

DIRECCIÓN GENERAL DEL BACHILLERATO
CENTRO DE ESTUDIOS DE BACHILLERATO 4/2
“LIC. JESÚS REYES HEROLES”

GUIA DE ESTUDIO PARA EXTRAORDINARIO

**UTILIZACIÓN DE SOFTWARE DE DISEÑO PARA EL MANEJO DE
GRÁFICOS.**

QUINTO SEMESTRE

Responsable: STEPHANY LUCIOTTO VAZQUEZ

Periodo: Semestre A 2017-2018

PROPOSITO DE LA CAPACITACION

La capacitación en Informática proporciona las herramientas necesarias para que el estudiante adquiera conocimientos y desarrolle habilidades y destrezas, así como una actitud responsable que le permita incursionar en los sitios de inserción laboral en el ámbito de la Informática, de manera exitosa.

Asimismo podrá desarrollar competencias genéricas relacionadas, principalmente, con la participación en los procesos de comunicación en distintos contextos, la integración efectiva a los equipos de trabajo y la intervención consciente, desde su comunidad en particular, en el país y el mundo en general, todo con apego al cuidado del medio ambiente.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Durante el proceso de formación de los dos módulos, el estudiante desarrollará las siguientes competencias profesionales, correspondientes a la capacitación en Informática:

- Elaborar documentos electrónicos mediante el empleo de equipo de cómputo y software de aplicación.
- Operar y preservar el equipo de cómputo, los insumos, la información y el lugar de trabajo.
- Elaborar páginas Web con animaciones interactivas de aplicación general y específica, en un ambiente multimedia.

Se considera que el egresado de la capacitación en informática está en posibilidades de desarrollar las competencias genéricas número uno, cuatro, cinco, seis y ocho. Sin embargo, se deja abierta la posibilidad de que usted contribuya a la adquisición de otras que considere pertinentes, de acuerdo con el contexto regional, laboral y académico:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
3. Elige y practica estilos de vida saludables.
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.

UTILIZACIÓN DE SOFTWARE DE DISEÑO PARA EL MANEJO DE GRÁFICOS.

Contenido

- Manipular objetos con las herramientas del programa.
- Aplicación de efectos especiales a objetos con el software de diseño.
- Manipular textos en los gráficos del software de diseño.
- Identificar los elementos de la ventana del programa de diseño.
- Manipular el dibujo utilizando herramientas de diseño.

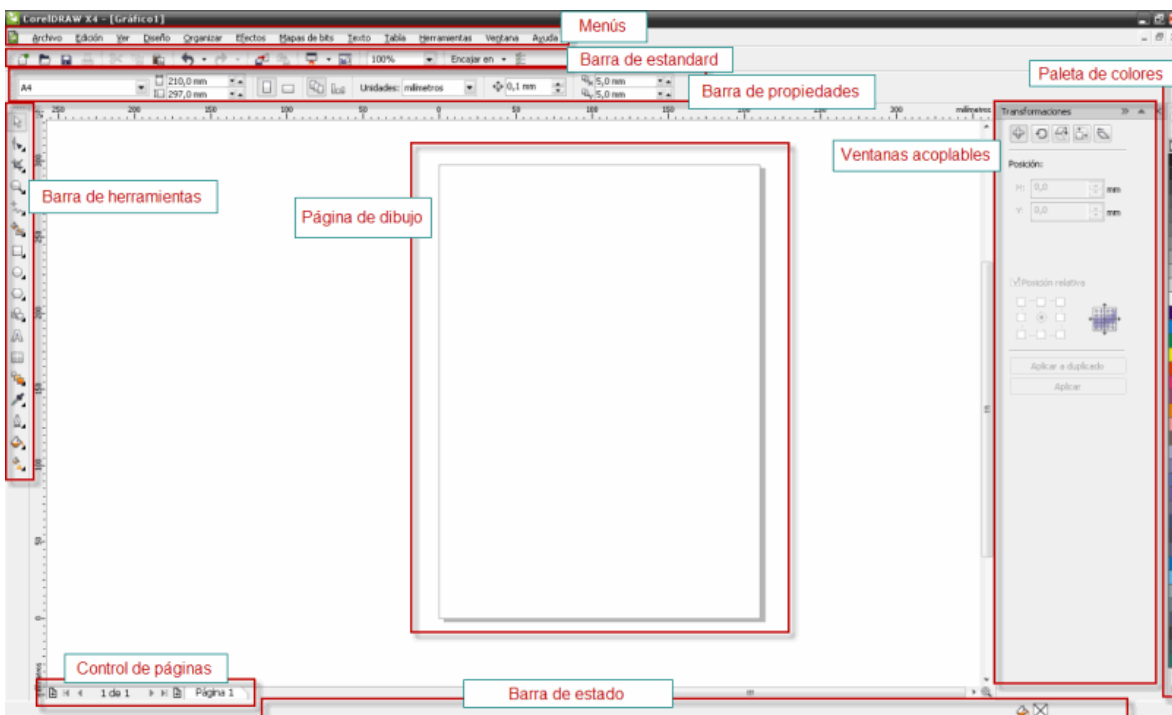
Con la finalidad de poder tener un acercamiento con la herramienta de diseño

