

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN					
	NOMBRE ALUMNA:					
	ÁREA / ASIGNATURA: Tecnología e Informática					
	DOCENTE: Claudia Patricia Rivera Guerra					
	PERIODO	TIPO GUÍA	GRADO	Nº	FECHA	DURACIÓN
1	Conceptual-ejercitación	3º	2	Marzo	2 unidades	

INDICADORES DE DESEMPEÑO: Identifica los elementos de la ventana del programa utilizando las herramientas en sus creaciones artísticas

PAINT

Paint es un programa para la creación y edición sencilla de imágenes a partir de una serie de herramientas de fácil uso, siendo apropiado para trabajarlo en la escuela.

Fue desarrollado en el año 1982 por la empresa Microsoft, quien lo introdujo en el Sistema Operativo Windows desde su primera versión.

Este programa imita en digital una hoja en blanco y el uso de lápices, pinceles, formas predefinidas, borrador, líneas, etc., para dibujar. Además, tiene herramientas para intervenir imágenes ya diseñadas como fotografías, ilustraciones o dibujos digitales hechos en el computador o escaneados.

RAZONES PARA UTILIZAR PAINT

Algunas razones para usar este programa, o ventajas:

- ☺ Facilidad de uso.
 - ☺ Sencilla interfaz gráfica.
 - ☺ La aplicación viene con el sistema operativo Windows, por tanto, no hay que pensar en su instalación.
 - ☺ Se pueden realizar las siguientes opciones, gracias a sus herramientas:
 - Creación de dibujos
 - Recorte de imágenes
 - Agregar texto a imagen
 - Corregir aspectos básicos de imágenes de forma rápida
 - Cambiar tamaño de las imágenes
 - Agregar detalles a las imágenes
 - Agregar o cambiar colores a los dibujos
 - Guardar imágenes para insertarlas en otro programa.
 - Elegir el formato con el que se quiere guardar una imagen.
- Duplicar los recortes realizados sobre la imagen o copiar en otros programas

DESVENTAJAS PARA USAR PAINT

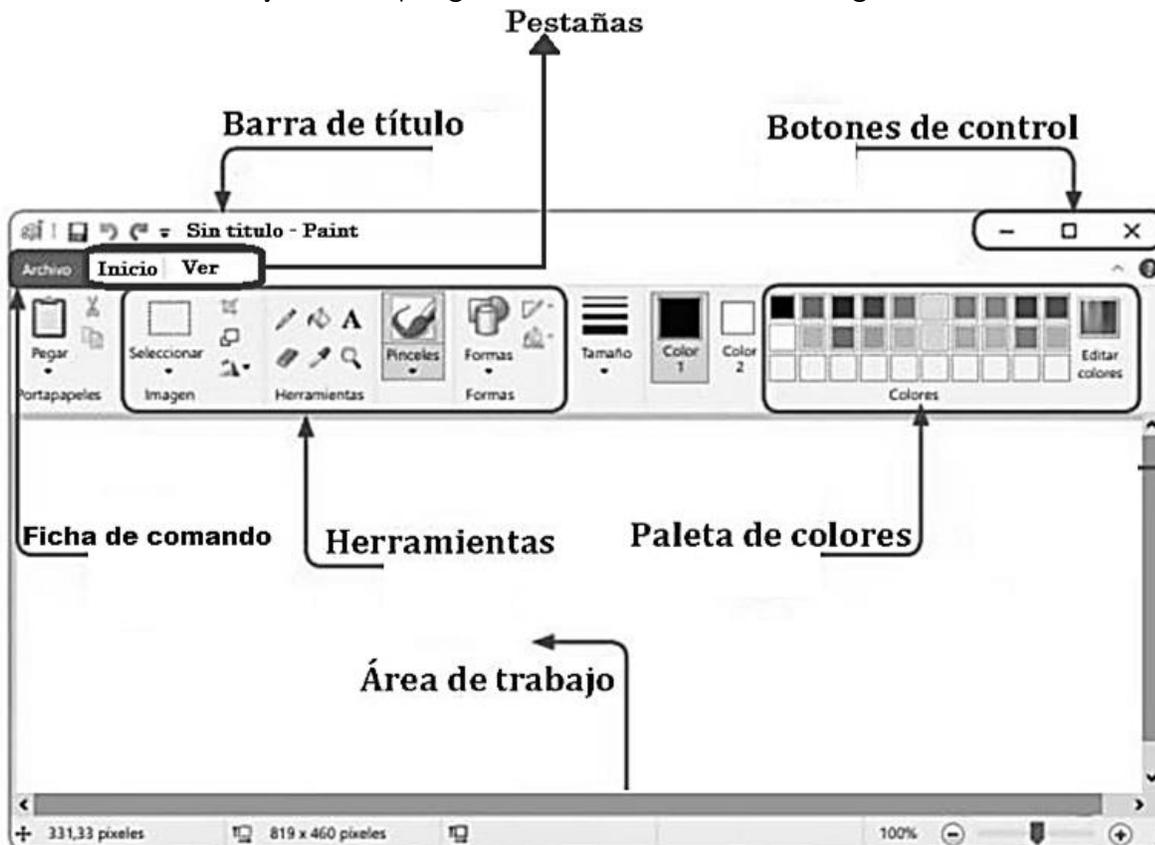
Las desventajas, por su parte, no son muchas, pero vale la pena mencionarlas para tenerlas presente al momento de elegir utilizar este programa:

