

Curso de Informática Básica

Manejo del Paint (Windows 7 / 8)

Jueves, julio 11th, 2013



(<http://www.sxc.hu/photo/1135507>).

Paint es un programa que viene con todas las versiones de *Windows*, y cuya principal utilidad es crear dibujos sencillos o modificar imágenes de una manera básica.

En esta lección se va a explicar el uso de la versión de *Paint* para los sistemas *Windows 7* y *Windows 8*, que utilizan una versión más avanzada que la que venía con los sistemas *Windows XP* o *Windows Vista*.

.

.

NOTA

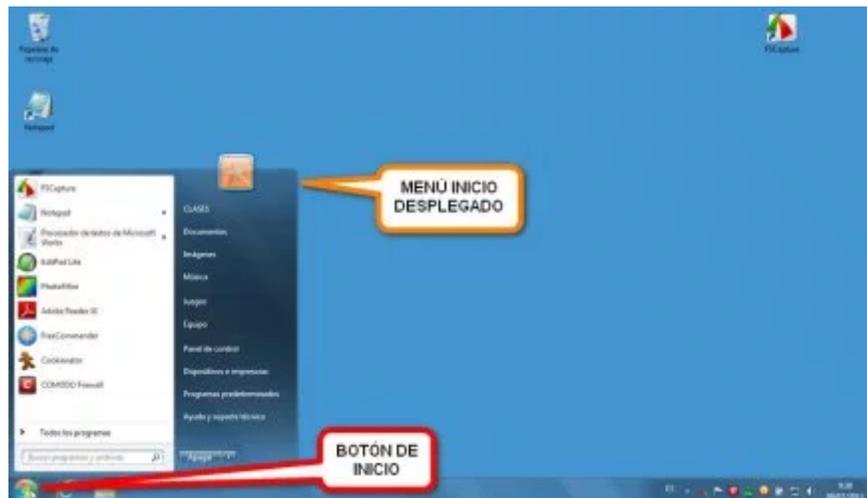
Para agilizar la lectura y evitar repeticiones innecesarias, las expresiones hacer clic izquierdo (pulsar el botón izquierdo del ratón una vez) y hacer clic derecho (pulsar el botón derecho del ratón una vez) se han sustituido por unos pequeños símbolos.

- ☐ representa hacer clic izquierdo
- ☐ representa hacer clic derecho
- ☐☐ representa hacer doble clic izquierdo

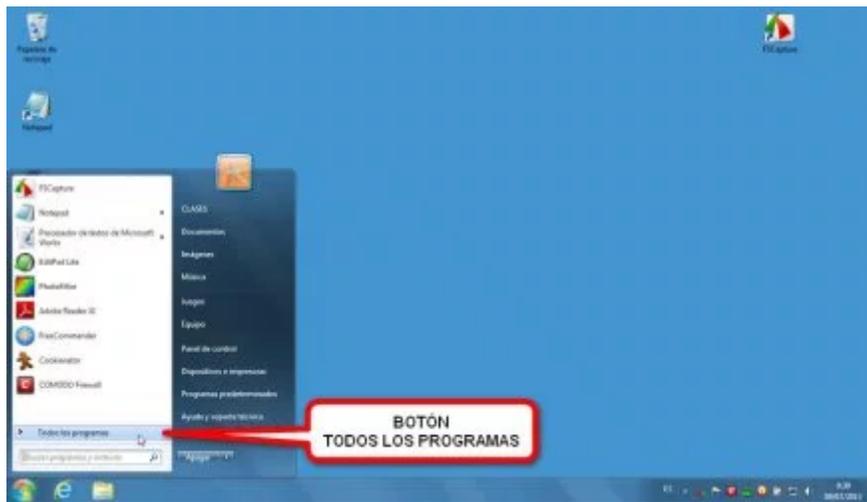
ABRIR PAINT

En Windows 7

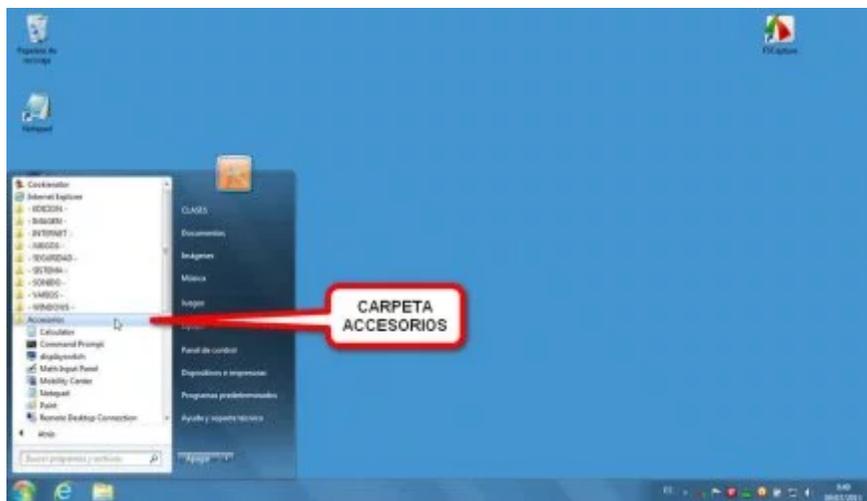
1. Pulsar ☐ en el *Botón de Inicio*.
2. Con el *Menú Inicio* desplegado, elegir ☐ la opción *Todos los programas*.
3. En el nuevo menú aparecido, abrir ☐ la carpeta *Accesorios*, localizar y pinchar ☐ en el icono del *Paint*.



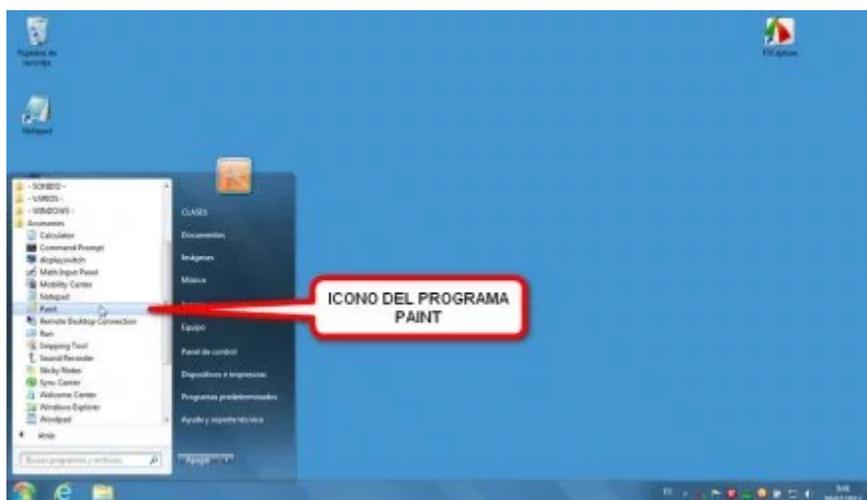
(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-inicio-001-9-md.jpg>)PASO 1:
Pulsar ☐ en el *Botón de Inicio* para que se despliegue el *Menú Inicio*



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-inicio-002-9-md.jpg>) PASO 2:
Pinchar  en la opción *Todos los Programas* del Menú Inicio



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-inicio-003-9-md.jpg>) PASO 3-A:
Hacer clic  en la carpeta *Accesorios* para poder ver su contenido



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-inicio-004-9-md.jpg>)PASO 3-B:

Pulsar  el icono del *Paint* para lanzar el programa

En Windows 8 (método 1º)

1. Estando en la pantalla de *Inicio*, teclear: paint.
2. Cuando salte la pantalla *Aplicaciones* con el icono de *Paint*, pulsar  sobre él.

En Windows 8 (método 2º)

1. En la pantalla de *Inicio*, hacer clic derecho en cualquier parte que esté sin ningún elemento (botones).
2. Aparecerá una barra inferior con el botón *Todas las aplicaciones*, el cual hay que pulsar .
3. Buscar entre el listado de iconos el que ponga *Paint* y pinchar  sobre él.

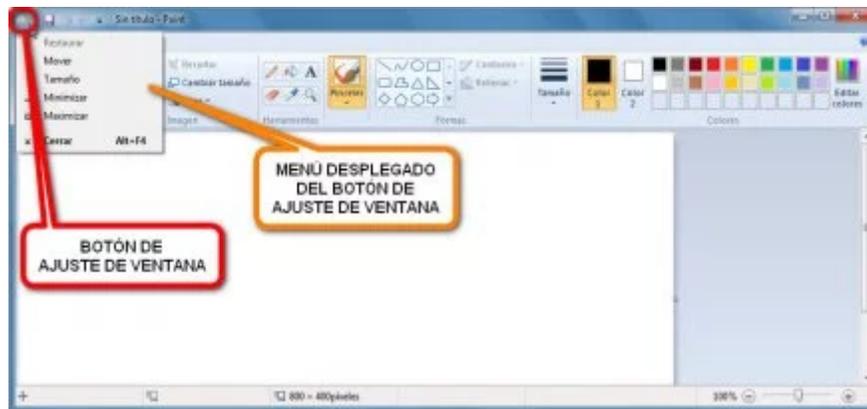
ELEMENTOS DE LA VENTANA DEL PROGRAMA

En la *Barra de Título* aparece el nombre del archivo de imagen abierto (*Sin título* en el caso de que sea uno nuevo en blanco), y en su parte izquierda hay cinco botones:

- El botón de ajuste de la ventana, que al hacer clic  en él, despliega un menú que permite mover la ventana, cambiarla de tamaño, minimizarla o cerrarla. Estas mismas funciones pueden ejecutarse con los botones específicos situados a la derecha de la *Barra de Título*.
- Guardar. Sirve para guardar una copia del archivo de imagen sobre el que se está trabajando.
- Deshacer. Deshace la última modificación que se haya realizado a la imagen.
- Rehacer. Vuelve a realizar una modificación si previamente ésta se había deshecho.
- Botón de personalizar la Barra de Herramientas de Acceso Rápido. Al ser pulsado , saca un menú con opciones para mostrar u ocultar los botones que aparecen en la *Barra de Título*.



