de Notebook que estamos creando, lo podemos hacer de cualquiera de las siguientes formas:

- Desde la **Capturadora** de imágenes
- Usando el menú **Insertar / Archivo de imagen**
- Desde **la Galería,** arrastrando o haciendo doble clic sobre la imagen seleccionada
- **Arrastrándola** desde cualquier ubicación del ordenador
- **Copiándola** de la carpeta de origen y **pegándola** en nuestra página.

3.7.1. Menú del objeto Imagen seleccionado

Insertando una imagen de cualquiera de las formas anteriores nos encontramos con que al seleccionar la imagen insertada haciendo clic en nos encontramos un menú contextual que podemos ver a continuación

En este menú podemos apreciar unos comandos ya conocidos de edición de texto (cortar, copiar, pegar, borrar, etc.) que no necesitan más explicaciones.

Duplicar. Podemos duplicar nuestra imagen haciendo clic sobre este comando.

Define transparencias de imágenes. Dedicamos más adelante un apartado exclusivamente para él.

Bloqueo. Seleccionándolo nos aparece otro submenú que nos va a permitir **bloquear la posición** del objeto para que el alumno no pueda moverlo de donde está bloqueado.

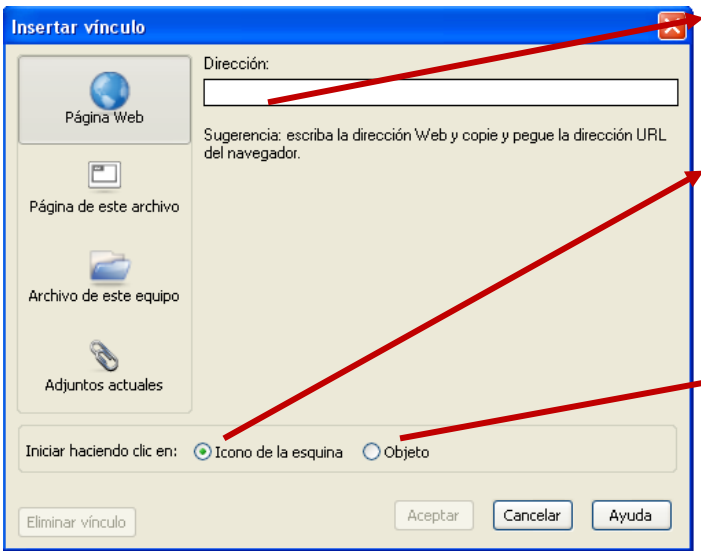
Podemos seleccionar **Permitir desplazamiento**, de tal forma que bloquea el tamaño pero permite moverlo del sitio, pero sin distorsionarlo y por último podemos seleccionar **Permitir desplazamiento y rotaciones** de tal forma que bloquea su tamaño pero nos va a permitir moverlo de sitio y rotar la imagen.

Voltear. Seleccionándolo nos aparece este submenú

que nos ofrece la posibilidad de cambiar la orientación de la imagen en su eje vertical y horizontal.

Duplicar infinito. La imagen seleccionada la podemos duplicar de forma infinita.

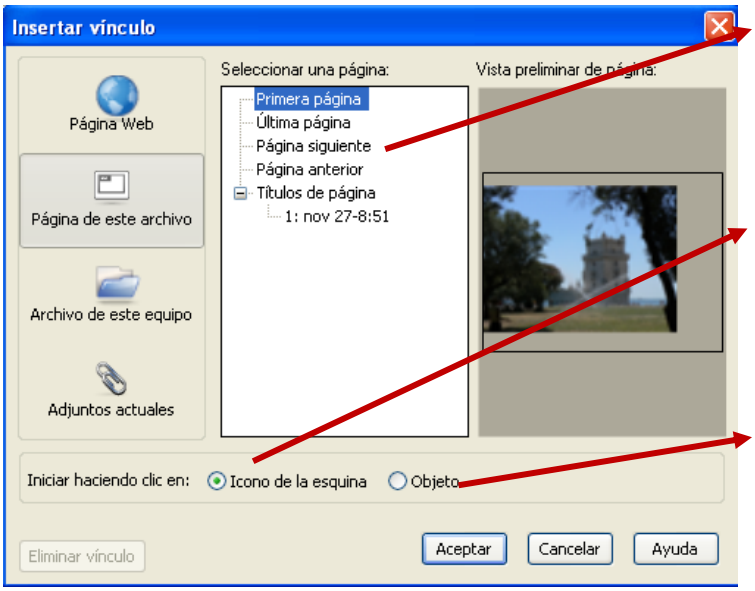
Vínculo. Podemos crear un vínculo desde el objeto que tenemos seleccionado. para ello seleccionamos *Vínculo* y nos aparece la siguiente ventana:



