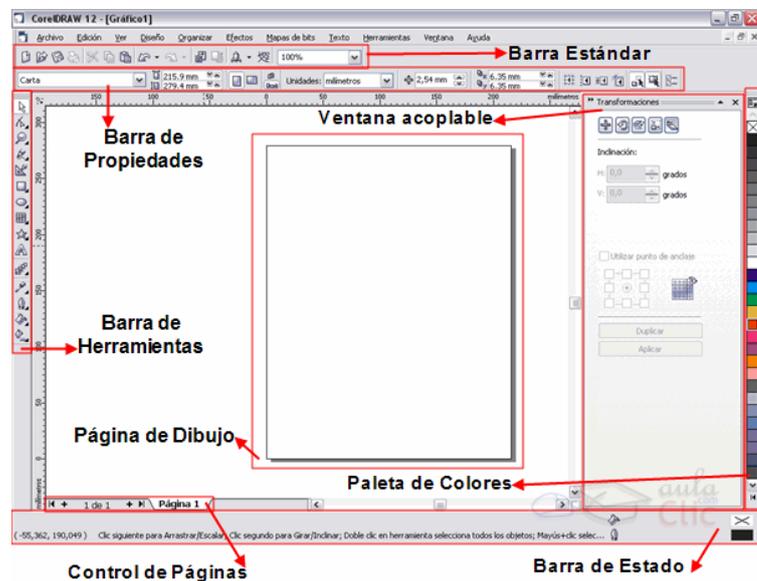


Corel Draw

Para comenzar a conocernos...

1. ¿Qué es Corel Draw?
2. ¿Cuáles son las diferencias entre imágenes vectoriales y mapa de bit?
3. Explique las diferencias, características y usos.
4. ¿Cuál es la resolución utilizada para la web?
5. ¿Cuál es la resolución utilizada para imprenta?
6. ¿Cuál es la diferencia entre RGB y CMYK?
7. ¿Qué colores significa RGB? Y ¿CMYK?
8. ¿Cuál es la ventaja / desventajas de usar archivos cdr y jpg?

En la pantalla inicial observas una gran porción blanca de la pantalla: esa es la **ventana de dibujo**. El rectángulo del centro con la sombra proyectada, representa la **página de dibujo**. Normalmente sólo se imprime la parte del dibujo que queda incluida en la página de dibujo. Puedes utilizar el resto del espacio de la ventana de dibujo, denominado **mesa de trabajo**, para mantener a mano las herramientas y los elementos que utilizarás mientras dibujas.



El Zoom

La herramienta **Zoom** , te permite cambiar el nivel de aumento en la ventana de dibujo. Cuando seleccionas esta herramienta, la barra de propiedades cambia y muestra un aspecto como el que se observa en la siguiente imagen.



La Herramienta Rectángulo

En la barra de Herramientas, encontrarás la herramienta **Rectángulo**  y la verás como se observa en la imagen.

Al seleccionar la herramienta **Rectángulo**, la barra de propiedades se modifica, para mostrar los atributos de la herramienta que podemos cambiar.



● Para **crear cuadrado**, presiona la tecla **Ctrl**, mientras arrastras el mouse con la herramienta **rectángulo**, en dirección diagonal. Si presionas simultáneamente las teclas **Ctrl + Shift** mientras arrastras el mouse, el punto donde comienzas a dibujar pasa a ser el centro del cuadrado.

La Herramienta Elipse

En la barra de Herramientas, encontrarás la herramienta **Elipse**  y la verás como se observa en la imagen.

Al seleccionar la herramienta **Elipse**, la barra de propiedades se modifica, para mostrar los atributos de la herramienta que podemos cambiar.



● Para **crear un círculo**, presiona la tecla **Ctrl**, mientras arrastras el mouse con la herramienta **elipse**, en dirección diagonal. Si presionas simultáneamente las teclas **Ctrl + Shift** mientras arrastras el mouse, el punto donde comienzas a dibujar pasa a ser el centro del círculo.

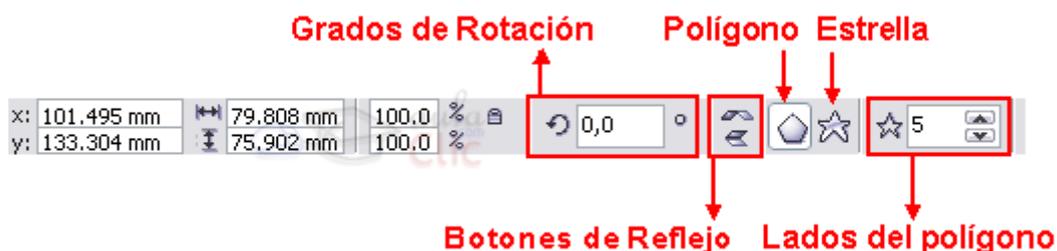
La Herramienta Polígono

En la barra de Herramientas, encontrarás la herramienta **Polígono**  junto con la herramienta **Papel gráfico**  y la herramienta **Espiral**  y la verás en un submenú de herramientas como el de la imagen siguiente.



Al seleccionar la herramienta **Polígono**, la barra de propiedades se modifica, para mostrar los atributos de la herramienta que podemos cambiar. Además de polígonos, a través de la barra de propiedades, podemos transformar los polígonos en estrellas.

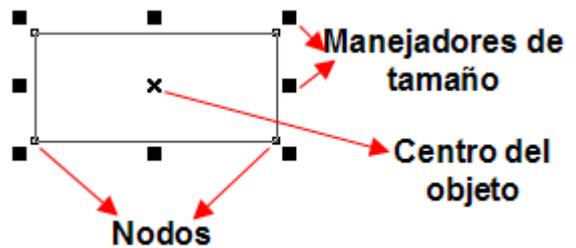
Observa la imagen siguiente y verás los botones que utilizamos para modificar los polígonos.



Escalar objetos y modificar forma

Los objetos que creamos, los podemos modificar ya sea agrandándolos, achicándolos o cambiándoles la forma por otra. Comenzaremos explicando cómo escalar objetos, utilizando como ejemplo un rectángulo. Cuando dibujamos un rectángulo, el mismo aparece con unos pequeños cuadraditos negros alrededor, esos son los **manejadores de tamaño**, con ellos podremos escalar un objeto, es decir agrandar o achicarlo. Si utilizas los manejadores que se encuentran en los vértices, el objeto se agranda o achica proporcionalmente. Si utilizas los manejadores que se encuentran en los centros, el objeto se agrandará o achicará desproporcionalmente.

