

PRÁCTICA UNO

Metas:

Informática:

El estudiante desarrolla comprensión al

- leer y apropiarse de las normas para el uso adecuado de las tics
- crear identidad empresarial en el diseño de logotipos y símbolos empresariales (señalización, planos, montajes).
- hacer uso de diferentes materiales que proporciona la naturaleza o el hombre en su proyecto de síntesis.

Tecnología: desarrolla comprensión al estructurar un circuito sencillo y realizar su análisis aplicando la ley de Ohm para el armado de un prototipo de robótica.

METODOLOGIA DEL AREA

- Durante la ejecución de cada una de las actividades propias en cada una de las asignaturas que componen el área se tendrán en cuenta los aspectos de asistencia, contextualización del tema, producción individual o grupal, evaluación y/o socialización de los resultados y cumplimiento de las normas.
- **O:** orden y aseo
- **T:** trato digno y respetuoso
- **A:** atención y asistencia
- **C:** cumplimiento
- **U:** útiles y uniforme

Paint

Para abrir el programa Paint:

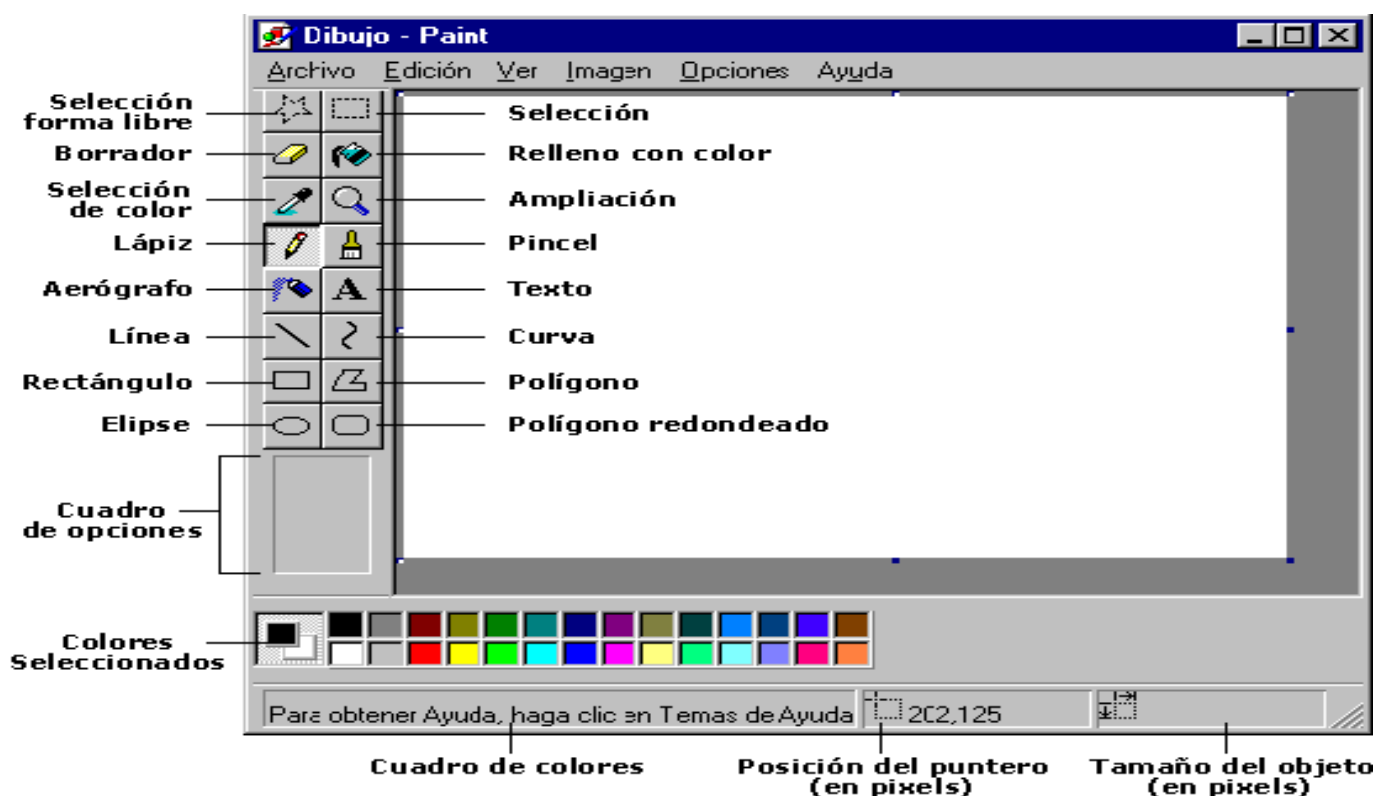
1) Siga esta secuencia (**Inicio - Programas - Accesorios - Paint**).

