



**Actividades con
imágenes fijas**



3.1 La juventud de Jorge González

Actividad

Comparar una imagen de la misma persona de joven y de mayor. Puede ser una imagen de una persona famosa, pero hay que tener cuidado en no herir sensibilidades.


Objetivos didácticos

Comparar personas, hablar del pasado.

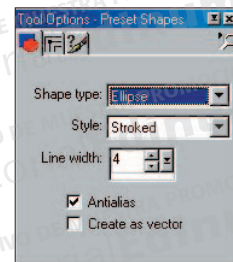
Elaboración del material gráfico


Primero buscamos o pintamos una imagen de una persona joven. Ahora transformamos esta imagen hasta conseguir un retrato suyo de mayor. En nuestro caso vamos a cambiar la imagen original de la siguiente forma:





Primero activamos la herramienta *formas geométricas* . Como color escogemos un tono marrón oscuro y en la paleta de control elegimos la siguiente configuración:

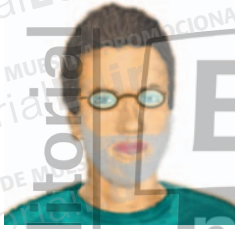
Activamos la opción *elipse* y como no queremos rellenarla seleccionamos en la opción *Style*, *Stroked*. Desactivamos la casilla *Create as a vector* y activamos *Antialias*. Como grosor de línea (*Line width*) introducimos 4 pixel y pintamos alrededor de los ojos dos elipses que serán las gafas.



Pulsamos sobre la herramienta *pincel*  y en la *paleta de control* activamos los valores del cuadro que figura a la izquierda. Es importante que el valor de *opacity* sea bajo, ya que queremos seguir viendo los ojos a través de las gafas. Como color de pincel elegimos un tono gris claro y rellenamos la parte interior de las elipses.





Con la herramienta *línea*  (en la *paleta de control* activamos la opción *Single line*) pintamos con cuidado el resto de las gafas, haciendo clic en el borde de una de las elipses y arrastrando la línea hasta las orejas. Pulsando con el botón izquierdo del ratón sobre un tono gris claro en la paleta de colores con la herramienta *aerosol*  activada, pintamos la barba. La herramienta *aerosol* tiene la



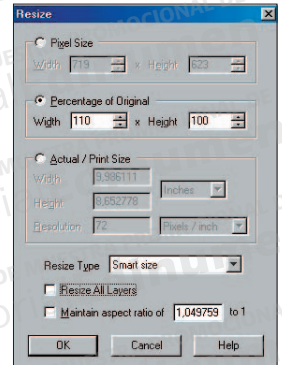
ventaja, entre otras, de pintar con una estructura, consiguiendo así un efecto más real. Con la misma herramienta, pero un grosor de pincel más fino, pintamos el pelo.



A continuación activamos un color piel, de tono más oscuro que el de la cara y, con la herramienta *pincel* , pintamos algunas arrugas y después las difuminamos con la herramienta *retoque* .




Tal vez nuestro protagonista era más delgado en su juventud, así que por último vamos a engordarle un poquito. Para ello abrimos el menú IMAGE y elegimos REZISE. Dentro del cuadro de diálogo seleccionamos *Percentage Of Original* e introducimos en el campo *width* 110, mientras que en *height* el valor es 100. Para introducir valores diferentes tiene que estar desactivada la casilla *Maintain aspect ratio of*



to 1.



Con la ayuda de la herramienta *pincel*  modificamos la camiseta, de manera que se convierta en una camisa y le cambiamos el color.

Por último, guardamos la imagen y la imprimimos. Ya está lista la imagen para su uso en clase o para incorporarla en una página web.

3.2 Mis maravillosos viajes

Actividad

Presentamos fotos de sitios exóticos en los cuales aparecen nuestros estudiantes. Cada uno cuenta su viaje figurado.

