

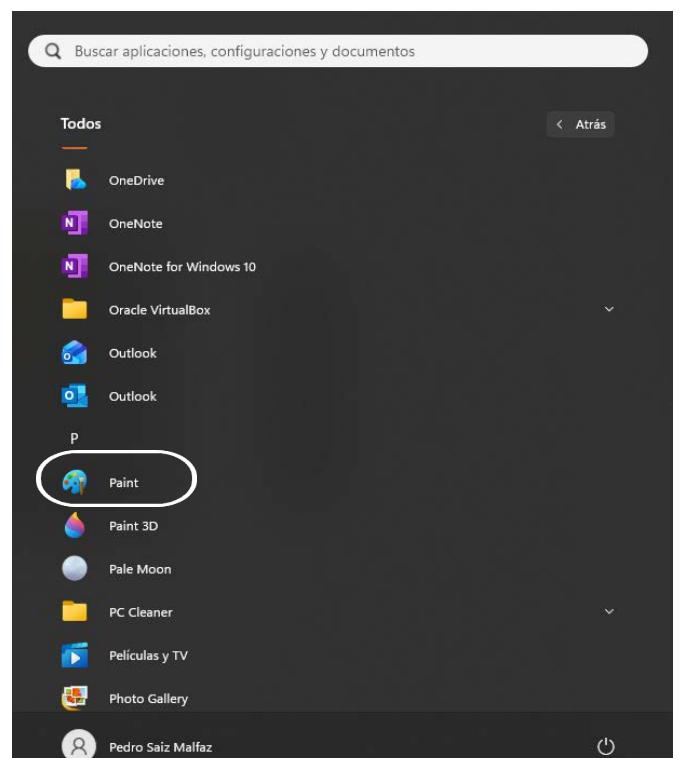
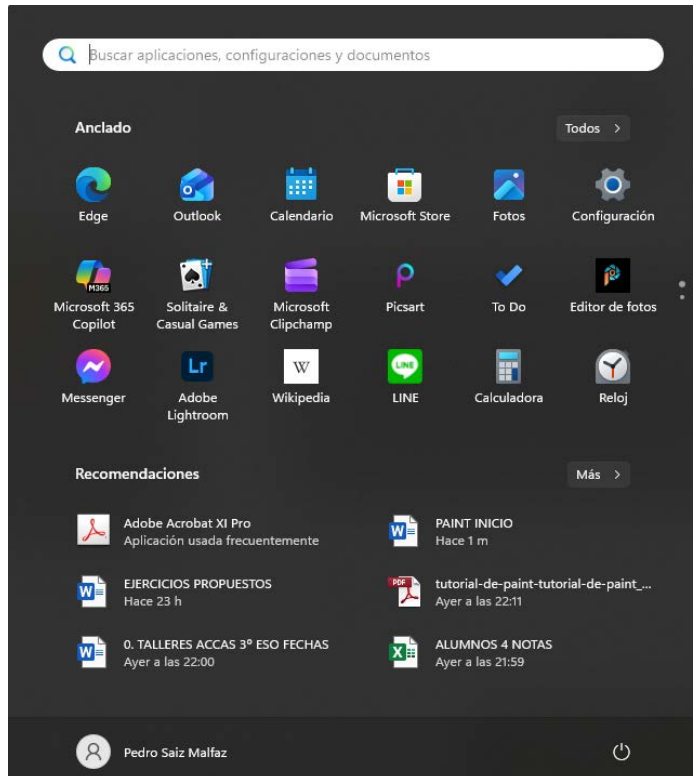
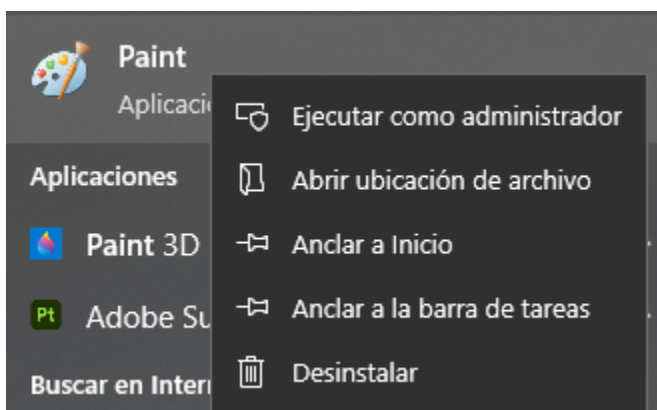


Paint de Windows.

Paint es la herramienta más básica para crear y manipular imágenes que viene incluida con Windows y en este tutorial vamos a aprender lo básico de usarla.