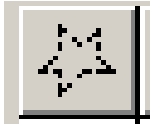
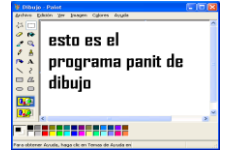


Paint

El **Paint** es una aplicación que se puede usar para crear logotipos, dibujos, ilustraciones, tarjetas o cualquier otro gráfico. Cuando abrimos el **Paint** aparece una hoja de trabajo nueva titulada **Dibujo**.

ELEMENTOS DE LA VENTANA DE PAINT





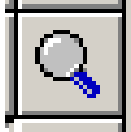
TRUCO: Apunte a una herramienta (lápiz, goma, lupa etc.) y espere a que aparezca información sobre ella. Al lado de la herramienta aparece una banderita con el nombre de ésta y en la barra de estado aparece una breve descripción de su función.



Herramientas de selección y ampliación-reducción

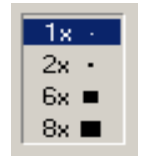
Botón de Selección Libre

Utilizado para seleccionar áreas en la imagen que tenga cualquier forma.

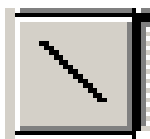


Botón de Selección

Sirve para seleccionar áreas rectangulares de una imagen.



NOTA: Cualquiera de estos 2 botones puede seleccionar áreas para copiar, borrar, o colorear.



Botón de Aumento

- Amplifica la imagen, para poder observarla más detalladamente.
- Las opciones que permite seleccionar para el porcentaje que puede visualizar son:

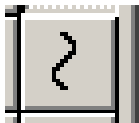
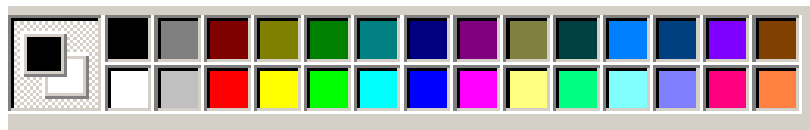


Herramientas para líneas

Para Dibujar Líneas Rectas 1. En la caja de herramientas, presionar el botón de línea recta. 2. Al final de la caja de herramientas, selecciona el ancho de la línea.

3. Escoge el color de línea deseado.

4. Para dibujar la línea, **arrastra el ratón manteniendo apretado el botón izquierdo.**



- Usa el botón izquierdo del Mouse para dibujar con el color de primer plano; usa el botón derecho para dibujar con el color de fondo.

Para Dibujar Líneas Libremente 1. En la caja de herramientas, presiona el lápiz.

2. Para dibujar la línea, arrastra la flecha.

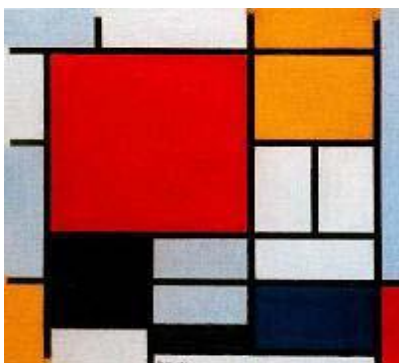


Para Dibujar Curvas 1. En la caja de herramientas, presiona la línea curva

2. Al final de la caja de herramientas, selecciona el ancho de la línea. 3. Dibuja una línea recta. 4. Has clic donde quieras el arco de la curva, después **manteniendo presionado el botón del ratón, arrástralo para dibujar la curva.** 5. Cada curva debe tener al menos un arco, pero no más de dos.

¡NO OLVIDES ELEGIR TUS COLORES!

ACTIVIDAD 1: DIBUJANDO LÍNEAS.



Las imágenes que aparecen a continuación son obra de un gran pintor llamado **MONDRIAN**, este artista trabajaba sobre todo con líneas.

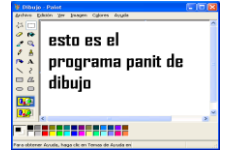
1. Toma como inspiración estas pinturas y utilizando líneas rectas y/o curvas crea tu propia "obra de arte".