Objetivos

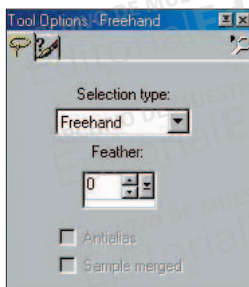
Contar anécdotas, hablar en pasado.

Elaboración

Buscamos fotos de sitios exóticos y escaneamos (menú FILE / IMPORT / TWAIN / AGUIRE) las fotos de nuestros alumnos.



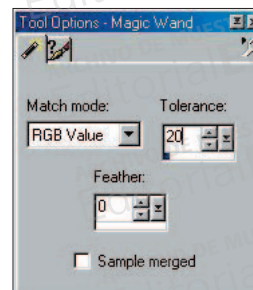
El coliseo de El Djem, Tunicia



Activamos primero la foto de nuestra estudiante y con la herramienta *lazo* seleccionamos la silueta de la persona. En la paleta de control hemos elegido *Selection type = Freehand*, *Feather = 0*.



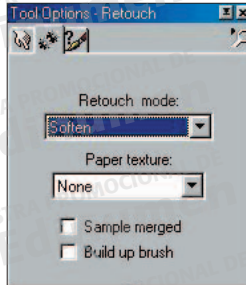
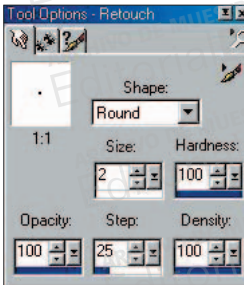
Como la chaqueta es muy clara, seleccionamos como color de fondo un color que contraste, y con la ayuda del menú EDIT / COPY y EDIT / PASTE AS NEW IMAGE cortamos y pegamos la imagen de la persona como imagen nueva. Como podemos comprobar, nuestra selección no ha quedado perfecta, ya que sobran algunas zonas oscuras del fondo de la imagen original. Eliminamos este borde con la herramienta *borrar* y mantenemos como color de fondo el color que habíamos elegido para la imagen nueva. En un paso posterior, seleccionamos con la *varita mágica* el fondo de la imagen. Si la selección incluye parte de la persona, significa que tenemos que bajar la tolerancia. Para ello, lo primero que hacemos es deseleccionar (menú SELECTION / SELECT NONE), bajamos el valor para *Tolerance* en la paleta de control y volvemos a seleccionar el fondo. Ahora está seleccionado el fondo, pero nuestro objetivo es copiar la imagen de la persona, así que vamos al menú SELECTION y elegimos la opción INVERT; con ello queda invertida la selección y puede-





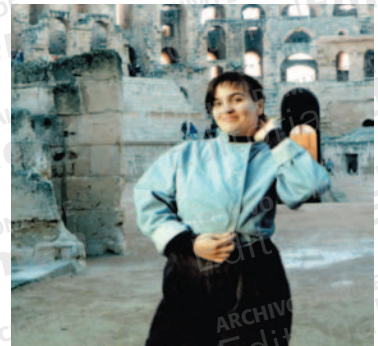
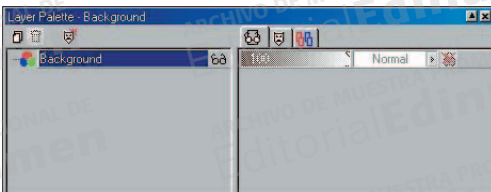
mos trabajar sobre la persona. Este procedimiento es muy útil cuando tenemos fondos lisos, ya que es mucho más fácil seleccionar una persona o un objeto de este modo que con el lazo. Copiamos la selección y la pegamos como una capa nueva utilizando el menú EDIT / PASTE / AS A NEW LAYER. Si abrimos ahora la *paleta de capas*, vemos que se ha introducido otra nueva que podemos tratar de modo independiente, sin que estos cambios afecten a las otras capas.