Para usar Paint, abrimos el Menú de Inicio y selecciona:

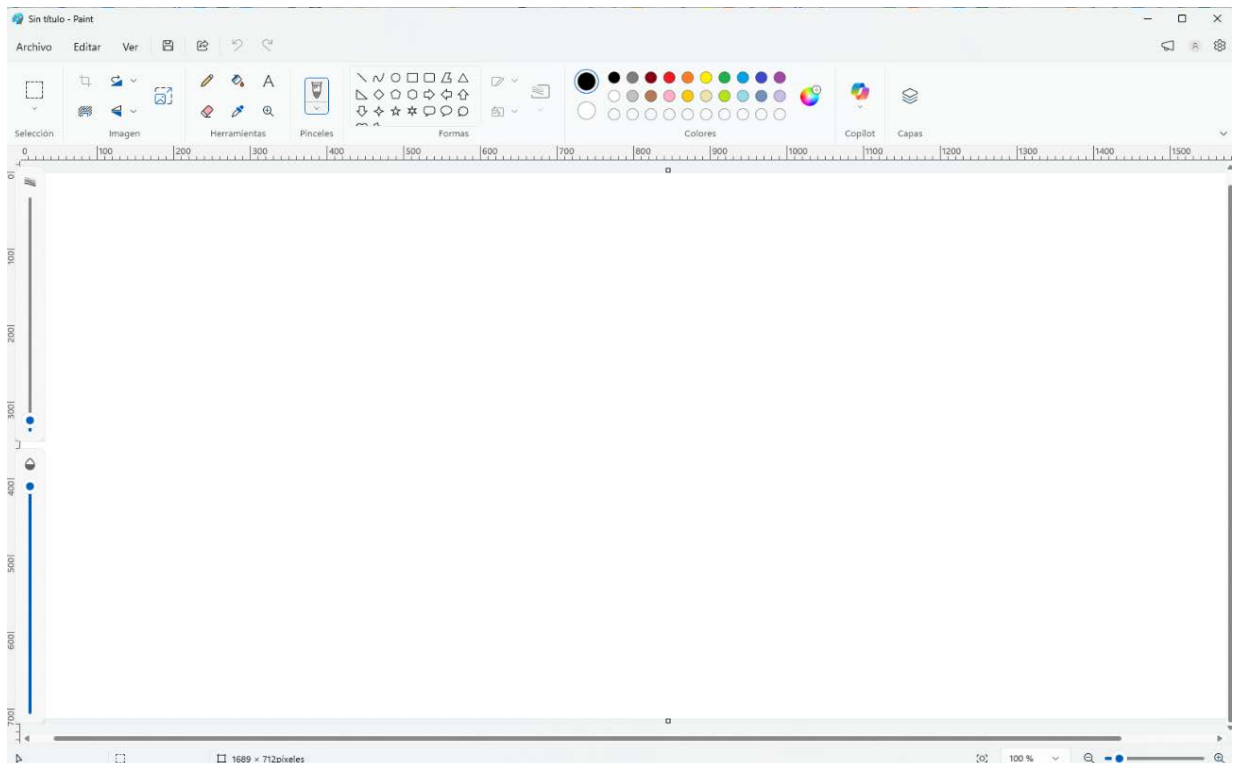
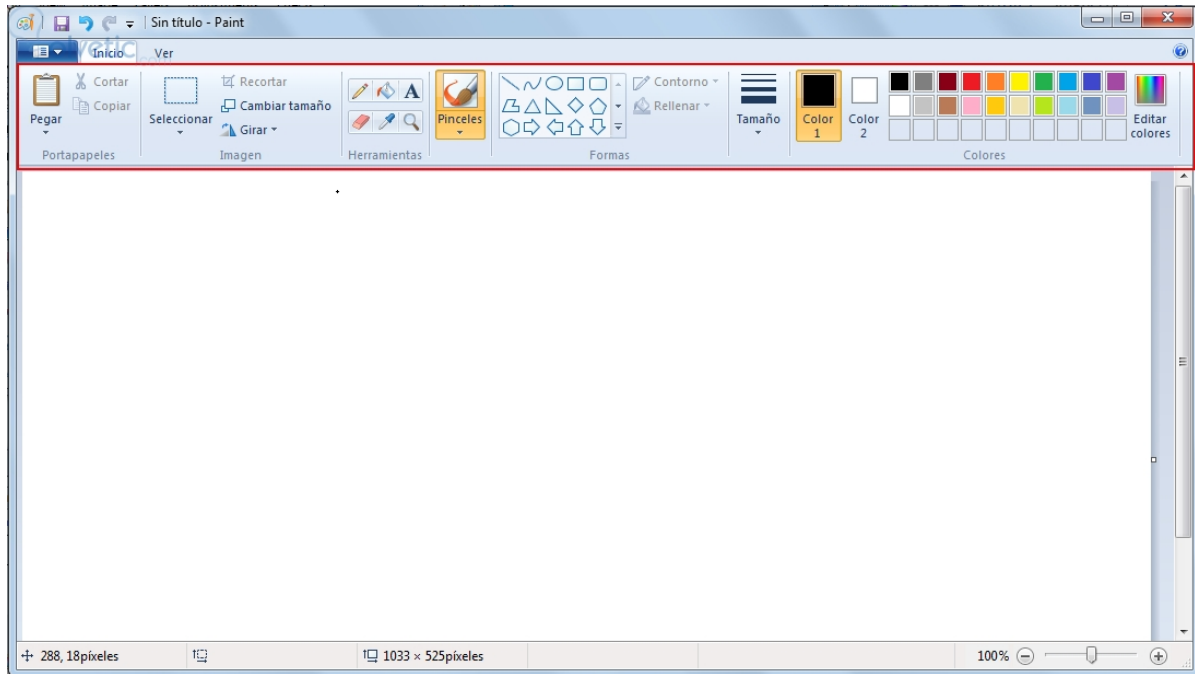
Inicio → “Todos los Programas” → “Accesorios” → Paint.





Una vez abierto Paint, tendrás un “**lienzo**” blanco y una serie de herramientas en la parte superior del programa.

