

PRÁCTICA CUATRO

METAS DE COMPRESION

El estudiante desarrolla comprensión al

- Leer y apropiarse de las normas para el uso adecuado de las tics
- Crear identidad empresarial en el diseño de logotipos y símbolos empresariales (señalización, planos, montajes).
- Hacer uso de diferentes materiales que proporciona la naturaleza o el hombre en su proyecto de síntesis.

METODOLOGIA DEL AREA

- Durante la ejecución de cada una de las actividades propias en cada una de las asignaturas que componen el área se tendrán en cuenta los aspectos de asistencia, contextualización del tema, producción individual o grupal, evaluación y/o socialización de los resultados y cumplimiento de las normas.
- **O:** orden y aseo
- **T:** trato digno y respetuoso
- **A:** atención y asistencia
- **C:** cumplimiento
- **U:** útiles y uniforme

MICROSOFT PAINT SHOW PRO 7

Trabajando con capas



Esta unidad hará que se familiarice en el trabajo con capas. El trabajo con capas es una de las características más importantes de los editores de imágenes y una de las formas de trabajo más útiles para hacer composición de imágenes.

¿Qué es una capa?

Una **capa** es una superficie de una imagen. Una imagen puede tener diversas capas que se pueden superponer una sobre otra. Sería como una pila de hojas transparentes, cada una de las cuales tendría algún componente de la imagen. La idea más sencilla para entender qué es una imagen con capas es pensar en el antiguo sistema de realizar los dibujos animados. Sobre un fondo o paisaje (segundo plano o primera capa) se situaba una o más hojas transparentes de acetato donde se pintaban los personajes (segunda capa, tercera capa, ...).

El diseño de una imagen con capas nos permitirá tener un control más detallado de cada uno de los componentes de la imagen y modificarlos de forma individual, como si cada capa fuese una imagen individualizada. Algunas capas pueden estar totalmente pintadas y tener diversos grados de transparencia. Otras pueden ser totalmente transparentes y tener solamente un dibujo o imagen en una zona determinada o bien pueden contener únicamente texto.

Una vez definidas las dimensiones del trabajo a realizar acepte con las opciones que ve en el dibujo de la izquierda y habrá creado su primera imagen, probablemente en blanco. La ventana que se ha abierto tiene una sola capa, llamada **Capa de fondo**. Compruébelo abriendo la **Paleta**

de capas . Le aparecerá un cuadro de diálogo como el siguiente:  Aparecerá minimizado, por lo que tendrá que pasar el ratón por la barra del título para que la ventana se despliegue así:



Fíjese como, en la parte izquierda, nos indica la existencia de una sola capa (**Capa de fondo**). El botón que hay a la derecha sirve para visualizar o no la capa. Por defecto, todas las capas están visibles. Si lo pulsa verá como la capa deja de verse y aparece un retículo blanco y gris indicativo de transparencia. Vuelva a pulsarlo para visualizar la capa.

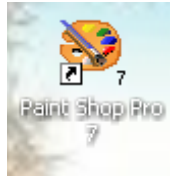



COLEGIO PABLO DE TARSO IED

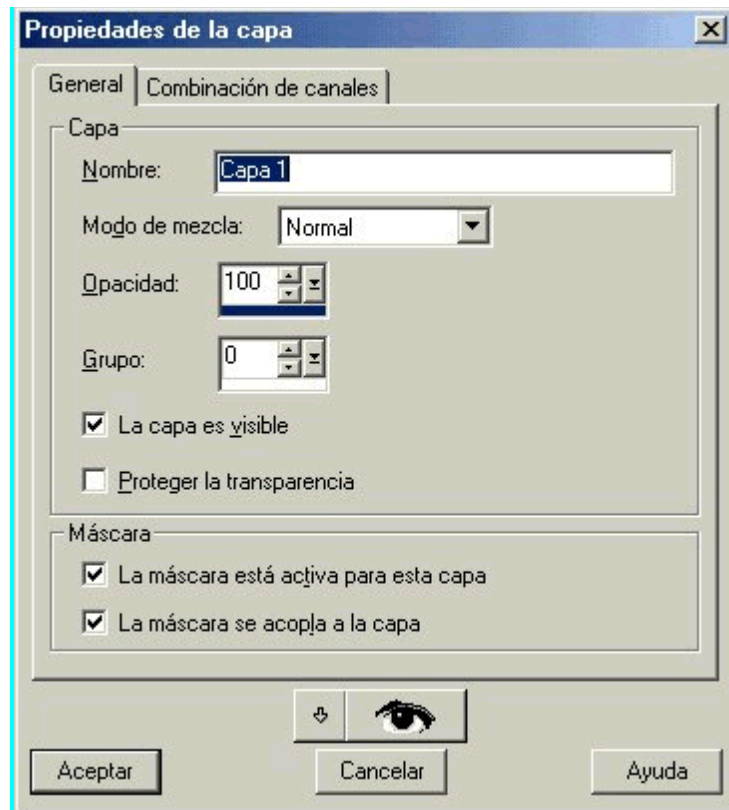
"CONSTRUCCION DE PROYECTOS DE VIDA PRODUCTIVOS"

