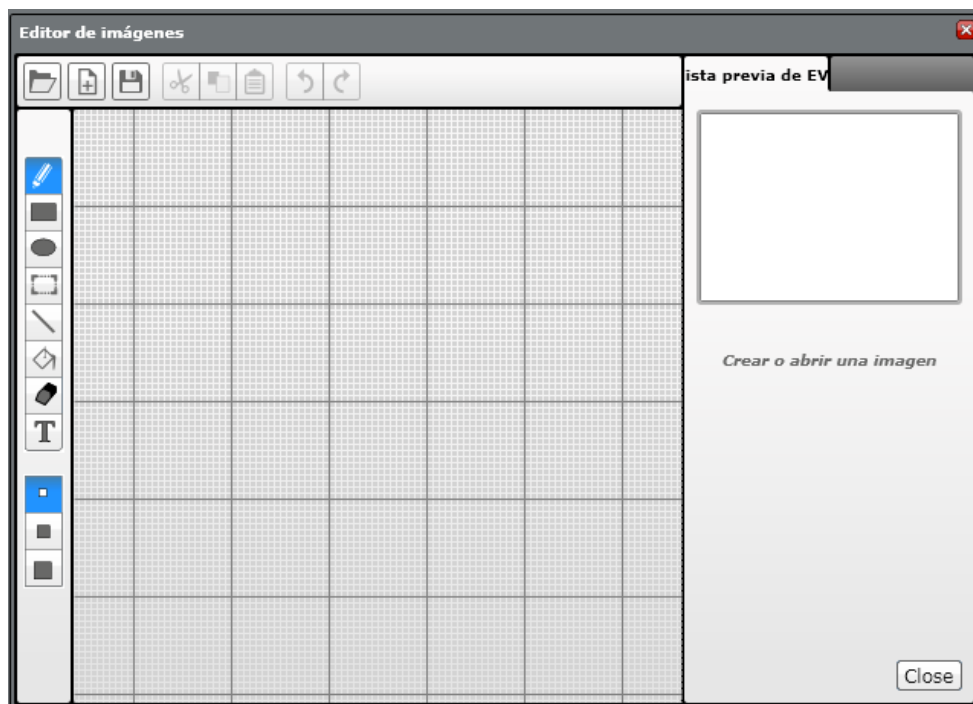


Editor de imágenes

El Editor de imágenes le permite crear imágenes y textos para mostrar en el Bloque EV3. También puede editar los archivos de imágenes existentes. El Editor de imágenes puede abrir archivos .rgf, .jpg, .png y .bmp.

Seleccionar el Editor de imágenes: en el menú Herramientas, haga clic en Editor de imágenes.



El proceso de edición consta de cinco pasos:

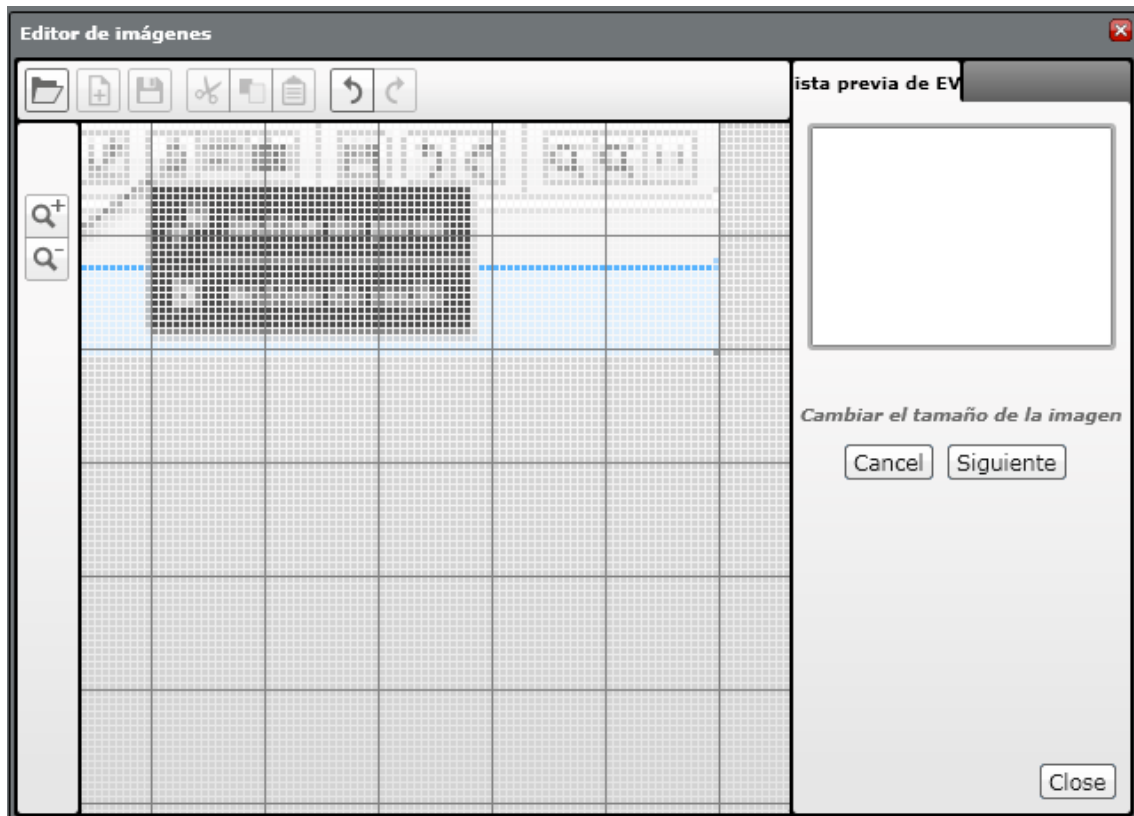
1.	Abra la imagen.
2.	Cambie el tamaño y la ubicación.
3.	Ajuste el contraste.
4.	Edite la imagen con la paleta de herramientas a la izquierda de la pantalla de edición.
5.	Guarde la imagen en su proyecto.

Abrir y cambiar el tamaño de la imagen



Abra la imagen para empezar a editar.

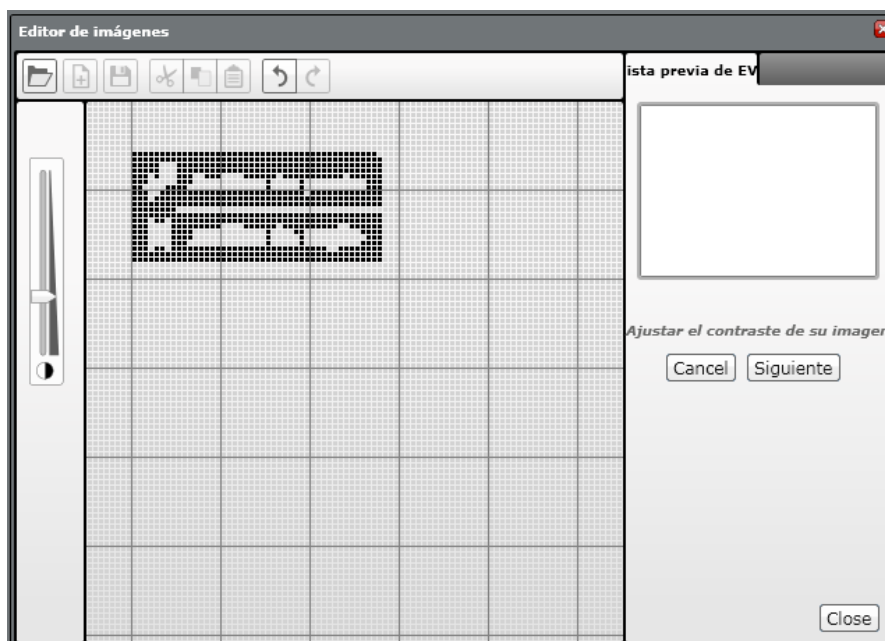
Utilice los botones de zoom para ajustar el tamaño de la imagen. Para mover la imagen, haga clic en ella y arrástrela. La ventana Vista previa le muestra la imagen de la misma forma que la verá en la Pantalla del Bloque EV3 (178 píxeles de ancho por 128 píxeles de alto).