Dependiendo de la versión de Windows que tengamos será:

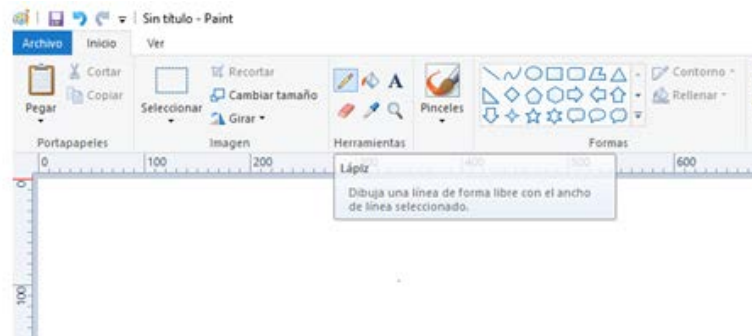


Las herramientas de Paint.

Paint posee todas las herramientas necesarias para crear dibujos sencillos. Entre ellas:

El lápiz (P).

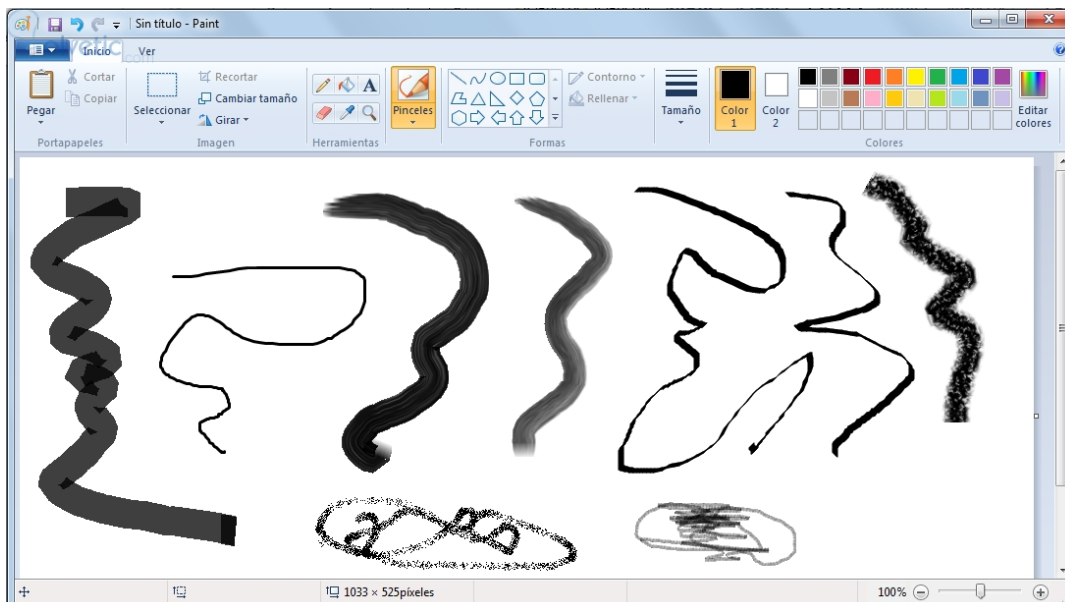
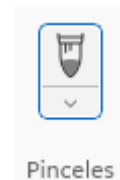
El **lápiz** es la herramienta apropiada para dibujar líneas a pulso sobre tu lienzo. Sólo haz click en él y coloca la punta del lápiz donde quieras empezar un trazo, haz click, déjalo presionado y mueve el mouse para trazar líneas del grosor y color seleccionado.



Nota: La mayoría de las herramientas (si no todas) puede modificar el color y el tamaño del trazo con las opciones que se encuentran al lado derecho de la pestaña de Inicio.

Los pinceles.

Los pinceles también sirven para realizar trazos libres, con la diferencia que puedes seleccionar el tipo de pincel empleado lo cual cambia la forma del trazo (el término “pincel” es usado muy a la ligera en esta herramienta) desde un marcador hasta un spray en aerosol, pasando por plumas fuentes y (inesperadamente) por diferentes trazos de pincel.





El borrador (E).

Su nombre es auto-explicativo, borra lo que se haya pintado en el lienzo, tiene forma de cuadrado y también puedes cambiar su tamaño.

El selector de color (B).

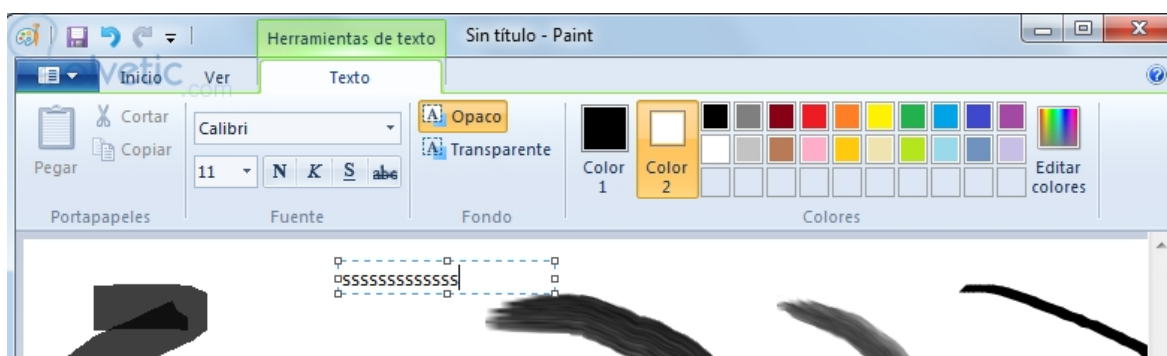
Es esa herramienta con forma de gotero, cuando poses una imagen con múltiples colores, se tomará el color del pixel donde coloques la punta de este gotero y hagas click para luego ser usado por cualquiera de las otras herramientas de color.