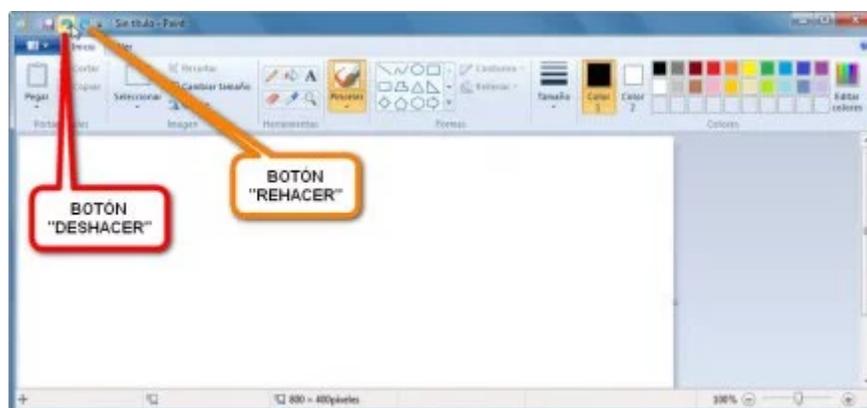
(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-ventana-9-001-md.jpg>) En rojo, la *Barra de Título*; en naranja, la fila de botones de la *Barra de Título*; en amarillo la línea donde aparece el nombre del archivo de imagen ("Sin título" si aún no se le ha dado nombre)



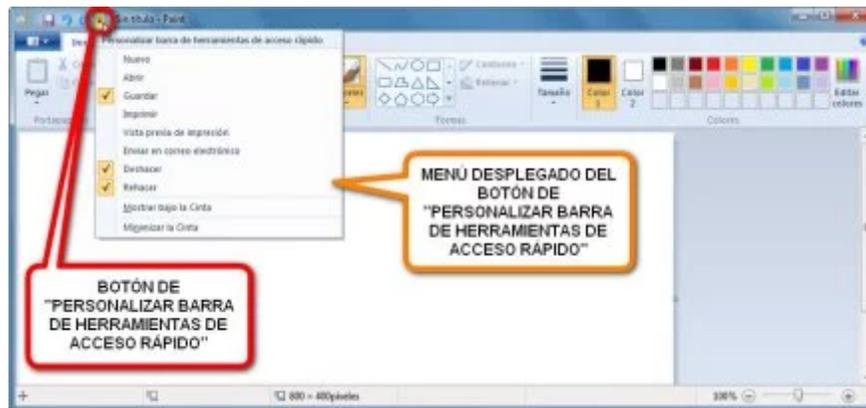
(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-titulo-001-9-md.jpg>) Botón para ajustes de la ventana, que igualmente se pueden realizar con los botones a la izquierda de la *Barra de Título*



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-titulo-002-9-md.jpg>) El botón *Guardar* hace saltar una ventana del *Explorador de Windows* para indicar donde almacenar el archivo de imagen



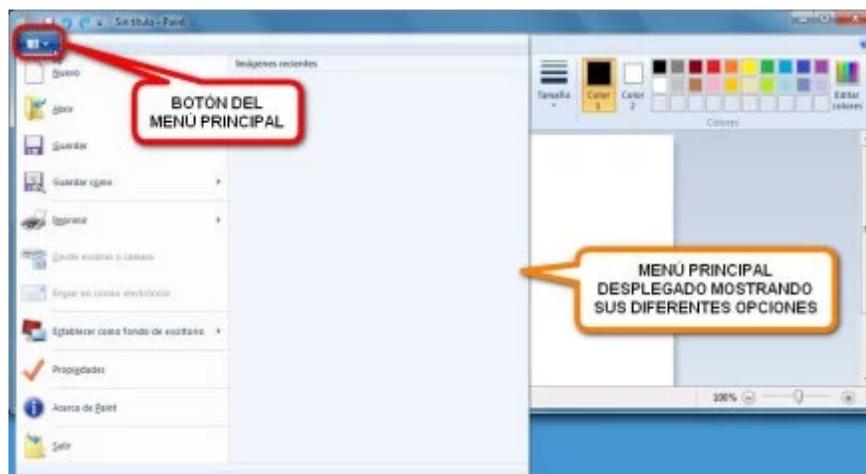
(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-titulo-003-9-md.jpg>) El botón *Deshacer* (en este caso resaltado por tener el cursor del ratón encima de él) y a su derecha el botón *Rehacer*



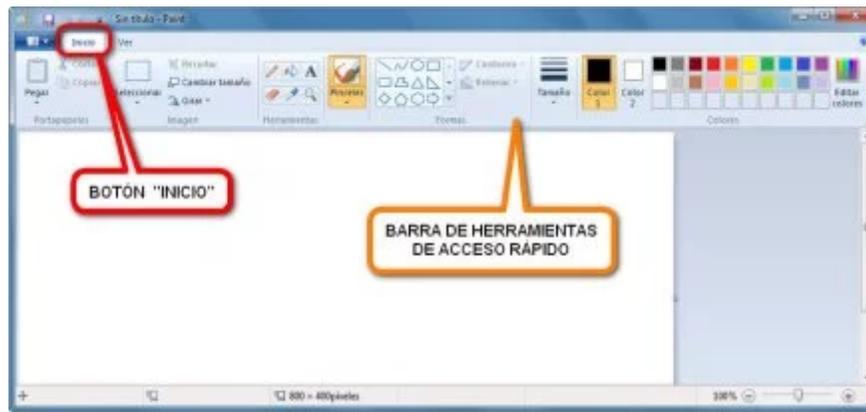
(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-titulo-004-9-md.jpg>) El botón de *Personalizar Barra de Herramientas de Acceso Rápido* despliega un menú al ser presionado

Bajo la *Barra de Título* hay tres pestañas que en realidad son botones:

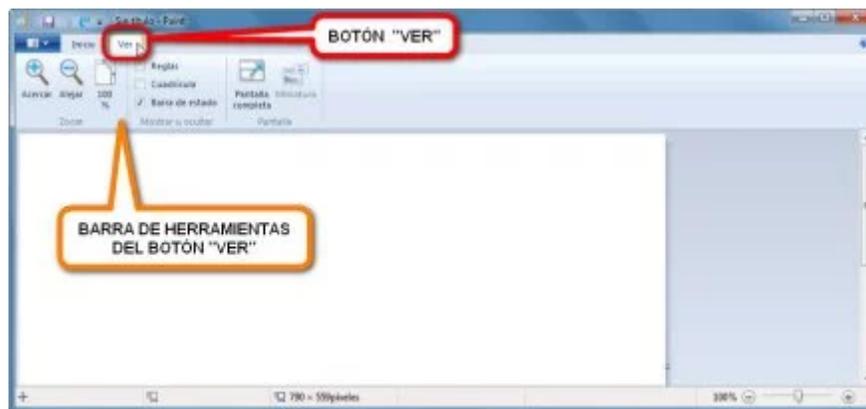
- Botón de menú principal. Al hacer clic en él despliega un menú con las principales acciones a realizar sobre el archivo como *Nuevo*, *Abrir*, *Guardar*, y *Guardar como*.
- Botón Inicio. Viene seleccionado por defecto al abrir el *Paint*, y muestra la *Barra de Herramientas de Acceso Rápido*.
- Botón Ver. Carga una *Barra de Herramientas* con opciones generales sobre el archivo, tales como *Acercar* o *Alejar* una parte de la imagen, mostrar *Reglas* o *Cuadrículas*, o trabajar a *Pantalla completa*.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-menu-k-9-md.jpg>) Al pulsar el botón del menú principal se despliega su menú con las principales acciones a realizar sobre el archivo que contendrá la imagen



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-ventana-9-inicio-md.jpg>) Por defecto *Paint* carga al iniciarse la *Barra de Herramientas de Acceso Rápido*, pero si no, siempre puede accederse a ella pinchando en el botón/pestaña *Inicio* del programa

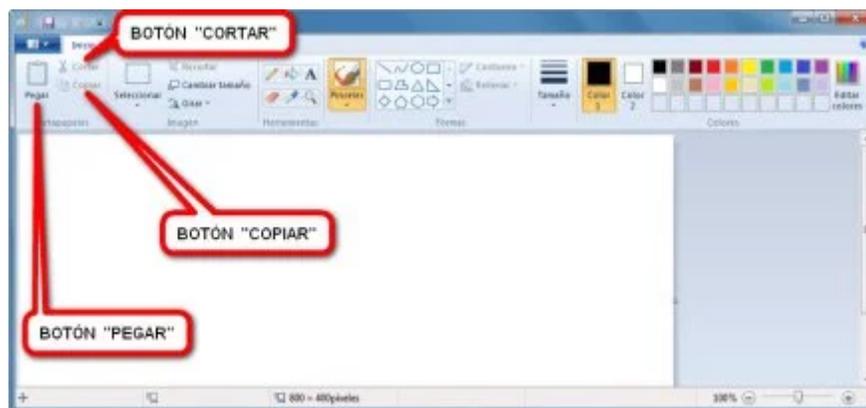


(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-ver-9-md.jpg>) El botón *Ver* muestra una barra de herramientas con las distintas opciones de cómo se quiere que se muestre la imagen a la hora de editarla

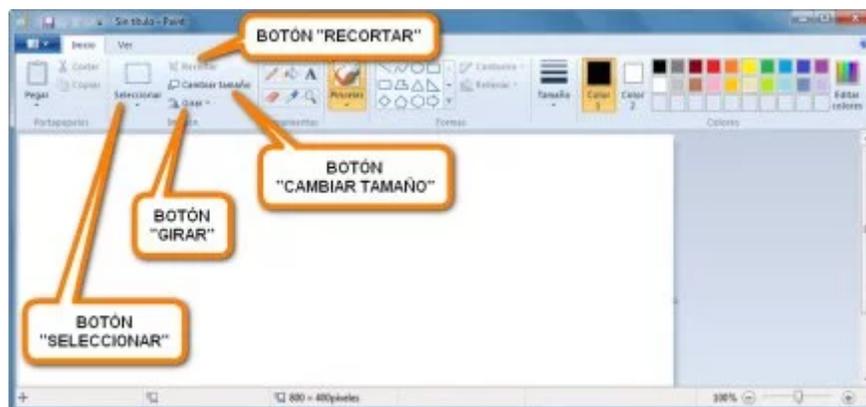
Barra de Herramientas de Acceso Rápido:

- Si no aparece, se activa con el botón *Inicio* bajo la *Barra de Título*.
- Botón Pegar. Pega dentro de la imagen cualquier parte que se hubiera copiado o cortado previamente.
- Botón Cortar. Corta cualquier porción previamente seleccionada de la imagen, retirando esa parte y sustituyéndola por el *Color de Fondo* elegido.
- Botón Seleccionar. Sirve para seleccionar una parte de la imagen, o toda ella, sobre la cual se puede realizar una modificación sin afectar al resto del documento gráfico.
- Botón Recortar. Recorta un área seleccionada de la imagen, quedando la nueva imagen sólo con lo que contenía el área seleccionada.
- Botón Cambiar Tamaño. Modifica las dimensiones (ancho y alto) de un trozo seleccionado o de toda la imagen (si no hay selección alguna).
- Botón Girar. Gira o voltea una imagen.
- Botón Lápiz. Activa la herramienta Lápiz.
- Botón Relleno con Color. Permite cambiar el color de una zona por otro.

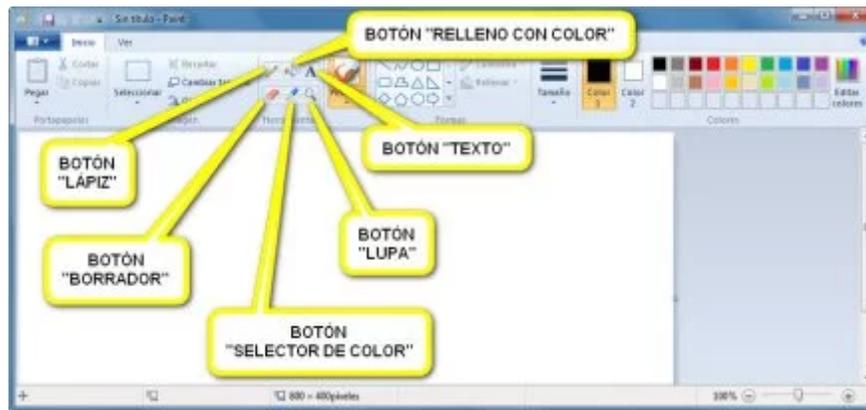
- Botón Texto. Con él puede añadirse texto a la imagen.
- Botón Borrador. Elimina las partes no deseadas de un dibujo sustituyéndolas por el *Color de Fondo*.
- Botón Selector de Color. Permite escoger un color de cualquier punto de la imagen.
- Botón Lupa. Acerca o aleja una parte de la imagen para verla y trabajar mejor con ella.
- Botón Pinceles. Activa la herramienta, y además, pulsando  en la parte inferior del botón (la que contiene un triángulito negro mirando hacia abajo) se despliegan el resto de los estilos del *Pincel*.
- Cuadro de Formas. Donde pueden elegirse diversas autoformas o líneas para añadir al dibujo.
- Botón Contorno. Para elegir el tipo de contorno de la autoforma.
- Botón Rellenar. Para escoger un tipo de relleno para la autoforma.
- Botón Tamaño. Permite indicar el ancho de la herramienta elegida.
- Botón Color 1. Es el color que utiliza la herramienta al presionar el botón izquierdo del ratón.
- Botón Color 2. Es el *Color de Fondo*, que aparece al cortar un trozo de la imagen o usar una herramienta con el botón derecho del ratón.
- Cuadro de Colores. Donde se puede escoger rápidamente un color de un muestrario.
- Botón Editar Colores. Para escoger los valores exactos de un color.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-ventana-9-inicio-001-md.jpg>) Botones del grupo *Portapapeles*



