



Clase 8: Editor de pintura

ScratchJr incorpora un potente editor de pintura. Lo utilizamos brevemente en la clase anterior, y tus estudiantes probablemente lo descubran mucho antes de eso. Esta clase cubre las características menos evidentes del editor de pintura.

Debate (1 minuto):

ScratchJr proporciona un conjunto de personajes y fondos para tus historias, pero lo más probable es que tengas una historia que contar en la que vayas a utilizar diferentes personajes y fondos. En este caso, necesitarás el editor de pintura.

Mecanismo (10 minutos):

1. Tocar en el icono del pincel para llegar al editor de la pintura. Dependiendo de donde esté el pincel cuando lo toques, podrás editar a un personaje o fondo existentes o crear un nuevo personaje o fondo.
2. Para utilizar las herramientas de forma, arrastrar el dedo en diagonal en la pantalla. El lugar en el que tus dedos paren, será el punto de anclaje de la forma y sus dimensiones serán determinadas por la distancia a la que arrastres el dedo.
3. Los botones de deshacer y rehacer se desplazarán por cualquier número de incrementos hechos al dibujo.
4. Utilizar la herramienta del cubo de pintura para rellenar las formas de un color sólido. Seleccionar el cubo de pintura y un color y, a continuación, seleccionar la forma que quieras rellenar.
5. Utilizar la herramienta de tijeras para eliminar las formas del dibujo. Seleccionar las tijeras y luego seleccione la forma que quieras eliminar.
6. Utilizar la herramienta del sello para copiar una forma. Cuando toques en el sello y pulses en una forma, obtendrás un duplicado móvil de la forma, en la parte superior de la forma original, desplazado sólo un poco.
7. Puedes mover cualquier forma seleccionando la flecha y luego arrastrando la forma.
8. También puedes cambiar una forma existente con la herramienta de la flecha. Después de seleccionar la flecha, si tocas en la forma en lugar de arrastrarla, verás círculos blancos en puntos de unión en el contorno de la forma. Puedes arrastrar estos círculos para cambiar la forma.
9. La herramienta de rotación girará una forma sobre su eje. Seleccionar la herramienta de rotación y luego seleccionar una forma. Arrastrar el dedo en un círculo hasta llegar a la posición deseada para la forma.
10. Y, por último, la herramienta favorita de todos: la cámara. Seleccionar la herramienta de la cámara y seleccionar la forma en la que irá la imagen. Cualquiera que sea la foto hecha, aparecerá recortada en la forma elegida. Por esta razón, la biblioteca de personajes ScratchJr incluye un conjunto de personajes con las caras en blanco. Para poner tu cara en esos personajes tienes que editar al personaje y seleccionar la cara en blanco como la forma en la que irá la foto.