El Relleno con color (B).

Es la herramienta con forma de cubeta, riega el color seleccionado en todos los pixeles adyacentes del mismo color, es perfecta para rellenar figuras geométricas pero es poco práctica en una foto.

El texto (T)

Te permite escribir texto donde hagas click. Una vez seleccionada la herramienta de texto y habiendo hecho click en el lienzo, se abre una pestaña nueva en el menú para modificar las características particular del área donde estás escribiendo. Allí puedes cambiar el tamaño y tipo de fuente, así como el color de las letras y el fondo.



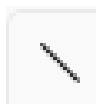
o (según versión)





Las formas:

Del lado derecho de las herramientas tienes las formas, ellas te permiten dibujar desde líneas rectas y curvas hasta estrellas de 4,5 y 6 puntas.



La línea recta.

Bien sencilla de usar, seleccionas el punto de partida de la línea y dejas presionado el clic y arrastras el ratón hasta donde quieras que termine. El resultado será una línea recta de principio a fin.



La línea curva.

Es un poco más difícil de usar ya que requiere que primero hagas una línea recta y luego hagas click en donde quieras proporcionarle algún tipo de curvatura a dicha línea. Cuando hayas finalizado la línea recta, puedes hacer click en alguno de los planos formados por la división de la línea, dejarlo presionado y arrastrar la curvatura hasta que sueltes el mouse. Posteriormente, si vuelves a hacer click en otro punto, la línea se doblará una segunda vez.

Nota:

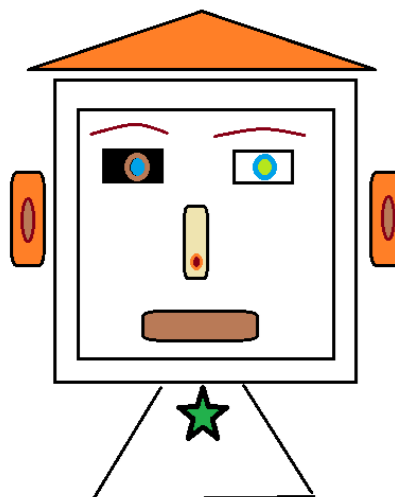
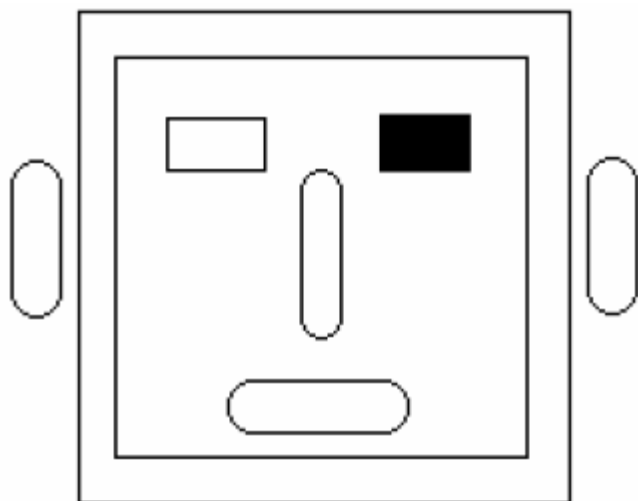
Tanto las formas (exceptuando la línea recta) como los cuadros de texto permiten ser movidos de donde fueron dibujados tan sólo hasta el momento inmediatamente después de cambiar de herramienta. Es decir, puedes arrastrar una estrella luego de terminada hasta que decidas elegir un pincel o el borrador. Lo mismo ocurre con un cuadro de texto después de que elijas el relleno de color o un corazón.



EJERCICIOS NIVEL INICIAL.

Ejercicio 1. Cara.

Abre una ventana de **Paint** (Inicio, Programas, Accesorios, Paint) y utiliza la herramienta **Rectángulo** y **Elipse** para dibujar la siguiente figura:

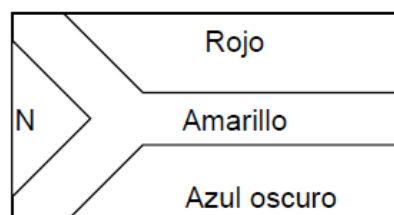
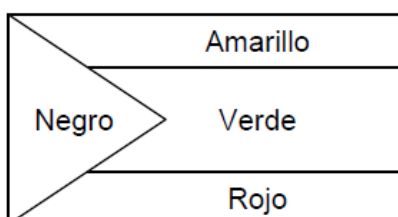
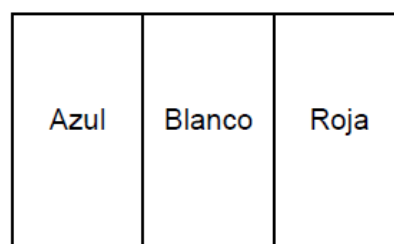
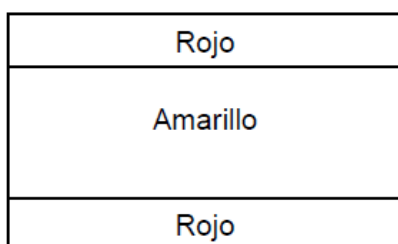


Guárdalo en la carpeta **Paint** de tu **Pendrive** la imagen creada en un archivo con el nombre de **"Cabeza cuadrada"**, en el formato **"PNG"** (es el mejor, ya que es de compresión sin pérdidas y soporta transparencia, a diferencia de JPG que comprime con pérdida de datos), o en **"BMP"** (si no necesitas transparencia y quieres preservar detalle máximo, aunque los archivos son más grandes).

