

## PRÁCTICA TRES

### METAS DE COMPRENSION II PERIODO

- ★ El estudiante comprende la importancia de usar diferentes programas para diseñar la imagen empresarial. (Señalización, planos, montajes y logotipos).
- ★ El estudiante desarrolla comprensión al leer y apropiarse de las normas para el uso adecuado de las tics.
- ★ Desarrolla comprensión al estructurar un circuito sencillo y realizar su análisis aplicando la ley de Ohm para el armado de un prototipo de robótica.

### 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

**Jasc Animation Shop™ 3.04** es hasta la fecha el programa más poderoso y útil de usar para crear animaciones desde una o más imágenes gráficas. Ofrece una amplia variedad de efectos y transiciones para animaciones procesadas. Utilizado como una aplicación independiente o como un complemento de Paint Shop Pro, Animation Shop 3.04 permite a los usuarios la creación fácil de animaciones para su uso en un sitio Web o en una presentación. La interfase concisa, fácil y directa de Animation Shop permite a cualquiera crear botones efectivos, titulares y otros efectos animados sin una curva de aprendizaje pronunciada.

Los usuarios pueden importar con facilidad imágenes multicapas para construir automáticamente animaciones o utilizar los asistentes de Animación o Titulares para reunir y crear nuevas animaciones. Las Animaciones pueden ser fácil y rápidamente modificadas utilizando características como la edición arrastrar y soltar, registro de marcas, opciones de cortado automatizadas, elección de marcos, ajustes de marcos girar y reflejar y una selección de herramientas de dibujo y diseño.

Editar la integración entre Animation Shop y Paint Shop Pro significa que los usuarios pueden compartir y editar fácilmente marcos e imágenes entre los dos programas sin tener que guardar y reabrir marcos. Una vez que se termina, las animaciones pueden optimizarse para la Web con el poderoso Asistente de Optimización que provee una selección comprensiva de opciones de archivos de salida.

Se puede iniciar el Asistente de Animación de una de las tres siguientes maneras:

- Seleccionando Archivo > Asistente de Animación,
- Haciendo clic sobre el botón Asistente de Animación en la barra de herramientas,
- Presionando las teclas <Mayús + A>.

Una serie de páginas aparecerán preguntándole las opciones para la creación de la animación. Una vez que se termina cada página, haga clic sobre el botón Siguiente en la parte inferior del diálogo para pasar a la siguiente página. Se puede mover hacia adelante o hacia atrás entre las páginas presionando sobre los botones Atrás y Siguiente en la parte inferior de las páginas del asistente.

En la primera página del Asistente de Animación se le preguntan las dimensiones del marco de animación. Use esta página del Asistente como sigue:

- Seleccione la opción "Mismo tamaño que el primer fotograma" si quiere que todos los marcos sean del mismo tamaño que el primero. Más adelante se podrá definir qué imagen será la inicial.



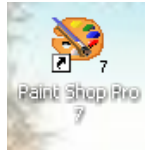


# COLEGIO PABLO DE TARSO IED

"CONSTRUCCION DE PROYECTOS DE VIDA PRODUCTIVOS"

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

Web: [colegiopablodetarso.jimda.com](http://colegiopablodetarso.jimda.com)



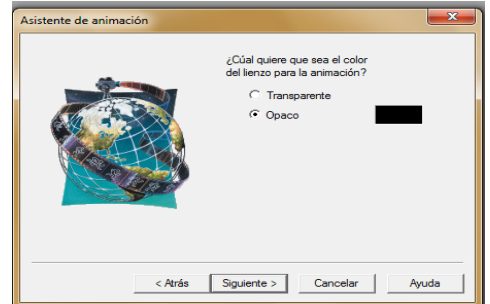
- Use la opción "Tal como se define aquí" para activar los recuadros Alto y Ancho donde se fijan las dimensiones exactas de los marcos de la animación. Las dimensiones se miden en píxeles.
- Haga clic sobre el botón Siguiente para pasar a la próxima página del Asistente.

La segunda página del Asistente de Animación le pregunta el color a usar en el lienzo de la animación. Puede ser transparente u opaco. Use esta página del Asistente como sigue:

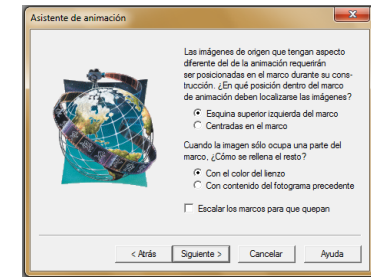
• Seleccione "Transparente" para hacer que su animación se muestre en el lienzo. Un lienzo transparente se indica por el color activo en la configuración de la solapa "Transparencia" de las Preferencias Generales del programa. Vea el vínculo en los temas relacionados para mayores detalles.

• Use "Opaco" para elegir un color del lienzo. El color activo aparece en el recuadro de color a un lado de la opción. Haga clic izquierdo en el recuadro para desplegar el diálogo Color, clic derecho para desplegar el diálogo Colores Recientes. En ellos puede elegir el color deseado. El lienzo usará las dimensiones definidas en la página previa.

Haga clic sobre el botón Siguiente para pasar a la próxima página del Asistente.