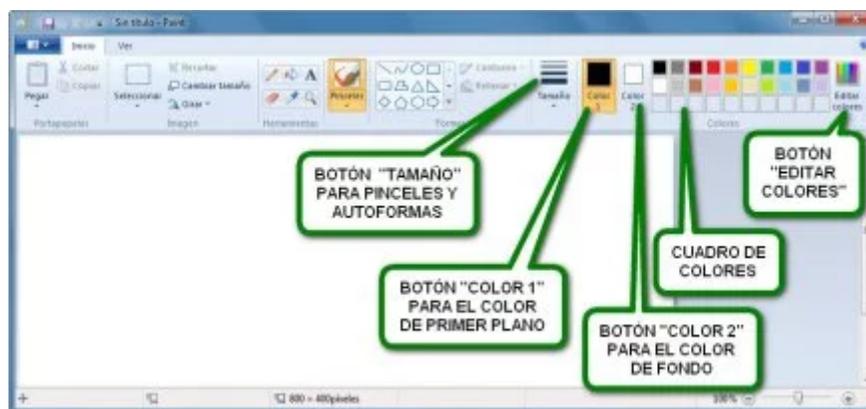
(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-ventana-9-inicio-002-md.jpg>) Botones del grupo *Imagen*



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-ventana-9-inicio-003-md.jpg>) Botones del grupo *Herramientas*



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-ventana-9-inicio-004-md.jpg>) Botones del grupo *Formas* (el botón *Pinceles* pertenece al grupo *Herramientas*)



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-ventana-9-inicio-005-md.jpg>) Botones del grupo *Colores*

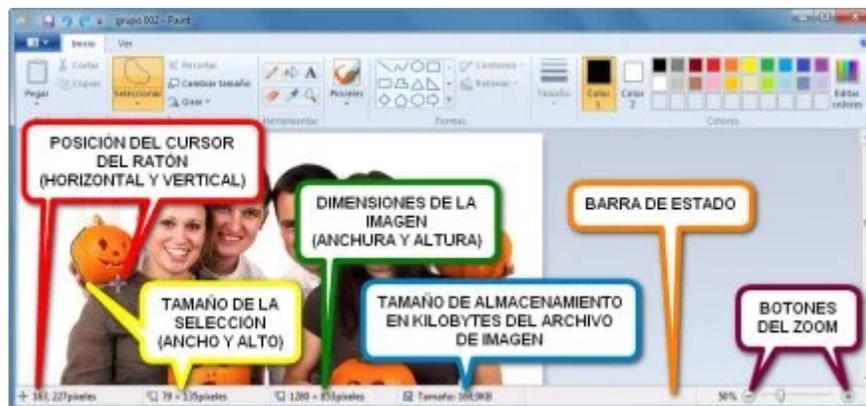
El *Área de Trabajo* es la parte de la ventana en blanco donde se ubica la imagen con la que trabaja el programa. Si la imagen es más grande que el *Área de Trabajo*, entonces aparecerán las *Barras de Desplazamiento* para poder visualizar todas las partes del documento.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-ventana-9-area-md.jpg>).

En la *Barra de Estado*, que está en la parte inferior de la ventana, aparecen distintos tipos de información:

- En las flechas en forma de cruz, situadas a la izquierda, se indican las coordenadas (ancho y alto) de donde está situado en ese momento el cursor del ratón sobre el *Área de Trabajo*.
- A su derecha está un cuadrado punteado con dos flechas, y allí es donde se indica el tamaño (ancho y alto) de una selección.
- Siguiendo por la derecha, el siguiente cuadro, con el símbolo de un cuadrado blanco con dos flechas, muestra las dimensiones (ancho y alto) totales de la imagen con la que se trabaja.
- En el extremo derecho, hay dos botones, uno con un símbolo menos y otro con un símbolo más. Pinchando  en ellos, o arrastrando el pequeño cuadro flotante, es posible acercarse o alejarse de la imagen (sin que esto afecte a las dimensiones reales de la imagen).

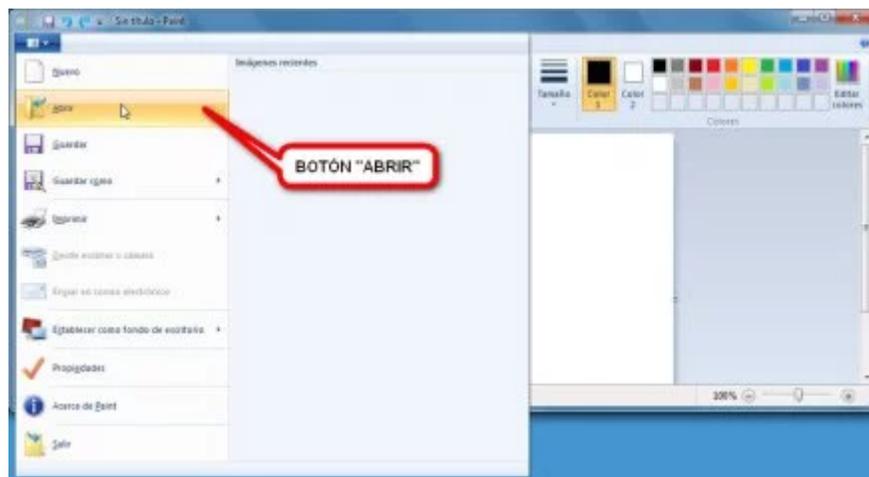


(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-estado-9-md.jpg>) Las medidas de las dimensiones vienen expresadas en píxeles

ABRIR UNA IMAGEN EN PAINT

Por defecto, cada vez que se abre el *Paint*, aparece con un documento (imagen) nuevo en blanco.

Si se quiere abrir una imagen, ya esté almacenada en el ordenador, en un CD o DVD, o en una memoria USB, sólo hay que realizar clic  en la pestaña del menú principal y escoger la opción Abrir. Se abrirá entonces una ventana del *Explorador de Windows*, que se situará por defecto en la carpeta Imágenes, y desde donde podrá accederse a la carpeta o unidad que contenga el archivo de imagen que se desee.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-menu-abrir-k-9-md.jpg>) Botón *Abrir* resaltado al dejar el cursor del ratón sobre él



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-menu-abrir-002-9-md.jpg>) La carpeta puede abrirse haciendo 2 veces seguidas clic con el botón izquierdo del ratón sobre su icono o seleccionando  primero la carpeta y después pulsando  el botón *Abrir*



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-menu-abrir-003-9-md.jpg>) Al igual que la carpeta, el archivo puede abrirse con doble clic izquierdo o pulsando  el botón *Abrir* (tras haber seleccionado  el archivo)

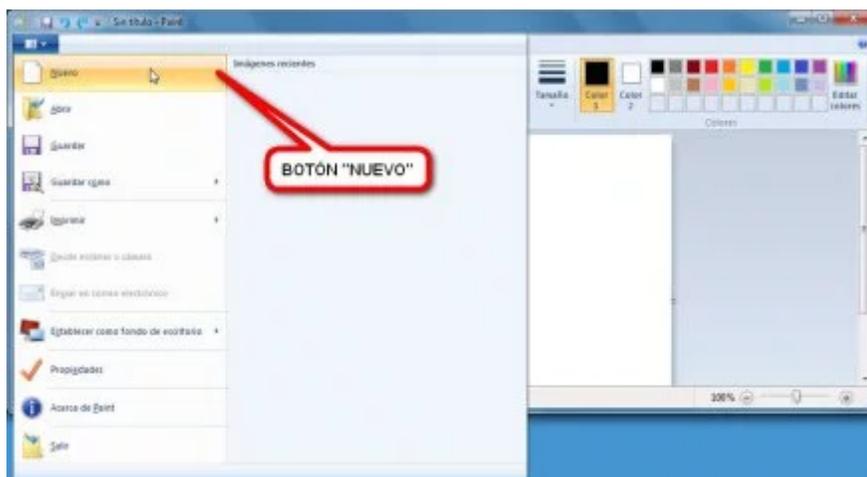


(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-menu-abrir-004-9.jpg>) La imagen abierta no puede verse al completo porque la ventana del *Paint* no está maximizada, aunque se podrían usar las *Barras de Desplazamiento* para observar el resto de la imagen

CREAR UN DOCUMENTO NUEVO

En cualquier momento es posible crear un documento nuevo en blanco.

Si había una imagen cargada con anterioridad, el programa simplemente la cerrará y abrirá una imagen en blanco. La excepción es si se han realizado modificaciones al documento que estaba cargado y éste no se ha guardado, en cuyo caso, y antes de abrir una nueva imagen en blanco, aparecerá una ventana de cuadro de diálogo donde se preguntará si se quiere guardar o no el documento modificado antes de cerrarlo.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-menu-nuevo-9-md.jpg>) Botón *Nuevo* resaltado al estar el cursor del ratón encima

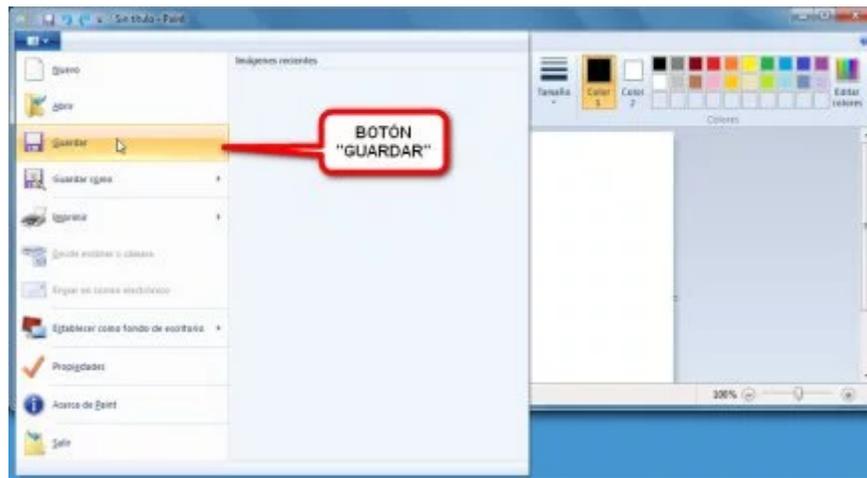
GUARDAR UNA IMAGEN

Una vez realizados los cambios a una imagen, puede ser almacenada en el ordenador.

Desde la pestaña del menú principal se accede a dos botones para dar esa orden: Guardar y Guardar como.

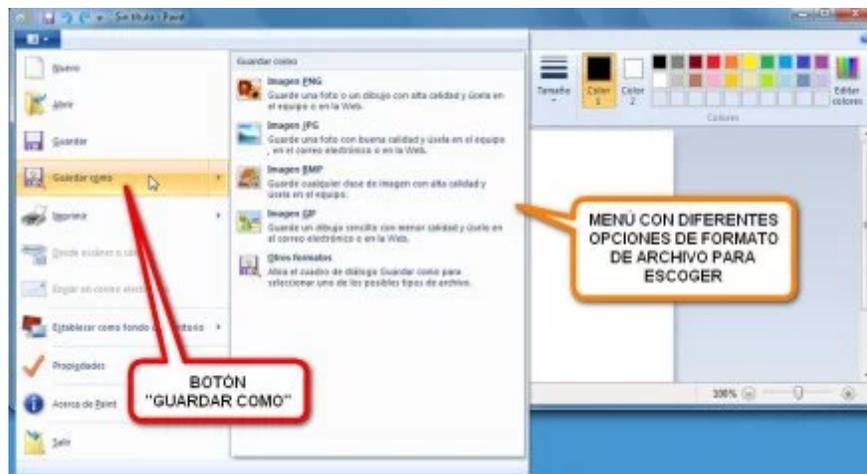
Guardar se utiliza para guardar cambios en una imagen sin que sea necesario estar todo el rato accediendo a la ventana del *Explorador de Windows* para indicar en qué archivo ha de hacerse.