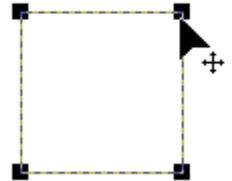
En las uniones de las líneas (vértices), tiene unos pequeños cuadraditos blancos, estos corresponden a los **nodos**. Los nodos son los puntos que se encuentran unidos por líneas y corresponden en su conjunto, a lo que se llama **vector**. Vale decir que un vector está formado por dos nodos que se unen por una línea.



También tiene una cruz en el centro, la misma corresponde al **centro del objeto**.

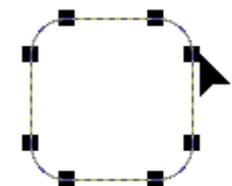
La herramienta Forma

Podemos modificar la forma de los objetos mediante la herramienta **Forma** . Esta herramienta nos va a servir para modificar los objetos, moviendo los nodos.

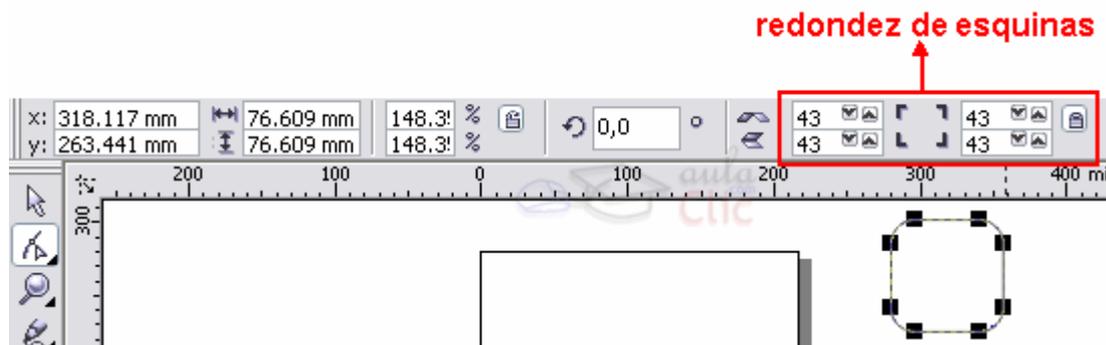


Al seleccionar la herramienta **Forma**, el puntero del mouse cambia por una flecha negra grande, los nodos del objeto cambian y quedan de color negro, y las líneas se transforman en líneas punteadas momentáneamente, hasta que terminemos de hacer los cambios. Observa la imagen.

● Si **modificamos un rectángulo** con la herramienta **Forma**, lo que hacemos es **redondearle los vértices**. Con la herramienta **Forma**, arrastra alguno de los nodos hasta redondear tanto como desees y obtendrás un objeto similar al de la figura de la derecha.

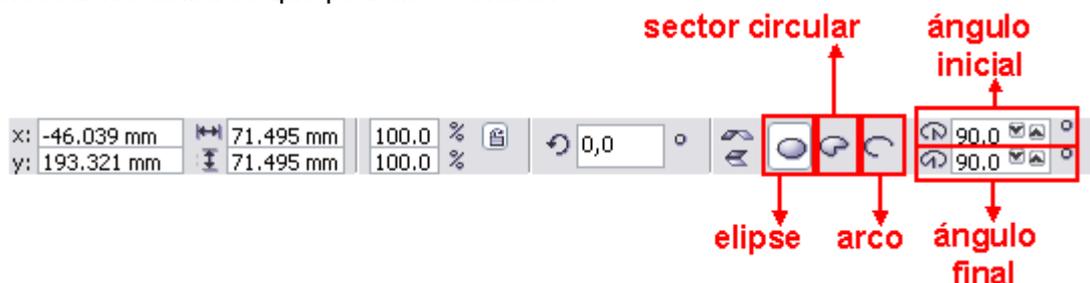


Al realizar esto, verás que la barra de propiedades se modifica, mostrando los atributos que podemos cambiar. La barra cambia y queda como en la figura.



Puedes modificar los vértices del rectángulo o cuadrado, con la herramienta **Forma** o escribiendo los valores de redondez en la barra de propiedades, en los campos redondez de esquinas (izquierda y derecha).

● Si **modificamos un círculo** con la herramienta **forma**, la barra de propiedades cambia para mostrar los atributos que podemos cambiar



Al modificar el círculo o la elipse, podemos crear un sector circular o un arco. Al crear un sector circular, puedes indicar un ángulo inicial y un ángulo final para el mismo.

Aplicar Rellenos



CorelDRAW12 permite aplicar distintos tipos de rellenos a los objetos.

Si haces clic en la herramienta **Relleno**, verás que muestra un menú con varios iconos correspondientes a los distintos rellenos que puedes aplicarle a un objeto.

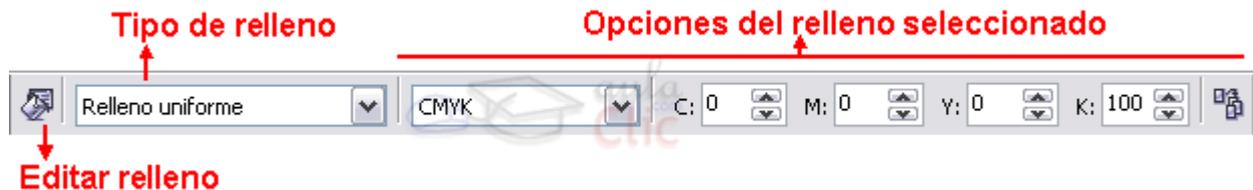
Los objetos se pueden rellenar con un color **uniforme** , relleno **degradado** , **patrón** , **textura** , **postscript**  o dejarlo **vacío** . Al final del menú tendrás una opción para abrir la ventana acoplable de color y desde allí podrás aplicar tanto color de relleno, como color de contorno o borde .

Relleno Interactivo

Puedes aplicar un relleno a los objetos utilizando la herramienta **Relleno Interactivo** , esta herramienta permite fácilmente seleccionar rellenos Uniformes, Degradados, de Textura, de Patrón, PostScript y ver los cambios en el objeto rápidamente, actualizando el relleno al instante.