La tercera página del Asistente de Animación le pregunta cómo quiere colocar los marcos en la animación. Use esta página del Asistente como sigue:



Si las imágenes que agregará no tienen las mismas dimensiones que el tamaño del marco definido en la primera página del Asistente, puede elegir una de las siguientes posiciones:

• Seleccione "Esquina superior izquierda del marco" para alinear todas las imágenes que tengan un tamaño distinto que la primera, en la esquina superior izquierda de sus marcos respectivos.

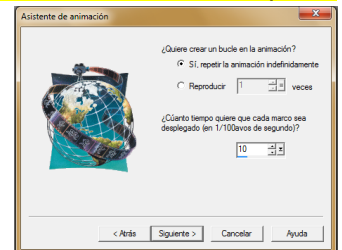
• Use "Centradas en el marco" para centrar todas las imágenes en los marcos no importando el tamaño de las imágenes.

Si la dimensión de alguna imagen es menor que la de la primera, el área vacía que la rodea puede llenarse de dos maneras distintas:

• En la cuarta página del Asistente de Animación se le pregunta por las propiedades de reproducción y de bucle de la animación. Use esta página del Asistente como sigue:

• Seleccione la opción "Sí, repetir la animación indefinidamente" para crear un bucle continuo que reproduzca la animación hasta que se detenga manualmente (vea la Nota inferior). Seleccione "Reproducir n veces" para reproducir la animación el número de veces que se especifica dentro del recuadro.

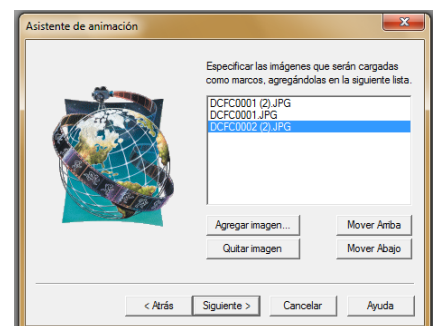
Ø Nota: No todos los navegadores de Internet pueden realizar un bucle indefinido de reproducción.



La quinta página del Asistente de Animación es en la que se especifican las imágenes que contendrá la animación. Se debe incluir por lo menos una imagen para poder crear una animación. Use esta página del Asistente como sigue:

1. Haga clic sobre el botón Agregar Imagen. El diálogo Abrir aparece.
2. Seleccione el archivo o archivos que contendrá la animación.
3. Para seleccionar archivos de imágenes múltiples al mismo tiempo dentro del diálogo Abrir, mantenga presionada la tecla <Ctrl> mientras hace clic sobre el nombre del archivo. Se pueden seleccionar archivos consecutivos presionando y manteniendo presionada la tecla <Mayús> y haciendo clic en el primer y último nombre de la selección. Si los archivos de imagen se localizan en más de una carpeta, se deberá volver a entrar al diálogo Abrir para cada una de ellas.
4. Si desea borrar una imagen de la lista, haga clic sobre su nombre para seleccionarla y luego clic sobre el botón Quitar Imagen.
5. Verifique el orden de las imágenes y modifique su secuencia seleccionando uno o más archivos y luego haciendo clic sobre el botón Mover Arriba o Mover Abajo.

Una vez que se ha terminado de añadir las imágenes, haga clic sobre el botón Siguiente para pasar a la página final del Asistente.



En la página final del Asistente de Animación se le indica que el Asistente está listo para crear la animación. Use esta página del Asistente como sigue:

• Haga clic sobre el botón Finalizar. El Asistente de Animación generará la animación, cerrará el diálogo y abrirá la animación dentro de la ventana Marcos.

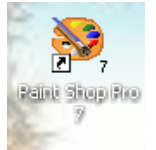


# COLEGIO PABLO DE TARSO IED

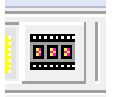
"CONSTRUCCION DE PROYECTOS DE VIDA PRODUCTIVOS"

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

Web: [colegiopablodetarso.jimda.com](http://colegiopablodetarso.jimda.com)

