

Imatge digital

Aquest dossier és extracte dels documents "Treballem amb l'ordinador a primària" de Castro, José A.; Casals, Pilar (coordinadors) PIE, 1999, i "Eines informàtiques a l'Educació Infantil i Cicle Inicial" de Fonoll, J. i Sala, M. PIE, 1999. Ambdós els podeu trobar sencers, entre d'altres llocs, al CD-Rom "Materials de Formació 2000"

El Kid Pix

El Kid Pix Studio Deluxe permet treballar dibuixos, imatges, dibuixos amb moviment, so, seqüències de dibuixos i animacions. A més de poder fer dibuixos lliures, l'alumne té al seu abast galeries de fons per al dibuix, imatges definides, petits dibuixos per estampar, sons, pel·lícules, etc., els quals pot utilitzar en tot moment en les seves composicions.

En obrir el programa surt la pantalla per accedir a l'activitat que desitgeu:

Kid-Pix: És el programa de dibuix on cada eina permet moltes possibilitats de treball.

Walky TV: Visualitza fitxers AVI. Hi ha diferents possibilitats de control i edició. Permet seleccionar imatges de les pel·lícules per incloure a la pantalla de dibuix del Kid Pix.

Slide Show: Programa per a l'elaboració de seqüències d'imatges. Pot haver-hi un dibuix (BMP), so (ja definit, WAV o gravar-ne un) i un tipus de transició entre escenes.

Moopies: Per a la confecció d'escenes amb petits dibuixos amb moviment i so.

Stampimator: escenes que poden contenir petits dibuixos als quals se'ls pot definir uns desplaçaments per la pantalla.

Digital Puppets: Permet una presentació, el contingut de la qual pot ser un dibuix (puppet), un fons de pantalla i un so a escollir. És possible gravar un so personalitzat.

El Kid-Pix pròpiament dit

La pantalla presenta les següents parts: a dalt la **línia de menús**, al mig la part blanca per dibuixar, a l'esquerra hi ha les **icones de treball**, en posició vertical i, a sota, els **colors** disponibles (256 colors); finalment, a la part inferior hi ha les icones de les possibilitats de treball de cada eina seleccionada.

Primer cal anar al menú Toolbox i activar l'opció Switch to Spanish, per visualitzar el text dels menús en castellà. Es disposa de les següents eines de treball:



Icona **llapis**, per a dibuixar a mà alçada.

Icona **línia recta**, per a dibuixar rectes.

Icona **rectangles**. A sota apareixen les seves possibilitats de treball.

Icona de **cercles, circumferències, el·lipses...**

Icona de **pinzell personalitzat**, amb diferents formes.

Icona d'**acoloriment**, pot de pintura, per pintar els dibuixos.

Icona de l'eina batedora, permet realitzar canvis de presentació del dibuix.

Icona d'**esborrar**, permet esborrar parts del dibuix o la seva totalitat.

Icona de **lletres, nombres, signes**, tampons, actuen com a pinzells.

Icona de **text**, obre un requadre de text a la pantalla. Es pot dimensionar.

negreta, cursiva i subratllat. S'activa per a fer-hi modificacions.

Icona **segells**, tampó, per estampar diferents dibuixos sobre la pantalla.

Icona de **selecció**, camió, per a seleccionar parts del dibuix i modificarr-les.

Icona de **selecció de color**, pipeta, per activar un color del dibuix com actiu. Icona de **desfer**, cara, en activar-la desfà l'última acció realitzada.

Algunes clarificacions sobre els menús:

Desa els fitxers en format BMP, però a **Archivo/Exportar gráfico**, ho fa en GIF, JPG.

Modificar/Cortar/Copiar: retalla/agafa una selecció feta amb l'última eina del submenú de l'eina del camió.

Modificar/Pegar: enganxa la selecció retallada o copiada prèviament. El requadre es pot dimensionar. Actua de zoom o lupa. El requadre desapareix quan s'activa una altra eina.

Herramientas/Modificar sello: amb l'eina tampó activada i un tampó seleccionat, hi ha la possibilitat de modificar-lo. Sempre tindreu la possibilitat de restaurar-lo com al principi.

Delicias/Escooger un juego de sellos: trieu la sèrie que es vulgui.

Delicias/ Escoger... triar pantalles per a acabar d'elaborar.

Habla/ Lee el texto en voz alta: quan hi ha un requadre de text seleccionat el llegeix.






Pràctica 1. Creació d'històries gràfiques amb l'SlideShow

Aquest programa permet veure dibuixos i pantalles fetes amb el Kid Pix, o altres programes de disseny, (fitxers BMP, CLR, AVI, MOV), com una presentació d'històries gràfiques, on també hi podreu incorporar sons. Cal anar-les col·locant en els diferents camions, muntant una historieta tot seguint les indicacions següents:





1. Obriu l'SlideShow. En el camió 1, està seleccionat si és de color blau cel, hi posareu el primer fitxer gràfic BMP que tingueu. Cliqueu a la icona d'inserir gràfic i, a la finestra de navegació, seleccioneu el fitxer.
2. Cliqueu a la icona de selecció de tipus d'encadenament i n'escolliu un. Es pot comprovar quin efecte produeix amb el botó **Preview**.
3. Poseu un temps de presentació del dibuix en pantalla, d'uns 2/3 segons. Es fa desplaçant l'ascensor de la barra de sota el camió.
4. Seleccioneu amb el ratolí el camió 2, i seguïu els mateixos passos. Fareu igual per inserir els propers dibuixos als següents camions.
5. Escolliu un fons durant la presentació al menú **Goodies i Background color...**
6. Activeu la presentació, amb la icona **Play**.
7. Deseu la presentació amb l'opció **Save** del menú **File**. Poseu-hi un nom *.SHO

Funcionament de les icones de la pantalla:

A cada requadre del camió s'hi posa un gràfic (dibuix o fotografia, o una animació). El camió on hi posarem el gràfic queda seleccionat amb el color blau cel de fons.

