

Actividad 20 - Creación de películas.



Nombre del Alumno: _____

Grupo _____ N° de Lista _____

Propósitos de la actividad: Que desarrolles habilidades para crear animaciones y películas con el programa Corel Photo-Paint.

Referencias al libro: Lee las páginas 142 a 143 de tu libro y luego resuelve esta actividad.

Paso a paso:

1. Inicia una sesión de Corel Photo-Paint y en la pantalla de inicio selecciona **Documento nuevo**; configura los valores del cuadro de diálogo **Crear una nueva imagen** con los datos que se muestran en la figura para crear una película con seis fotogramas.
 - Puedes escribir un nombre como *Profe corriendo.cpt* para la nueva película, la medida del fondo de la película es 1200 px de ancho x 300 px de alto, con un fondo claro del color que te guste, el número de marcos debe ser 6.

Crear una nueva imagen

Nombre: Profe corriendo.cpt

Destino del preestablecido: Personalizar

Tamaño: Personalizar

Anchura: 1,200 px píxeles

Altura: 300 px

Resolución: 96 ppp

Sin fondo

Color de fondo: [Color]

Modo de color: Con paleta de 8 bits

Número de marcos: 6

Configuración de color

Perfil RGB: sRGB IEC61966-2.1

Efecto de representación: Colorimétrico relativo

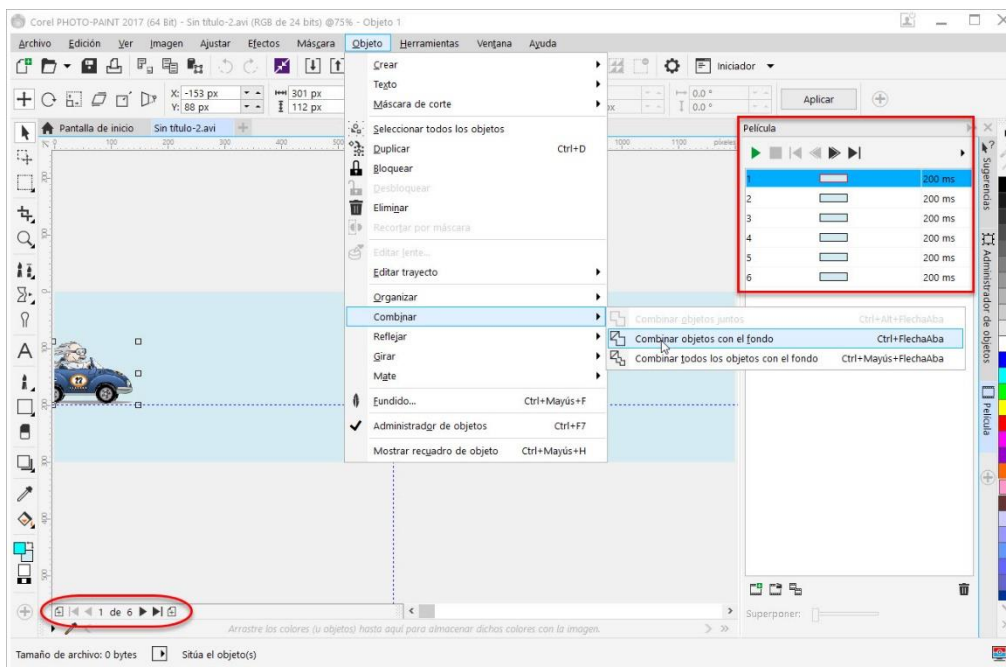
Descripción

Le permite crear varios marcos en el archivo para una película.

No volver a mostrar esta ventana

Aceptar Cancelar Ayuda

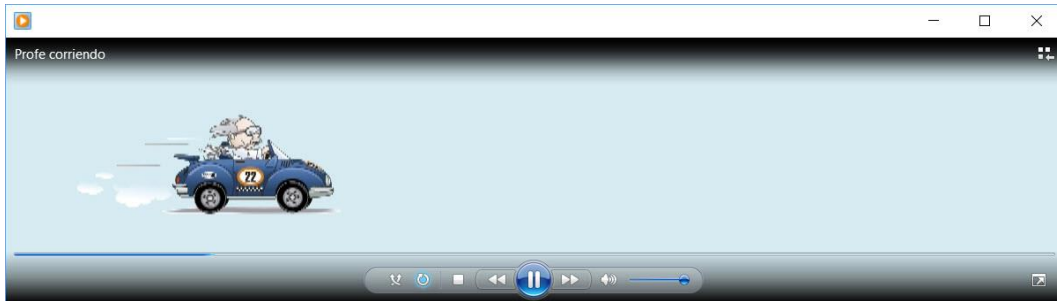
- El resultado es seis fotogramas con un fondo alargado, donde insertarás las imágenes de un corredor de carreras avanzando.
- En el menú **Ver** activa la opción **Reglas, Líneas guía y Encajar en Líneas guía**, y desplaza una guía vertical al centro y una horizontal en la medida 200 píxeles, como se muestra en la siguiente figura.
- En el menú **Ventana** pulsa en **Ventanas acoplables** y selecciona la opción **Película**. Si aparece la ventana acoplable película cerrada, pulsa sobre el ícono para abrirla.
- En los controles de la película selecciona el fotograma 1 o pulsa dos veces en el fotograma 1 de la ventana acoplable **Película** y haz lo siguiente:
- Abre el menú **Archivo**, pulsa en la opción **Importar** y en el cuadro de diálogo **Importar una imagen desde disco** inserta la imagen **Profe corriendo.png** que se encuentra en el material que se descarga de la página web de la editorial, <https://www.informaticaactiva3-0.com/>.
- Ubica la imagen lo más a la izquierda que puedas, sobre la línea guía, como si estuviera entrando al escenario.
- Abre el menú **Objeto**, selecciona **Combinar** y en la lista escoge **Combinar objetos con el fondo**; con esto, la imagen importada pasa a ser parte del fondo o fotograma 1.



2. Ahora selecciona el fotograma 2, verás el fondo vacío.

- Nuevamente abre el comando **Importar** y vuelve a insertar la misma imagen, sólo que ahora la ubicarás un poco adelante para que parezca que ha avanzado.
- Observa que si regresas al fotograma 1 se ven las dos imágenes importadas.
- Regresa al fotograma 2 y vuelve a combinar el objeto con el fondo.
- Del tercer fotograma al sexto repite la operación ubicando siempre la imagen adelante, hasta casi salir del escenario, siempre combina el objeto con su fondo.

- Guarda la película con un nombre como *Profe corriendo*, en formato **.gif** (GIF animado) o con formato **.avi**; al pulsar dos veces sobre su ícono, podrás ver la película en el navegador, en el primer caso, o con **Películas y TV**, o el **Reproductor de Windows media**, en el segundo.



3. Entrega el archivo de película que hayas seleccionado a tu profesora o profesor.