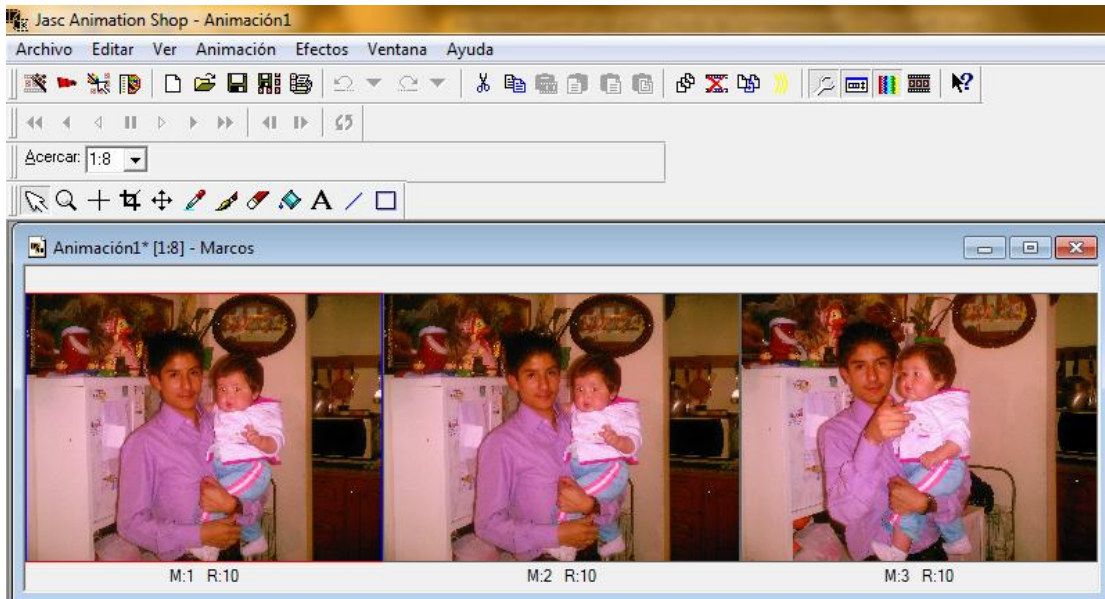


Para ver una reproducción de la animación, seleccione Ver > Animación o haga clic sobre el botón Ver Animación en la barra de herramientas. La ventana de Reproducción aparecerá mostrando la animación. Cerrando la Ventana Reproducción



Para cerrar la ventana de Reproducción, utilice cualquiera de los siguientes métodos:

- Haga clic sobre el botón Cerrar en la esquina superior derecha de la ventana de Reproducción,
- Doble clic sobre el icono de control en la esquina superior izquierda de la ventana de Reproducción,
- Seleccione Archivo > Cerrar. \*Nota: Eligiendo este elemento del menú se cierra tanto la ventana de Reproducción como la de Marcos de la animación abierta.



## MICROSOFT PAINT SHO 7

Vamos ver que entendimos y manos a la obra

### Crear un GIF animado

Un GIF animado es un archivo formado por varias imágenes que se visualizan en orden secuencial, a una velocidad especificada. La creación de un GIF incluye la producción de las imágenes separadas que lo conforman, y luego su incorporación en un archivo con una extensión GIF. El archivo se llamará como cualquier otra imagen de una página Web.

Durante este taller, realizará el GIF animado que se presenta a continuación en tan solo unos minutos.

### Creación de las imágenes en Paint Shop Pro

Realice el dibujo del semáforo presentado abajo mediante el Saint Shop Pro:

- Archivo/Nuevo Ancho = 100 y alto = 150 píxeles, fondo transparente, a 24 bits,
- Seleccione la herramienta *Formas*,
- Active la *Paleta de configuración*,
- En la anterior seleccione la forma *Rectángulo* y active el cuadro de control *Vectorial*,
- Trace el rectángulo,
- Seleccione la herramienta *Objeto Vectorial* y seleccione el dibujo trazado para cambiar sus propiedades si lo desea,

Ahora:

- Seleccione herramienta *Formas*, en la *Paleta de configuración* seleccione la forma *elipse*,
- Trace un *circulo* mediano en la parte superior del rectángulo (recuerde que necesita tres),
- Copie el anterior y péguelo mediante la opción *Edición / Pegar / Como nueva selección vectorial*, dos veces,
- Alinee los círculos y grabe el archivo como *semáforo\_0.PSP*.

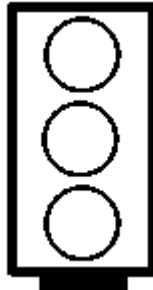
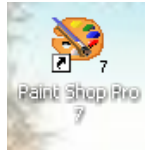


Figura 1: El dibujo de origen ya está listo.

Ahora:

- Seleccione el círculo superior mediante la herramienta *Objeto Vectorial*, y dele un relleno de color rojo, mediante propiedades en la *paleta de configuración*.
- Exporte el archivo con otro nombre por ejemplo semáforo rojo. mediante la opción *Archivo / Exportar / Archivo Gif Optimizado*.
- Abra el archivo original *semáforo\_0.PSP* y repita el paso anterior para los colores amarillo y verde.

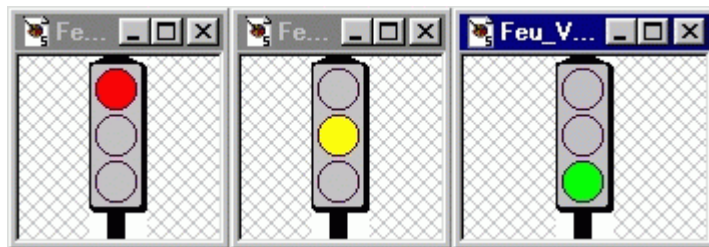


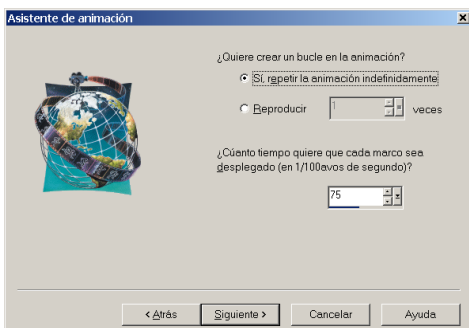
Figura 2: Las imágenes para la animación están listas.

### Definición de los valores de la animación

Los archivos GIF se animan utilizando el módulo Animation Shop. Para ejecutar este programa, seleccione el comando incluido en el grupo de programas de Paint Shop Pro (por defecto, es Inicio / Programas / Jasc software / Animation Shop).