Ejercicio 2. Banderas.

Despliega el menú **Archivo** y selecciona la opción **Nuevo** para limpiar el área de trabajo de Paint para crear el próximo dibujo.

Crea las siguientes banderas pintándolas del color correspondiente:



Guárdalo en la carpeta **Paint** de tu **Pendrive** la imagen creada en un archivo con el nombre de **"Banderas.bmp"**.



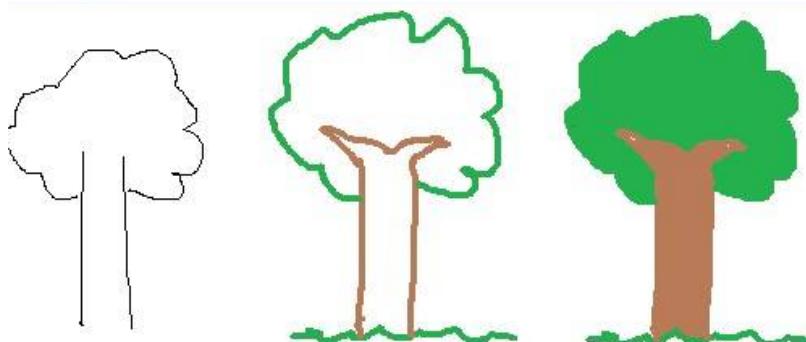
Ejercicio 3.1. Árbol.

Abre una ventana de **Paint** (Inicio, Programas, Accesorios, Paint) y dibujar un árbol semejante al dado:

1. Selecciona la herramienta lápiz.
2. Selecciona como color el negro (en caso de que no esté seleccionado ya)
3. Dibuja un árbol como el siguiente.
4. Selecciona la herramienta pincel.
5. Selecciona el color verde.
6. Pinta la zona superior del árbol.
7. Selecciona el color marrón.
8. Pinta el tronco del árbol.
9. Selecciona la herramienta borrador.
10. Repasa los bordes del árbol y dibuja una nube y coloréala.
11. Ya hemos terminado el dibujo, ahora **Guárdalo** en la carpeta **Paint** de tu **Pendrive** la imagen creada en un archivo con el nombre de **“Árbol.bmp”**.



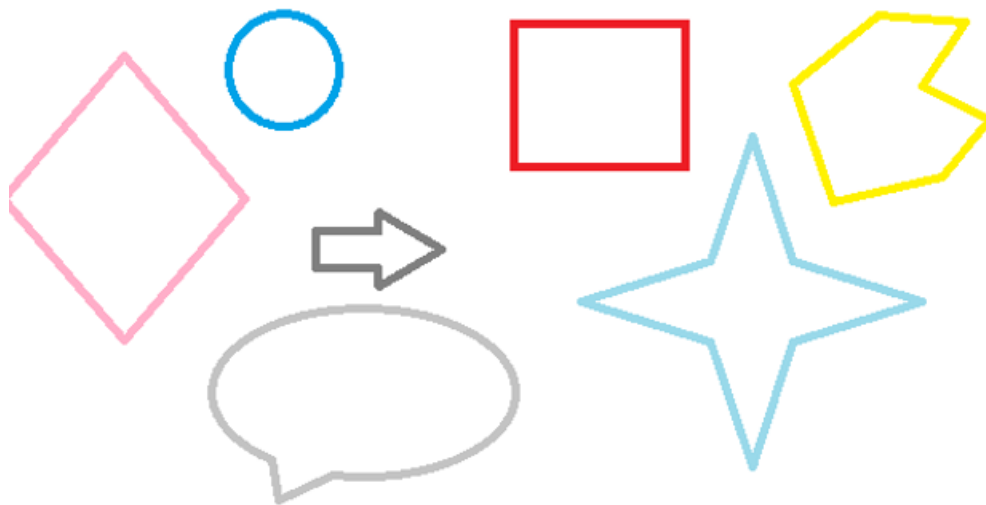
12. En el mismo dibujo, crea los tres arboles que ves a continuación y guardalo.