Si se partía de un documento nuevo en blanco, y por lo tanto sin nombre, entonces sí se preguntará la primera vez dónde guardar la imagen (vía *Explorador de Windows*) al hacerse uso de la opción Guardar, pero no se volverá a preguntar una vez dado este paso.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-menu-guardarbis-k-9-md.jpg>) Botón *Guardar* resaltado por estar el cursor situado sobre él

Guardar como sirve para guardar una imagen bajo un nombre nuevo. Esto permite tener más de una copia de una misma imagen, o conservar el documento gráfico original si se han realizado modificaciones, ya que puede guardarse la imagen con cambios bajo otro nombre y así preservar la original.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-menu-guardarcomo-k-9-md.jpg>) Botón *Guardar Como* presionado y mostrando el menú con las opciones de formato de archivo



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-menu-guardar-002-9-md.jpg>) Ventana del *Explorador de Windows* donde puede escogerse la carpeta para guardar el archivo de imagen y también darle un nombre al archivo (por defecto es "Sin Título")

CAMBIAR EL TAMAÑO DE UNA IMAGEN

Mediante el botón *Cambiar Tamaño* en la *Barra de Herramientas de Acceso Rápido* es posible modificar las dimensiones de una imagen, haciéndola más grande o más pequeña, o cambiar sólo su altura o su anchura.

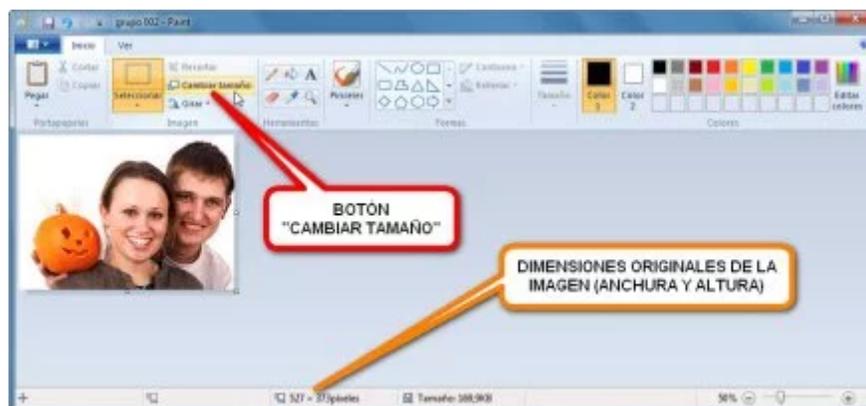
Al pulsar  el botón aparece una ventana de cuadro de diálogo con dos secciones: la de arriba, para modificar el tamaño, y la de abajo, para alterar su inclinación.

Recomiendo no tocar la sección *Sesgar* de abajo, ya que raras veces necesita ser usada.

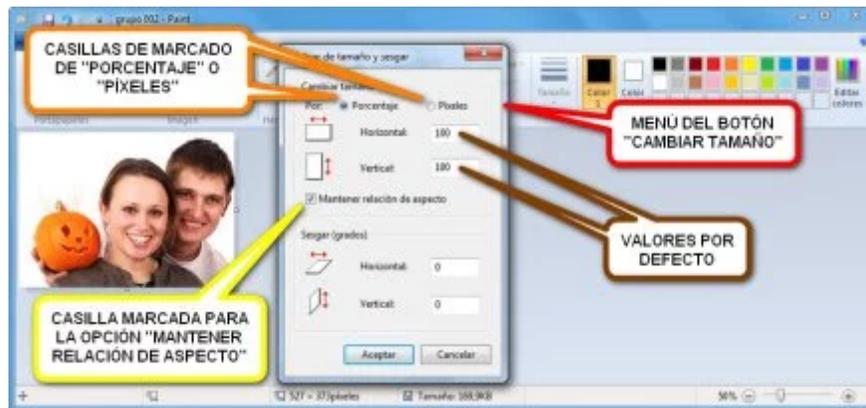
En la sección de arriba, que aparece con el nombre de *Cambiar tamaño*, aparecen al lado de la palabra *Por*: dos casilleros redondos de confirmación que permiten elegir entre *Porcentaje* y *Píxeles*. Si se escoge *Porcentaje*, el valor introducido en las cajas hará relación a un porcentaje independientemente del tamaño de la imagen; por ejemplo, si se pone 50, eso quiere decir un 50%, o lo que es lo mismo, que la imagen se reducirá a la mitad. Si se elige *Píxeles*, la cifra puesta será un valor absoluto medido en píxeles.

Hay un casillero justo debajo de estas dos opciones con el nombre de *Mantener relación de aspecto*. Por defecto suele venir marcado. Si se desmarca, entonces se puede dar cualquier medida al ancho o al alto aunque ello deforme la imagen. Con el casillero marcado puede verse que cualquier cifra que se introduzca en las cajas, hace que se modifique automáticamente la otra. Si se cambia el ancho, el alto se acomodará al instante para evitar que la imagen se distorsione, y lo mismo ocurre si se modifica el alto.

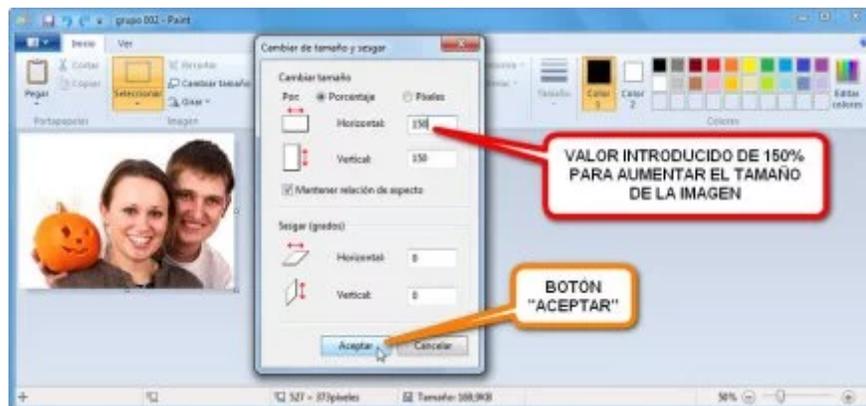
Una vez que se esté conforme con las cifras puestas, sólo hay que apretar  el botón *Aceptar* para que los cambios se trasladen al documento.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-tamac3b1o-001-9-md.jpg>) PASO 1:
Pulsar  el botón *Cambiar Tamaño*



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-tamac3b1o-002-9-md.jpg>) PASO 2:
Elegir entre *Porcentaje* o *Píxeles* a la hora de introducir las nuevas dimensiones de la imagen y marcar la opción "*Mantener relación de aspecto*" si no se quiere que la imagen se deforme



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-tamac3b1o-004-9-md.jpg>) PASO 3:
Introducir los valores en las cajas para ello y pulsar  el botón *Aceptar*

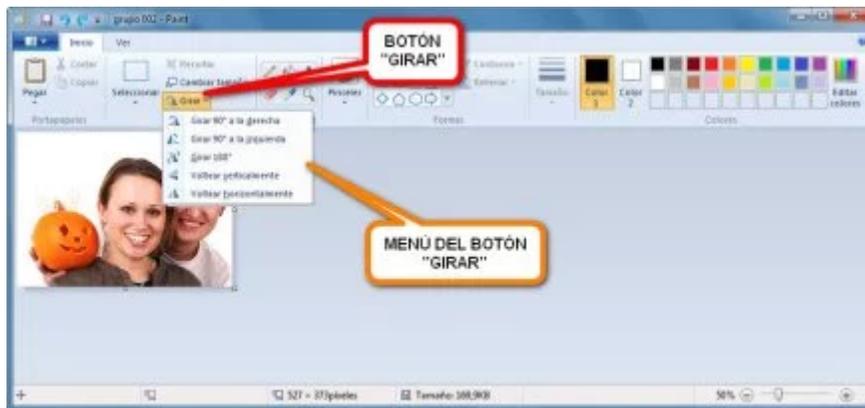


(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-tamac3b1o-005-9-md.jpg>) La imagen aparecerá con unas nuevas dimensiones

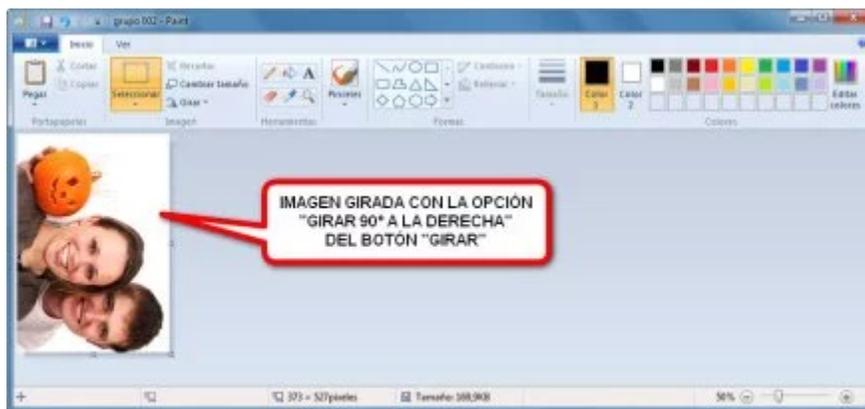
CAMBIAR LA ORIENTACIÓN DEL DOCUMENTO

Una imagen puede ser girada o volteada mediante la herramienta Girar.

Al pinchar  en su botón, se despliega un menú con 5 opciones de las cuales sólo hay que elegir  la deseada.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-girar-004bis-9-md.jpg>) Al pinchar  el botón *Girar* aparece su menú con las distintas opciones sobre el cambio de orientación del documento



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-girar-002-9-md.jpg>) Opción "Girar 90° a la derecha"



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-girar-003-9-md.jpg>) Opción "Voltear verticalmente"

.

.

HERRAMIENTAS DE PINTURA

En la *Barra de Herramientas* de la *pestaña Inicio* está el botón Pinceles, que al ser pulsado , activa la herramienta del Pincel.

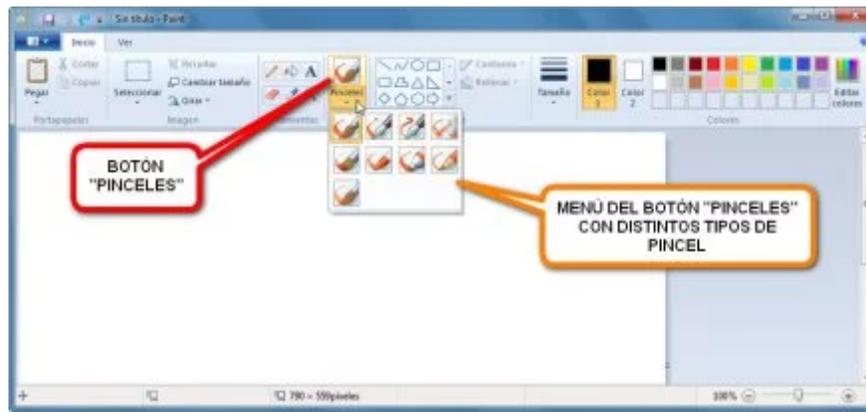
Una vez activada, colocando el cursor del ratón dentro del *Área de Trabajo* y pulsando el botón izquierdo del ratón sin soltarlo, saldrá un chorro de pintura que sólo parará al dejar de presionar el botón izquierdo del ratón. El trazo de pintura aparecerá allí por donde se vaya desplazando el cursor del ratón.