Cuando seleccionas la herramienta **Relleno Interactivo** , la barra de Propiedades se modifica según el tipo de relleno que se seleccione allí.

La barra de propiedades que aparece es similar a la siguiente:



Las Opciones de la barra de propiedades van a variar según el tipo de relleno seleccionado.

Bordes

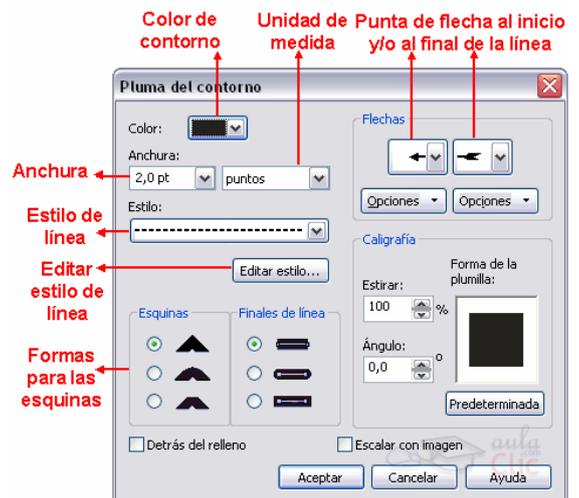


CorelDRAW12 permite aplicar distintos tipos de bordes a los objetos.

Si haces clic en la herramienta **Contorno** , verás que se muestra un submenú con varios iconos correspondientes a los distintos grosores de contorno que puedes aplicarle a un objeto, además del icono pluma de contorno y color de contorno.

El submenú que se abre al seleccionar la herramienta **Contorno** es como el de la imagen.

Para aplicar grosor al borde de un objeto debes seleccionarlo, y puedes aplicar un grosor de borde de los que aparecen al seleccionar la herramienta contorno , o puedes aplicar grosor de borde desde el cuadro de diálogo **Pluma del Contorno**





Si seleccionas el cuadro de diálogo **Pluma del contorno**, puedes modificar el color de línea, el estilo de línea (punteada, etc.), el inicio y el final de la línea puedes hacer que sea como una flecha.

También puedes hacer que la línea tenga esquinas redondeadas.

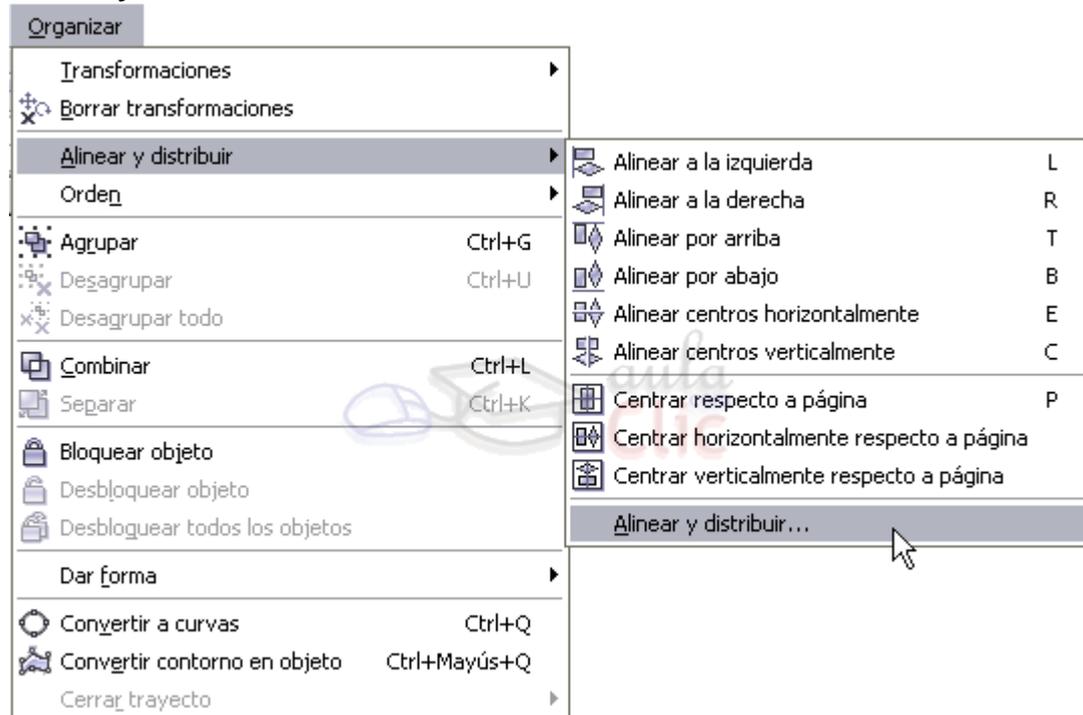
Puedes seleccionar la anchura de la línea en distintas unidades de medida.

Alinear objetos

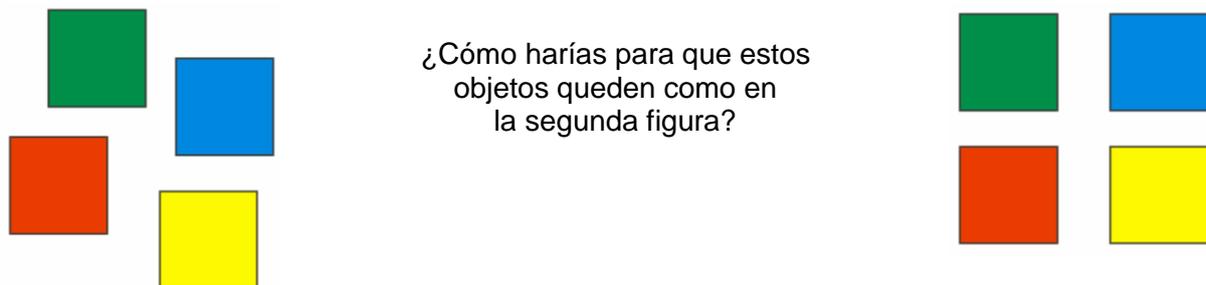
Puedes alinear y distribuir los objetos para lograr un efecto más prolijo al presentarlos.

