

COLEGIO

Linus Pauling

Examen Trimestre III
1° Secundaria
Ciclo Escolar 2024 – 2025

Nombre:

1 . Selecciona sólo la opción correcta.

Selecciona todas las actividades que puedes hacer con tus dibujos digitales.

<input type="checkbox"/>	Imprimirlos
<input type="checkbox"/>	Guardarlos en tu bolsillo
<input type="checkbox"/>	Verlos en cualquier pantalla
<input type="checkbox"/>	Guardarlos como archivos digitales
<input type="checkbox"/>	Jugar con ellos a las cartas
<input type="checkbox"/>	Enviarlos o recibirlos por Internet
<input type="checkbox"/>	Reutilizarlos al hacerles modificaciones
<input type="checkbox"/>	Guarda

Las imágenes que se generan en la computadora se llaman digitales porque:

<input type="checkbox"/>	Están hechas con los dedos
<input type="checkbox"/>	Se crean mediante el teclado
<input type="checkbox"/>	Están hechas con base en los números binarios 1 y 0 (uno y cero)
<input type="checkbox"/>	Se componen de pequeños píxeles

Las imágenes de mapa de bits se componen de:

<input type="checkbox"/>	Píxeles
<input type="checkbox"/>	Funciones matemáticas
<input type="checkbox"/>	Ecuaciones vectoriales
<input type="checkbox"/>	Contornos y rellenos

Las imágenes vectoriales se componen mediante:

	Cuadros de colores
	Píxeles
	Luces y Sombras
	Funciones matemáticas y ecuaciones

Selecciona el editor gráfico que te permite crear dibujos vectoriales.

	Inkscape
	Microsoft Office Excel
	Adobe Photoshop
	Microsoft Office Word

2. Relaciona los términos de la izquierda con las características de la derecha escribiendo la letra correcta en los campos de texto.

A. Imágenes Digitales
B. Píxeles
C. JPG
D. Ecuaciones
E. Imágenes Vectoriales
F. Imágenes de Mapa Bits
G. Vectores
H. BMP
I. Iluminancia
J. Algoritmos

	Formato de mapa de bits predefinido de Windows.
	Construidas mediante funciones matemáticas.
	Secuencias de pasos que permiten resolver problemas.
	Se representan mediante números binarios (1 y 0).
	Cantidad de luz que recibe una unidad de superficie.
	Formato con gran capacidad de compresión.
	Unidades de información de las imágenes digitales.
	Expresiones algebraicas con incógnitas.
	Construidas mediante píxeles.
	Valores con dirección, sentido y magnitud.

3. Relaciona con una línea la extensión con el tipo de imagen que le corresponde.

BMP

JPG

GIF

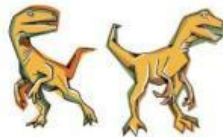
PNG



Imágenes de baja calidad y con un fondo



Imágenes mayor calidad y fondo transparente.

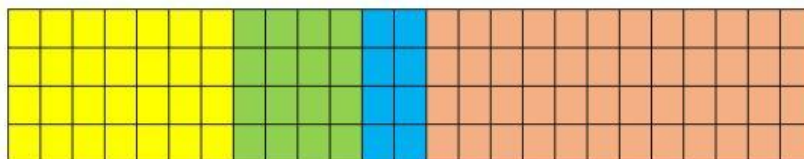


Imágenes predefinidas para aplicaciones básicas en Windows



Imágenes que poseen movimiento y baja calidad.

4. De la siguiente cadena de caracteres, agrúpalos en una cadena más pequeña, contando los pixeles de cada color de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.







Tomando en cuenta la siguiente comprensión:

7Amarillo=A 4Verde=V 2Azul=AZ 12Naranja=N

Escribe aquí como quedaría tu algoritmo de comprensión:

5. Relaciona la herramienta con su función.

	Editar los nodos de trayecto
	Seleccionar un objeto
	Crear estrellas y polígonos
	Dibujar curvas y líneas rectas
	Crear y Editar degradados
	Seleccionar diferentes tonalidades de colores
	Rellenar áreas delimitadas
	Acercar o alejar un objeto
	Crear espirales
	Área de dibujo o trabajo
	Crear rectángulos y cuadrados

6. Escribe 3 herramientas que utilizaste al realizar arte abstracto en Inkscape.

