**FICHA Nº 04 - Crer imágenes con formas en el programa Inkscape**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Capacidad:**  Personaliza entornos virtuales.**Desempeño:** Describe el entorno del programa Photoshop, y explica los nombres de las herramientas del programa Photoshop. | **GRADO**1° Libertad – Verdad  | **CAMPO TEMÁTICO****La caja de herramienta de Inkscape** | **ÁREA**Informática  |
| **Fuente:**  https://youtu.be/QXr7a8ECGnc |
| **Docente:Sandro Pérez Torres** |
| **Estudiante:**  |

**INDICACIONES:**

* Desarrolla la presente ficha de trabajo de manera responsable
* Entrega de la ficha de trabajo, será entregado a través de la plataforma de Paideia, el SIEWEB y el correo: **sperez@iepmercedarias.edu.pe**
* Ingresa al Módulo1: ACTIVIDAD 4 -FICHA DE TRABAJO – Formas de imagen. Envié su trabajo
1. **Desarrolla la ficha de trabajo, teniendo en cuenta la información propuesta por el docente**.

**1.- Ejercicio Práctico: Crear Fantasma de Pacman**

La presente ficha de aplicación te ayudará a poner en práctica lo aprendido, para ello, lee las indicaciones y desarrolla lo propuesto.

a).- Ingresa al programa Inkscape, y desarrolla la siguinete actividad. Desde tu computadora



1.  Dibujar un circulo. Utilizar la herramienta óvalo y mantener apretada la tecla Ctrl para que nos salga con forma circular.
2. Transforma el círculo: Ingresa al Menu trayecto , selección (Trayecto-Objeto a trayecto).
3. Utiliza la herramienta Edición de nodos y crea dos nuevos nodos (haciendo doble clic) un poco por debajo del centro del círculo.



1. Teniendo seleccionada la herramienta de edición de nodos pinchar en el nodo del lateral izquierdo que está por debajo del centro (el que hemos hecho nosotros) y arrastra hacia abajo.
2. Repite el proceso con el nodo del lateral derecho. Quedará algo parecido a la imagen.
3. Haz 4 nuevos nodos (2 en la parte inferior a la izquierda del centro y 2 a la derecha).



1. Seguimos utilizando la herramienta de selección de nodos y pinchamos en 2 de los nodos inferiores para hacer la parte inferior del fantasma. Debemos pinchar y arrastrar.
2. El fantasma debe parecerse a la imagen del centro.
3. Para conseguir el efecto de 3 dimensiones vamos a hacer un degradado radial. Primero debemos duplicar el fantasma y pintar el duplicado de color negro.



1. Haremos un degradado radial transparente en el centro y a un valor intermedio de transparencia en las orillas.
2. Los ojos los haremos con un circulo blanco que duplicaremos (Edición - Duplicar) y al que aplicamos el mismo degradado que hemos aplicado al cuerpo del fantasma.



1. Haremos otro círculo negro. Seleccionamos todas las partes del ojo, con la herramienta selección.
2. Agruparemos todo el ojo en (Objeto - Agrupar).
3. Duplicaremos el ojo (Edición - Duplicar) y colocaremos los 2 ojos en el lugar adecuado.



1. Repetimos el proceso con el otro pequeño ovalo.
2. Vamos a hacer una sombra en la parte inferior del objeto. Para ello hacemos un ovalo. Le aplicamos desenfoque de 25 y opacidad de 80.
3. Situamos el óvalo por debajo del fantasma, con la herramienta selección y las herramientas de la barra superior de esta herramienta.



Finalmente nuestra actividad quedara de la siguiente forma



Guárdalo tu trabajo con el nombre de Pacman con tu nombre y apellido y envíalo a la actividad correspondiente de Paideia. ACTIVIDAD 4 -FICHA DE TRABAJO – Formas de imagen

2.- Participa en el Foro. A través de consulta, preguntas o dudas con referente a la ficha propuesta por el docente.

**TABLA DE VALORACIÓN**



|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPETENCIAS** | **DESEMPEÑOS****PRECISADOS** | **ITEM Y PORCENTAJES** | **A** | **B** | **C** | **TABLA DE ESPECIFICACIONES** |
| SE DESENVUELVE ENTORNO VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC. | Conoce el entorno de Programa de Inkscape  | 30% |  |  |  |  |
| Utiliza las herramientas de formas  | 30% |  |  |  |  |
| Utiliza la correctamente la herramienta de colores  | 20% |  |  |  |  |
| Utiliza y envía la plataforma Paideia | 20% |  |  |  |  |

**¡MUY BIEN!**

Has finalizado la ficha de aplicación