La forma de alinear objetos es seleccionando objetos que se encuentran juntos en posición horizontal o vertical y alinearlos con la opción del menú **Organizar / Alinear y Distribuir**.

En este menú podemos elegir directamente la alineación deseada, por ejemplo **Alinear a la derecha**, o bien podemos abrir el cuadro de diálogo **Alinear y distribuir** seleccionando la opción **Alinear y Distribuir...**



A la hora de alinear objetos muchas veces lo tendremos que hacer en varias etapas, primero alinear en una dirección y luego en otra dirección.



Distribuir objetos

Distribuir objetos significa lograr que los objetos mantengan la misma distancia entre sí. Para ello seleccionas los objetos como cuando lo haces para alinear y vas al menú **Organizar / Alinear y Distribuir / Alinear y Distribuir...**

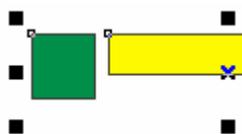
Se abre el cuadro de diálogo **Alinear y Distribuir**. Allí haz clic en la ficha **Distribuir**.

En la ficha distribuir tienes varias opciones de distribución. Lo primero que tienes que hacer es

observar en qué posición se encuentran tus objetos seleccionados: ¿están uno al lado del otro? o ¿están uno arriba del otro? Dependiendo de tu respuesta, será cuál de las opciones utilizarás.

Si están uno encima de otro, utilizarás alguna de las opciones que se encuentran a la izquierda del cuadro de diálogo: **Arriba**, **Centro**, **Espaciado** o **Abajo**.

Si están uno al lado de otro, utilizarás alguna de las opciones que se encuentran en la parte superior del cuadro de diálogo: **Izquierda**, **Centro**, **Espaciado** o **Derecha**.



- Por ejemplo:
- Si tienes 3 objetos como los de la imagen que se encuentra a la derecha, los seleccionarás y optarás por alguna de las
- distribuciones de la parte superior del cuadro de diálogo.

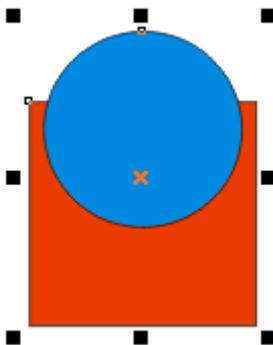
En este caso opté por **Espaciado**, como se observa en la imagen siguiente.



Y luego de hacer clic en el botón **Aplicar**, encontrarás que los tres objetos tienen la misma distancia entre sí.

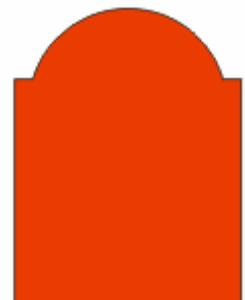
Soldar, intersectar y recortar objetos

Soldar objetos:



Puedes obtener cualquier forma que desees soldando dos o varios objetos. Para ello debes seleccionar los objetos que quieres soldar. Luego haz clic en el menú **Organizar**, selecciona **Dar Forma** y allí tienes la opción **Soldar**.

Lo que obtienes al soldar varios objetos es una figura igual al contorno de todas ellas y con el color del objeto que está más atrás.

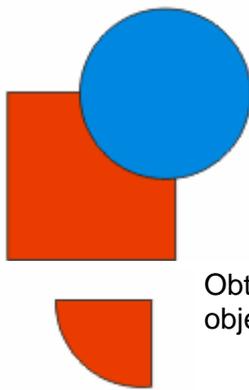


Otra forma de Soldar objetos es a través de la Ventana Acoplable **Dar Forma**. La encuentras en el menú **Organizar**, **Dar Forma**, y allí selecciona **Dar Forma**.

Intersectar objetos:

La intersección de dos objetos es la forma definida por la superficie común a ambos objetos. Puedes obtener cualquier forma que surja de la intersección de dos objetos. Para ello debes seleccionar los objetos que quieres intersectar.

Luego haz clic en el menú **Organizar**, selecciona **Dar Forma** y allí tienes la opción **Intersección**.

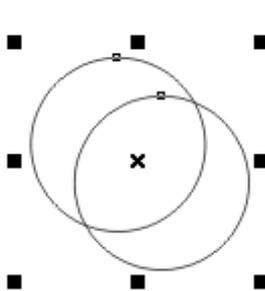


Lo que obtienes al intersectar dos objetos es una figura igual a la intersección de ellos y con el color del objeto que está más atrás.
 Por ejemplo: Partimos de dos objetos como los de la figura que se encuentra a la derecha, un cuadrado de color rojo que está atrás y un círculo celeste que está arriba.
 Luego de seleccionar ambos, haz clic en el menú **Organizar**, luego selecciona **Dar Forma** y por último haz clic en **Intersección**.

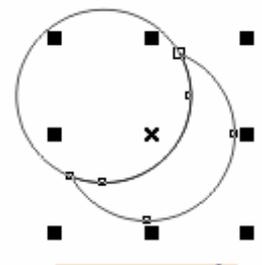
Obtendrás un objeto idéntico a la intersección de ambos objetos y del color del objeto que está atrás. Observa la imagen de la derecha.

Recortar objetos:

Puedes obtener cualquier forma que surja recortando dos objetos. Para ello debes seleccionar los objetos que quieres recortar. Luego haz clic en el menú **Organizar**, selecciona **Dar Forma** y allí tienes la opción **Recortar**.