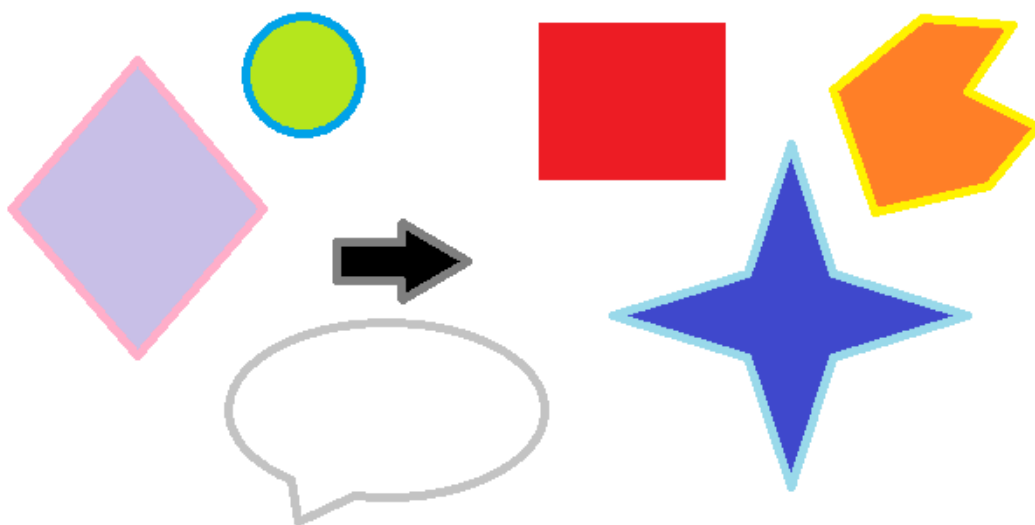
Ejercicio 3.2. Figuras y formas.

Abre una ventana de Paint (Inicio, Programas, Accesorios, Paint) y dibujar las siguientes formas, que se indican en la figura adjunta.

1. Para trazar cualquiera de ellas solo tenemos que seleccionar una, hacer clic sobre el lienzo y arrastrar el ratón. Automáticamente se dibujará la forma deseada. Dependiendo de lo que movamos el ratón conseguiremos una figura más o menos grande.
2. Dibujar cada forma de un color y un trazo determinado, para ello deberemos escoger esos dos parámetros antes de seleccionar el icono de la figura que vamos a dibujar.



3. El resultado final ha de ser:





Ejercicio 4. Tu nombre.

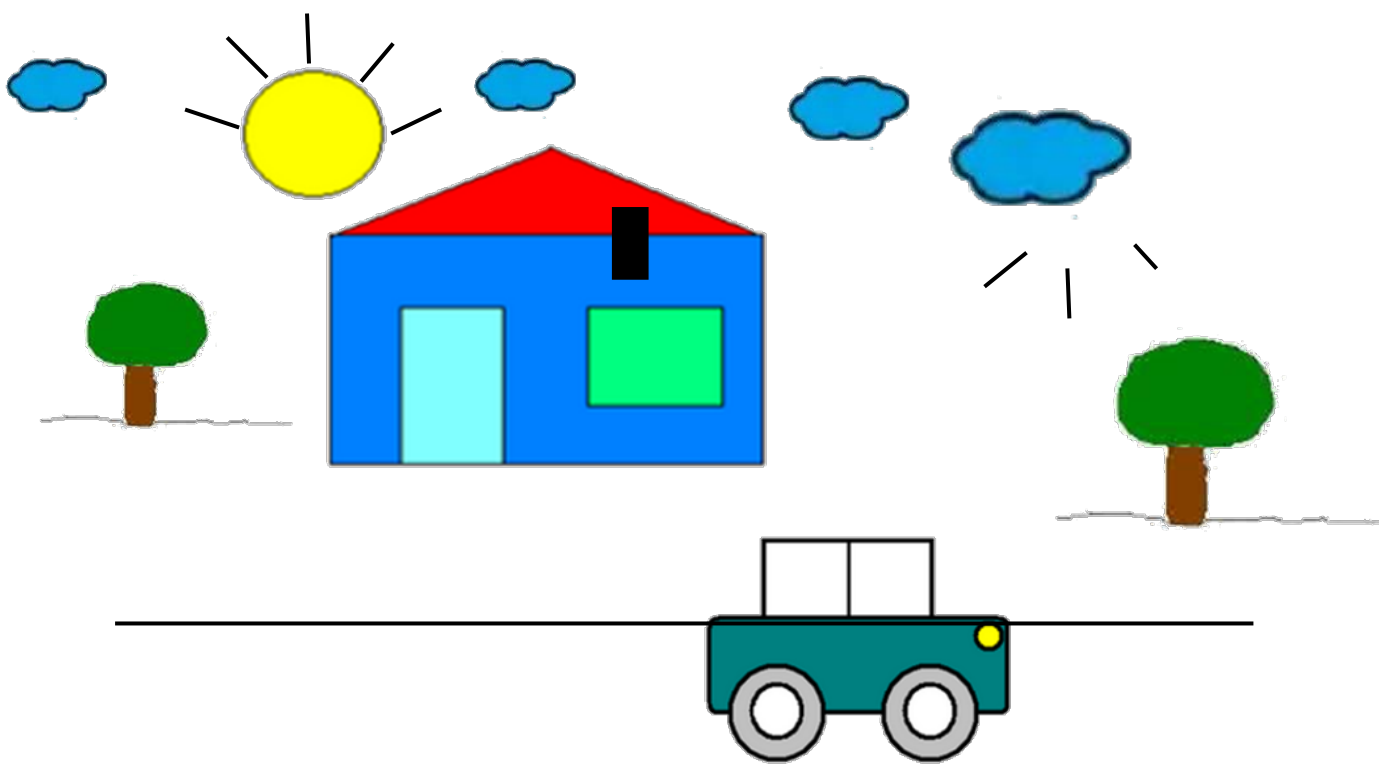
Abre una ventana de **Paint** (Inicio, Programas, Accesorios, Paint) y:

1. Selecciona la herramienta línea.
2. Selecciona el color que más te guste.
3. Formando líneas, escribe tu nombre.
4. Selecciona la herramienta borrador.
5. Repasa las letras para mejorar el texto.
6. Ya hemos terminado el dibujo, ahora **Guárdalo** en la carpeta **Paint**, de tu **Pendrive**, la imagen creada en un archivo con el nombre de **“Mi nombre con líneas.bmp”**.