MICROSOFT PAINT SHOP PRO 7 - GRADO SEPTIMO LIC. RAÚL MONROY PAMPLONA

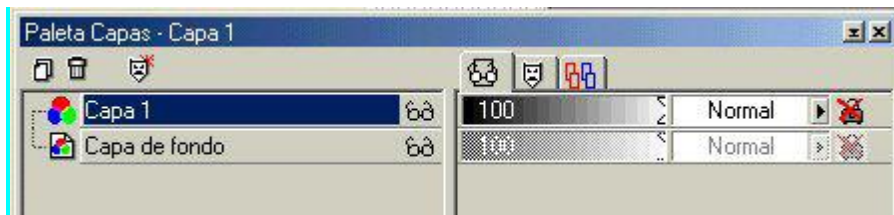
Web: colegiopablodetarso.jimda.com



En esta capa usted ubicara la imagen, color, fondo o lo que bien tenga determinado y luego crearemos una nueva capa. Hay dos formas de hacerlo. Seleccionando la opción **Nueva capa de despliegue ...** del menú **Capas**, o bien pulsando el botón de la **Paleta de capas** . En ambos casos nos aparecerá el cuadro de propiedades de la capa.

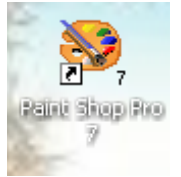


Acepte y verá que en la **Paleta de capas** nos aparece una nueva capa llamada **Capa 1**.
Vamos



IMPORTANTE: Recuerde que no podrá realizar ninguna acción sobre la imagen o texto de una capa si no la tiene seleccionada desde la paleta de capas, haciendo clic sobre el nombre de la capa con la que quiere trabajar.







Estamos realizando el trabajo y vamos a guardar la imagen y lo haremos en el formato propio de Paint Shop Pro (*.psp). Con esto conseguiremos guardar no solo la imagen, sino toda la información asociada a ella acerca de las capas, máscaras, transparencias, vectores, colores, canales alfa, información del creador e información de la transferencia de la paleta que contiene.

Para hacerlo vamos al menú **Archivo | Guardar como ...** e introducimos el nombre del archivo (por ejemplo bio.psp) y la carpeta donde queremos guardarla. Si la hubiéramos guardado en formato GIF ó JPG el programa nos habría obligado a fusionar capas, con lo que la información acerca de estas se hubiera perdido.

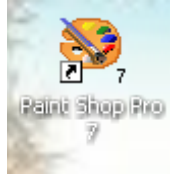
Se debe guardar una imagen en formato PSP siempre que no hayamos acabado de trabajar con ella y queramos abrirla de nuevo con Paint Shop Pro para continuar transformándola. En cambio, guardaremos la imagen en formato GIF ó JPG (depende del tipo de imagen y de su destino final) siempre que está acabada y necesitemos insertarla en una página web o en una aplicación externa (Clic, PowerPoint, NeoBook, entre otros).