Por ejemplo: Partimos de dos objetos como los de la figura que se encuentra a la izquierda, dos círculos superpuestos.
 Luego de seleccionar ambos, haz clic en el menú **Organizar**, luego selecciona **Dar Forma** y por último haz clic en **Recortar**.
 Obtendrás un objeto recortado. Observa la imagen de la derecha y prueba a separar los objetos

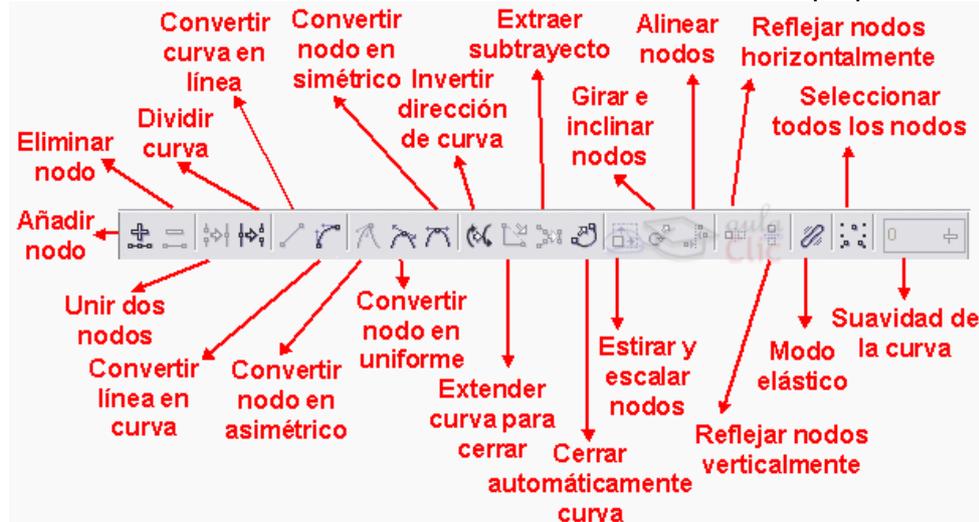


Otra forma de Recortar objetos es a través de la Ventana Acoplable **Dar Forma**.

Herramienta Forma:

Al hacer clic con la herramienta **Forma** sobre una de las líneas, observa que queda un pequeño punto negro. Ese punto allí indica que esa línea será la que se transformará en curva.

Cuando haces clic en la herramienta **Forma**, la barra de propiedades cambia:



Para transformar esa línea en curva, haz clic en el botón **Convertir línea en curva**.

Al estar activo el botón **Nodo Asimétrico**, eso indica que el nodo está en modo **Simétrico**, lo que quiere decir que si mueves uno de los tiradores hacia arriba, el otro se va a mover hacia abajo, y viceversa. Por lo cual no podrás mover libremente las líneas que están a los lados del

nodo. Para ello, debes hacer clic en el botón **Nodo Asimétrico**  y de ese modo los tiradores se podrán mover independientemente uno de otro.

La herramienta Bézier

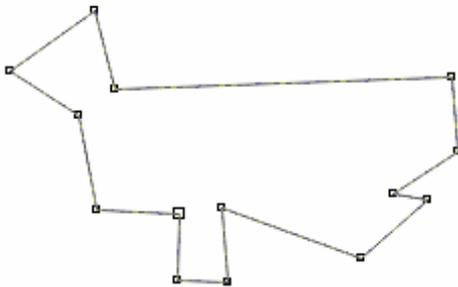
CorelDRAW permite **dar forma a los objetos manipulando sus nodos y segmentos**. Los nodos de un objeto son los cuadrados diminutos que se muestran por el contorno del propio objeto. La línea entre dos nodos se denomina segmento. Al desplazar los segmentos de un objeto, la forma se ajusta con menos precisión, mientras que al cambiar la posición de los nodos, la forma se ajusta con exactitud.

Para realizar un diseño con nodos, tienes que trabajar con una herramienta llamada **Bézier** . Esta herramienta permite realizar diseños a través de la unión de nodos. Simplemente haces clic en la hoja, con la herramienta **Bézier** , y al hacer el segundo clic puedes ver como aparece una línea uniendo ambos nodos.

Por ejemplo si queremos realizar una caricatura, primero debemos visualizar donde irán los nodos. Siempre inserto nodos, donde las líneas cambian de dirección. Al dibujar con la herramienta **Bézier** , los diseños creados serán con líneas rectas, luego te encargarás de modificar esas líneas rectas, transformándolas a curvas donde sea necesario.

Veamos cómo puedes realizar un dibujo.

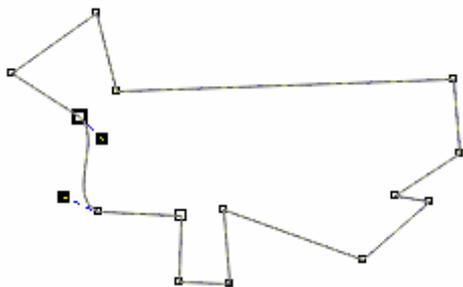
Primero vamos a insertar los nodos necesarios para este diseño:



¿Reconoces la caricatura? Bueno, quizás aún no está muy claro. Fíjate en la cantidad de nodos utilizados. En caso de necesitar más nodos, se pueden agregar a medida que voy modificando el diseño y lo mismo si hay que eliminar alguno. Todas las líneas de este diseño son rectas y el objeto está cerrado, lo cual me permitirá luego aplicarle relleno.

Vamos ahora a comenzar a transformar las líneas rectas en curvas donde se necesite. Para ello, con la herramienta **Forma** , haz clic en el medio de una línea (quedará un punto negro como el de la figura siguiente) y luego haz clic en el

botón **Convertir línea en curva** .



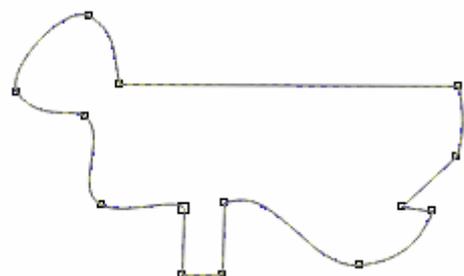
Al hacerlo, aparecerán los tiradores para modificar la línea curva. Arrastra los tiradores hasta obtener la curvatura deseada.

Lo mismo puedes hacer con las distintas partes de la caricatura donde las líneas son curvas y obtendrás algo similar a la imagen siguiente.

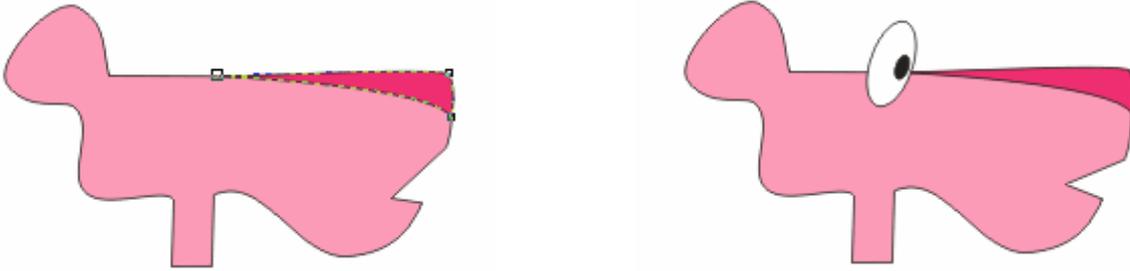
Ya sólo falta agregarle los detalles. Por ejemplo la nariz, otra oreja y un ojo con su ceja.