- Luego seleccione *Archivo / Asistente de animación*
- Por defecto, la primera pantalla le pregunta si desea crear una nueva animación del mismo tamaño que el primer archivo (mismo tamaño que el primer cuadro de imagen). Pulse *Siguiente*.
- La segunda pantalla le permite configurar el color de esquema. Se debe elegir entre una opción *Transparente* o una *Opaca*. Aquí, el blanco que rodea el dibujo del semáforo es el que será el color transparente. Haga clic en *Siguiente*.
- La tercera pantalla le permite definir cómo desea que se coloquen las imágenes que tienen un tamaño diferente del de la animación GIF. Esto es particularmente útil para los GIFs en los que una parte de la imagen no se altera. Haga clic en *Siguiente*.

La cuarta pantalla (figura 3) le permite definir dos aspectos esenciales para el proceso de animación:



- **El número de bucles.** La animación puede ejecutarse x veces antes de detenerse o, por defecto, se puede repetir indefinidamente.
- **El tiempo de visualización de la imagen.** La unidad para este parámetro es 1/100 de segundo. Escriba 75 en este campo, de tal manera que se visualice cada luz del semáforo por 3/4 de segundo. Pulse *Siguiente*.

Figura 3: Definición de los parámetros de ejecución de la animación.

La quinta pantalla (figura 4) le permite adicionar las imágenes que servirán para conformar la animación. Pulse el botón *Agregar imagen*. Puede seleccionar por grupos de archivos manteniendo pulsada la tecla *Mayús* o *Crtl*.

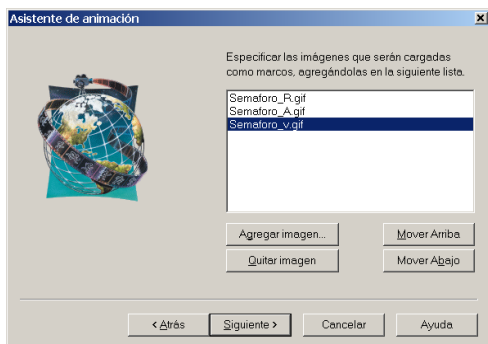
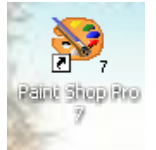


Figura 4: cargue de las imágenes y ubicación de las mismas

- No se preocupe del orden de carga por el momento, luego de agregar las imágenes, para que sus imágenes aparezcan en el orden correcto, seleccione una de ellas y ubíquela según el orden que corresponda con los botones *Mover Arriba* o *Mover abajo*.
- Pulse el botón *Siguiete* y en la siguiente pantalla pulse sobre *Finalizar*.

- Animation Shop muestra el montaje de la imagen (Figura 5).

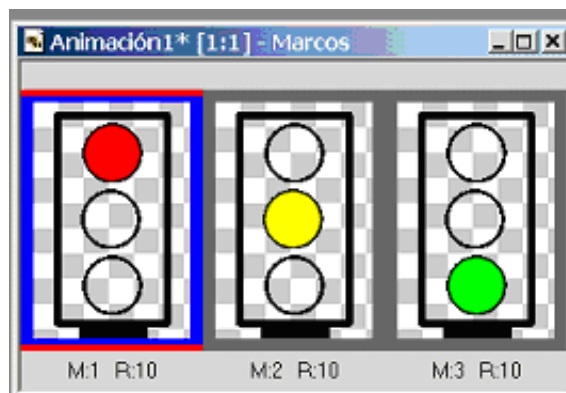


Figura 5: Se han montado las tres imágenes de la animación.

- Guarde la animación con el nombre de su elección.
- Ahora ya está listo para optimizar la animación. Acepte la proposición por defecto (mejor calidad de imagen), y luego pulse *Siguiete*.

Al pulsar el botón *Personalizar*, puede definir la cantidad de colores y otros parámetros que le permitirán reducir el tamaño del archivo.

En la última pantalla, Animation Shop indica el tiempo de descarga de la animación basado en las diversas velocidades de módem.

Este modesto GIF toma menos de un segundo en cargarse. Los internautas estarán muy contentos. Pulse *Finalizar* para crear el archivo.

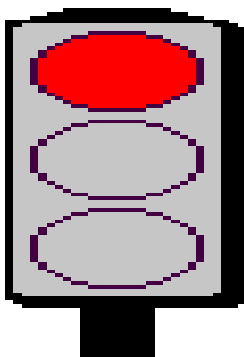
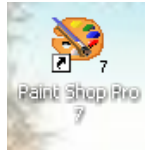


Figura 6: Cuando sabe crear un GIF animado, puede crear cualquier GIF.

- Seleccione **Ver / Animación** para probar su GIF animado inmediatamente. Es tan simple como esto...

¿Editar? Para editar los parámetros de ejecución de un GIF animado existente, abra el archivo en Animation Shop y seleccione *Animación / Propiedades de la Animación*.



**Ejercicio dos:**

**Aprende a crear tu propia firma personalizada con este curso que he hecho para todos vosotros y para que aprendáis. Es muy interesante y con estos sencillos pasos podrás crearte tu propia firma en unos minutos. Espero que os sirva a todos vosotros de gran ayuda.**

Empecemos con el curso, animo!!!

Primero para poder empezar a crear nuestra firmas necesitas el Paint Shop Pro, el Animation shop Pro y Glitters.

Cuando busques el Paint Shop Pro, te vendrá también con el Aniimation shop Pro.

Si necesitáis glitters **Pulsar Aquí**

¿Ya estáis preparados, verdad?