Escribimos la dirección de Internet que queremos vincular

Si queremos que aparezca el enlace en una esquina del objeto

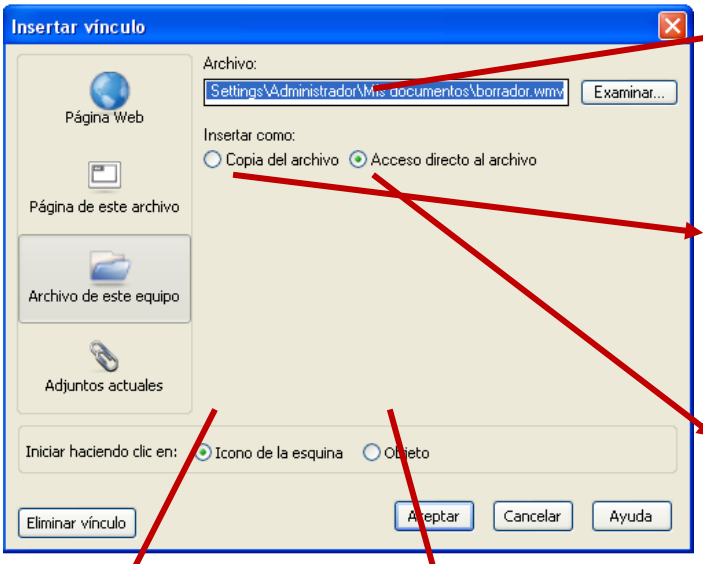
Todo el objeto queda vinculado y no se aprecia a la vista dicho vínculo



Localizamos la página a la que queremos vincular nuestra imagen

Si queremos que aparezca el enlace en una esquina del objeto

Todo el objeto queda vinculado y no se aprecia a la vista dicho vínculo



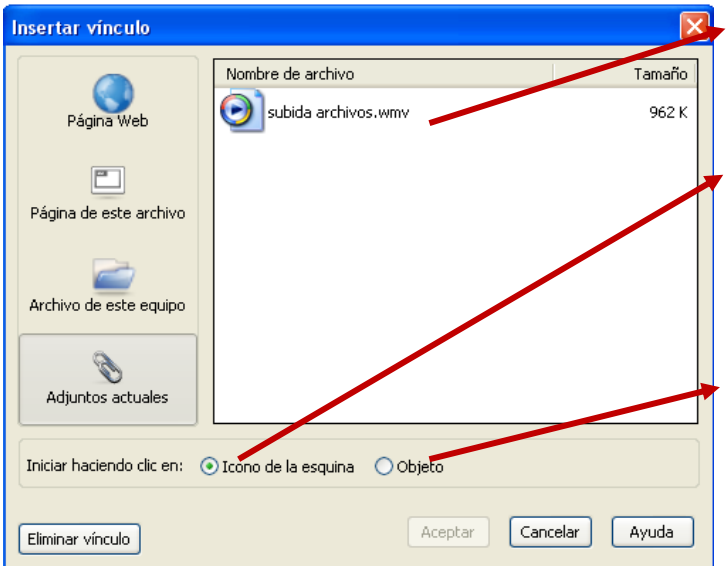
Localizamos en nuestro ordenador el archivo que queremos vincular.

Copia el archivo seleccionado y lo incluye en nuestros adjuntos.

Vincula solamente el archivo seleccionado

Todo el objeto queda vinculado y no se aprecia a la vista dicho vínculo

Si queremos que aparezca el enlace en una esquina del objeto



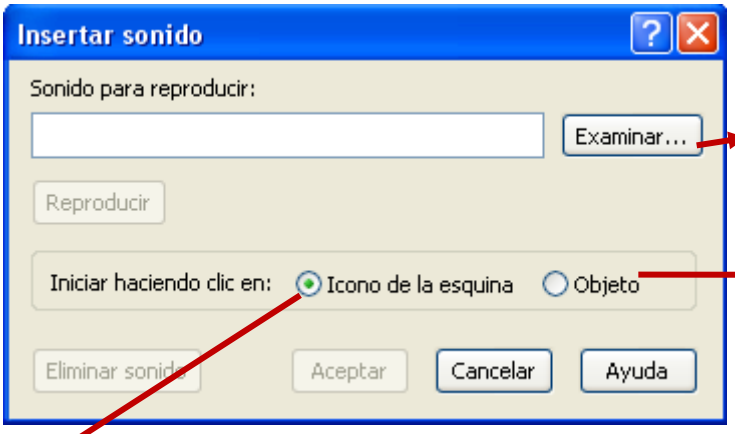
Seleccionamos el adjunto que queremos vincular

Si queremos que aparezca el enlace en una esquina del objeto

Todo el objeto queda vinculado y no se aprecia a la vista dicho vínculo.