Comencemos por la nariz. No es más que un triángulo, al cual se le va a curvar los lados.

Para que puedas observar bien la forma de la nariz, rellené la cara con un color uniforme rosado... ahora sí seguro que sabes que caricatura es!!



Observa la imagen siguiente:



El ojo es un óvalo grande blanco, girado sin una cantidad de grados específico y dentro tiene el iris en color negro que es también otro óvalo. Modifiqué un poco la boca, porque no estaba conforme con cómo me estaba quedando. Tu puedes hacer lo mismo, a medida que vas agregando más objetos a tu diseño, puedes ir modificando los anteriores, hasta obtener el resultado deseado.

Convertir objetos a curvas:

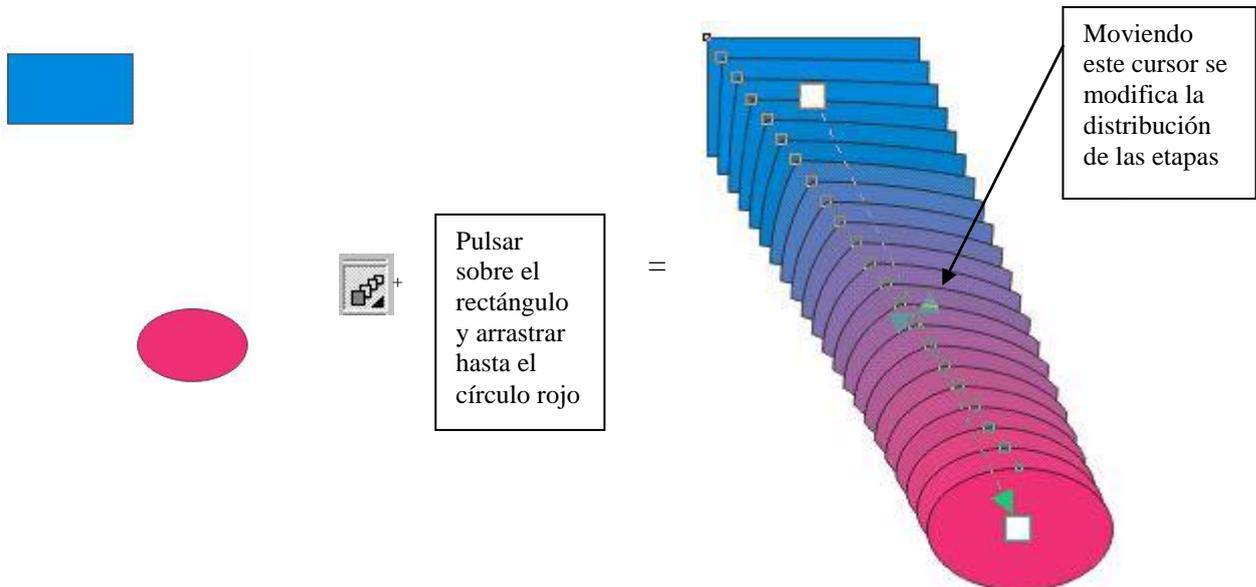
La mayoría de los objetos que se añaden a un dibujo no son objetos de curva, a excepción de las espirales, las líneas a mano alzada y las líneas Bézier. Por eso, si deseas personalizar la forma de un objeto es aconsejable que lo conviertas en un objeto de curva. Al convertir los objetos en curvas, puedes darles forma añadiendo, quitando, cambiando de posición o alineando y transformando sus nodos. Para ello, selecciona el objeto que deseas convertir a curvas y en el menú Organizar, selecciona la opción Convertir a Curvas.

Mezcla interactiva:

En la caja de herramientas y con el siguiente icono esta herramienta:



Si se dibuja un rectángulo en la parte superior izquierda y un círculo en la parte inferior derecha ambos con distintos color de relleno se puede ver el resultado de esta herramienta:

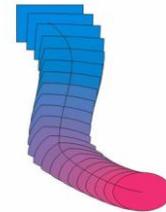


El resultado final es la figura de la derecha que se logra a partir de un círculo y un rectángulo, tras pulsar el botón de mezcla interactiva hay que pulsar sobre el cuadrado (y aparecerá sobre el un cuadradito blanco) y arrastrar el cursor del ratón hasta círculo final, una vez hecho esto el resultado final será como arriba en la derecha.

Aparece los siguientes botones en la barra de herramientas que permiten girar, rotar, modificar colores, modificar dimensiones, modificar posición, y modificar el número de etapas entre la imagen inicial y final, por defecto esta a 20, también se puede modificar el diseño de la imagen final para lo cual hay que desplegar la caja situada en la parte izquierda:



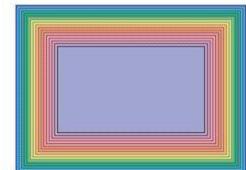
Se puede modificar el trayecto del objeto para lo cual hay que dibujar un nuevo trayecto luego se pulsa el botón  y a continuación se abre un menú que se selecciona la opción de nuevo trayecto luego el cursor del ratón cambia a una flecha la cual se sitúa sobre el trayecto dibujado y objeto se adaptará a ese nuevo trayecto.



Herramienta silueta interactiva:

Situada junto a la herramienta mezcla interactiva, dibujando un objeto y pulsando sobre el botón de silueta interactiva  se añaden unas siluetas nuevas alrededor del objeto creado

Alrededor de un rectángulo se crean unas siluetas como en el dibujo, y en la barra de propiedades se puede seleccionar el número de etapas, el color inicial y final de las siluetas y así como una serie de modelos predefinidos de siluetas que hay.