Ahora que ya lo tienes todo lo necesario empecemos, cuando os diga que abrir el PSP o algo con estas siglas "PSP" significara el Paint Shop Pro :



Abrimos el Paint Shop Pro, nos vamos a Archivo>>Nuevo

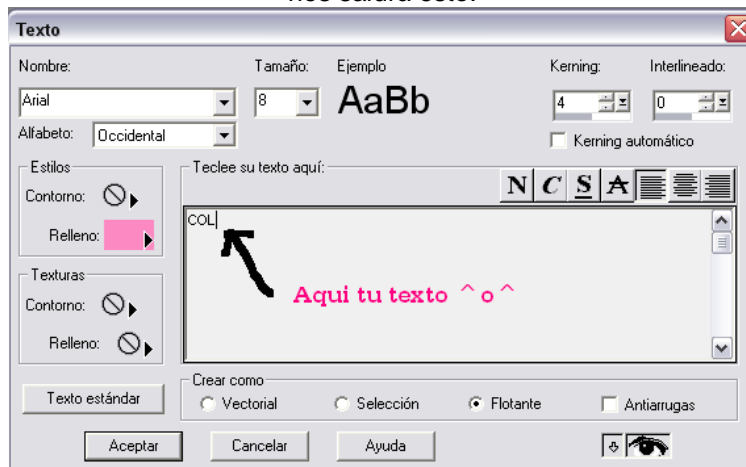


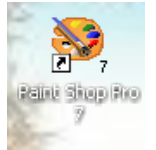
Recuerda poner en color de fondo el color que quieras para el borde de tu firma. Le añadiremos más tarde un borde para que esta se vea mejor.

Pon también unas medidas similares a las de la imagen. y le damos a Aceptar.



Seleccionamos la herramienta de texto. Y pulsamos encima de nuestro espacio en blanco. Y nos saldrá esto:





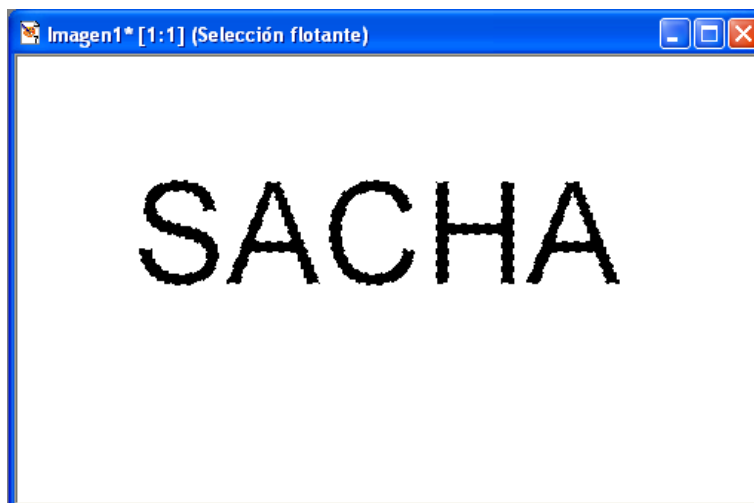
➡ Cambia las opciones a tu gusto, solo mantén flotante el texto, para el color elige solo uno diferente al del borde.

Luego ese color lo sustituiremos por glitter

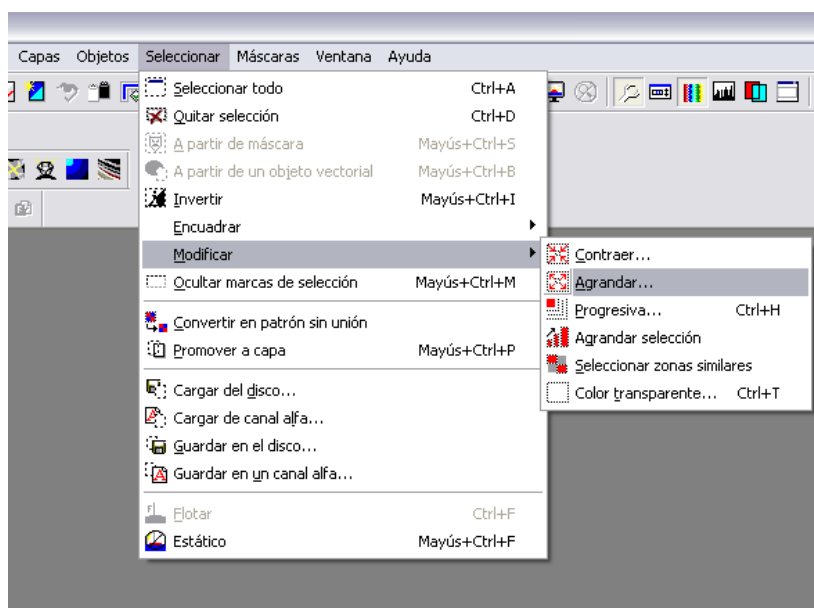
Para el ejemplo yo puse en texto Sacha y con una letra de bits. De tamaño elegí 72 y color negro me ha quedado así:

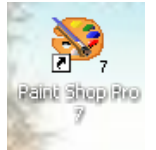


➡ Ahora de damos a Aceptar y verás esto:

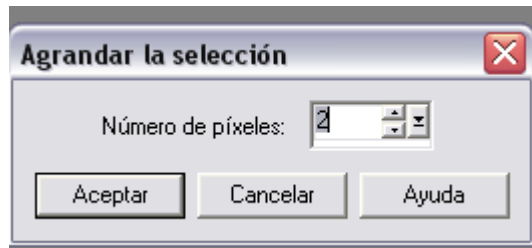


➡ Ahora no toques nada, déjalo así como esta!!! Ahora lo que vamos a hacer es ponerle un borde con las letras que están seleccionadas. No le des a nada, solo sigue mis pasos. En el menú de arriba del todo, ¿¿ves Seleccionar?? Puedes dale ahí, luego a modificar y luego a agrandar:



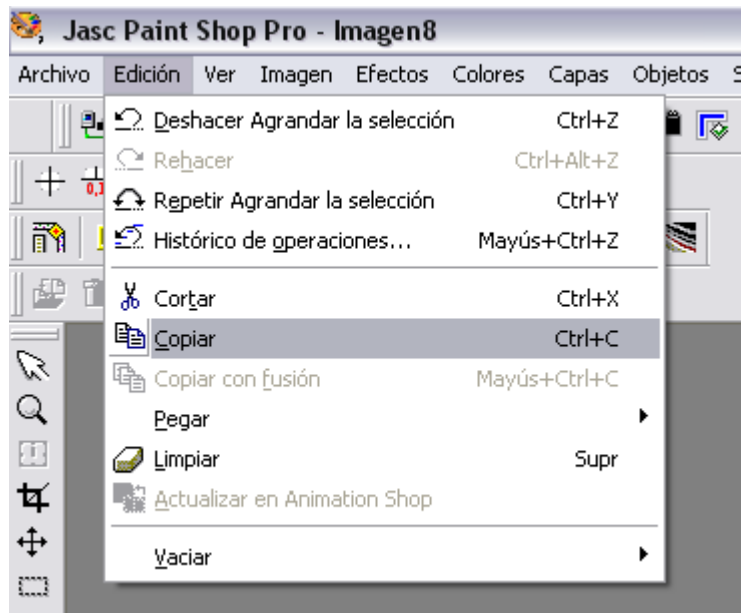


➡ Ahora dale a 2 pixeles, al menos te recomiendo eso, si no quieres poner 2 pixeles pon 1 o más, pero yo te aconsejo que por ahora pongas 2 pixeles:



➡ Y ahora le das a Aceptar. Tú no lo ves, o si se ve pero poquito... pero ya tienes tus bordes chulos! Ahora sin mover nada ni clickear nada, dale a copiar. Ya sabes menú de arriba, edición.....

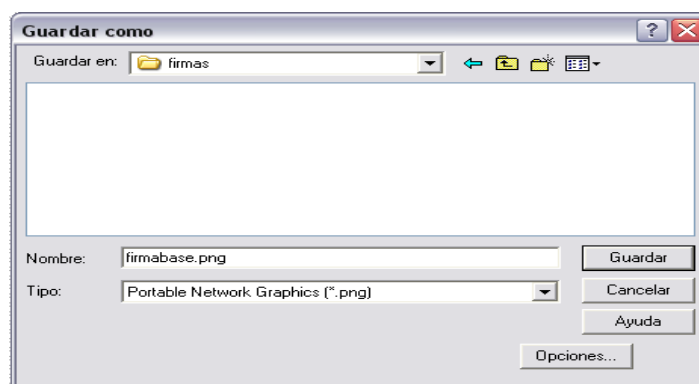
Mira así:



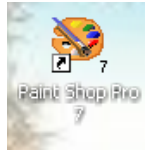
➡ Ahora si le das a control+v te saldrá esto:



➡ Ahora podrás fijarte en que nuestro fondo es transparente porque en el fondo de las letras salen cuadrados. Ahora lo que tenemos que hacer es una carpeta en el escritorio nueva. Y a continuación guardamos esta firma en esa carpeta y la llamaremos firma base. Esa carpeta será para ir guardando todos los fotogramas y así lo tenemos todo más ordenadito. Para guardar le vamos a dar a Archivo y a Guardar como..., y la meteis en la carpeta esa con aquel nombre (firma base).



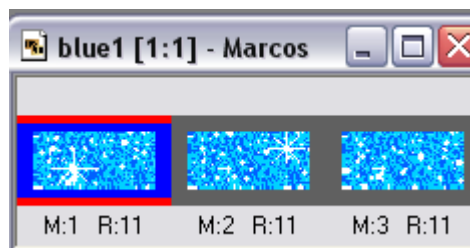




➡ Ahora como ya tenemos nuestra firma lo que tenemos que hacer es ponerle el glitter, que son las imágenes que se le ponen a las letras para que brillen, yo te he puesto algunas arriba para que te cojas la que más te guste, elígela y guárdatela en la carpeta nuestra que hicimos!!!