- ❖ Su facilidad radica en no ofrecer demasiadas herramientas, lo cual es una desventaja en algunas situaciones. Por tanto, su entorno sencillo con opciones básicas, no ofrece la posibilidad de editores de imagen profesional.
- ❖ Los colores son sólidos. Esto quiere decir que no da la opción de utilizar colores degradados, o generarle efectos.
- ❖ Sólo permite deshacer 3 cambios o acciones efectuadas (Opción Edición/Deshacer)
- ❖ La herramienta de agregar texto no es versátil. Donde se ubica el puntero queda escrito, sin dar la opción de mover el elemento si se requiere ubicarlo en otra parte o cambiarle alguna característica.
- ❖ Menos posibilidad y flexibilidad de corregir error al no trabajar por capas, lo que implica que todo lo que se realiza queda encima de la imagen (relacionada con limitación anterior).

Por las características mencionadas, Paint, además de ser una herramienta muy divertida para los niños, ayuda a desarrollar habilidades psicomotrices aumentando con ello la concentración, desarrollando la creatividad e imaginación, propiciando que se identifiquen y clasifiquen objetos y figuras, y estimulando la motricidad fina al practicar el uso del ratón.

VENTANA DE PAINT Y EL FUNCIONAMIENTO DE SUS HERRAMIENTAS

El programa se encuentra siguiendo la ruta: Inicio/Programas/Accesorios/Paint. Una vez se abre o ejecuta el programa, se va a observar la siguiente ventana de trabajo