Contesta las siguientes preguntas:

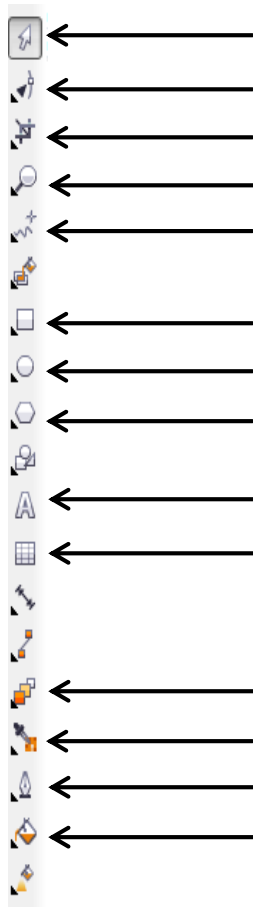
1. ¿Has usado o trabajado con algún paquete de diseño?
2. ¿Sabes que es un objeto?
3. ¿Sabes que es un vector?
4. ¿Sabes que es un mapa de bits?
5. ¿Sabes que es un pixel?

A) Descripción del área de trabajo

Describe cada una de los elementos del área de trabajo de CorelDraw



B) Describe la cada una de las opciones para dibujar o editar imágenes de la caja de herramientas



C) Investiga los siguientes conceptos:

1. Objeto: _____

2. Dibujo: _____

3. CorelDraw: _____

4. Grafico Vectorial: _____

5. Mapa de bits: _____

6. Texto Artístico:


7. Relleno de objetos:





8. Aplicación de rellenos uniformes:



9. Paleta de colores preestablecida:

10. Creación de sombras:





D) Con ayuda de tu programa de CorelDraw contesta una F si es Falso o una V si es verdadero a las siguientes cuestiones.

1. () La barra de estado brinda información.
2. () La barra de menús contiene las operaciones de CorelDRAW X5, agrupadas en menús desplegables.
3. () Los menús laterales no pueden arrastrarse fuera de la Barra de herramientas para así crear barras de herramientas independientes.
4. () Las ventanas acoplables no pueden mantenerse abiertas mientras trabajas.
5. () Los comandos inmediatos de la barra de menú se ejecutan de forma inmediata al hacer clic sobre ellos.
6. () La barra de propiedades contiene herramientas para crear, rellenar y modificar objetos de la forma interactiva.
7. () Para abrir un dibujo en CorelDRAW presionas Ctrl+N.
8. () El botón  sirve para guardar el trabajo
9. () Cuando tienes varios archivos abiertos, para cambiar entre uno y otro, lo haces en el menú Archivo.