Una vez conocida la teoría de capas nos vamos a poner manos a la obra:

1. Ingrese al programa Paint Shop Pro 7
2. Definimos el tamaño de la imagen 800 * 600 en pixels.
3. Pulse la herramienta **Bote de pintura**  (paleta de herramientas) y después cambie el color de primer plano (recuerde: "clic" con el botón izquierdo del ratón sobre el espectro, o bien "clic" sobre el cuadro que establece el color de primer plano) y elija un color crema claro.
4. Ahora crearemos una nueva capa. Hay dos formas de hacerlo. Seleccionando la opción **Nueva capa de despliegue ...** del menú **Capas**, o bien pulsando el botón de la **Paleta de capas** . En ambos casos nos aparecerá el cuadro de propiedades de la capa: no cambie nada y solo de clic en el botón aceptar.
5. Vamos ahora a incluir un texto en esta capa. Como de costumbre, primero selecciona la herramienta **Texto** (observe que cambia el aspecto del ratón al introducirlo en la ventana de la imagen) y después el color, pero en este caso de segundo plano (actuará como color de relleno). Seleccione un azul oscuro. De pronto le aparece ese cuadro de dialogo lealo con cuidado y..

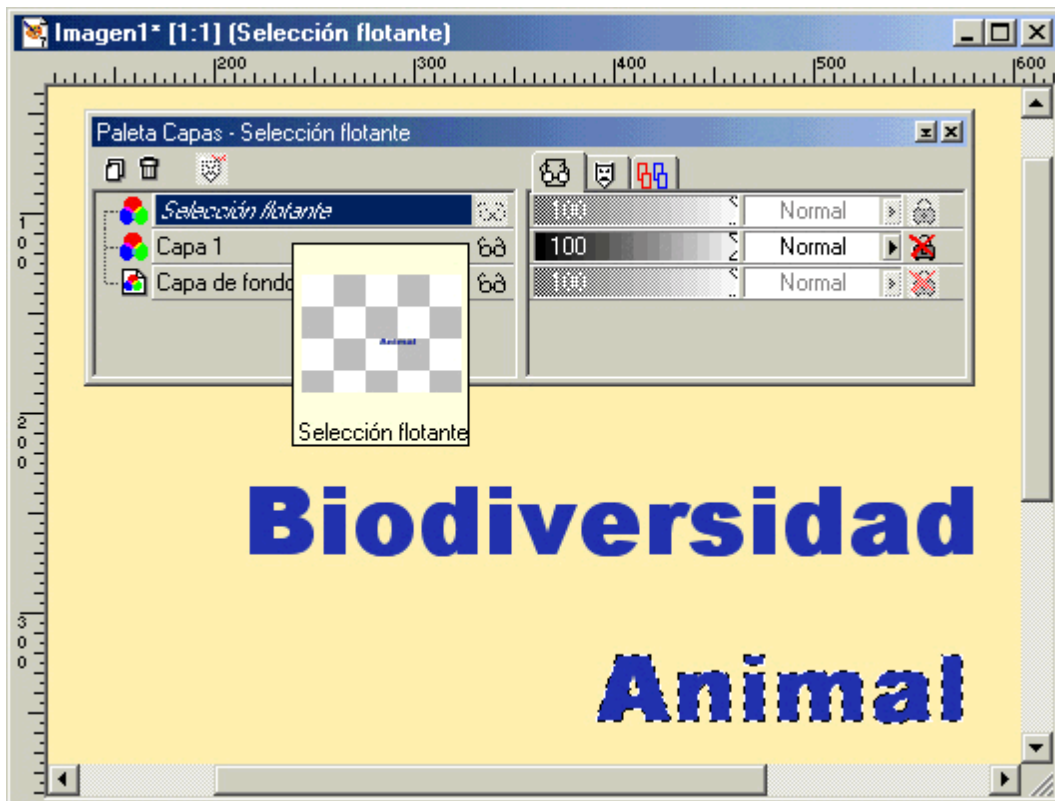


6. ¿Qué ha ocurrido?. Pues que el color de segundo plano (o color de relleno) en la zona "Estilos" continúa siendo "ninguno". Pulse sobre la flecha de ese cuadro y a continuación sobre el icono "sólido". Aparecerá un nuevo cuadro de diálogo llamado **Texto**.
7. Escriba la palabra "Biodiversidad" y acepte. Es importante tener seleccionada la opción **Antiarrugas**, ya que de esta manera el texto no tendrá los "dientes de sierra" típicos de los textos de ordenador. El texto aparecerá con una línea discontinua móvil en todo el **perímetro (selección flotante)**. Pinché con el botón derecho del ratón sobre cualquier zona vacía de la imagen y esa línea desaparecerá. Tendrá ahora una imagen similar a esta:



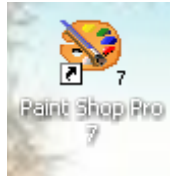
Biodiversidad

8. Vuelva a seleccionar la herramienta **Texto** y ahora escriba "Animal". Acepte y verá que la palabra aparece como antes, como una selección flotante. Si deseleccionáramos (clic con el botón derecho) ahora el texto, este se incorporaría a la capa activa (Capa 1). En lugar de hacer esto iremos a la capa **Selección flotante** que nos muestra la **paleta de capas**.

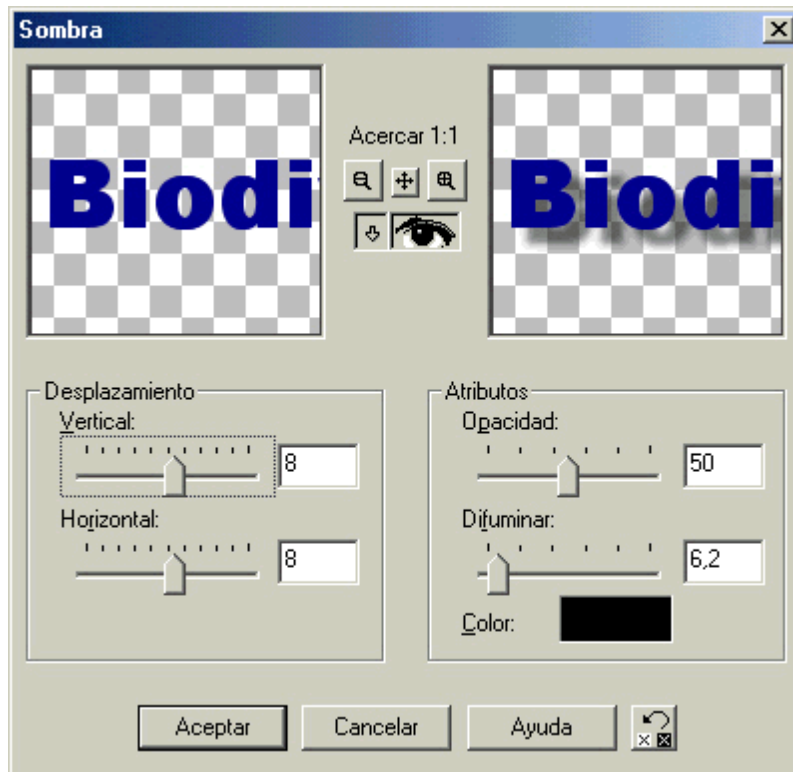


9. y haremos clic sobre dicha capa con el botón derecho del ratón. Nos aparecerá un menú contextual donde seleccionaremos la opción **Promover a capa**. De esta manera tendremos este segundo texto en una nueva capa. Pruebe seleccionar una u otra capa e intente moverlas (herramienta **Mover**) independientemente una de otra, de tal manera que nos quede una imagen similar a esta:





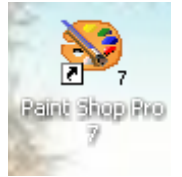
10. Con la **Capa 1** seleccionada vamos al menú **Efectos | Efectos 3D | Sombra**. Si la opción no está activa quiere decir que no ha seleccionado una capa a la que pueda aplicar el efecto. Regrese a la paleta de capas y solucione el problema. Vuelva a intentarlo y aplique el efecto con los parámetros que se muestra en la imagen.



11. Acepte, seleccione la capa **Selección promovida** y repita la operación. Le quedará una imagen similar a esta:



12. Incorporaremos una nueva capa. Créela tal como lo ha hecho la primera vez. Le aparecerá en la **Paleta de capas** una nueva llamada **Capa 3**. Ahora ya comenzamos a tener un número de capas un poco alto y, en estos casos es muy útil que cada una tenga un nombre. La forma clásica es utilizando la opción **Examinar** del menú **Archivo**. Se nos abre una ventana del tipo Explorador de Windows en la que se muestran (a la derecha) las imágenes que podemos incorporar.



