

# Paint Shop Pro

## Paleta de Herramientas

**Herramienta flecha:** Mueve la imagen si es que es más grande que la pantalla

**Herramienta Acercar:** Es un zoom

**Herramienta Deformar:** (La imagen debe contener solo una capa) Deforma la imagen actuando en los puntos indicados. Cambia de acción si mantenemos pulsada la tecla control.

**Herramienta Recortar:** Cortamos la porción de imagen que deseemos

**Herramienta Mover:** Podemos mover la zona seleccionada (pulsar antes el botón derecho)

**Herramienta Seleccionar y Herramienta Lazo:** Señalamos una zona de la imagen, ya en forma rectangular, ya en forma irregular

**Herramienta Varita mágica:** Seleccionamos todas las zonas de la imagen que contengan determinado color (cambia la selección según la tolerancia marcada)

**Herramienta Gotero:** Seleccionamos sobre la imagen el color que deseemos del primer plano (con el botón izquierdo) o el del fondo (con el botón derecho)

**Herramienta Pincel:** Nos sirve para dibujar, con el botón izquierdo para el color del primer plano o con el botón derecho para el color del fondo. Tiene múltiples modalidades.

**Herramienta Pincel de copia:** Copia parte de una imagen en otra zona

**Herramienta Reemplazar color:** Sustituye el color de una imagen por uno nuevo

**Herramienta Retoque:** Podremos retocar la imagen según múltiples modos

**Herramienta Eliminar rayaduras:** Podremos eliminar rayaduras, marcas y cualquier otro objeto no deseado

**Herramienta Borrador:** Es una goma de borrar

**Herramienta Salto de imágenes:** Permite agregar imágenes prediseñadas de múltiples formas y posiciones.

**Herramienta Aerógrafo:** Simula la pintura de un pulverizador

**Herramienta Bote de Pintura:** Rellena un área de la imagen con un color

**Herramienta Texto:** Inserta un texto en la imagen pudiendo elegir tamaño y fuente

**Herramienta Diseño:** Permite dibujar líneas rectas, líneas a mano alzada y curvas. Con la tecla Alt pulsada se crean poligonales.

**Herramienta Formas:** Permite dibujar rectángulos, botones, llamadas, signos y polígonos

**Herramienta Objeto Vectorial:** Permite modificar objetos vectoriales.



**Importante:** Podemos elegir las distintas modalidades de estas herramientas activando la paleta de configuración (menú ver-barras de herramientas)

## Opciones interesantes de los menús

**Menú archivo:** Casi todas las entradas son conocidas, pero en *guardar como*, además de poder modificar el formato del archivo, podremos cambiar el tamaño del archivo eligiendo la calidad deseada. Suele dar buen resultado la optimización. (Menú archivo-guardar como-opciones). Es muy interesante la opción *Captura de pantalla* que permite crear una nueva imagen capturando la zona que nos interese de lo que veamos en nuestro monitor (Menú archivo-importar-captura de pantalla-Iniciar)