Es interesante conocer que, al pulsar el botón izquierdo del ratón se pinta con el Color 1, y que si se pulsa el botón derecho del ratón se dibuja con el Color 2.

.

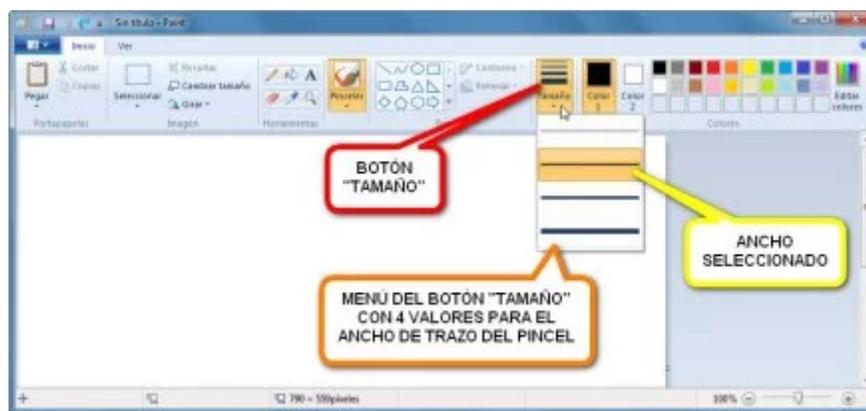
Se puede elegir entre varios tipos de Pincel. Para ello hay que pulsar  en la mitad inferior de su botón (donde aparece un triangulito negro mirando hacia abajo), lo que desplegará el resto de los *pinceles*, y haciendo clic  sobre cualquiera de ellos se cambiará la herramienta actual por el *Pincel* escogido.

Se puede escoger como *Pincel* el Pincel (normal), Pincel Caligráfico 1, Pincel Caligráfico 2, Aerógrafo, Pincel para Óleo, Crayón, Marcador, Lápiz Natural y Pincel para Acuarela.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-pincel-001-9-md.jpg>) Botón *Pinceles* y su menú con las diferentes opciones

El botón Tamaño, al ser pulsado , despliega 4 tipos de tamaños para el *Pincel* escogido. Se representan por 4 líneas horizontales, y contra más gruesa sea la línea mayor será el tamaño seleccionado para la herramienta.



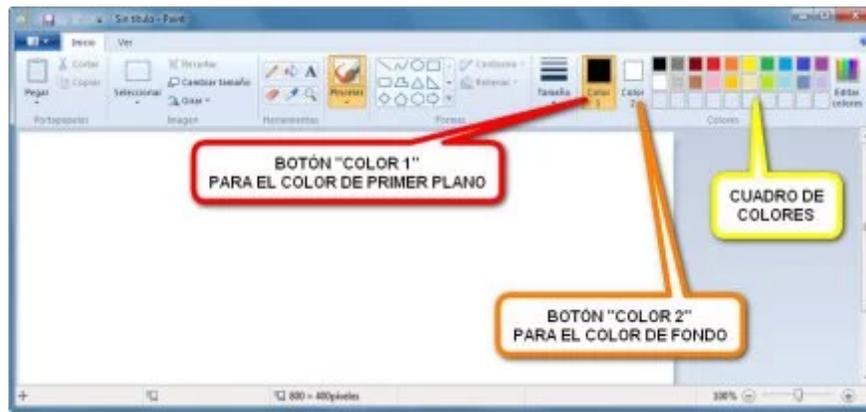
(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-ancho-9-md.jpg>) Botón *Tamaño* con el menú desplegado de los 4 anchos de trazo disponibles

Color 1 y Color 2 indican respectivamente el Color de Primer Plano y el Color de Fondo.

El Color de Primer Plano es el color con el que se suele trabajar por defecto, ya que lo usual es pintar presionando el botón izquierdo del ratón.

El Color de Fondo es el que se ha elegido para que esté por debajo de la imagen, y sólo sale a relucir cuando se corta o borra una parte de ésta. Es como si en el mundo real se tuviera una lámina de dibujo sobre un tapete: cuando se rascara con una cuchilla sobre el dibujo aparecería el color del tapete, y eso sería el *Color de Fondo*.

Para cambiar el Color 1 o el Color 2 sólo hay que pulsar  primero sobre uno de ellos para seleccionarlo y después pinchar  en cualquiera de los colores del cuadro de al lado para elegir uno.

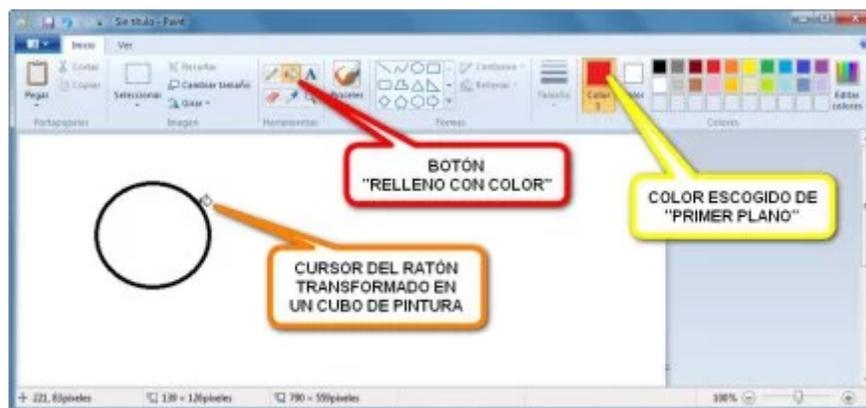


(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-color-9-md.jpg>) Situación de los botones para los colores

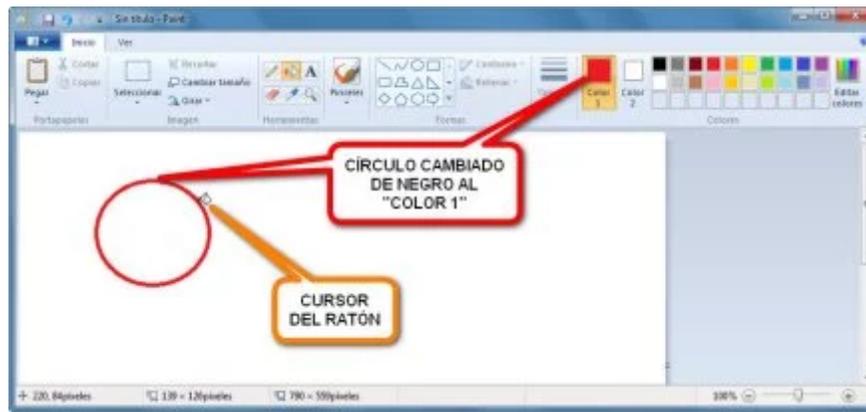
HERRAMIENTA RELLENO CON COLOR

Es una herramienta muy particular. Básicamente lo que hace es sustituir un color por otro, afectando a todos los píxeles que tengan el mismo color y estén en contacto unos con otros.

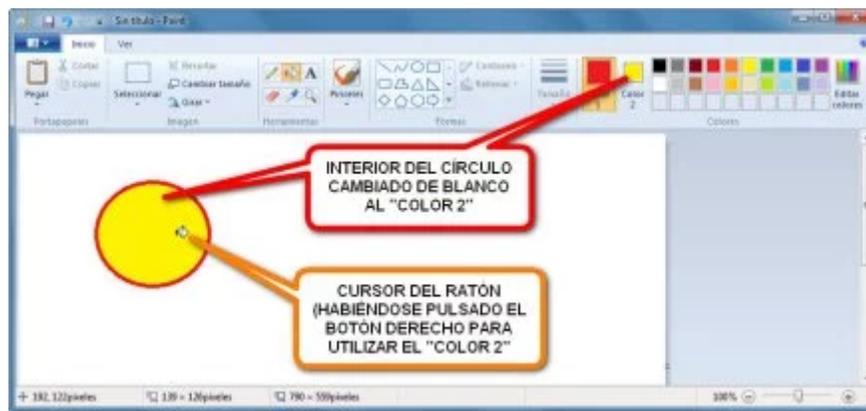
Por ejemplo, si se dibuja un círculo y con la herramienta Relleno con Color se pulsa en el contorno del círculo, todo el contorno cambiará al color que se haya elegido previamente (Color 1 si se pincha con el botón izquierdo del ratón y Color 2 si se utiliza el botón derecho del ratón). Si por el contrario se coloca el cursor en el interior del círculo y se pulsa entonces uno de los dos botones del ratón, será sólo el color del interior del círculo el que sea sustituido, dejando sin alterarse el color del contorno del círculo.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-cubo-001-9-md.jpg>) La punta del cubo de pintura que representa el cursor es la parte que hay que situar encima del punto de color que se quiera cambiar



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-cubo-002-9-md.jpg>) Antes de cambiar un color hay que seleccionar uno nuevo como "Color 1" o "Color 2"



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-cubo-003-9-md.jpg>) Presionar el botón derecho del ratón permite usar el "Color 2" (el "Color 1" con el botón izquierdo)

BORRAR PARTES DE UNA IMAGEN

Mediante la herramienta Borrador se pueden eliminar partes de una imagen.

Es importante entender que allí por donde se pasa con esta herramienta se sustituye lo que hay en la imagen por el Color de Fondo (Color 2). Por defecto este color suele ser blanco, pero no necesariamente, y además el usuario del programa puede cambiar este color como se ha visto más arriba en la sección *HERRAMIENTAS DE PINTURA*.

Se utiliza esta herramienta seleccionándola  primero en la *Barra de Herramientas de Acceso Rápido* y después colocando el cursor en las partes de la imagen que se deseen borrar y pulsando el botón izquierdo del ratón sin soltarlo.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-borrar-9-md.jpg>) Puede cambiarse la anchura del *Borrador* en el botón *Tamaño*

ESCOGER UN COLOR DEL DOCUMENTO

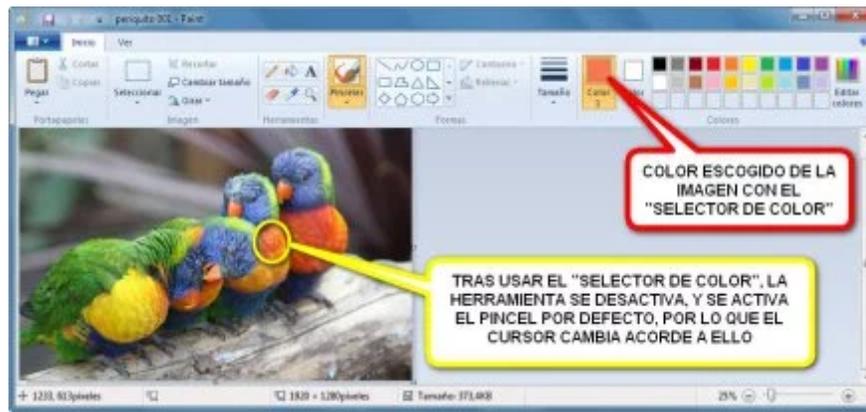
Una fotografía puede tener muchos colores (más de 50.000), y se quiere utilizar uno de ellos para utilizarlo con alguna de las herramientas de pintura, es más sencillo seleccionarlo de la parte de la imagen que contenga el color.

La herramienta a utilizar es el Selector de Color. Pulsando  sobre ella se activa, y es cuando puede colocarse el cursor sobre cualquier punto del documento y hacer clic  para seleccionar el color deseado.

Si se hace clic con el botón derecho del ratón al ir a seleccionar un color de la imagen, entonces el color escogido es para el Color 2 (Color de Fondo).