10. () La primera vez que vas a guardar un documento, no importa si seleccionas Guardar o Guardar como, ya que ambas opciones abren la misma ventana de Guardar dibujo, porque el documento aún no tiene nombre.
11. () Este botón  hace un zoom sobre los objetos seleccionados.
12. () Este botón  permite controlar la parte visible de la ventana de dibujo
13. () Este botón  agrega una página nueva, anterior a la actual
14. () Para crear un cuadrado, presionas la tecla Shift, mientras arrastras el ratón con la herramienta rectángulo, en dirección diagonal.
15. () Para crear un círculo, presionas la tecla Ctrl, mientras arrastras el ratón con la herramienta elipse, en dirección diagonal.
16. () No se puede modificar la forma de las formas básicas en CorelDRAW
17. () La barra de Propiedades cambia cada vez que seleccionas una herramienta diferente
18. () Para crear un Polígono regular hay que mantener apretada la tecla Shift
19. () Para seleccionar un objeto no relleno, haces clic en cualquier parte del mismo.
20. () Para seleccionar uno o varios objetos, arrastras alrededor de ellos un cuadrado de selección.
21. () Para agrandar o achicar un diseño proporcionalmente, arrastras los tiradores de tamaño que se encuentran en los vértices:
22. () Otra forma de seleccionar objetos es mediante el menú Edición con la opción Seleccionar todo.
23. () Si modificas un círculo con la herramienta forma, puedes crear un arco o un sector circular:
24. () Si modificas un rectángulo con la herramienta Forma, lo que haces es redondearle los vértices.
25. () Este botón  corresponde a relleno de textura.



26. () Si eliges cualquier icono de relleno sin seleccionar ningún objeto, a partir de aquí todos los objetos que dibujes, tendrán esas propiedades.
27. () Las armonías te permitirán obtener un color a partir de la mezcla de cuatro colores a tu elección.
28. () La mezcla de colores te permitirá obtener varios colores que combinen armoniosamente.
29. () Un relleno degradado es una progresión suave de dos o más colores que añade profundidad a un objeto.
30. () Puedes crear rellenos de patrón solamente a partir de objetos que dibujes.
31. () Para aplicar color de borde a un objeto a través de la paleta de colores que se encuentra en la ventana de CorelDRAW X5, a la derecha, simplemente tienes que seleccionar el objeto y luego hacer clic con el botón principal del ratón.
32. () Este icono  sirve para modificar el color de relleno de un objeto.
33. () El punto de anclaje es el punto en el cual el objeto va a quedar fijo y a partir de allí se va a realizar la transformación.
34. () Se puede rotar, escalar y reflejar, modificar la posición e inclinar objetos a través del menú Efectos / Transformaciones.
35. () La opción Reflejar del cuadro de diálogo Transformaciones, tiene un cuadro para modificar los grados del ángulo de reflejo.
36. () Puedes posicionar objetos a partir de un objeto original y duplicado, puedes lograr que el nuevo objeto quede en un lugar en relación al original, por ejemplo al lado exactamente.
37. () A través de la ventana acoplable Transformaciones, puedes modificar la inclinación Horizontal de un objeto, pero no puedes modificar la inclinación Vertical.
38. () Para dibujar a mano alzada debes seleccionar la herramienta .
39. () Los cuadraditos celestes que observas en el corazón son los tiradores de tamaño



40. () Para transformar una línea curva en recta, debes presionar este botón 
41. () Este botón  permite transformar un nodo en Asimétrico.
42. () 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.
43. () Para realizar un diseño con nodos, tienes que trabajar con la herramienta Bézier . Esta herramienta permite realizar diseños a través de la unión de nodos
44. () Al convertir los objetos en curvas, puedes darles forma añadiendo, quitando, cambiando de posición o alineando y transformando sus nodos.
45. () Si haces clic sobre un segmento recto y luego sobre este botón  El segmento se convierte en curva.
46. () Mediante la opción PowerClip, puedes insertar cualquier imagen importada en CorelDRAW X5, dentro de un objeto de diseño vectorial.
47. () Para importar una imagen de mapa de bits a CorelDRAW X5, seleccionas la opción Abrir del menú Archivo.
48. () Para aplicar el efecto PowerClip, el objeto vectorial contenedor debe estar agrupado.