Es importante pensar que las Presentaciones realizadas las vamos a llevar a otros ordenadores, por lo que los vínculos realizados a nuestro ordenador se perderán. Es interesante que los adjuntos queden alojados en nuestra Presentación.

También podemos vincular nuestro objeto con un sonido de tal forma que al hacer clic sobre nuestro objeto suene dicho sonido

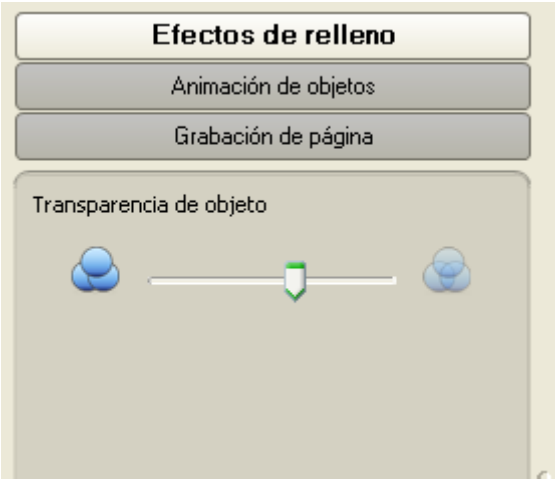


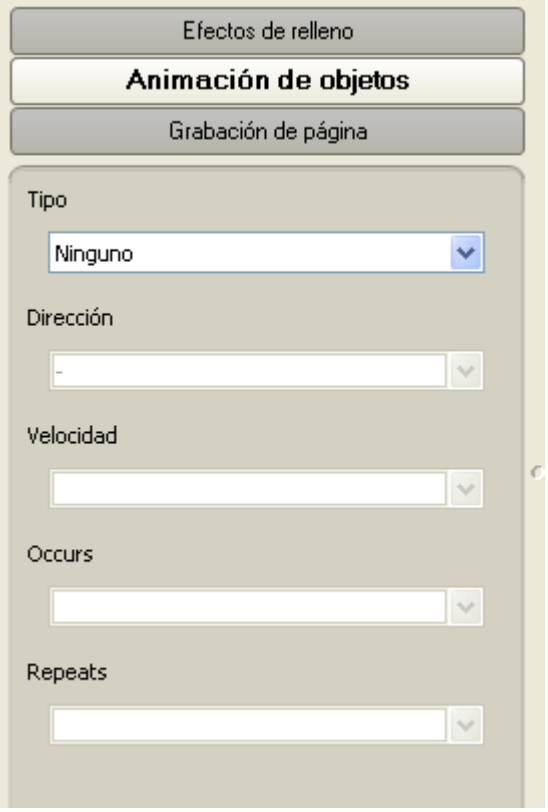
Localizamos el sonido a reproducir

Todo el objeto queda vinculado y no se aprecia a la vista dicho vínculo.

Si queremos que aparezca el enlace en una esquina del objeto

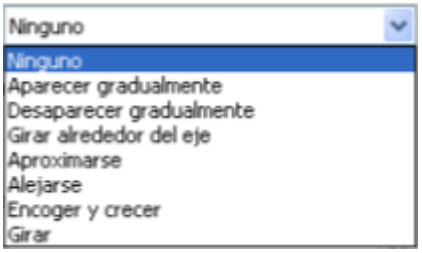
Propiedades. Si seleccionamos este comando no aparecerá una primera opción de **Efectos de relleno** en la que podemos modificar la transparencia del objeto deslizando la pestaña hacia la derecha tal y como vemos en la imagen.



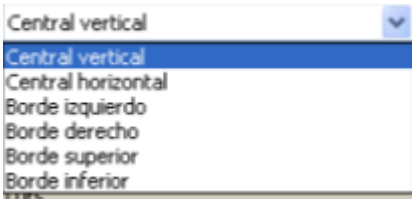


En la solapa siguiente tenemos la opción de *Animación de Objetos* y apreciamos que si no tenemos elegido ningún tipo de animación, los siguientes desplegables están vacíos.

En *Tipo* podemos elegir una de las animaciones presentadas

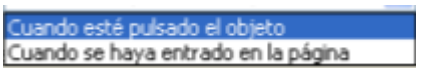


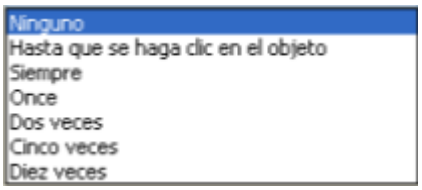
En *Dirección* podemos elegir la dirección del movimiento que queremos darle al objeto.



