

PRÁCTICA TRES

Metas:

Informática:

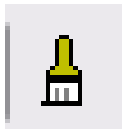
El estudiante desarrolla comprensión al

- 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

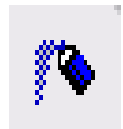
- Durante la ejecución de cada una de las actividades propias en cada una de las asignaturas que componen el área se tendrán en cuenta los aspectos de asistencia, contextualización del tema, producción individual o grupal, evaluación y/o socialización de los resultados y cumplimiento de las normas.
-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



Paint

Herramientas de brocha y aerosol Para Pintar con Brocha

1. En la caja de herramientas, presiona la brocha.



2. Al final de la caja de herramientas, has clic en la forma de la brocha.

3. Para pintar, arrastra el cursor o flecha.

Para Crear Efecto de Aerosol

1. En la caja de herramientas, presiona la lata de pintura aerosol.

2. Al final de la caja de herramientas, selecciona el tamaño del aerosol.

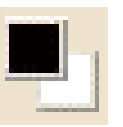
3. Para pintar, arrastra el cursor.



HERRAMIENTA RELLENO DE COLOR Para Rellenar un Área u Objeto con Color

1. En la caja de herramientas, presiona la lata de pintura.

2. Has clic en el área u objeto que deseas colorear.



NOTA : Si el dibujo que va a ser rellenado tiene aberturas, el color se va a derramar por todo el área de dibujo. Puedes encontrar y cerrar esas aberturas al hacer clic en **Ver -Zoom-Tamaño-** elige entre **Tamaño Grande ó Personalizado.**

Los colores de primer y segundo plano aparecen a la izquierda de la caja de colores. Puedes rellenar con el color de primer plano al hacer clic en el, o con el color de fondo al hacer clic con el botón derecho del Mouse.



Herramientas para borrar Para Borrar un Área Pequeña

1. En la caja de herramientas, selecciona el borrador.

2. Al final de la caja de herramientas, has clic en el tamaño del borrador.

3. Arrastra el cursor sobre el área que quieres borrar.

NOTA: El color de fondo seleccionado muestra que color va dejar detrás el borrador.



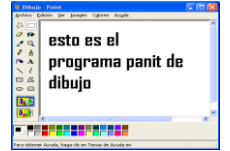
Para Borrar Áreas Grandes

1. En la caja de herramientas, elige el rectángulo para seleccionar un área rectangular o elige la forma poligonal para seleccionar libremente un área.

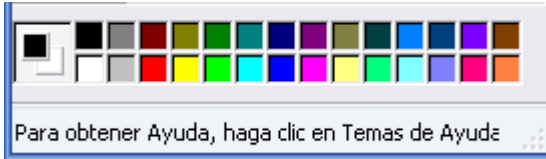
2. Arrastra el cursor para seleccionar el área que quieres borrar.

3. En el menú **Edición**, escoge **Borrar selección.**

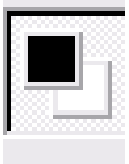
NOTA: Si se toma el botón de selección libre para borrar, nótese que al seleccionar lo que se quiere borrar hace un cuadro total del área seleccionada, pero sólo borrará lo que se marcó libremente.



COLORES



Las imágenes con formato .bmp trabajan solo con 16 colores, aunque permite editar más solo deja ver los que marca y los que se personalizan los reemplaza por los similares a estos. **Para escoger Colores de Primer y Segundo Plano (Fondo)**



1. Para fijar un color de primer plano selecciona un color de la caja de colores.
2. Para fijar el color de fondo selecciona con el botón derecho del Mouse un color de la caja de colores.
3. Los colores seleccionados aparecerán a la izquierda de la caja de colores. El color superior es el color del primer plano y el inferior del fondo.