Activamos la herramienta *move* y arrastramos la capa de la persona al lugar adecuado de la foto. Después ajustamos su tamaño con la ayuda de la herramienta *deformar* (tirando de los cuadraditos de las esquinas). Ya sólo nos queda difuminar los bordes de la imagen de la persona, para que no se note tanto que se trata de un montaje. Para ello utilizamos la herramienta *retoque*. En la segunda lengüeta de la paleta de control de esta herramienta tiene que estar activada la opción *Soften*, y en la primera lengüeta tenemos que configurar el pincel con un grosor fino.



Los cuadros de diálogo a la izquierda muestran la configuración elegida. Una vez configurada la herramienta, movemos el ratón por los bordes de la imagen (tiene que estar activa la capa en la que se encuentra la imagen de la persona) y veremos cómo los bordes se difuminan. Recuerde

que antes de imprimir la imagen la debemos guardar. Por último, acoplamos las capas (fundir todas las capas en una imagen única). Para conseguirlo vamos al menú LAYERS y pulsamos sobre la opción MERGE / MERGE ALL. Si ahora observamos la paleta de capas, vemos que se ha convertido en una única capa que contiene toda la imagen. Y ya nos puede contar nuestra estudiante su viaje a Tunicia.



3.3 Combinación foto / dibujo

Actividad

Presentamos una imagen para contextualizar un texto de comprensión auditiva. Se trata de una imagen cuyo fondo es una foto, mientras que los personajes que vemos son dibujos. La combinación foto-dibujo es muy útil si queremos centrar la atención del alumno en lo que vamos a trabajar (representado por los dibujos) y a la vez darle un contexto real (la foto).



Objetivos

Preparación y contextualización de una actividad de comprensión auditiva.

Elaboración del material gráfico



Partimos de la foto de una estación que previamente hemos escaneado. A la vez, ya tenemos preparados los dibujos de dos personas. Probablemente la segunda persona no se va a distinguir muy bien, ya que lleva un jersey gris y el fondo de la imagen también es de este color. Así que antes de empezar con el montaje, vamos a aprender una simple técnica para cambiar colores lisos.

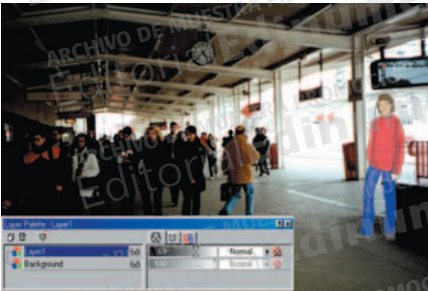



Activamos la imagen de la segunda persona y pulsamos con el *cuentagotas*  y el botón derecho del ratón en la parte gris clara del jersey. Vamos a la *paleta de colores* y, con el botón izquierdo, elegimos un rojo no muy oscuro. De esta manera conseguimos como color de primer plano rojo y como color de fondo el tono exacto de la parte clara del jersey. Activamos la herramienta *cambiar color*  y en la *paleta de control* definimos el grosor del pincel con un número alto (por ejemplo 30). Ya estamos preparados para pintar de rojo la parte gris clara del jersey, manteniendo el botón izquierdo del ratón pulsado y moviéndolo por encima del jersey. Durante el proceso, observamos que sólo pinta sobre el color previamente definido (color de fondo); si intentamos pintar una parte que no sea del color gris claro, la herramienta no




mancha porque en realidad esta herramienta no pinta del mismo modo que las otras herramientas de pintura, sino que sustituye un color definido por otro. Esto presenta la gran ventaja de que no hace falta pintar con mucho cuidado ya que, si nos salimos del borde, la herramienta no pintará. Repetimos los mismos pasos para sustituir los tonos más oscuros de gris por tonos más oscuros de rojo y ya tenemos la segunda persona preparada para el montaje.