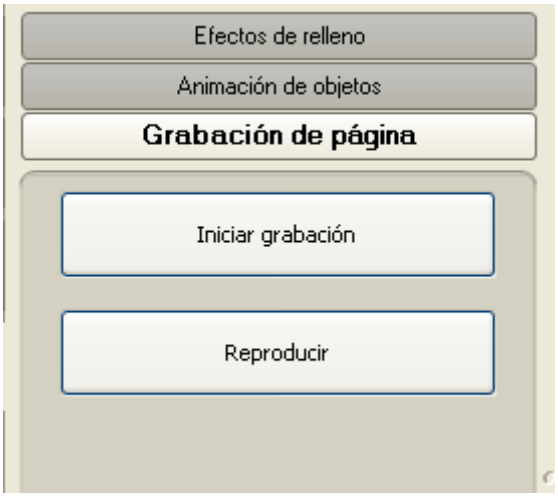
En *Velocidad* podemos hacer que el objeto vaya más despacio o más deprisa.

En *Occurs* podemos programar o elegir el momento en el que el efecto debe comenzar a moverse.





También podemos programar el número de veces que queremos ver el efecto y para ello desplegamos *Repeast.*



Por último tenemos la posibilidad de grabar el trazo realizado y poder verlo a modo de película, pero sin necesidad de tener que abrir ningún tipo de reproductor. El proceso es sencillo pues solamente tenemos que hacer clic sobre *Iniciar grabación*, realizar el trazo y *Detener grabación,* pudiendo apreciar que en nuestra ventana de trabajo ha aparecido una barra de reproducción del estilo de esta que vemos a continuación que nos va a servir para reproducir nuestra película

3.7.2. Formatos de imagen que soporta el programa.

El software Notebook permite visualizar imágenes tanto de tipo vectorial como imágenes de mapas de bits.

Las **imágenes vectoriales** están formadas por vectores hechos con puntos y que nos permiten agrandarlas sin perder calidad de imagen.

Las imágenes de mapas bits están formadas por píxeles y que al aumentar su tamaño pierden calidad.

Los formatos de imágenes que soporta son:

- **JPG:** Imágenes de buena calidad y que ocupan poco espacio al estar comprimidas**.**
- **BMP:** No son muy recomendables porque no están comprimidas y ocupan mucho espacio.
- **PNG:** Imágenes de buena calidad.
- **TIF:** Imágenes de mucha calidad y sin comprimir. Al no estar comprimidas ocupan mucho con lo que debemos evitar su uso.
- **WMF:** Imágenes vectoriales de uso muy recomendable en la PDI.

En estas direcciones podemos localizar muchas imágenes.

http://openclipart.org

http://www.free-clip-art.com/

http://www.flickr.com/creativecommons/

http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/

En el recurso **Banco de imágenes y sonidos** que hemos colgado en el Aula virtual, podemos encontrar enlaces a diversos sitios desde donde descargar imágenes.

3.7.3. Tratamiento de las imágenes

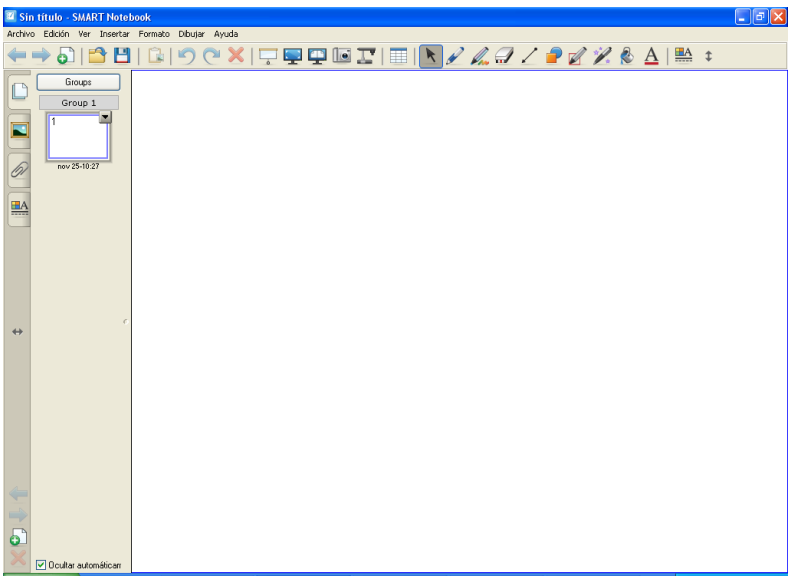
a) Reducimos el peso de una imagen

A la hora de elaborar una presentación con Notebook debemos procurar que sea una presentación poco pesada que nos facilite su traslado y que su posible envío a través de Internet no se haga lento y dificultoso.