Cuando esté conforme con el tamaño y la ubicación de la imagen, haga clic en Siguiendo.

Ajustar el contraste

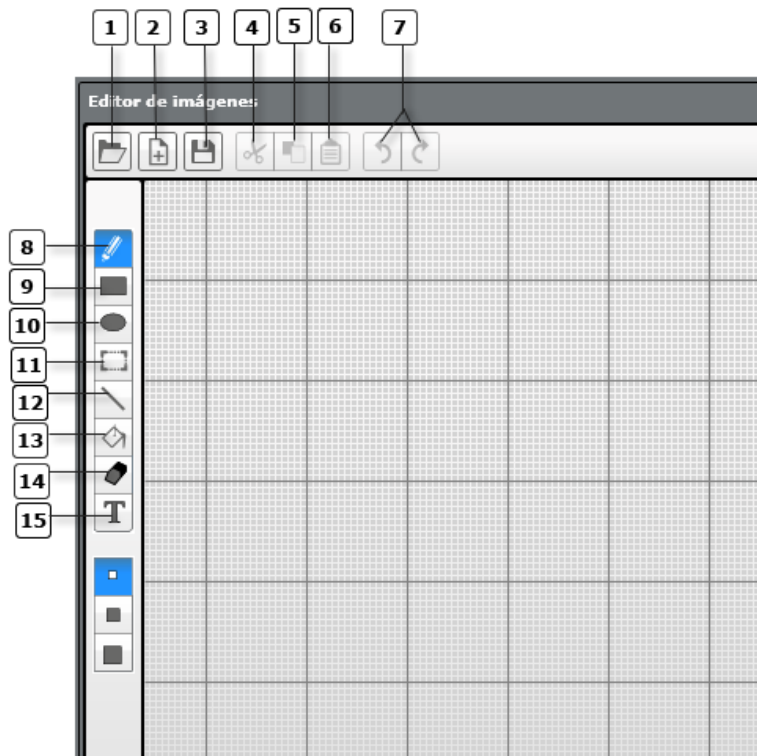
Utilice el deslizador del límite en el lado izquierdo para ajustar el contraste de la imagen. Cambiar el contraste afectará cuánto detalle tendrá la imagen definitiva.



Haga clic en Siguiente cuando esté listo.

Editar la imagen

Puede editar su imagen aún más, agregándole líneas, círculos y mucho más.



1	Abrir
2	Nuevo
3	Guardar
4	Cortar: quita parte de una imagen de la pantalla de edición.
5	Copiar: copia la imagen seleccionada.
6	Pegar: coloca la imagen seleccionada en la pantalla de edición. Puede hacer clic en la imagen y arrastrarla a la posición que desee. Las imágenes pegadas pueden moverse mientras estén de color azul. Una vez que estén de color negro, no pueden moverse en la pantalla de edición.
7	Deshacer, Rehacer

8	Lápiz: dibujo libre de líneas pequeñas, medianas o grandes.
9	Rectángulo: rectángulo pequeño, mediano o grande.
10	Elipse: elipse pequeña, mediana o grande.
11	Seleccionar
12	Línea: línea pequeña, mediana o grande.
13	Completar
14	Borrar: borrador pequeño, mediano o grande.
15	Texto

Guardar la imagen



Guarda la imagen cuando haya terminado de editarla. Esto guardará la imagen en la carpeta Proyecto para utilizarla posteriormente. La página Propiedades del proyecto enumera todas las imágenes de su proyecto.

Puede encontrar y utilizar su imagen guardada en el bloque Pantalla con el modo Imagen.