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-pipeta-001-9-md.jpg>) El cursor se transforma en una pipeta, y es su punta la que indica de que punto de la imagen se escogerá el color



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-pipeta-002-9-md.jpg>) Una vez usado el *Selector de Color*, éste se desactiva y se carga el pincel que estuviera por defecto para así poder pintar al instante con el color escogido

ACERCAR O ALEJARSE DE UNA IMAGEN

A veces es necesario aumentar la vista para contemplar detalles pequeños de una imagen, o al revés, ver ésta más pequeña para no tener que estar utilizando las *Barras de Desplazamiento*.

Para realizar estas acciones es necesario activar  primero el botón de Lupa.

Una vez activada la herramienta, el cursor aparecerá rodeado de un rectángulo, que indica el área de la imagen que quedará afectada. Si se pulsa el botón izquierdo del ratón se hará zoom sobre el documento, y si se pulsa el botón derecho del ratón se alejará la imagen.

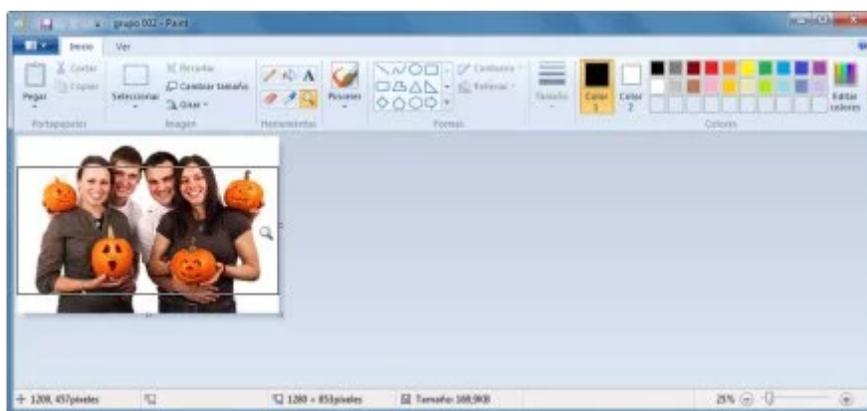
Es necesario comprender que el hecho de utilizar esta herramienta y ver la imagen más grande o más pequeña no afecta a sus dimensiones reales.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-lupa-001-9-md.jpg>) Sólo hay que desplazar el rectángulo hacia la zona que se quiere ver aumentada



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-lupa-002-9.jpg>) Con el botón izquierdo del ratón la imagen se acerca



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-lupa-003-9.jpg>) Con el botón derecho del ratón la imagen se aleja

DIBUJAR CON AUTOFORMAS

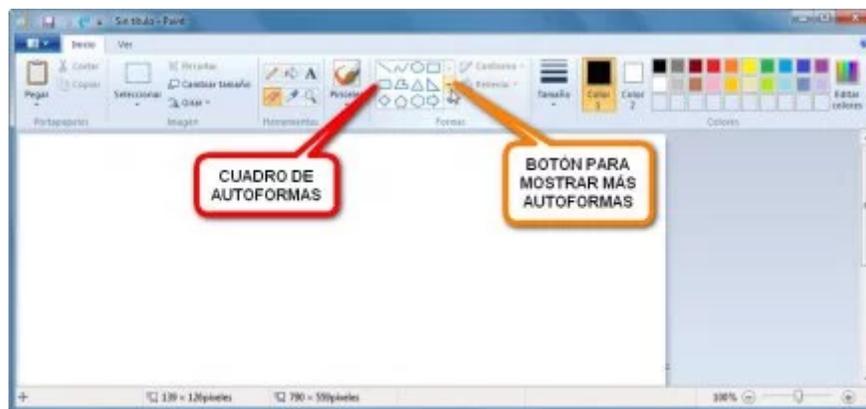
Es fácil comprobar que al dibujar a mano alzada las líneas rectas o curvas distan mucho de ser perfectas. Una solución a ello es utilizar las *autoformas*.

Hay un cuadro en la *Barra de Herramientas de la pestaña Inicio* donde puede elegirse cualquiera de las *autoformas* disponibles. Para ver todas las que hay puede ser necesario pinchar  sobre los botones que tiene a su izquierda, que desplazan el contenido del cuadro hacia arriba o abajo.

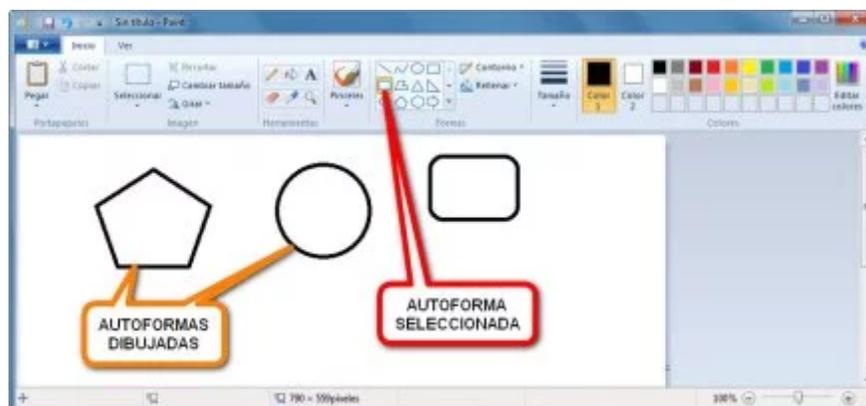
Para usar una *autoforma*, una vez elegida, sólo hay que pinchar en cualquier parte de la imagen pulsando el botón izquierdo del ratón sin soltarlo hasta que la *autoforma* adquiera el tamaño deseado, momento en el que debe dejar de presionarse el botón izquierdo del ratón.

Una autoforma muy particular es la Curva. Los pasos para crearla son:

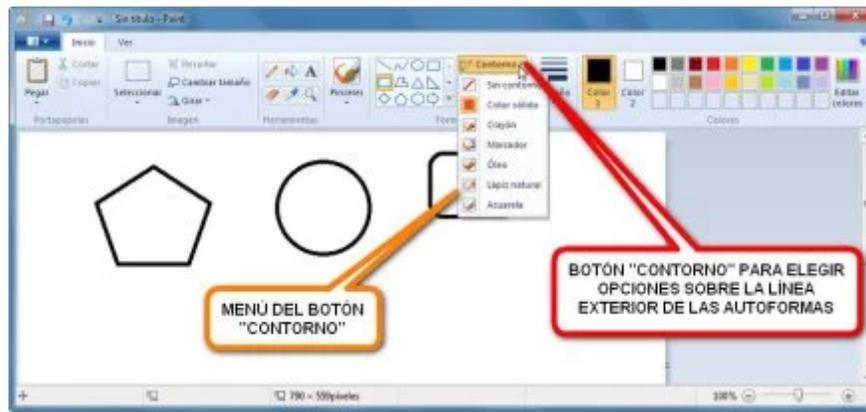
1. Escoger un punto de la imagen donde empezar la curva, pinchando y arrastrando (sin soltar el botón izquierdo del ratón) hasta dar la longitud deseada, momento en el que se debe dejar de presionar el botón izquierdo del ratón.
2. Para curvar la línea creada es necesario pinchar cerca de ella (contra más cerca o lejos así será de aguda la curva) y arrastrar hasta lograr la curvatura buscada, tras lo que hay que soltar el botón izquierdo del ratón.
3. El último paso es fijar la curva, para que no siga recibiendo más curvaturas, y para ello sólo hay que pulsar con el botón derecho del ratón. Es aconsejable pulsar el botón derecho del ratón nada más realizar el paso 2, porque cualquier desplazamiento del cursor cambiará ligeramente la curva.



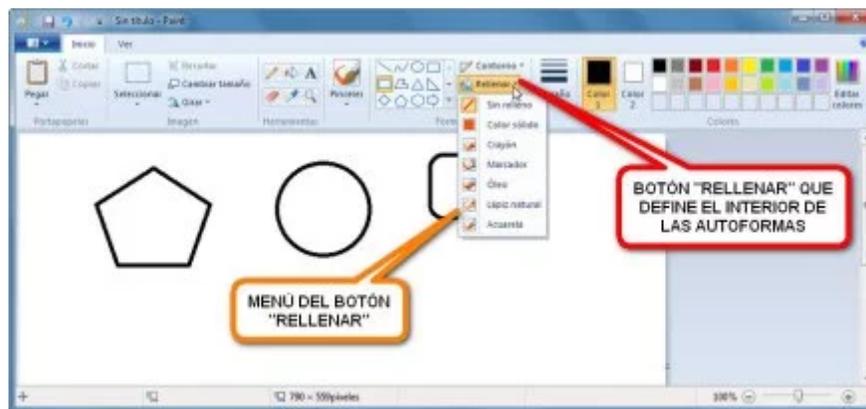
(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-autoforma-001-9-md.jpg>) La totalidad de las autoformas no pueden verse a la vez en su cuadro, por lo que es conveniente desplazarse por él con sus botones



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-autoforma-002-9-md.jpg>) Una vez seleccionada una autoforma se pueden crear tantas figuras con ella como se quiera



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-autoforma-003-9-md.jpg>) El botón *Contorno* ayuda a definir las propiedades de la línea exterior de las autoformas



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-autoforma-004-9-md.jpg>) El botón *Rellenar* permite dar propiedades al interior de las autoformas

SELECCIONAR Y TRABAJAR CON PARTES DE UNA IMAGEN

Si sólo se quieren aplicar cambios a una parte del documento, y no a toda la imagen, es necesario seleccionar previamente esa porción.

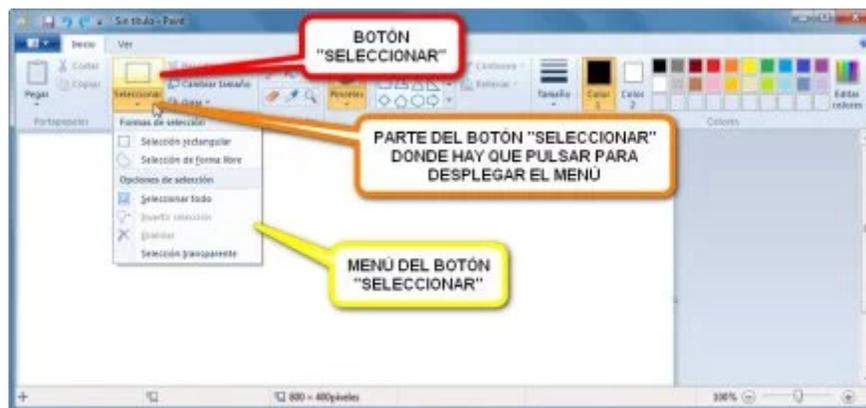
El botón *Seleccionar* permite realizar las selecciones. Por defecto está configurado en Selección Rectangular, pero pulsando  en la parte inferior del botón (la que tiene un pequeño triángulo negro) se despliega un menú con el resto de los tipos de selección.

La Selección Rectangular, como su propio nombre indica, genera una selección de forma cuadrada. El tamaño de la misma queda establecido en cuanto se deja de arrastrar el cursor y de dejar presionado el botón izquierdo del ratón.