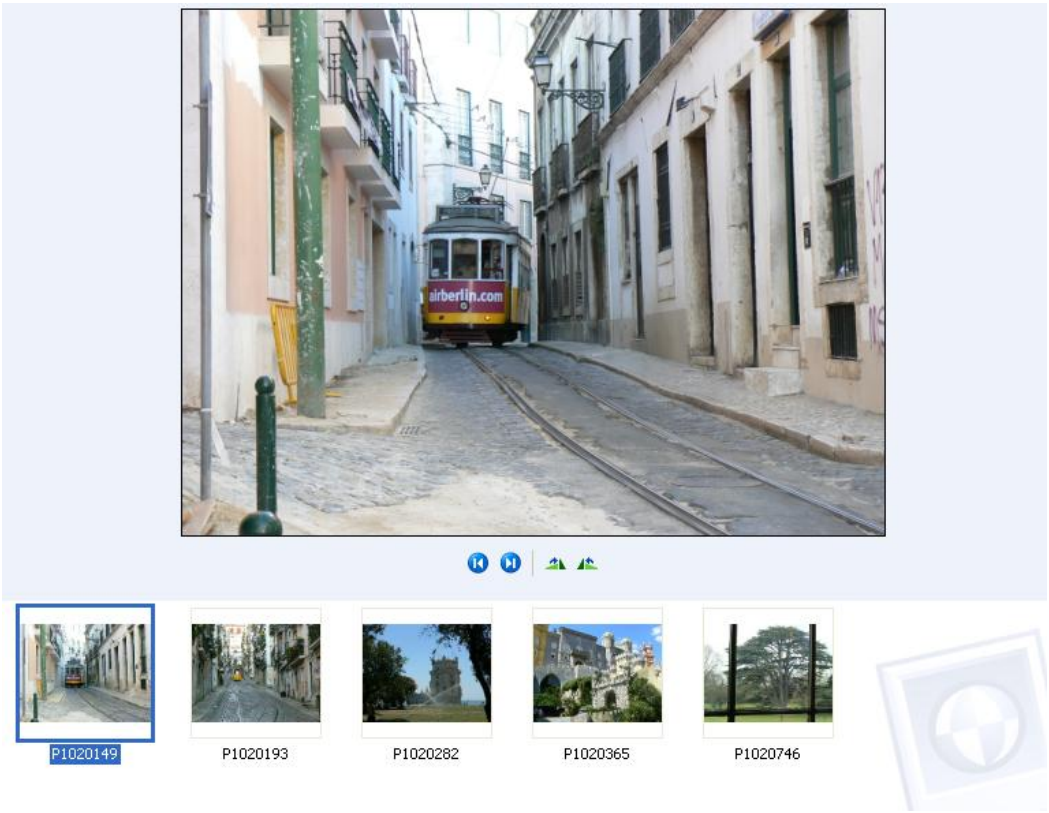
A menudo nos encontramos con imágenes que ocupan 3 ó 4 Mb que si las insertamos en nuestra presentación nos puede ocasionar problemas en su manejo y en su traslado.

Para reducir el peso de nuestras presentaciones debemos procurar insertar imágenes de poco peso o reducir cada una de las imágenes que vamos insertando en nuestra presentación. Para ello una forma bien sencilla de hacerlo es realizar una captura previa de la imagen con la **Capturadora** e insertarla a continuación en nuestra presentación. Vamos a recorrer los pasos para hacerlo:

- Tenemos abierta una presentación del software Notebook en la que queremos insertar una imagen.