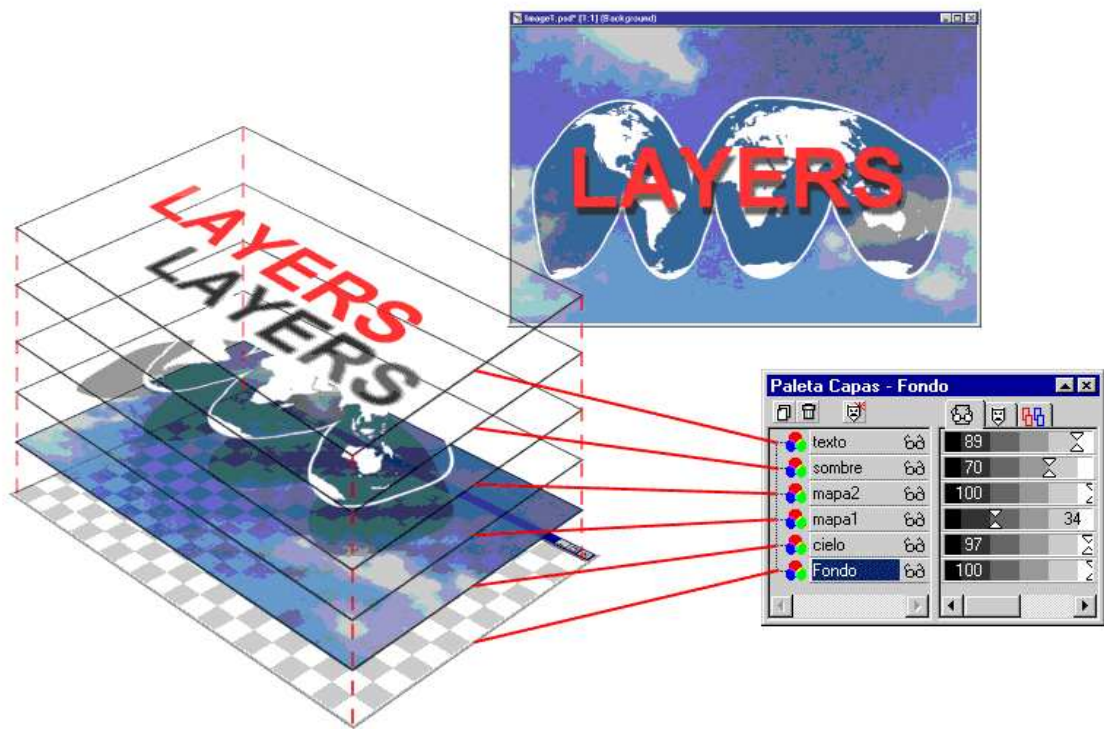
**Menú edición:** Todas las entradas son conocidas pero conviene conocer las distintas opciones de pegado de una imagen.

**Menú imagen:** Contiene varias opciones sencillas de manipulación de una imagen: rotación, simetrías, cambio de tamaño, ampliación por su cuatro lados etc. También es interesante la entrada *información de la imagen*.

**Menú efectos:** Contiene muchos efectos, algunos muy vistosos, que permiten añadir a una imagen peculiaridades difíciles de conseguir de otra forma

**Menú colores:** Contiene muchas opciones de modificación conjunta de todos los colores y tonalidades contenidos en una imagen. No es fácil conseguir aquellos cambios que deseemos, pero su aplicación es simple, por lo que merece la pena intentarlo

**Menú Capas:** Una imagen suele estar formada por diferentes imágenes que se ven conjuntamente cual si fuesen varias hojas transparentes, llamadas capas, conteniendo cada una de ellas parte de la imagen global. (Ver el ejemplo). En este menú aparecen todas las opciones de manipulación de capas.



## Actividades

1. Utiliza una imagen cualquiera y sobre ella prueba todas las herramientas comentadas.
2. Entra en la web del Instituto, busca en la Sala de Exposiciones la exposición de Alejandro Zapico y captura una de sus fotos de Angola
3. Abre la imagen instituto.jpg y guárdala en formato bitmap como instituto.bmp, en jpg comprimida al 99% al 50% y al 1% como instituto99.jpg instituto50.jpg instituto01.jpg respectivamente, en jpg redimensionada al 10% de altura y anchura como Instituto\_mini.jpg. Completa la siguiente tabla y compara a simple vista la calidad de la imagen.

Nombre de la imagen	Dimensiones (pulgadas)	Resolución (píxeles por pulgada)	Nº de colores	Tamaño del archivo (en KBytes)
instituto.jpg	16,278 x 16,278	72	16,7 millones	800
instituto.bmp				
instituto99.jpg				
instituto50.jpg				
instituto01.jpg				
instituto_mini.jpg				

4. Abre la imagen instituto.jpg y retócala de forma que no se vean los semáforos.
6. Copia de la web del Instituto la jota de Jovellanos que va girando sobre los menús. Abre el archivo con el programa anim.exe y observa cómo está diseñado. Busca en Internet otros archivos gif y haz lo mismo.
7. Crea con el programa anim.exe un gif propio.
8. Escanea las imágenes que utilices en el punto 9
9. Escanea una página de un libro y conviértela en un documento de texto
10. Haz un cartel diseñado por ti con tema social. Ejemplos: contra la marginación social, contra el alcohol en los jóvenes, prudencia en la conducción etc. Los mejores carteles los incorporaremos al periódico del País de los Estudiantes.