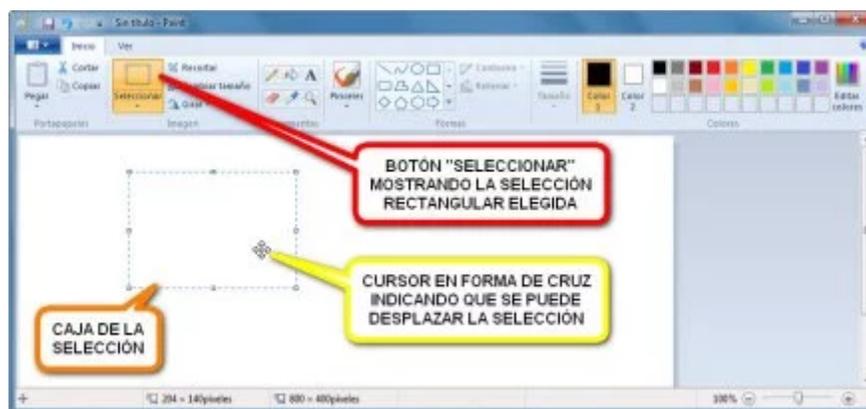
La Selección de Forma Libre funciona igual que una herramienta de pintura, permitiendo al usuario definir su forma a su gusto. Cuando se deja de presionar el botón izquierdo del ratón, la selección se cierra, por lo que es aconsejable terminar la selección en el mismo punto donde se empezó (naturalmente, una vez creada la forma buscada).

La opción de Seleccionar Todo, selecciona automáticamente toda la imagen. Es una función que no se va a utilizar mucho, ya que por defecto el programa entiende que si no hay nada seleccionado, es que se puede trabajar sobre todo el documento (o lo que es lo mismo, que está todo seleccionado). Sólo tiene sentido cuando hay alguna parte de la imagen seleccionada y se quiere volver a tener toda la imagen seleccionada.

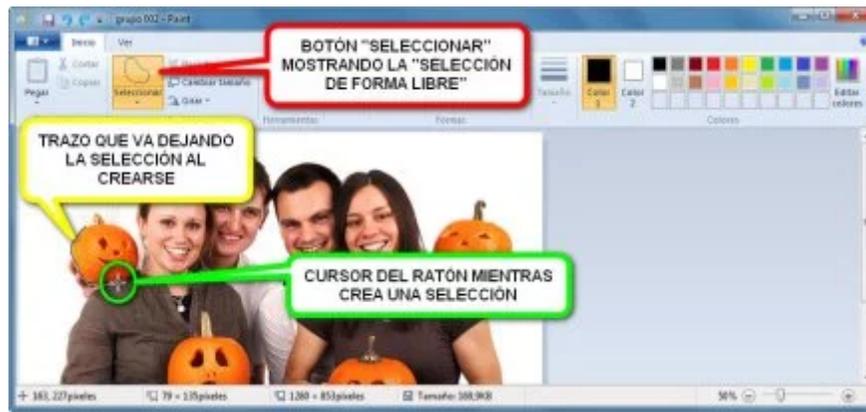
Es fácil discernir donde está una selección, ya que viene identificada por rayas discontinuas.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-seleccionar-001-9-md.jpg>) Pinchando  en la parte inferior del botón *Seleccionar* se despliega su menú de opciones



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-seleccionar-002-9-md.jpg>) La selección *Rectangular* viene cargada por defecto por ser la más rápida y sencilla

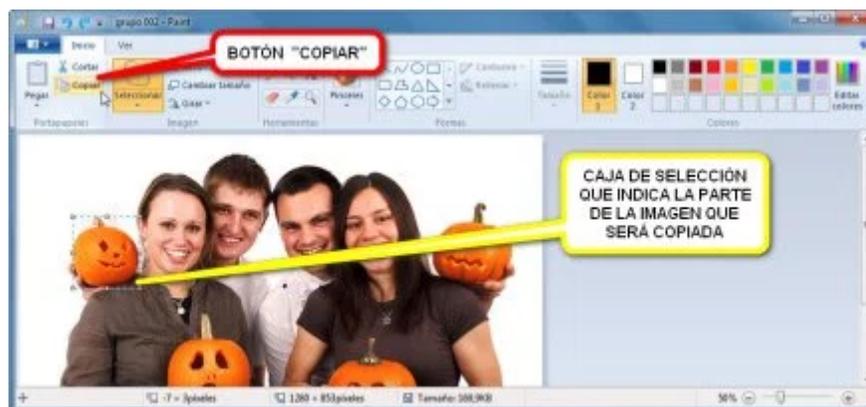


(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-seleccion-libre-001-9-md.jpg>) La selección de *Forma Libre* permite separar el contorno de una figura del fondo que la rodea, cosa que no es posible con la selección *Rectangular*

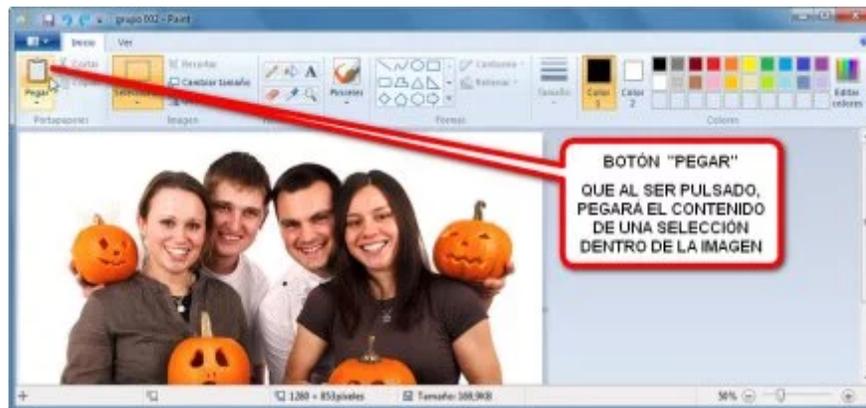


(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-seleccion-libre-002-9-md.jpg>) Una vez finalizada la selección de *Forma Libre* parece una selección Rectangular pero no lo es

Para copiar el contenido de una selección sólo hay que pulsar  el botón de Copiar, y después el de Pegar. Una vez pegado el contenido de la selección, se puede mover de sitio simplemente con pinchar  sobre él y sin soltar el botón izquierdo del ratón, arrastrarlo hasta la posición escogida (al soltar el botón la porción de imagen pegada permanece allí).



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-copiar-001-9-md.jpg>) Es necesario seleccionar previamente una parte de la imagen para poder copiarla después



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-pegar-001-9-md.jpg>) Si sólo se quiere pegar, hay que pulsar la parte superior del botón *Pegar*; pero si se quieren tener más opciones de pegado se debe pulsar la parte inferior del botón (donde pone "Pegar")



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-pegar-002-9-md.jpg>) Por defecto, *Paint* coloca todo lo pegado en la esquina superior izquierda de la imagen, aunque luego puede desplazarse la parte pegada a cualquier otra parte

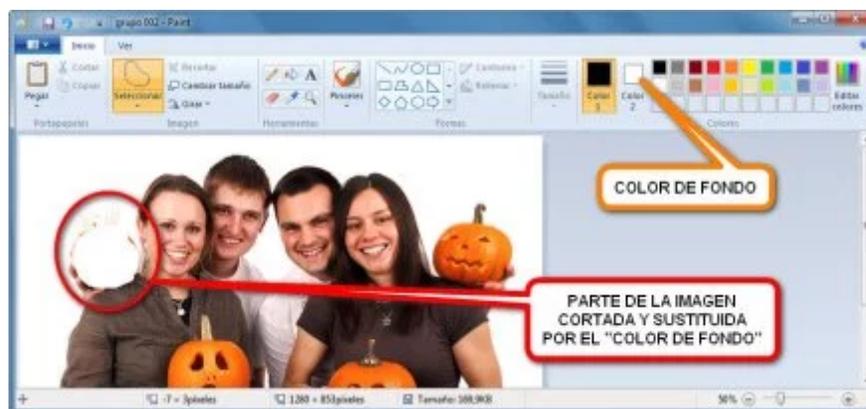


(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-pegar-003-9-md.jpg>) Para mover algo pegado es necesario colocar primero el cursor dentro de su caja de selección y cuando se quiera dejar fijada la parte copiada sólo hay que pulsar el botón derecho del ratón con el cursor fuera de la caja de selección

La función Cortar funciona exactamente como la de *Copiar*, con las diferencias de que debe pincharse  en el botón Cortar, y de que al cortar, lo que se hace en realidad es trasladar un trozo de la imagen, ya que su sitio original queda rellenado con el Color de Fondo (Color 2).



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-cortar-001-9-md.jpg>) Para cortar una parte de la imagen primero es necesario seleccionarla



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-cortar-002-9-md.jpg>) La parte cortada puede volver a pegarse con el botón *Pegar*

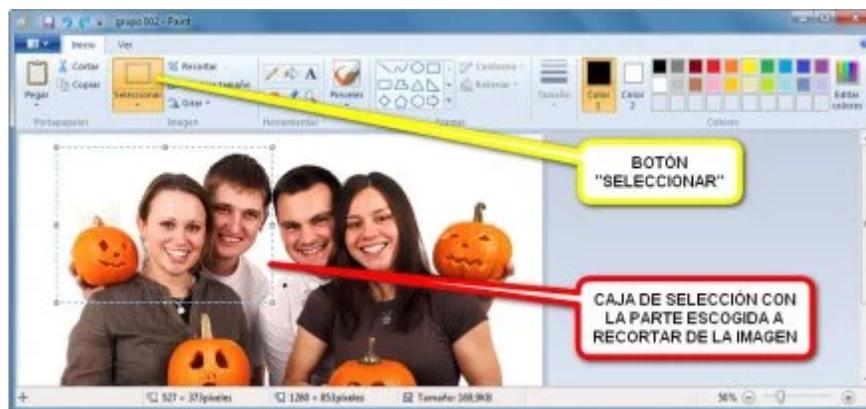
Tanto en el caso de *Copiar* como en el de *Cortar*, se puede pegar el trozo de imagen copiada/cortada tantas veces como se desee, pues cada pulsación  sobre el botón Pegar generará una copia.

RECORTAR UNA PARTE DEL DOCUMENTO

Puede escogerse una parte de una imagen y recortarla de la imagen principal, de tal manera que sólo quede la parte recortada.

Es útil si, por ejemplo, en una foto familiar, se quiere extraer una persona de esa fotografía para que ocupe únicamente una nueva imagen donde sólo aparezca ella.

Lo primero es seleccionar la parte que se quiere recortar mediante el botón de Seleccionar. Después basta con pulsar  sobre el botón de al lado que pone Recortar.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-recortar-001-9-md.jpg>) Pulsando  sobre un lateral de la caja de selección y sin soltar el botón izquierdo del ratón se pueden modificar las dimensiones de la caja de forma manual



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-recortar-002-9-md.jpg>) La herramienta *Recortar* no tiene nada que ver con la herramienta *Cortar*



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-recortar-003-9.jpg>) Para no perder la imagen original es conveniente guardar el recorte con la opción "Guardar como" y dar un nombre distinto al archivo de imagen

AÑADIR TEXTO

Se puede sobreimpresionar un texto a una imagen. La herramienta para hacerlo es la de Texto, que se encuentra en la Barra de Herramientas de Acceso Rápido.

Se activa pulsando  su botón y después, hay que colocar el cursor en la parte de la imagen donde se quiera insertar el texto y seguidamente presionar sin soltar el botón izquierdo del ratón. Al mover el cursor, se irá dibujando una caja donde se podrá escribir.

Cuando se esté conforme con las dimensiones de la caja de texto sólo hay que dejar de presionar el botón izquierdo del ratón y la caja quedará creada. No importa si no está exactamente en el sitio pensado, ya que la caja de texto, al igual que una caja de selección, puede trasladarse si se coloca el cursor dentro de ella y se mantiene pulsado el botón izquierdo del ratón mientras se mueve a otro lugar.

Tras crear la caja de texto puede observarse que ha aparecido una nueva pestaña bajo la *Barra de Título* del *Paint* con el nombre de Texto.

Bajo la pestaña está situada una *Barra de Herramientas* con funciones para modificar texto.