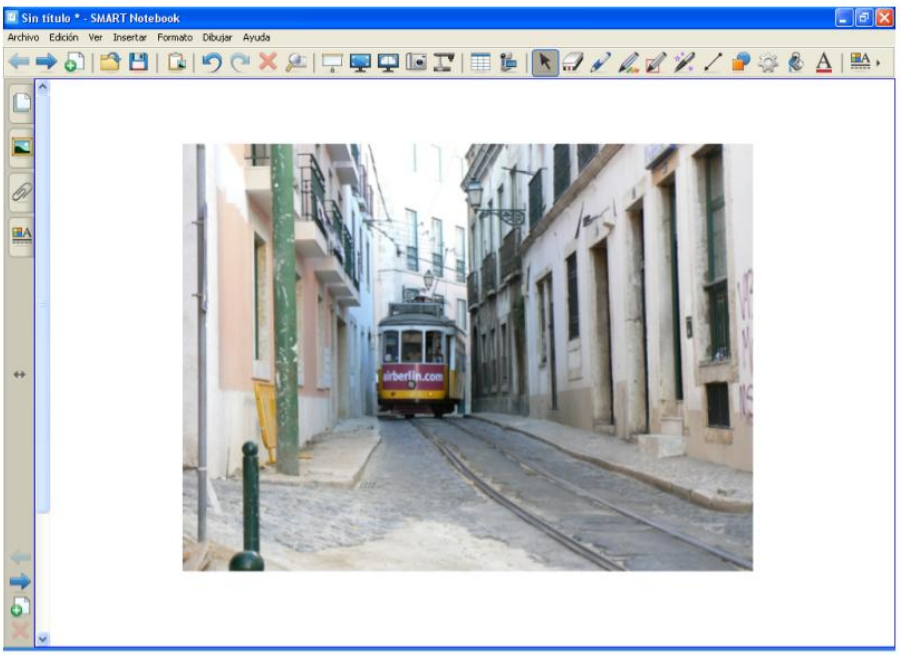


- Buscamos la imagen que queremos insertar y la abrimos con el Visor de Windows



- Abrimos la **Capturadora** y capturamos dicha imagen

- Insertamos la imagen en la diapositiva que nos interese

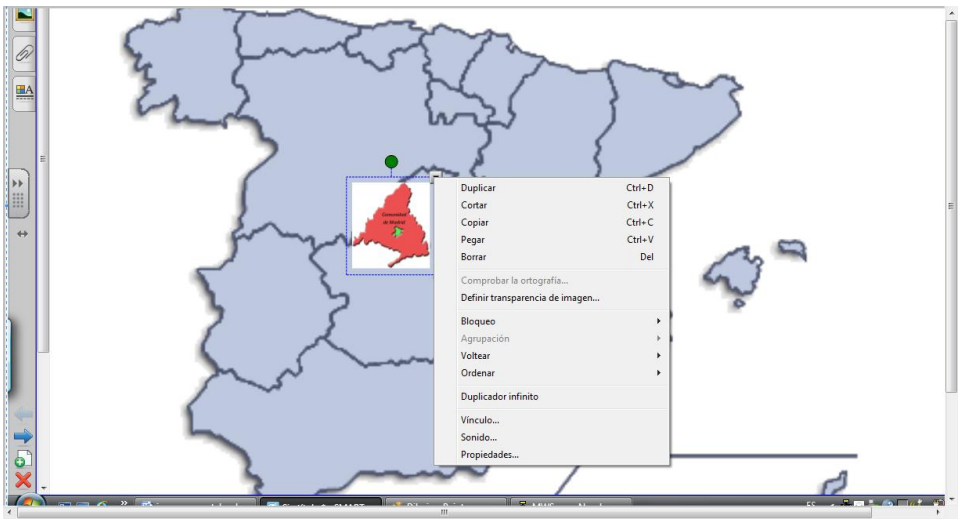


b) Definir transparencia de imágenes

A veces nos encontramos con imágenes como la que vemos a continuación, que aparecen rodeadas de un contorno blanco que nos dificulta nuestro trabajo.

En nuestra práctica tenemos el mapa de la Comunidad de Madrid y como vemos en la imagen tiene una parte blanca alrededor que nos impide encajarlo en la silueta de las comunidades autónomas.

Lo que hacemos es poner la imagen en la diapositiva. Hacemos clic en y activamos el menú de objeto tal y como vemos en la imagen.



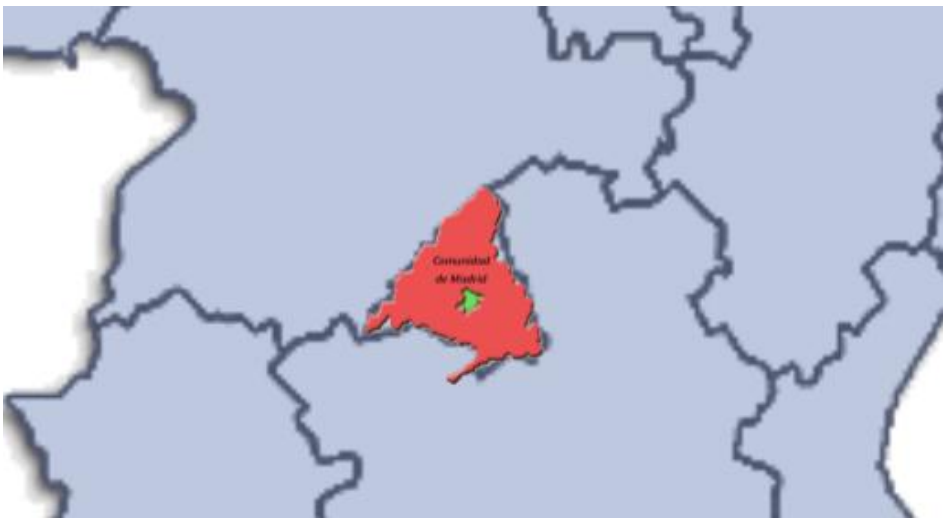
En el menú que se nos ha desplegado debemos seleccionar la opción **Definir transparencia de imágenes** y nos encontramos con esta otra ventana.

Podemos apreciar que al situar el ratón sobre la imagen aparece un cuentagotas.