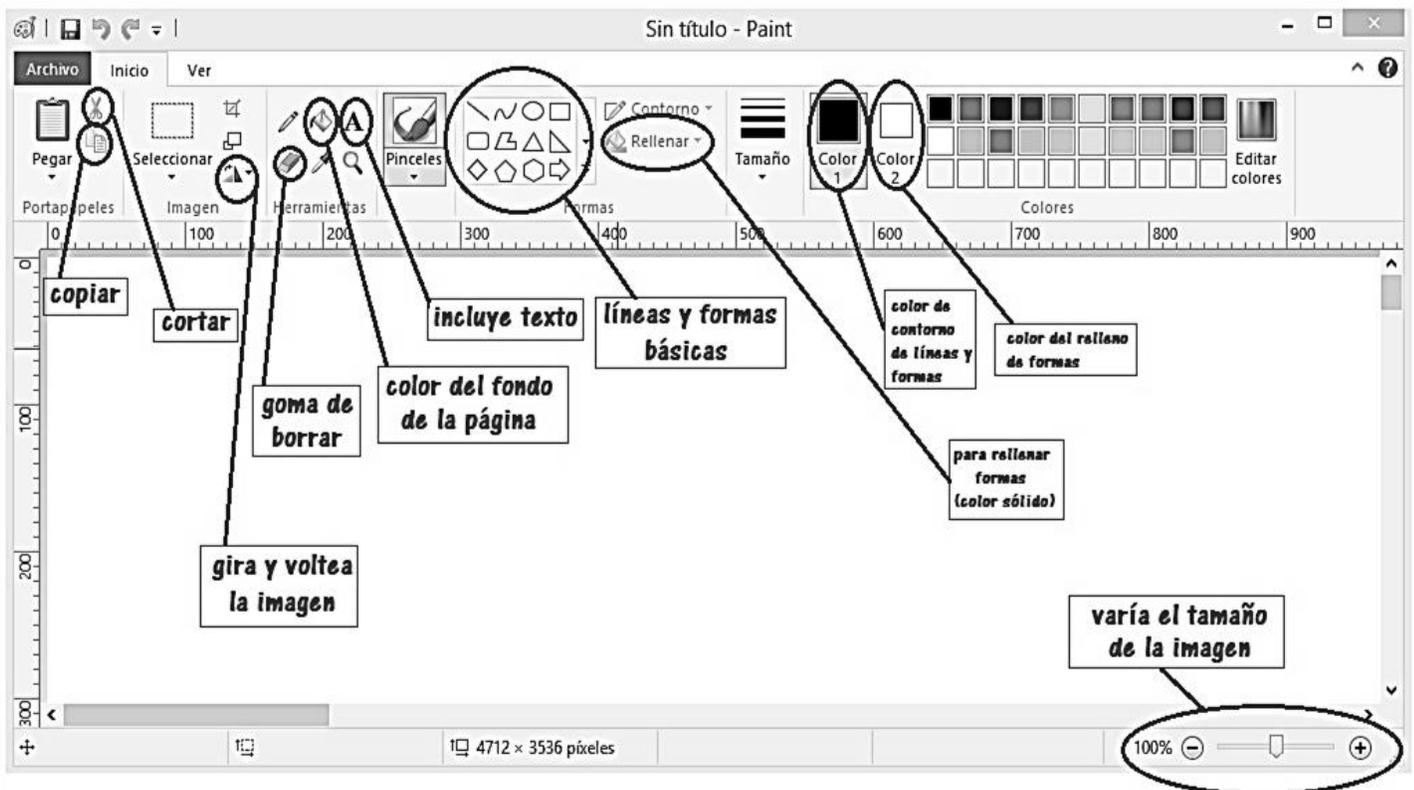


Cada uno de los componentes contiene:

Barra de título: Muestra el nombre del archivo que se está trabajando, seguido del nombre del programa. Se recomienda que al grabar se asigne un nombre diferente, no sólo porque es una correcta práctica al momento de guardar información para recuperarla posteriormente más fácil, sino también para evitar que después guarde otro dibujo bajo el mismo nombre, grabando encima de lo que ya ha hecho.

Pestañas: Se encuentra en esta barra todas las opciones que da el programa, las cuales se encuentran divididas en dos grupos que son Inicio y Ver

Herramientas: Zona donde se encuentran las diversas opciones para trabajar con las imágenes

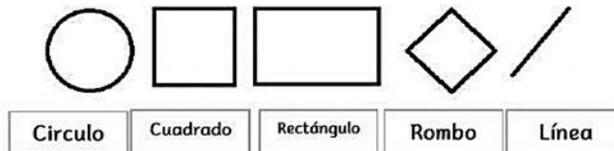
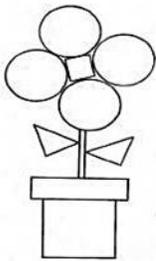
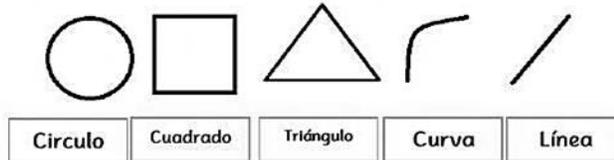
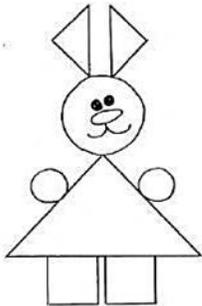
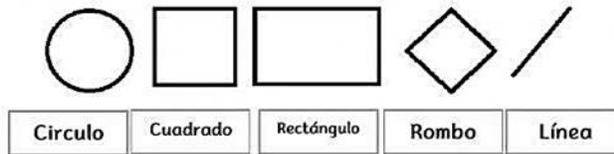
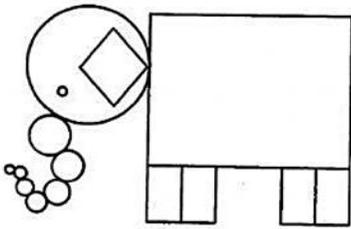
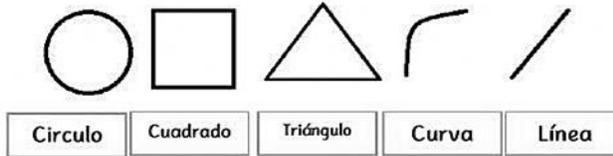
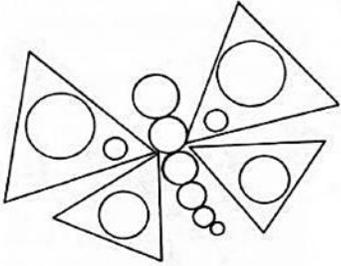


Área de trabajo: Espacio que tenemos para crear o editar imágenes. Al ancho y alto del área, que es lo que determina su tamaño, se le denomina Atributos. Es muy importante tener en cuenta los atributos pues una imagen muy grande no sólo puede sobrepasar innecesariamente el tamaño requerido, sino que esto implica a su vez que sea un archivo más pesado. Igualmente, si es muy pequeña no se verá bien al quererla usar, por ejemplo, en un documento, una presentación, etc.

Cuadro o paleta de colores: Muestra las posibilidades de colores con las que se cuenta, pudiendo personalizarla dando doble clic sobre el cuadro de colores

ACTIVIDAD

Selecciona el nombre de las formas que se utilizaron para realizar los dibujos y coloréalos



2. Realiza en tu cuaderno un dibujo donde utilices 4 formas que puedes repetir

EL ARTE DESAFIA A LA TECNOLOGIA Y LA TECNOLOGIA INSPIRA EL ARTE