E) Subraya la respuesta correcta guiándote de tu programa de CorelDraw

1. Esta es la barra de... 
a)...de Propiedades
b) ...Estándar
2. La combinación Ctrl+S sirve para...
a) Abrir un documento
b) Guardar un Nuevo documento
3. Al hacer clic en una opción de menú con cuadro de dialogo....
a) Se ejecuta la opción de forma inmediata
b) Aparece el cuadro de dialogo donde nos pedirá más información
4. La combinación de teclas Ctrl+O sirve para...
a) Crear un nuevo documento
b) Abrir un documento
5. Esta herramienta  se llama:

- a) Espiral simétrica
 - b) Espiral logarítmica
6. Esta herramienta  se llama:
- a) Papel Gráfico
 - b) Cuadrado
 - c) Tabla
7. Esta herramienta se llama
- a) Forma de orlas
 - b) Forma de notas
8. Si presionas las teclas Control+D simultáneamente, sobre un objeto seleccionado:
- a) Lo duplicaras
 - b) Lo cortaras
 - c) Lo pegaras
9. Esta herramienta  se llama
- a) Herramienta de Forma
 - b) Herramienta de selección
 - c) Herramienta de círculo
10. Puedes copiar un objeto seleccionado presionando las teclas:
- a) Alt + C.
 - b) Shift + C.
 - c) Ctrl+ C.
11. Es el proceso de hacer un dibujo en papel a digital
- a) Escaneo
 - b) Clonacion
 - c) Copia
 - d) Edición
12. Es el proceso de agregar una imagen de otro formato a CorelDraw
- a) Extracion
 - b) Exportación
 - c) Importación
 - d) Extrucción
13. Antes de escanear e imprimir un documento es necesario emplear esta función para tener la seguridad del final del trabajo
- a) Vista previa
 - b) Zoom
 - c) Configuración
 - d) Paginación
14. De las siguientes imágenes, ¿Cuál es un mapa de bits?

a)



b)



c)



d)



15. Son tipos de texto que emplea CorelDraw

- a) Circular- lineal
- b) Parrafo-Curvas
- c) Lineal – Artístico
- d) Párrafo – Artístico

16. Con esta herramienta podemos modificar los nodos de un texto

a)

b)

b)

c)

F) DE LO VISTO A LO LARGO DEL SEMESTRE SE UTILIZÓ UN CUADERNILLO DE PRÁCTICAS, (MANUAL DE PRACTICAS EN COREL DRAW X3) REALIZA TODAS LAS PRÁCTICAS, CADA UNA DE LAS PRACTICAS DEBE DE CONTENER LA ORIGINAL Y UNA REALIZADA POR USTEDES UTILIZANDO LAS HERRAMIENTAS EN ESE EJERCICIO Y ENTREGARLAS EN UN CD.

REQUISITOS DE ENTREGA: LA GUIA DEBERA SER ENTREGADA EL DIA DEL EXAMEN CONTESTADA EN HOJAS BLANCAS A MANO (PREGUNTA Y RESPUESTA) Y LAS PRÁCTICAS EN UN CD E IMPRESAS (PUEDEN SER 3 IMAGNES POR HOJA), EN UN SOBRE TAMAÑO CARTA BLANCO CON EL NOMBRE COMPLETO DEL ALUMNO Y GRUPO.

NOTA IMPORTANTE: LA PRESENTACIÓN DE LA PRESENTE GUIA CON LAS CARACTERISTICAS ESPECIFICADAS SERÁ INDISPENSABLE PARA TENER DERECHO A PRESENTAR EL EXAMEN, SIN EXCEPCIÓN ALGUNA.

Vo. Bo. Lic. Stephany Luciotto Vázquez