A continuación hacemos clic con el cuentagotas sobre toda la zona blanca y vemos que la imagen se transforma quedándonos como vemos en la siguiente imagen

En esta imagen ya podemos apreciar que la parte blanca del contorno ha desaparecido y se ha quedado transparente

Hacemos clic sobre **Aceptar,** ahora vemos que el aspecto de la imagen es diferente y ya solo nos queda que ajustarla al tamaño adecuado. Teniendo de nuevo la imagen seleccionada hacemos clic en y en la opción de **Bloqueo** seleccionamos la opción de **Permitir desplazamiento.** De esta manera aunque desplacemos el objeto el alumno no podrá modificarlo de tamaño. El resultado será éste que vemos a continuación



3.8.- Insertar sonidos en Notebook

A la hora de insertar sonidos en nuestras presentaciones debemos tener en cuenta que solamente nos permite hacerlo en formato .mp3, por lo que si tenemos que insertar un archivo en otro formato, previamente debemos transformarlo a dicho formato.

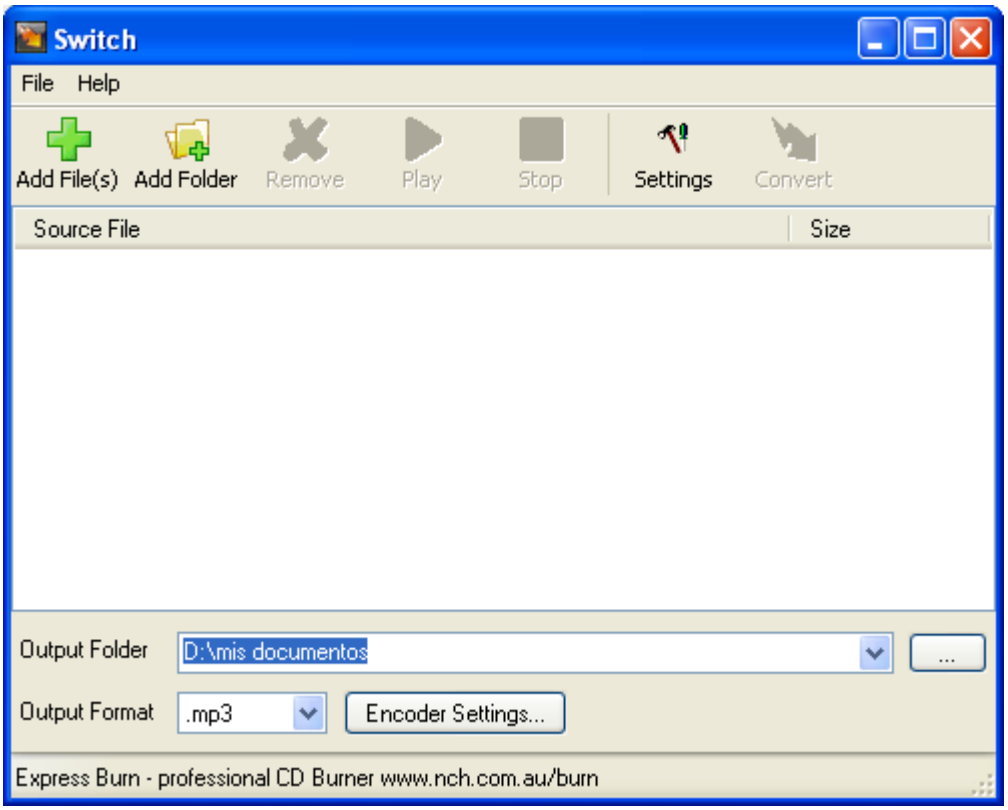
Para transformar el formato de archivos hay en internet muchísimos programas, muchos de ellos de uso gratuito que nos permiten hacerlo de forma sencilla.

Nosotros hemos seleccionado dos programas que tienen un manejo sencillo como vamos a ver a continuación.

- **Switch**
- **Audacity**

a) Convertir formato con Switch.

Una vez que hemos descargado el programa de Internet y lo hemos instalado en nuestro ordenador, lo ejecutamos y nos aparece la siguiente ventana:



En esta ventana debemos prestar especial atención a los siguientes comandos:

Add Files

Hacemos clic aquí para localizar el archivo que queremos transformar.

Output Fólder

Carpeta donde queremos almacenar los archivos transformados.

Output Format

tipo de formato en el que queremos transforma nuestro sonido. Desplegando la flechita podemos apreciar todos los formatos de salida en los que podemos transformar.

Icono que solamente lo veremos activo cuando hayamos seleccionado un archivo a transformar. En él debemos hacer clic para transformarlo de formato.

En orden cronológico para transformar un archivo estos son los pasos a seguir:

1º Abrimos el programa

2º Hacemos clic en **Add Files** y localizamos el archivo a transformar

3º Observamos en **Output Fólder** dónde vamos a dejar el archivo transformado

4º Observamos en **Output Format** que el formato seleccionado es el que necesitamos.