Estamos ante las tres imágenes abiertas. Activamos la imagen de la primera persona (haciendo clic en la barra superior de la imagen), la seleccionamos entera (menú SELECTION /SELECT ALL) y la copiamos al portapapeles (menú EDIT/COPY). Ahora activamos la foto y pegamos el contenido del portapapeles como una capa nueva en la foto (menú EDIT / PASTE / AS A NEW LAYER). De este modo, hemos insertado la imagen de la primera persona, pero con un borde blanco y demasiado grande. Para corregirlo, activamos la herramienta *deformar* , pulsamos en uno de los cuadraditos de las esquinas y, sin soltar el botón del ratón, tiramos de él hasta que la persona tenga más o menos el tamaño apropiado. Pulsamos en la herramienta *mover* y en el cuadro de diálogo que sale confirmamos la deformación. Ahora escogemos la herramienta *varita mágica*  y hacemos clic sobre la zona blanca. Pulsamos la tecla *suprimir*, si quedan zonas blancas, repetimos la operación.



Como lo que nos interesa es colocar a la persona detrás de la escalera, con la herramienta *mover* activada la arrastramos a su posición correcta. Si vemos que el tamaño no es adecuado en relación con el resto de la imagen, lo ajustamos con la herramienta *deformar*  repitiendo los pasos arriba descritos. Ahora bien, ¿cómo podemos conseguir que la persona esté detrás de la escalera? Debido a

que la foto es una única capa, tenemos que copiar una parte y superponerla a la persona como otra capa nueva.

Para ello, abrimos la paleta de capas (si no está abierta ya) y movemos la pestaña para modificar la transparencia de la capa, bajamos la opacidad, hasta que, a través de la pierna de la persona, podamos ver la foto que está debajo. Ahora activamos la capa que contiene la foto y con la herramienta *lazo*  (nos aseguramos que en la paleta de control esté activado el modo *freehand* o el modo *point to point*) seleccionamos la parte de la escalera que está tapada por la pierna. Abrimos el menú SELECTION y pulsamos sobre la opción PROMOTE TO LAYER. En la paleta de capas veremos que se ha introducido otra capa nueva y, si movemos el ratón por encima de ésta, observaremos que la capa contiene exactamente la parte de la foto que acabamos de seleccionar.



Pulsamos en la nueva capa y la arrastramos hasta que quede encima de la capa de la persona. Volvemos a poner la opacidad de la capa de la persona en el cien por cien y, con estos pasos, ya habremos colocado a la persona detrás de la escalera.

Para completar el montaje, activamos la imagen de la segunda persona, la copiamos y la pegamos como capa nueva en la imagen de la foto. Siguiendo los mismos pasos que con la imagen de la primera persona, quitamos el borde blanco y ajustamos el tamaño y la posición de la segunda persona. Cuando hayamos quedado satisfechos con el resultado, acoplamos la imagen (unir todas las capas en una sola). Para ello vamos al menú LAYER / MERGE / MERGE ALL y guardamos la imagen terminada en el disco duro.



3.4 Mejorar una foto

Actividad

En clase trabajamos el tema "Transporte público". Presentaremos una transparencia con algunas fotos relacionadas con el asunto y, en una lluvia de ideas, juntaremos en la pizarra el vocabulario ya conocido. Después ampliaremos la lista con palabras nuevas. Apuntaremos las palabras (conocidas y nuevas) de forma sistematizada (por ejemplo los medios de transporte por un lado, las actividades como "comprar el billete", "hacer transbordo", etc., por otro).

Objetivos

Presentación del tema, reactivación de vocabulario, presentación de vocabulario nuevo.