Ejercicio 5. Mi casa y mi coche.

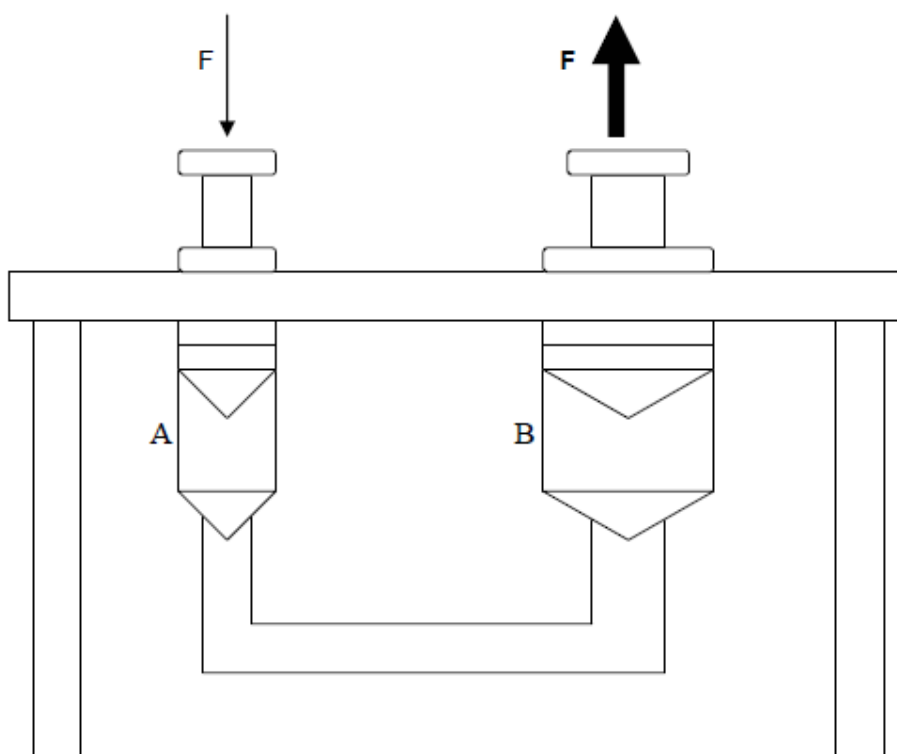
Abre una ventana de **Paint** (Inicio, Programas, Accesorios, Paint) y dibujar una casa y un coche similares a los que se ven en la figura adjunta:





1. Selecciona las herramientas **rectángulo, triángulo y elipse**, y dibuja la casa.
2. Colorea las distintas partes de la misma, escogiendo los colores a tu elección, salvo el sol que deberá ser amarillo.
3. Añádele el árbol del ejercicio 3, así como un sol y 4 nubes de diferentes tamaños y formas.
4. Ahora selecciona las herramientas **rectángulo redondeado, rectángulo y elipse**, y dibuja el coche.
5. Colorea las distintas partes de la misma, escogiendo los colores a tu elección.
6. Ya hemos terminado el dibujo, ahora **Guárdalo** en la carpeta **Paint**, de tu **Pendrive**, la imagen creada en un archivo con el nombre de **“Mi casa y mi coche.bmp”**.

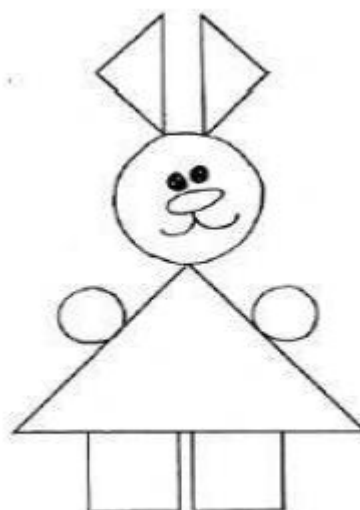
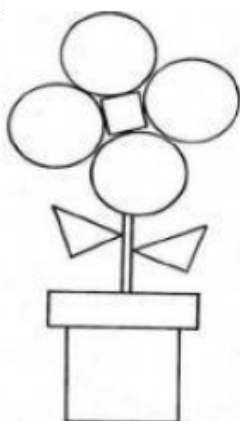
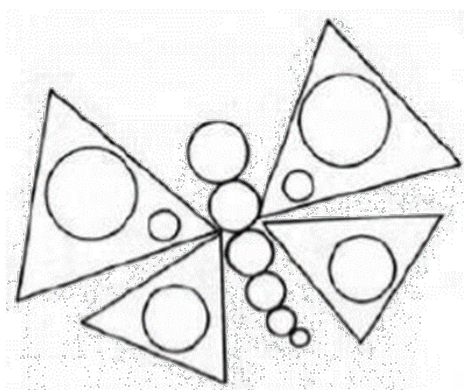
Ejercicio 6. Mesa de trabajo del taller de tecnología.



Guárdalo en la carpeta **Paint**, de tu **Pendrive**, la imagen creada en un archivo con el nombre de **“Mesa de trabajo.bmp”**.