NOTA: Para rellenar un área de color

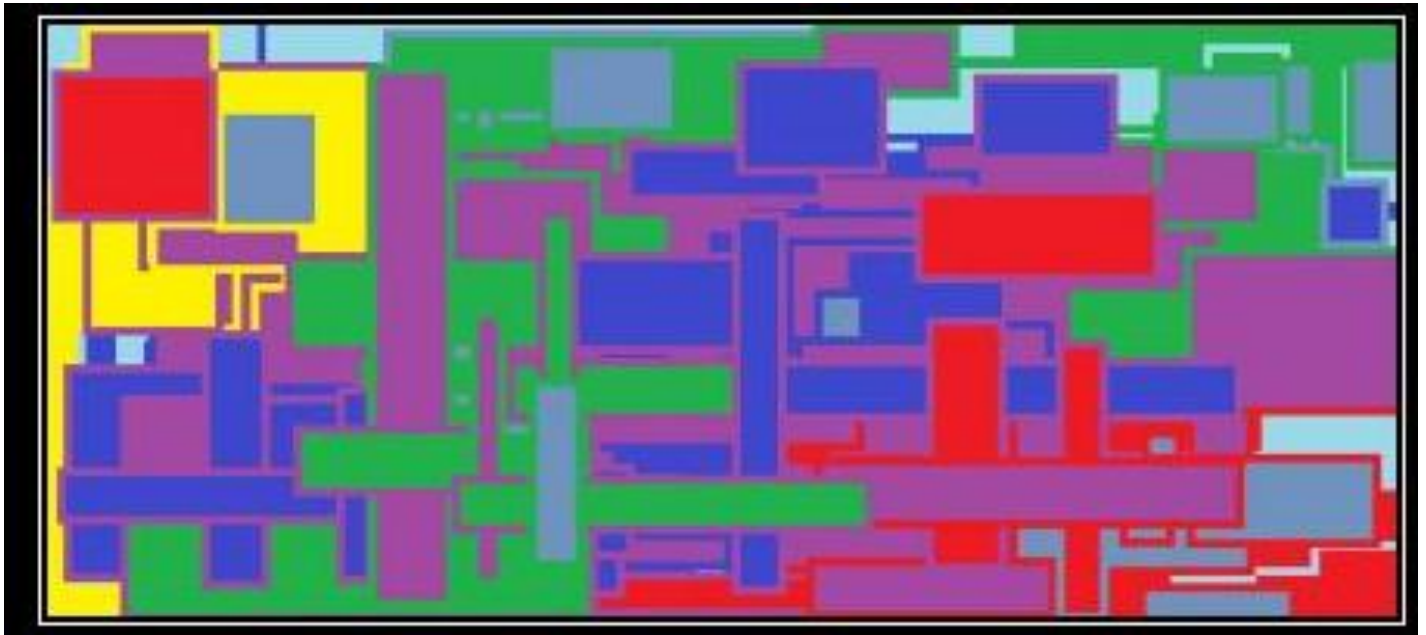


- pincha sobre el bote
 - elige el color que quieras.
 - lleva el bote dentro del área a colorear y haz clic.
2. Firma tu dibujo usando el lápiz.