Elaboración del material gráfico

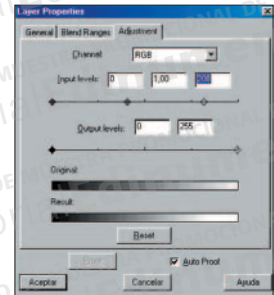


Si disponemos de fotos de buena calidad, solo las tenemos que escanear e imprimirlas en transparencias. Desgraciadamente, éste no siempre es el caso. Hemos sacado algunas fotos, pero no todas tienen una calidad aceptable, así que tenemos que tratarlas para que sirvan para cumplir nuestro objetivo. Veamos primero la foto inicial. Está

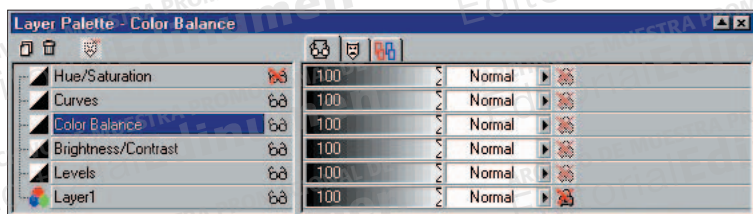
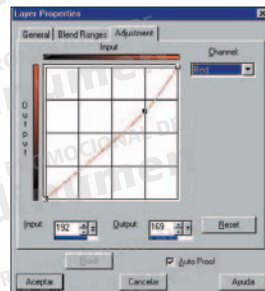
muy oscura y con poco contraste. Las dos personas en la ventanilla casi no se distinguen.

Para mejorar la calidad de la fotografía, Paint Shop pone a nuestra disposición varias herramientas. Si la foto original está borrosa podemos aplicar un filtro para enfocarla un poco más (IMAGE / SHARPEN / SHARPEN), si, por el contrario, se trata de una foto muy pixelada, la difuminamos levemente (IMAGE / BLUR / GAUSSIAN BLUR). En nuestro caso esto no es necesario ya que el problema de la foto estriba sobre todo en la luz, así que tenemos que ajustar el brillo, el contraste, el color etc. Podríamos hacerlo desde el menú COLORS / ADJUST, pero este método tiene la desventaja de que los cambios efectuados se aplican directamente sobre la imagen y tendríamos que saber de antemano qué ajustes hay que aplicar y en qué orden. Podemos conseguir los mismos efectos, sin que, en un principio, afecten directamente a la imagen. Para esto hay que abrir capas de ajuste. Gracias a este método tenemos la posibilidad de cambiar el orden de los ajustes e incluso los valores de cada uno de ellos posteriormente y, además, podremos ver la imagen activando y desactivando estas capas para, de esta manera, comprobar cuál es la mejor combinación. Las capas de ajuste funcionan igual que otro tipo de capas, sólo que no pintamos en ellas. Es como mirar la imagen a través de diferentes gafas: si veo una montaña a través de gafas con cristales rojos, la montaña parece más roja, sin embargo no ha cambiado el color de la montaña misma sino tan solo nuestra visión de ella. Éste es, más o menos, el efecto que producen las capas de ajuste.

Primero vamos a ajustar los niveles, así pues, entramos en el menú LAYERS / ADJUSTMENT LAYERS y pinchamos sobre LEVELS. Se abre el cuadro de diálogo que aparece más arriba, lo deberíamos mover de manera que podamos apreciar el efecto en las zonas más problemáticas de la foto al mismo tiempo que realizamos los cambios. Activamos la lengüeta *Adjustments* y movemos los rombos hasta conseguir el efecto deseado. Confirmamos con el botón *Aceptar*. Si el resultado todavía no nos convence del todo intentamos mejorar la imagen aplicando más capas de ajuste. Volvemos al menú LAYERS / ADJUSTMENT LAYERS y esta vez escogemos BRIGHTNESS / CONTRAST, moviendo las pestañas hasta conseguir el efecto deseado.