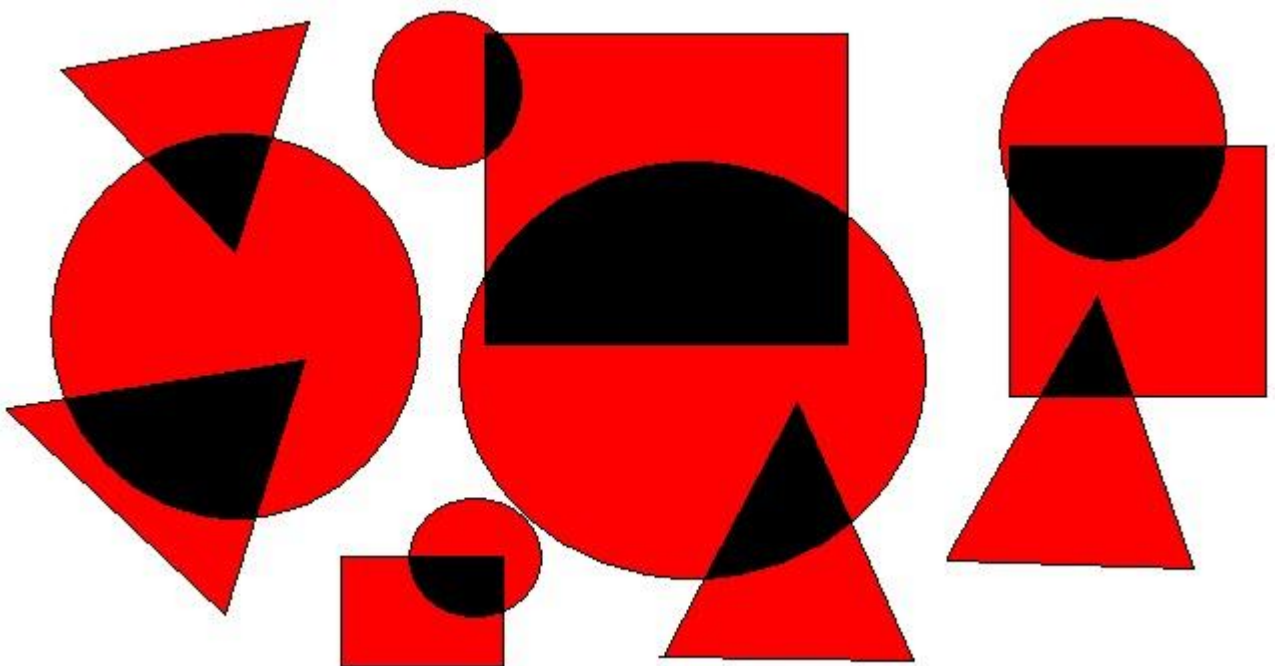
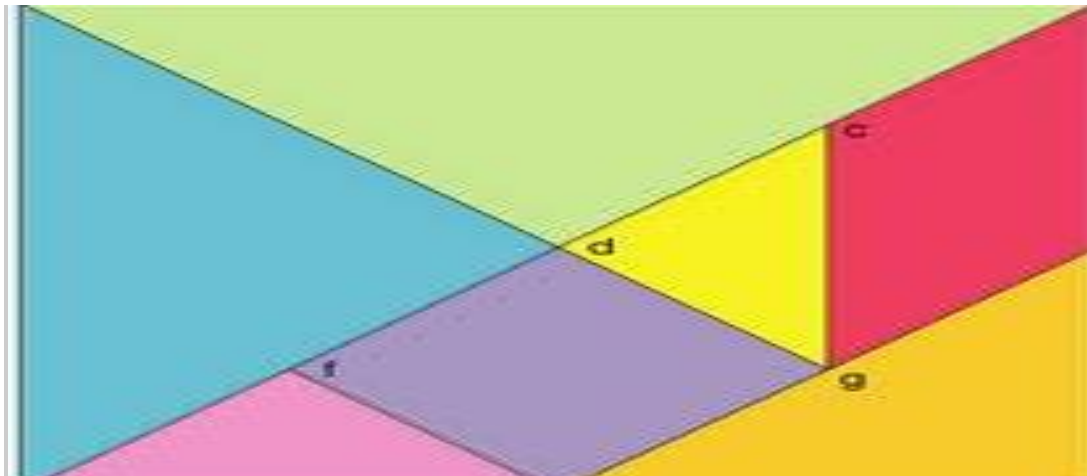
Para Escoger Colores (de una imagen que ya tiene color)



1. En la caja de herramientas, presiona el gotero.
2. Has clic en el color deseado de la imagen.
3. Nota como el color que escogiste se convierte en el color del primer plano.

ACTIVIDAD: REPRODUCCIN DE DIBUJOS. USANDO TODAS LAS HERRAMIENTAS.

1. Usando el mayor número de herramientas realiza los siguientes dibujos.
2. Firma tu dibujo (colócale tu nombre).
3. Archívalo en tu carpeta con el nombre: *cuadrofinal1*. *Cuadrofinal2* y *cuadrofinal3*





COLEGIO PABLO DE TARSO IED
"CONSTRUCCION DE PROYECTOS DE VIDA PRODUCTIVOS"
MICROSOFT PAINT - GRADO SEPTIMO LIC RAUL MONROY PAMPLONA
Web: colegiopablodetarso.jimdo.com