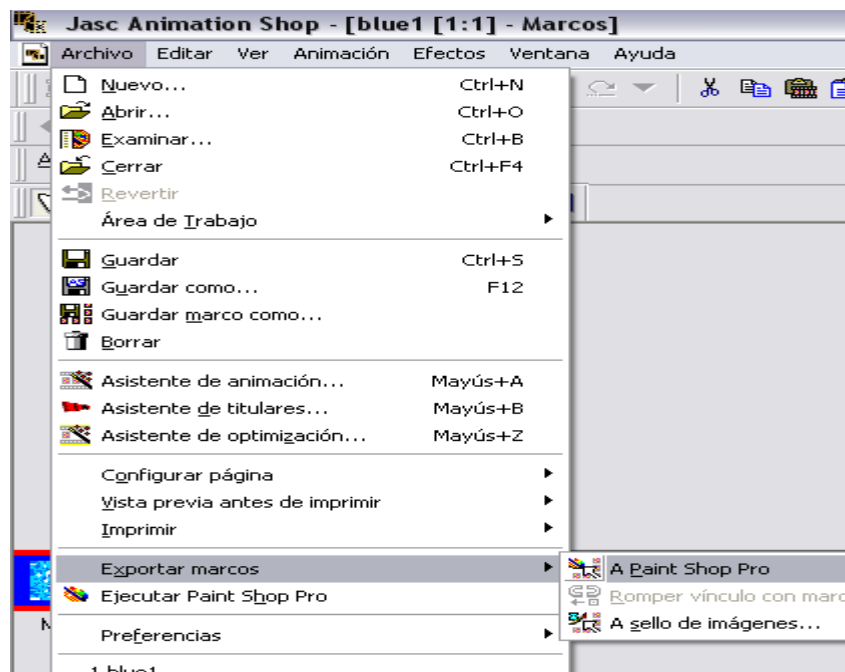
Nos vamos a ir al Animation Shop Pro ( sin cerrar el psp con la firma ) Abrimos el glitter que guardamos, os acordáis? Le damos a archivo>>abrir y abrimos donde hayáis guardado el glitter, prefiero que el glitter lo guardéis en aquella carpeta en la que estamos guardando todo.

Le damos a archivo>>abrir. Yo guardé el azul y esto es lo que veo:

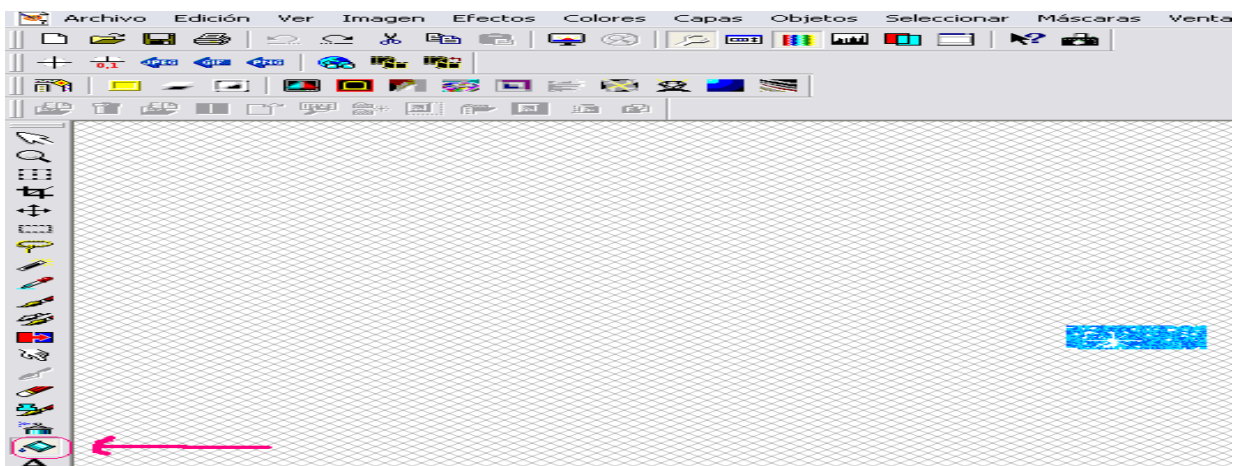


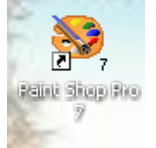
El que tiene el borde rojo es el marquito seleccionado de los 3. Seleccionaremos primero el primero (lógico!!)

Y ahora lo que vamos a hacer es: Vamos a archivo>>exportar marcos>>a Paint Shop Pro



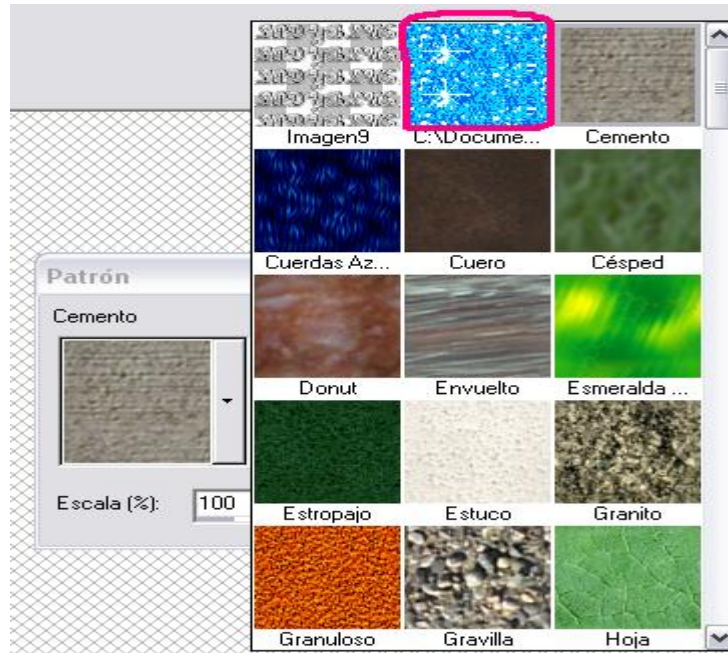
Cuando le des a esto, el programa Animation Shop Pro te llevara al PSP, Y verás el PSP con tu marco del glitter.