El gràfic es col·loca clicant la primera icona:  el quadre petit de sota el camió, seguint les indicacions de la finestra de diàleg. La icona del mig  deixa incorporar-hi sons o músiques. A la icona de la dreta  se li indica l'encadenament que hi haurà entre gràfics. La barra de sota el camió és un ascensor pel temps que es vol tenir un gràfic en pantalla.

S'hi poden col·locar fins a 99 gràfics. A sota la pantalla hi ha un menú amb 4 icones:

-  La primera desfà l'última ordre,  La segona esborra el gràfic de camió que tingueu seleccionat i  La tercera posa en marxa la galeria d'imatges (play), només les passa un cop.  La quarta posa en marxa la galeria i quan arriba al final torna a començar. No es para mai fins que es fa un doble clic amb el ratolí.

La doble fletxa de la dreta va cap als altres camions, de l'1 al 99, endavant i endarrera.

El Paint Shop Pro

El PSP (Paint Shop Pro) és un programa de retoc d'imatges gràfiques, no de dibuix estricte. Ara el que fareu és familiaritzar-vos amb aquest programa d'edició d'imatge, que us servirà per pintar, editar i retocar les vostres imatges.

La finestra principal: conté quatre regions. Cada regió té usos i funcions específics.

Barres i paletes: us trobareu amb la Barra de herramientas que és on hi ha tota una sèrie d'accessos als comandaments més freqüents. En el cas que un comandament no estigui disponible, el seu botó estarà enfosquit. Una paleta important és la Paleta de herramientas, que és on hi ha les eines per a l'edició de les imatges. Quan seleccioneu una eina, si feu clic a la icona de la Barra de herramientas, se us mostrarà la paleta de control de cada eina. En aquest cas us mostra la paleta de control de l'eina Selección .

I també us trobareu amb una paleta important que és la Paleta de colores, que és la que conté les eines de selecció de color i mostra la informació sobre els colors.

Finestres d'imatges: quan obriu un arxiu o en feu un de nou, el programa us mostrarà el gràfic dins d'una finestra d'imatge. Aquestes finestres apareixen en l'interior de l'espai de treball de la finestra principal.



Pràctica 1

El primer que farem és carregar un fitxer amb el Paint Shop Pro. Aneu a l'opció del menú Archivo i després Abrir. Carregueu una imatge "jpg". Observeu abans la mida del fitxer amb l'ajut de l'Explorador del Windows. Ocupa entre 20 i 200 Kb. En format JPG com més gran sigui la compressió, més es comprimiran les dades originals i, per tant, obtindreu menys qualitat. [Tot i que no ho notareu gaire]. Seguidament guardeu el fitxer amb un altre format amb l'opció Guardar como... del menú Archivo. Seleccioneu com a format "bmp". El primer que veureu una vegada desada la imatge és l'increment en la mida del fitxer. Normalment ocupa més de 1000 Kb. Aquest format és sense compressió i això implica que la mida sigui molt més gran. El format TIF és un format que també té compressió, però a diferència del JPG no té cap pèrdua.



Pràctica 2

L'objectiu es utilitzar el Paint Shop per retocar imatges perquè tinguin una millor qualitat.

Obriu un fitxer "jpg" amb el Paint Shop Pro. Per ajustar els diferents paràmetres del gràfic com el contrast, la brillantor, la tonalitat, la saturació de colors... aneu a l'opció Ajustar que trobareu al menú Colores. Si el que necessiteu és que la imatge tingui una mica més de brillantor i contrast. Trieu l'opció Brillo/Contraste. Podeu anar provant altres tipus d'ajustaments per aconseguir que les imatges siguin més acurades, com per exemple modificant la saturació de colors, el mapa de tonalitat. En el cas que un canvi en una imatge no us agradi sempre podeu tornar a l'estat anterior amb l'opció Deshacer... dins del menú Editar.

Imatges

A l'escola va bé anar configurant dins el servidor un directori ple d'imatges. Podeu obtenir imatges de les següents fonts:

- Escàner: escanejant les imatges que hi poseu.
- Creació: les que realitzeu amb programes com el Kid-Pix, Paint o el Paint Shop Pro
- Digitalització de fotogrames de vídeo: amb l'ajuda d'una càmera.
- Fotografia amb càmera digital: de la càmera de fotos a l'ordinador.
- Photo CD: en el qual s'hi posen les fotografies en format digital dins d'un CD-ROM
- Bancs d'imatges o Clip-Art: conjunt d'imatges agrupades per temes.
- Internet: és la font d'imatges més gran que us trobareu.