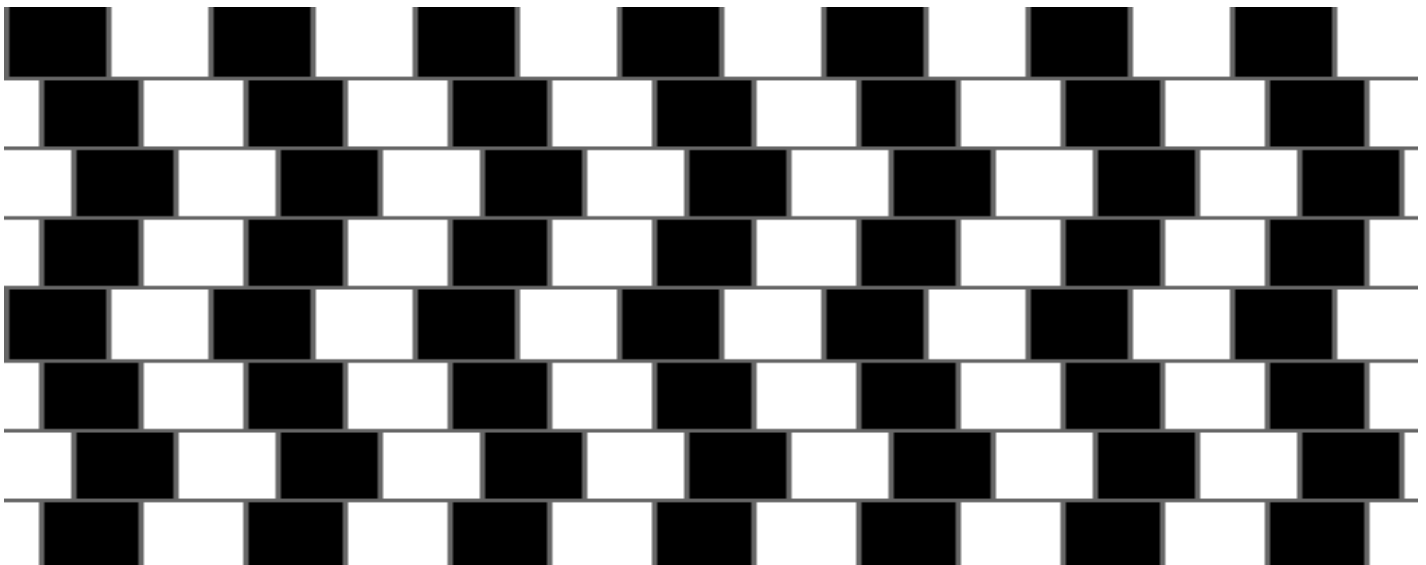
3. Guarda tu dibujo en tu directorio con el nombre: **paint1lineas (En su carpeta actividades)**



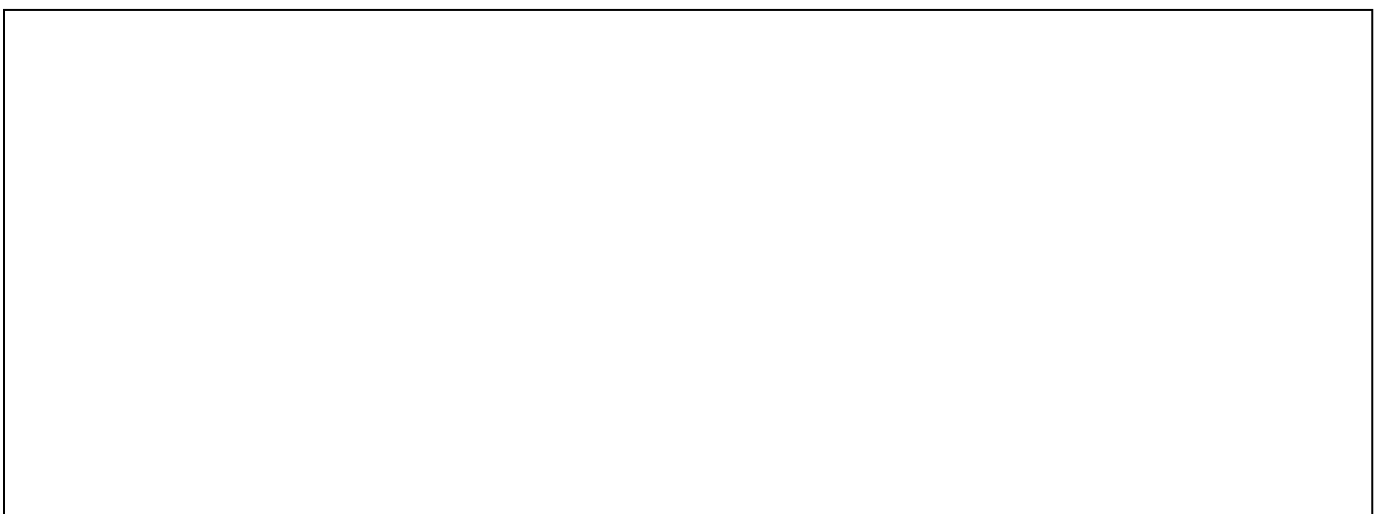
Reproduzca los siguientes cuadros y guárdelos en su carpeta actividades:



Cuadro1



Cuadro2



Este es mi propio cuadro (llámelo ingenio y guárdelo en su carpeta actividades).