5º Hacemos clic en **Convert** para terminar el proceso

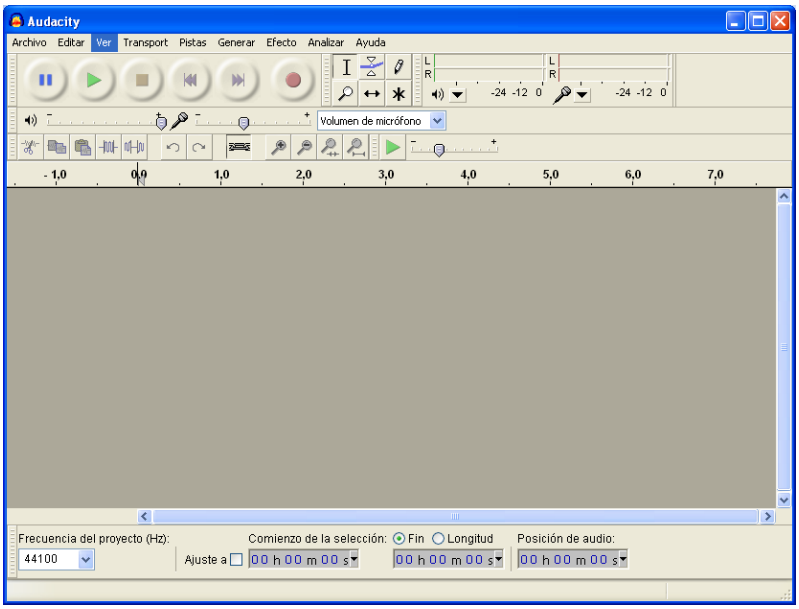
b) Grabar sonidos con Audacity

A veces puede ocurrir que queremos hacer una actividad en la que nos interese introducir nuestra propia voz o la de nuestros alumnos.

Para hacerlo se puede utilizar la grabadora de sonidos de Windows **(Inicio / Todos los Programas / Accesorios / Entretenimiento / Grabadora de sonidos)** pero solamente nos permite hacerlo por un tiempo muy breve por lo que hemos recurrido a este programa gratuito muy sencillo de manejar.

Evidentemente para poder grabar necesitamos enchufar a nuestro ordenador un micrófono y loásemos en las clavijas indicadas para ello.

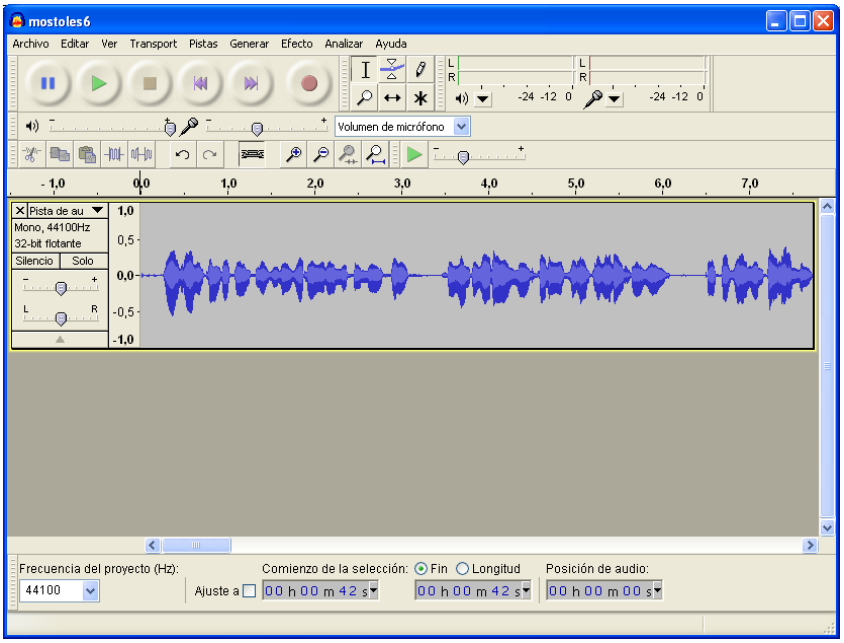
Una vez descargado e instalado el programa en nuestro ordenador lo ejecutamos y nos aparece esta ventana



Para grabar el sonido lo único que tenemos que hacer es hacer clic sobre y de forma automática se pone a grabar.

Para finalizar solamente tenemos que pulsar en y la grabación ha finalizado.

El aspecto de la grabación puede ser parecido a este que vemos a continuación en el que podemos apreciar las diferentes curvas de sonido y espacios prácticamente sin sonido que podemos eliminar:



Una vez que hemos dejado el archivo a nuestro gusto exportamos el archivo en formato .wav y lo transformamos a continuación a formato .mp3 con el Swicth.