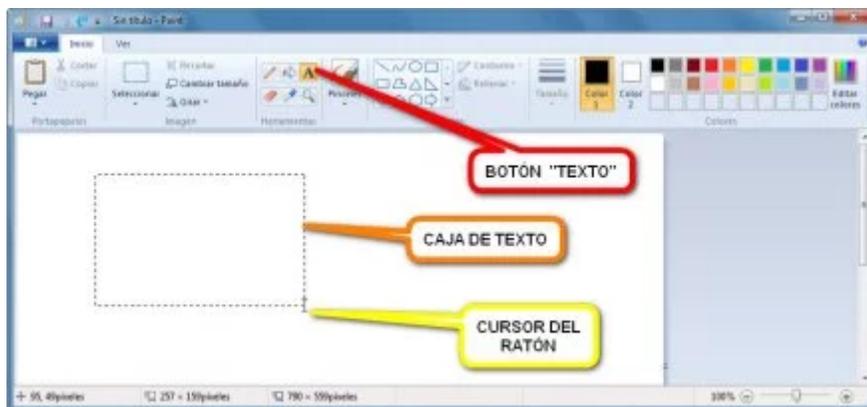
En la sección de **Fuente** hay botones para definir la Familia de Fuentes (el estilo de la fuente tipográfica), el Tamaño de la Fuente, Negrita, Cursiva, Subrayado y Tachado.

La sección de **Fondo** dispone de los botones Opaco (el *Color de Fondo* de la caja de texto se sobrepone a la imagen) y Transparente (sólo se insertan las letras en la imagen).

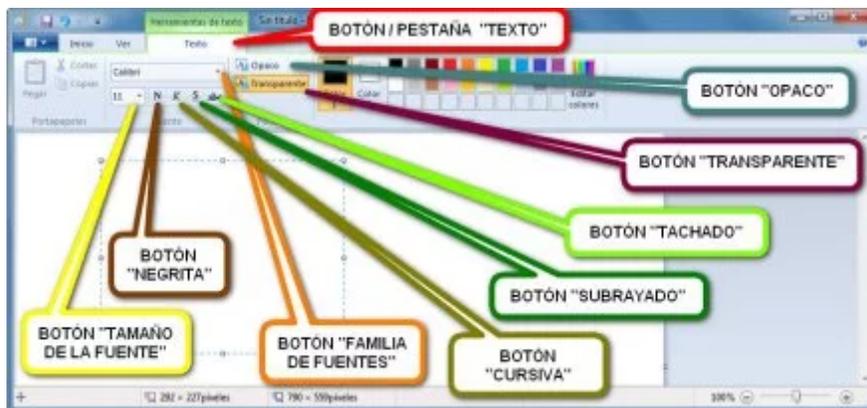
En la sección de **Colores** se elige el color del texto, y si el fondo de la caja de texto es opaco, también se puede elegir su color.

Se pueden dar propiedades (color, tamaño, etc.) al texto antes de empezar a escribir, o al igual que en un programa editor de textos, seleccionar a posteriori partes del texto creado y darles formato.

Una vez terminada la edición del texto, y para dejarlo fijado, es necesario poner el cursor fuera de la caja de texto y hacer un clic .



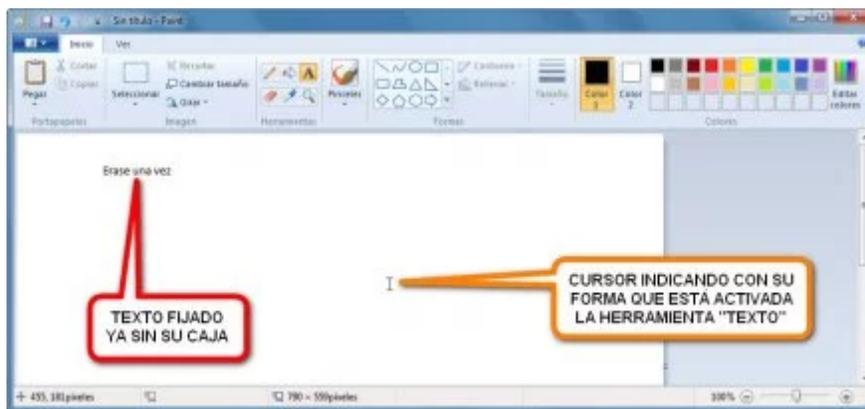
(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-texto-001-9-md.jpg>) Ventana del *Paint* mientras se crea una caja de texto



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-texto-002-bis-9-md.jpg>) Botones para dar formato al texto



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-texto-002-9-md.jpg>) Texto introducido con el teclado



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-texto-003-9-md.jpg>) El texto queda fijado a la imagen una vez que se hace clic  fuera de la caja de texto

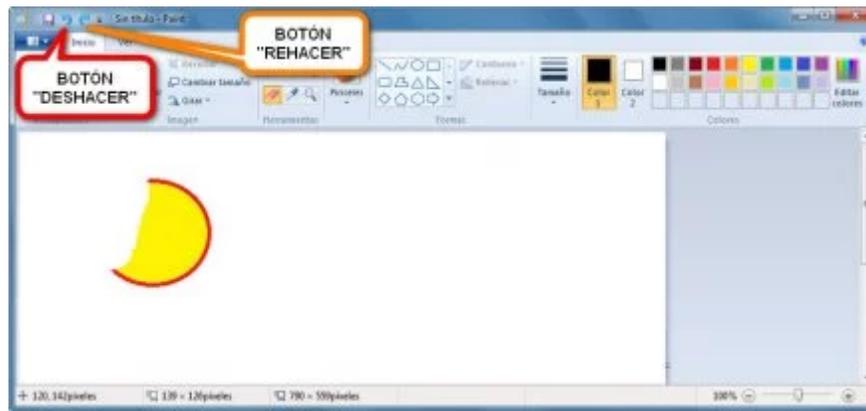
DESHACER ERRORES

Si se hace una modificación mientras se trabaja con una imagen (ya sea con las herramientas de pintura, copiado, borrado, etc.) puede revertirse la imagen a su estado anterior con sólo pulsar  el botón Deshacer.

Tantas veces como se presione el botón, tantas pasos que se darán hacia atrás para ir revirtiendo la imagen a su estado original.

Al lado del botón Deshacer está el botón Rehacer, que vuelve a realizar los cambios que se habían hecho con el otro botón.

También puede activarse la función de deshacer dejando presionada primero la tecla Control (CTRL) y después pulsando una vez la tecla Z. Si se pulsa más de una vez la tecla Z (sin soltar la tecla CTRL), entonces se realiza otra acción de deshacer.

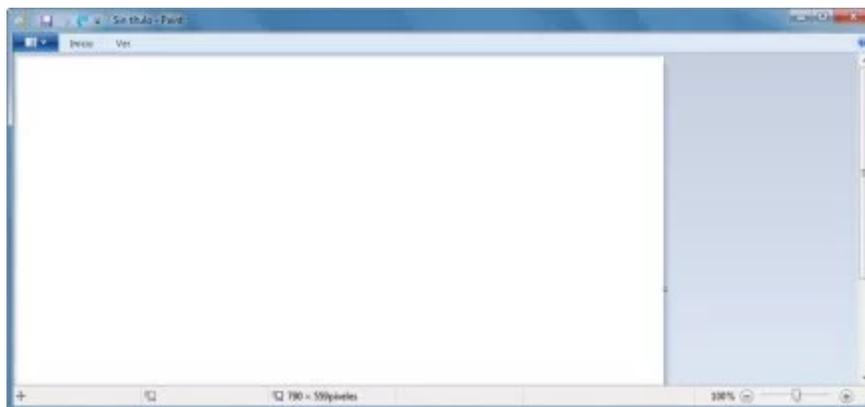


(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-deshacerr-9-md.jpg>) En este ejemplo se ha utilizado la herramienta *Borrador* para eliminar una parte de un círculo, pero podría devolverse la imagen a su estado original si se pulsa  el botón *Deshacer*

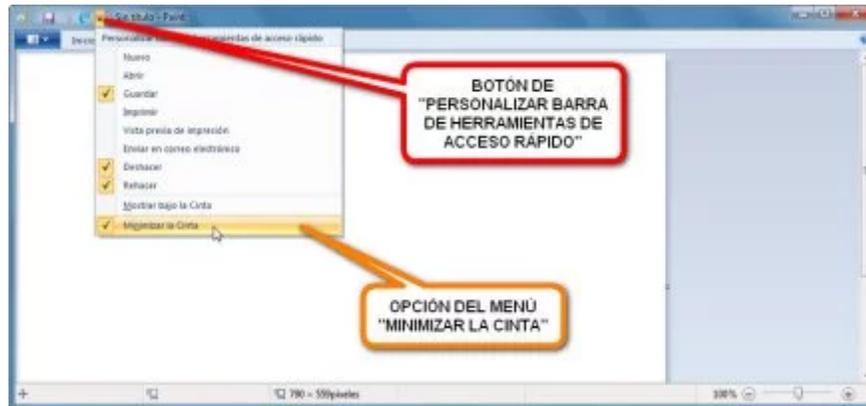
SOLUCIONAR LA DESAPARICIÓN DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS DE ACCESO RÁPIDO

A veces, ya sea por propio descuido del usuario o por desconfiguración del programa, se da el caso de que la *Barra de Herramientas de la pestaña Inicio*, donde están las principales herramientas, desaparece de la vista.

Para volver a disponer de ella hay que pulsar  sobre el botón *Personalizar Barra de Herramientas de Acceso Rápido*, situado en la parte izquierda de la *Barra de Título* (representado por un triangulito negro invertido), y en el menú desplegado, desmarcar  la opción *Minimizar la Cinta*.



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-problema-001-9.jpg>) Esta es la ventana del *Paint* sin la *Barra de Herramientas de Acceso Rápido* visible por defecto



(<https://curso8informatica8basica.files.wordpress.com/2013/07/paint-problema-002-9-md.jpg>) Si está marcada la opción "Minimizar la Cinta" hay que desmarcarla para que la *Barra de Herramientas de Acceso Rápido* quede fija

AdChoices

PUBLICIDAD

Más info



* Dolor abdominal tipo cólico o retorción. * Información para prescribir Buscapina. Sanofi Aventis de Colombia S.A. Tytgat GN. Hyoscine butylbromide: a review of its use in the treatment of abdominal cramping and pain. Drugs. 2007;67(9):1343-57. BUSCAPINA® Es un medicamento, no exceder su consumo. Si los síntomas persisten consulte a su médico. Leer indicaciones y contraindicaciones en la etiqueta. Buscapina

REPORT THIS AD

REPORT THIS AD

Publicado en [Notas para el Alumno](#) | Etiquetado como [Curso](#), [Dibujar Imagen](#), [Informática](#), [Ordenador](#), [Paint](#), [PC](#), [Windows](#), [Windows 7](#), [Windows 8](#) | [2 comentarios](#)

2 comentarios el “Manejo del Paint (Windows 7 / 8)” [rehabilitación de fachadas](#)

dice:

11 julio, 2013 en 18:14

He leído Manejo del Paint (Windows 7 / 8) | Curso de Informática Básica con mucho interés y me ha parecido interesante además de bien redactado. No dejes de cuidar este blog es bueno.

9 Votos

Responder

PositiveBit dice:13 julio, 2013 en 19:55

Muchas gracias por los ánimos. 😊

Este artículo es el que más tiempo me ha llevado confeccionar hasta la fecha: más de 5.000 palabras, a las que hay añadir las 270 variaciones de imágenes que fueron creadas para darle su aspecto final.

Mi intención es, si puedo conseguir el acceso a un ordenador con Windows Vista o XP, hacer un artículo similar con la versión anterior del Paint.

i

4 Votos

Responder

[Blog de WordPress.com.](http://Blog.de WordPress.com.)

 **Creative Cloud**

Hazlo con Creative Cloud.
Apps para fotografía, diseño, video y páginas web.

[Únete ahora](#)

 Adobe



REPORT THIS AD