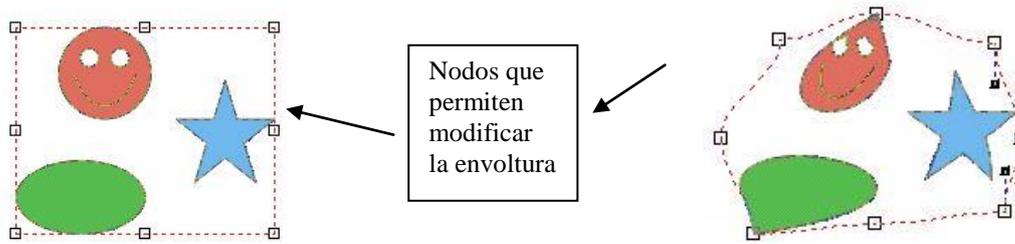
Herramienta distorsión interactiva:

Esta herramienta  está situada junto a la herramienta silueta interactiva y va a permitir modificar y deformar un objeto, nos permite distorsionar de varias maneras: distorsión empujar y tirar en el que se puede seleccionar el nivel de amplitud, distorsión en cremallera, distorsión torbellino, también tiene una serie de modelos predefinidos de distorsión, en los que podemos añadir nuevos modelos. Para aplicar el efecto hay que seleccionar el objeto y luego pulsar el botón de distorsión interactiva y elegir los distintos maneras de distorsionar el objeto. A continuación vamos a ver distintos ejemplos de distorsión aplicada a un rectángulo siendo el resultado final como el que aparecerá a continuación.



Herramienta envoltura interactiva:

Esta herramienta situada junto a la herramienta distorsión va a permitir que si dibujamos varios objetos y los agrupamos y luego pulsamos el botón de envoltura interactiva  se forme alrededor de los objetos una ventana de puntos rojos y nodos que será la envoltura que envuelva a todos los objetos y pudiendo modificar esa envoltura

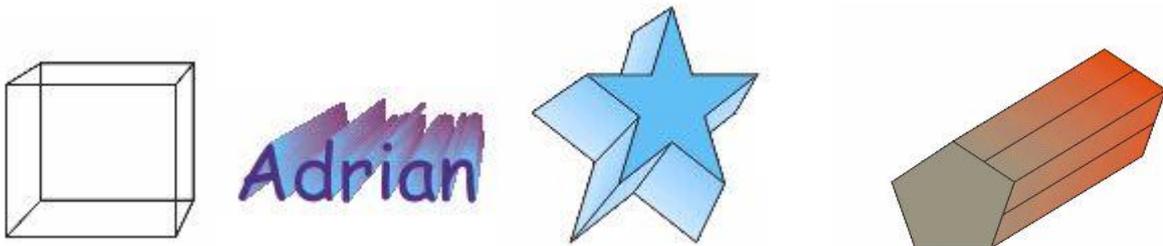


En la parte de la derecha se puede ver el resultado final después de haber modificado la envoltura que envuelve a los objetos.

En la barra de propiedades aparecen una serie de botones para ajustar las propiedades de la envoltura como si la envoltura se hace por línea o por arco así como los modos de envolturas y también tiene una serie de envolturas predefinidas que podemos seleccionar.

Herramienta extrusión interactiva:

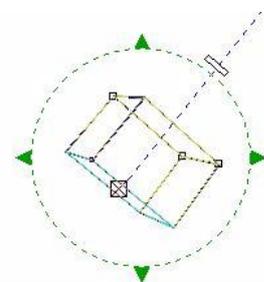
Esta herramienta situada junto a la herramienta envoltura permite crear efectos en 3D tanto con objetos como con texto y en la barra de propiedades aparecen una serie de botones que van a posibilitar modificar el color, la luminosidad, la rotación y también van a posibilitar elegir entre varios modelos predefinidos de extrusión así como la posibilidad de guardar modelos de extrusión.



En este dibujo se pueden ver distintos ejemplos de modelos de extrusión que dan la impresión visual de tener dimensiones

Pulsando sobre un objeto que hemos aplicado el efecto extrusión nos aparece un círculo verde alrededor del con flechas:

Colocando el cursor del ratón fuera del círculo punteado y pulsando con el botón izquierdo vamos a poder girar el que hemos aplicado el efecto extrusión y si colocamos el del ratón dentro del círculo verde y pulsamos con el botón izquierdo del ratón vamos a poder rotar y girar el objeto en todas las direcciones.



3

unas

verde
objeto
cursor

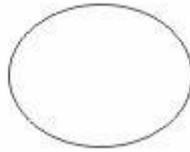
Efecto Powerclip :

Mediante este efecto podemos importar una determinada imagen y luego insertarla en algún objeto creado con el coreldraw . La forma de utilizar este efecto es:

- 1.-Dibujar un objeto el cual va a ser el contenedor de la imagen que hemos importado
- 2.- Importar una imagen
- 3.-Ir al menú efectos, luego a la opción powerclip y luego la opción situar dentro del contenedor, (pero antes de pulsar esta opción debemos de tener seleccionada la imagen importada que será la que se situé dentro del contenedor) la cual hará que el cursor del ratón tenga forma de flecha para poder seleccionar cual va a ser el objeto que hará de contenedor de la imagen importada.



Antes del efecto powerclip



Después del efecto powerclip

Una vez insertado la imagen dentro del objeto que hace de contenedor podemos modificar la parte de la imagen que estará dentro del contenedor, para ello hay que ir al menú efectos, opción powerclip y en la opción editar, la cual permite modificar la parte de la imagen importada que estará dentro del objeto contenedor. Para acabar de modificar hay que pulsar la opción terminar edición en este nivel.

En el menú organizar, en la opción transformar y seleccionando posición, se abre una ventana acoplable que permite hacer rotar, escalar, reflejar, inclinar, modificar el tamaño y transformar el objeto seleccionado.

Efecto lente:

Para acceder a este efecto hay que ir al menú efecto y seleccionar lentes, se abrirá una ventana acoplable que permitirá la utilización de este efecto. Para entender este efecto hay que imaginar una lupa, la lente de la lupa agranda todo lo que esta debajo de ella para que podamos visionarlo con mas detalle, en este caso el cristas de la lupa actúa como una lente de aumento de todo lo que se encuentra debajo de ella, pues el efecto lente es parecido, primero dibujaremos un objeto que hará de lente y luego en la ventana acoplable seleccionaremos los distintos efectos de lente como el de aumentar, transparencia, aclarar, ojo de pez, limite de color ...