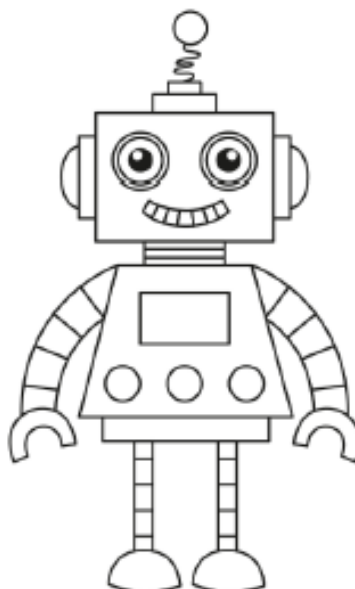
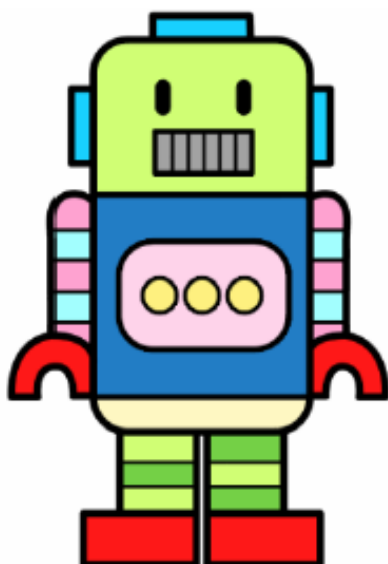


Ejercicio 7. Dibujos para hacer y colorear. Mariposa, Florero y Gato.



Guárdalos en la carpeta **Paint**, de tu **Pendrive**, las imágenes creadas en tres archivos con los nombres de **“Mariposa.bmp”, “Gato.bmp”** y **“Florero.bmp”**.

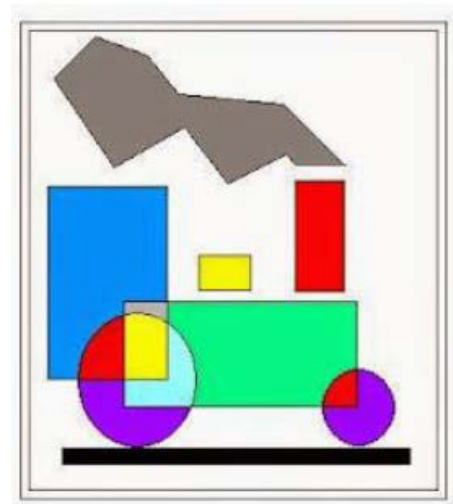
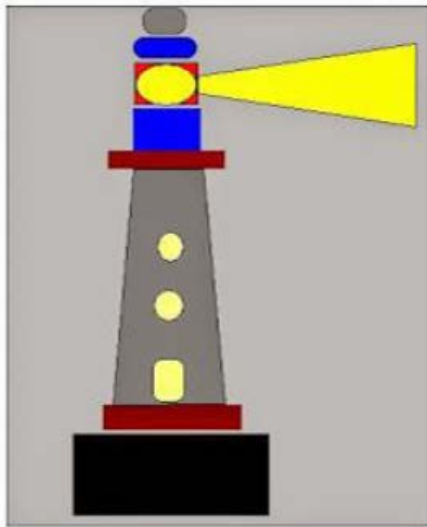
Ejercicio 8. Robots.



Guárdalos en la carpeta **Paint**, de tu **Pendrive**, las imágenes creadas en dos archivos con los nombres de **“Robot.bmp”** y **“Robotin.bmp”**.

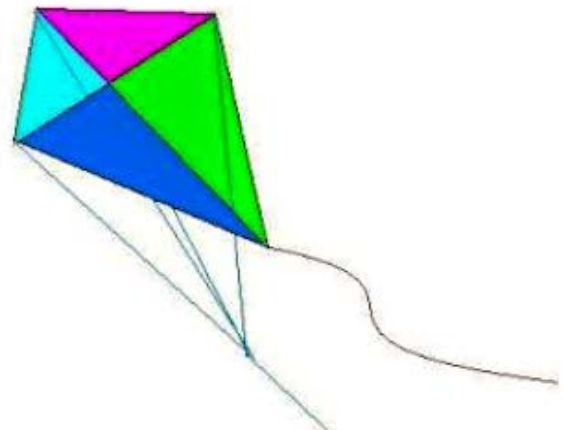
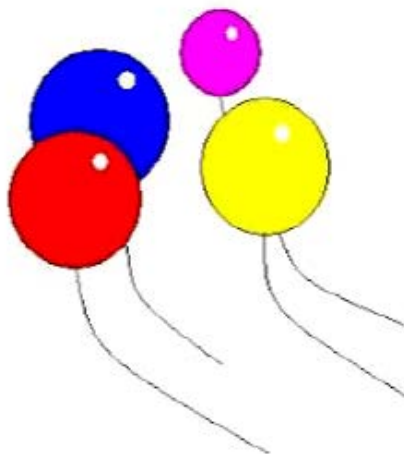


Ejercicio 9. Faro y Tren.



Guárdalos en la carpeta **Paint**, de tu **Pendrive**, las imágenes creadas en dos archivos con los nombres de **"Faro.bmp"** y **"Tren.bmp"**.

Ejercicio 10. Globos y Cometa



Guárdalos en la carpeta **Paint**, de tu **Pendrive**, las imágenes creadas en dos archivos con los nombres de **"Faro.bmp"** y **"Tren.bmp"**.