Con las imágenes a la vista, localice la imagen fondo1.gif y, con el ratón, arrástrela hasta la ventana en la que está trabajando con el archivo "bio.psp". Aparecerá una nueva capa llamada **Capa de fondo 1** que corresponde a la imagen que ha incorporado. La **Paleta de capas** ofrecerá un aspecto similar a este:



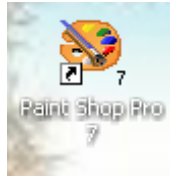
Posiblemente la imagen no haya quedado centrada en la ventana. Muévala hasta que quede centrada tal como ha hecho antes con los textos.

En esta situación observará que la nueva imagen no deja ver las otras capas y además tenemos una capa (**Capa 3**) que está vacía. Pulse el botón derecho del ratón colocándose sobre el botón de la **Capa 3** y seleccione la opción **Borrar** del menú contextual. De esta manera ya habrá eliminado la capa sobrante. Observe que a través de este menú contextual también puede duplicar, crear o cambiar las propiedades de la capa.

Para trasladar la capa que acabamos de incorporar hacia atrás tenemos que hacer lo siguiente: asegúrese primero que tiene seleccionada la **Capa de fondo 1**. Vaya al menú **Capas** y despliegue el submenú **Ordenar**. Seleccione la opción **Bajar** y verá como la capa se ha desplazado una posición hacia abajo. Repita la operación y se hará visible el texto completo. Si es necesario, mueva las capas **Capa 1** y **Selección promovida** hasta que ocupen la posición deseada.

13. Manteniéndose en esta capa (**Capa de fondo 1**) pulse la opción **Seleccionar** de la **Paleta de herramientas**. Abra la **Paleta de controles** y elija la opción **Elipse** del menú desplegable **Tipo de selección**. Con el ratón seleccione un área elíptica que incluya las palabras **Biodiversidad Animal**. Es decir:





Seguramente tendrá que hacer varios intentos hasta conseguir seleccionar el área adecuada. Si no lo consigue a la primera, deshaga e inténtelo de nuevo. Cuando la tenga seleccionada, Corte (CTR+X) o Borre (Supr/Del) y le quedará así:



14. Haga clic con el botón derecho del ratón y desaparecerá el límite móvil del área seleccionada. Seleccione ahora la **Capa de fondo**. Elija la opción **Agregar ruido** del submenú **Ruido** del menú **Efectos**. Aparecerá un cuadro de diálogo donde verá cuál es el efecto de la opción elegida. Elija el un porcentaje de ruido de entre un 15 y un 35 % y acepte.



15. Ahora vaya a la **Capa de fondo 1** e intente seleccionar una área elíptica un poco más grande que la elipse que ha seleccionado antes, algo así:



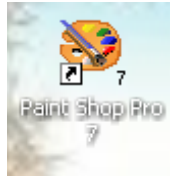


COLEGIO PABLO DE TARSO IED

"CONSTRUCCION DE PROYECTOS DE VIDA PRODUCTIVOS"

MICROSOFT PAINT SHOP PRO 7 - GRADO SEPTIMO LIC. RAÚL MONROY PAMPLONA

Web: colegiopablodetarso.jimdo.com



16. Finalmente elija la opción **Viento** del submenú **Efectos geométricos** del menú **Efectos**. Verá que solamente se modifica el área seleccionada dentro de la capa activa. Elija la intensidad de viento y el origen que quiera para difuminar los bordes y acepte. Al final de esta práctica nos habrá quedado una imagen similar a esta:



Puede modificar la transparencia de algunas capas cambiando el % de **opacidad** en la **Paleta de capas**. La imagen que hemos utilizado de fondo también ha sido creada a partir de capas y efectos. A pesar de ello, cuando la hemos abierto, no ha aparecido como un conjunto de nuevas capas, ya que previamente las habíamos fusionado (esta opción aparece pulsando el botón derecho del ratón sobre el nombre de una capa en la **Paleta de capas**, o bien desde el menú **Capas | Fusionar**). Al realizar esta práctica hemos utilizado algunos efectos y deformaciones.

17. Puedes practicar con otros efectos y ver cuál es el resultado. Guarda la imagen con el nombre practica4.