

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN					
	NOMBRE ALUMNA:					
	ÁREA / ASIGNATURA: Tecnología e Informática					
	DOCENTE: Ligia Machado Pérez					
PERIODO	TIPO GUÍA	GRADO	Nº	FECHA	DURACIÓN	
1	Aprendizaje	11° A	2	Febrero de 2024	2 Unidades	

INDICADORES DE DESEMPEÑO

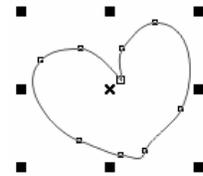
1. Identifica los elementos que conforman el entorno de trabajo del programa Corel Draw, describiendo la función de cada uno.
2. Describe las diferentes herramientas para crear y trabajar con objetos que le ofrece CorelDraw, explicando las diferencias entre estos.

Dibujar libremente en Corel Draw

Dibujo a mano alzada

Para dibujar a mano alzada debes seleccionar la herramienta **Mano Alzada**  y luego hacer clic sobre la hoja y arrastrar el mouse dibujando como si fuese con un lápiz.

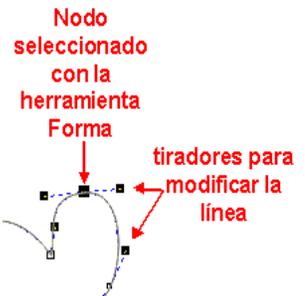
En la imagen de la derecha, puedes observar que hay cuadraditos blancos, los cuales corresponden a los nodos que se han generado al dibujar con la herramienta **Mano Alzada**.



Alzada . Si la figura que has creado está abierta, entonces no podrás aplicarle color de relleno, sólo tendrá color de borde.

A través de la herramienta **Forma** , puedes modificar esos nodos para obtener un corazón con líneas más estilizadas.

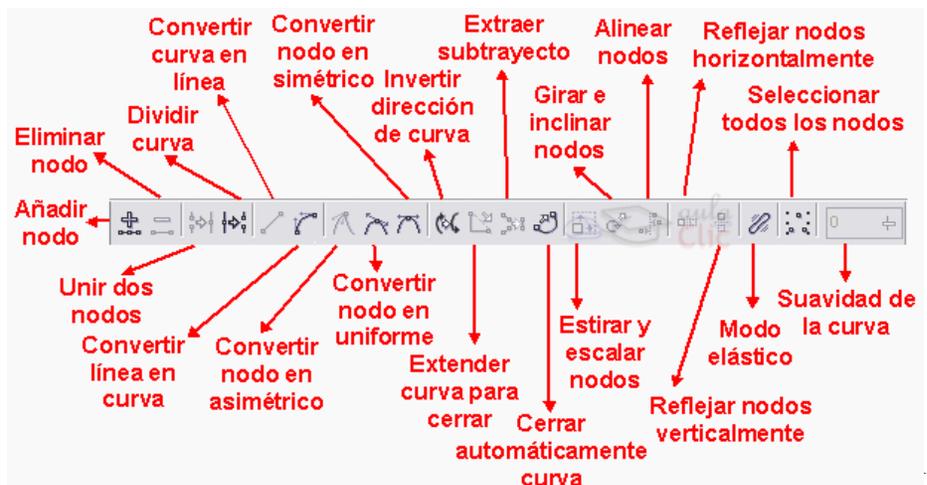
Si haces doble clic sobre uno de los nodos con la herramienta **Forma**  eliminas ese nodo; mientras que si haces doble clic con la herramienta **Forma**  sobre una de las líneas, agregas un nodo.



Al hacer clic sobre un nodo, podrás ver que aparecen dos líneas a cada lado del mismo. Esas líneas permiten modificar las líneas que hay a cada lado del nodo. Los tiradores aparecen si la línea es curva. Si la línea es recta, entonces no aparecen.

Cuando haces clic en la herramienta **Forma** , la barra de propiedades cambia: Para transformar una línea en curva, haz clic en el botón

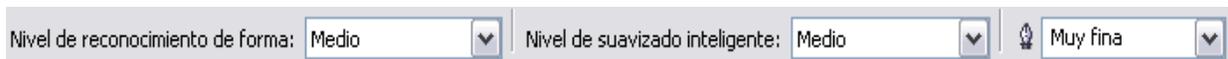
Convertir línea en curva 



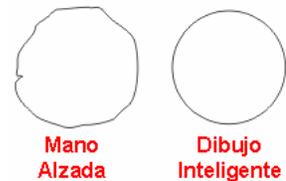
Al estar activo el botón **Nodo Asimétrico** , eso indica que el nodo está en modo **Simétrico**, lo que quiere decir que si mueves uno de los tiradores hacia arriba, el otro se va a mover hacia abajo, y viceversa. Por lo cual no podrás mover libremente las líneas que están a los lados del nodo. Para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

DIBUJO INTELIGENTE

Para realizar un dibujo inteligente, debes seleccionar la herramienta **Dibujo Inteligente**  y luego haces clic sobre la hoja y arrastras el mouse dibujando como si fuese con un lápiz, del mismo modo que lo haces cuando dibujas con la herramienta **Mano Alzada** . La diferencia entre el dibujo a **Mano Alzada**  y el **Dibujo Inteligente** , es que el segundo estiliza las líneas y elimina los puntos que no son necesarios automáticamente. Al trabajar con la herramienta **Dibujo Inteligente** , la barra de propiedades cambia.