Hemos logrado mejorar algo la imagen, distinguimos mejor algunos detalles. Pese a todo, la foto ha quedado muy roja. Podemos ajustar el *balance de colores* (*Color Balance*), *los matices de color, saturación y luminosidad* (*Hue / Saturation/ Lightness*) o las *curvas* (*Curves*) de color. Primero vamos a efectuar un ajuste sobre las curvas, que podremos realizarlo sobre la imagen entera o sobre un color (de los tres básicos) por separado. Así, añadimos una capa de ajuste de curvas y en el apartado *Channel* elegimos *red*. Pulsamos sobre la línea y moviendo el ratón modificamos los valores para el canal rojo. Si todavía no estamos contentos repetimos la operación añadiendo capas de ajuste para modificar el balance de colores y los matices de color. Los últimos ajustes los podemos hacer sobre la *paleta de capas*. Observamos la imagen mientras hacemos visibles e invisibles algunas de las capas, las arrastramos cambiando su orden hasta conseguir el mejor resultado.



Comparando la imagen original con la imagen resultante podemos afirmar que ésta última no es perfecta, pero sí apreciamos mejor los detalles y, por lo tanto, nos puede valer para nuestro objetivo.

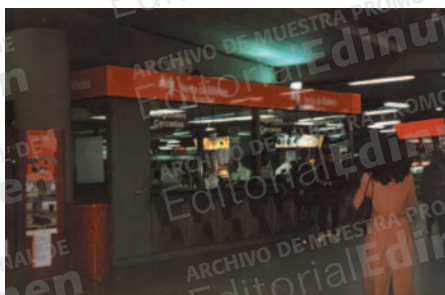


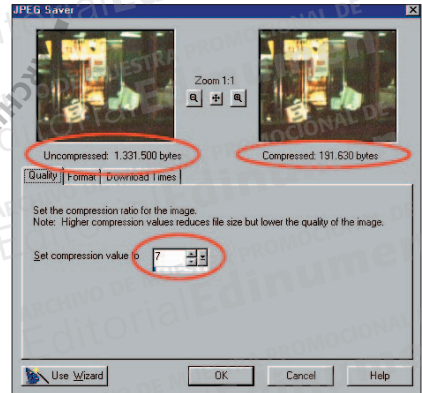
Foto original



Foto resultante

Ahora sólo nos queda guardar la imagen. Si queremos seguir modificándola más adelante la guardamos en formato PSP, de este modo se mantienen las capas de ajuste y las podemos alterar en un futuro. Si, por el contrario, consideramos

que ya no queremos modificar las capas de ajuste deberíamos guardarla en otro formato, puesto que pesa mucho. Si quisiéramos incorporarla en una página web sería prácticamente imposible, por su elevado tamaño, y aunque sólo la quera- mos guardar en nuestro disco duro, ocupa demasiado espacio. Para bajar el peso de una imagen utilizamos la opción FILE / EXPORT / JPEG FILE. En la ventana que se abre vemos a la izquierda la calidad de la imagen original y debajo su peso sin compresión. A la izquierda observamos cómo quedará la calidad y el peso de la imagen después de comprimirla. En el centro de la ventana podemos introducir el valor de compresión. Al modificar éste, también cambia la calidad y el peso de la imagen. Probamos varios valores y elegimos el valor de compresión más alto posible, aquél que no produzca demasiada pérdida de calidad. Pulsamos sobre OK y en el siguiente cuadro guardamos la imagen en la carpeta que elijamos.



3.5 Luisa y Aurora

Actividad

Presentamos fotos de dos personas que se parecen, pero que no son iguales. Los / las estudiantes comparan a las dos personas por sus rasgos físicos. En un segundo paso se podría hablar del carácter de las dos personas en función de lo que sugieren las fotos ("Luisa parece más tranquila...").


Objetivos

Hablar de características físicas (y de carácter), comparar personas.

Elaboración del material gráfico



Si disponemos de fotos de dos personas de estas características, no necesitamos nada más. Si no tenemos esta suerte podemos partir de una foto y modificarla.

Partimos de la foto que vemos a la izquierda, con la herramienta *lazo*  seleccionamos la zona del pelo y las cejas. Con la ayuda del menú EDIT /