Vamos a seleccionar el bote de pintura como indica la imagen de arriba. Y ahora nos vamos a ir a la otra parte

Selecciona estilos!! Cuando le des a la flechita te saldrá el menú siguiente y deberás seleccionar patrón. Debes clicar 2 veces encima de estilos. Dale a la flecha. Y te saldrá esto:



Mira lo redondeado de rosa es tu glitter! Selecciónalo! y luego dale a aceptar... Ahora vuelve a tu texto! Yo vuelvo a donde ponía Sacha, texto agrandado con la lupa si es necesario y sino pues no...

Vamos a seleccionar la varita mágica q es esto: 

Y vamos con ella seleccionada a clicar en la letra que vamos a pintar!



Con el texto como lo ves arriba nos vamos a seleccionar el bote de pintura y lo rellenamos:



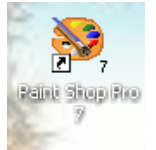
Cuando rellenemos todas nuestras letras, al final nuestra firma quedara asi!!!



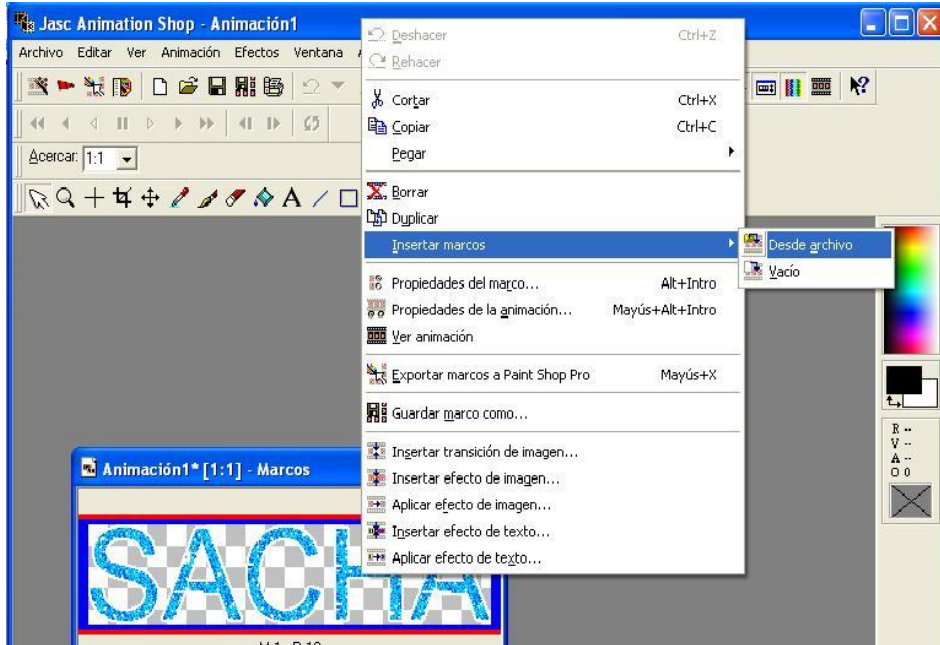
La guardaremos con el nombre de firma1, en nuestra carpeta de firmas! ( ya sabes archivo>>guardar )  
Recuerda que esto lo hicimos con el primer marco del glitter! Debes hacer lo mismo que te he enseñado en esta página



**COLEGIO PABLO DE TARSO IED**  
"CONSTRUCCION DE PROYECTOS DE VIDA PRODUCTIVOS"  
**MICROSOFT PAINT SHOP PRO 7 - GRADO SEPTIMO LIC. RAUL MONROY PAMPLONA**  
**Web: colegiopablodetarso.jimda.com**



del tutorial con los otros tres. Para ello abre la firma base y a rellenala como te hemos enseñado con los 2 marcos de glitter que te quedan. Guarda cada una como firma1, firma2, firma3. Cuando tengas las tres guardadas, abre el animation shop. Abre la primera firma (firma1)



Clickea encima con el botón izquierdo y le das a: insertar marcos>desde archivo.

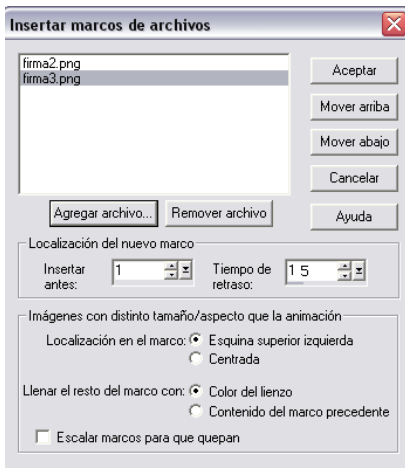
Le vamos a dar a insertar marcos desde archivos y ponemos la firma 2 y la firma 3, en tiempo poned 15, mira la imagen:

Ahora si quieres le das a ver animación y podrás ver tu primera firma!!!!!!!, cuando la veas guárdala!!!.

Mi firma al final me ha quedado así!!!:

Espero que este curso te haya servido de ayuda!!!, también puedes hacer firmas con imágenes, pero eso

cuando ya sepas más sobre esto



SACHA