Observa la comparación entre un círculo realizado con la herramienta **Mano Alzada** y otro círculo realizado con la herramienta **Dibujo Inteligente**. Como puedes ver, el dibujo inteligente transformó un círculo que estaba muy parecido al que aparece allí como a mano alzada, en un círculo perfecto, porque reconoció la figura que intentaba hacer.



DIBUJAR A PARTIR DE NODOS

LA HERRAMIENTA BÉZIER

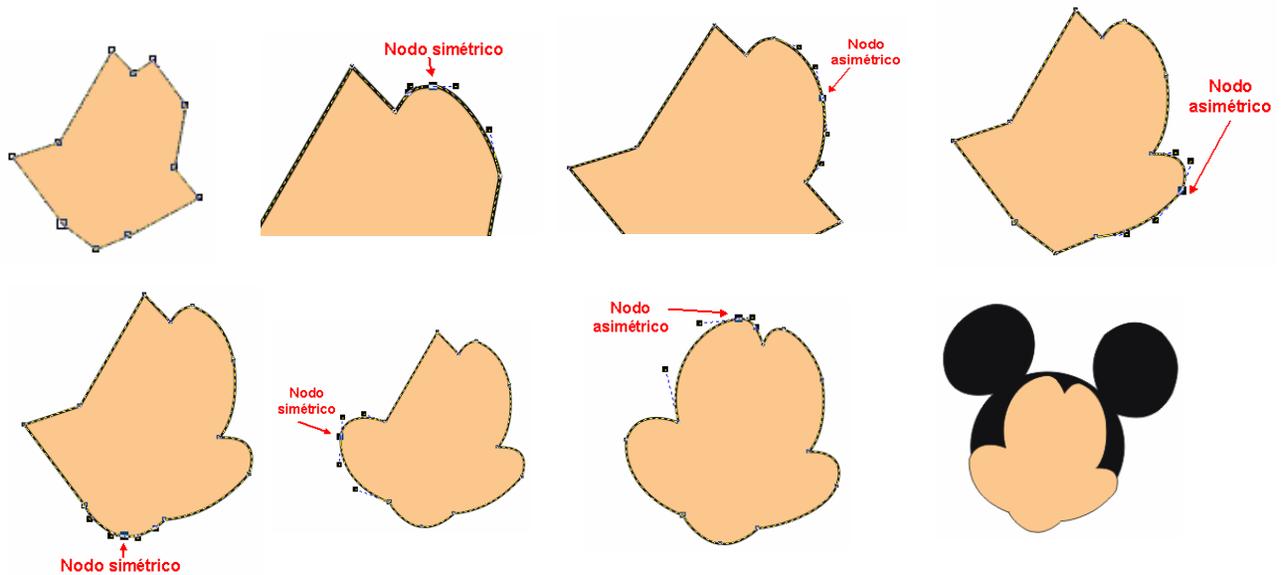
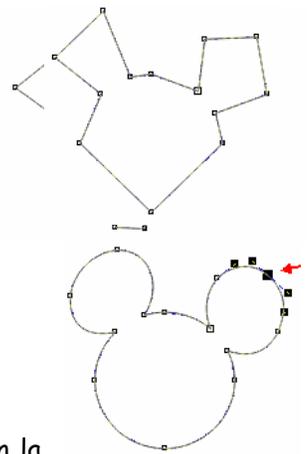
CorelDRAW permite dar forma a los objetos manipulando sus nodos y segmentos. Los nodos de un objeto son los cuadrados diminutos que se muestran por el contorno del propio objeto. La línea entre dos nodos se denomina segmento. Al desplazar los segmentos de un objeto, la forma se ajusta con menos precisión,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

ACTIVIDAD 1: Crea el siguiente personaje muy conocido, utilizando las herramientas anteriores, a continuación una pequeña ayudita para que inicies:

1. Inserta los nodos que se necesitan, como se observa en la imagen
2. Haz clic con la herramienta **Forma**  en el medio de la línea que vas a curvar y haz clic en la herramienta **Convertir línea en curva** . Convierte todas las líneas en curvas
3. Rellena la figura con color negro
4. Vamos a dibujar ahora la cara. Inserta los nodos necesarios como observas en la siguiente imagen. Rellena la figura con color arena. Modifica los nodos necesarios utilizando la herramienta forma, según se va indicando en las figuras, y finalmente ubica la cara sobre el diseño donde están las orejas, para alinear las partes



5. Finalmente dibuja los ojos, la nariz y la boca utilizando la herramienta Bézier para que obtengas al final:



“SE FELIZ”