En estos ejemplos vemos como un ovalo puede tener distintos efectos de lente, en el ejemplo de la izquierda el ovalo tiene el efecto lente aumentar, en el ejemplo del centro el ovalo tiene el efecto lente mapa de calor y en el ejemplo de la derecha el ovalo tiene el efecto lente aclarar

Insertar una imagen a un texto:

A un texto se puede insertar una imagen para lo cual hay que importar la imagen y para lo cual hay que pulsar el botón importar  que esta situado debajo de la barra de menús, luego

aparecerá el siguiente botón en la barra de propiedades  que pulsándolo va a abrir un menú que servirá para seleccionar la forma que el texto escrito se alinea con la imagen:

Este menú va a permitir elegir como se va alinear el texto alrededor de la imagen, bien a su derecha, izquierda o a su alrededor de su silueta o bien formando un margen cuadrado alrededor de la imagen y el texto alineándose a si izquierda, derecha, alrededor o arriba/debajo. En este menú existe un textbox que sirve para insertar el margen que el texto va a tener con la imagen, por defecto esta a 2,54 mm pudiéndose modificar a nuestra conveniencia. Para que todos los cambios tengan efectos hay que pulsar el botón aceptar.

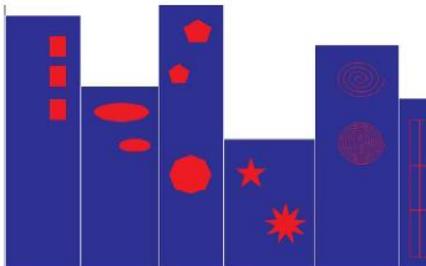


Ejercicio 1



- Las medidas del documento: 148 mm de ancho y 88 mm de alto.
- Cada rectángulo verde mide: ancho 14,8 cm y alto: 1,74 cm.
- El cuadrado rojo mide: 5,12 cm x 5,12 cm.
- Dibujar una estrella blanca de 5 lados.
- Darle el color según el modelo.

Ejercicio 2



Puntos a tener en cuenta:

- Las medidas del documento: 148 mm de ancho y 88 mm de alto.
- Dibujar los rectángulos (simulan ser edificios) con relleno azul y borde blanco.
- El edificio 1: tiene 3 rectángulos rojos.
- El edificio 2: tiene 2 elipses rojas de distinto tamaño
- El edificio 3: tiene 3 polígonos rojos, 2 de 5 lados y 1 de 8 lados.
- El edificio 4: tiene 2 estrellas rojas, 1 de 5 lados, y la otra de 9 lados.
- El edificio 5: tiene 2 espirales rojas, 1 de 4 círculos y el otro de 9 círculos.
- El edificio 6: tiene un papel gráfico de 4x3.

Ejercicio 3



Las medidas del documento: 150 mm de ancho y 120 mm de alto.

Dibujar todos los círculos con las siguientes pautas:

- círculo color uva y rojo. Borde grosor: 3 mm.
- círculo color naranja en degradé y beige. Borde grosor: 3 mm.
- círculo color verde en degradé y marrón. Borde grosor: 3 mm.
- círculo color violeta y amarillo. Borde grosor: 4 mm
- círculo verde con borde azul. Borde grosor: 1 mm.
- círculo rojo con borde amarillo. Borde grosor: 1 mm.
- círculo con borde a puntos:

Ejercicio 4



Las medidas del documento: 18 cm x 12 cm.

Armar la grilla con la herramienta de papel gráfico.

Importar las imágenes: paisaje01.jpg, paisaje02.jpg y paisaje04.jpg. Ubicarlas según el model

Una vez finalizado, exportarlo como gif, con el apellido del alumno (apellido.gif).

Publicar en la web, utilizando la opción de optimizado y en un formato png (apellido.png).

Ejercicio 5: Utilizando la herramienta Texto reproduce

Texto: se puede escribir todo tipo de textos sobre la hoja de trabajo. Para ello es necesario activar la herramienta de texto y luego ubicar el puntero sobre la superficie de la hoja donde se desea escribir. A continuación se procede a escribir el texto.

Para editar un texto ya existente, seleccione la herramienta y haga clic sobre cualquier punto de la superficie del elemento de texto deseado.

Para crear un marco de texto haga clic y arrastre el puntero del Mouse.

Para aplicar efectos a un texto primero debes convertirlo en texto artístico, pulsando el clic derecho del mouse y eligiendo la opción indicada

MIMO & CO
Popa Infantil
CREDITOS EN EL ACTO
COMPRE YA
Sin ENTREGA

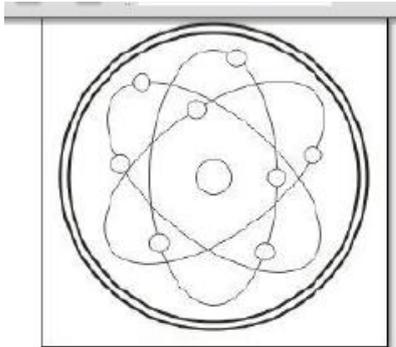
Pague la 1^{er} Cuota a los 60 días

Solo necesita

- * Recibo de sueldo
- * D.N.I.
- * Un impuesto

Y listo así de fácil!!!

Brown 586
Bahía Blanca  (0291) 4821152



Ejercicio 6: Utilizando la herramienta Elipse reproduce

Aplíquele color a gusto, utilizando la paleta de colores de la derecha de su pantalla.

AYUDITAS:

-Todos los objetos se trazan con la **Herramienta Elipse**. Para trazar las elipses (formas más "ovaladas") trazamos directamente con el mouse; para trazar los círculos, debemos mantener presionada la tecla **Ctrl** mientras trazamos con el mouse.

-La forma más rápida de reproducir un objeto en la misma hoja es desde **Edición>Duplicar**.

-Para ajustar el tamaño de los objetos podemos utilizar los **puntos de control** que vemos al seleccionar un objeto (pequeños cuadraditos negros) o desde la **Barra de herramientas**.

-Para hacer una selección de múltiples objetos, con la **Herramienta Selección** trazamos un rectángulo en la hoja que abarque a todos los objetos que queremos seleccionar; o hacemos clic en uno de ellos, mantenemos presionada la tecla **Mayus**, y vamos haciendo clic en los restantes objetos que deseamos seleccionar.