



DIVERSOS SOFTWARE (jclíc, derive, cabri, corel draw, entre otros)

## METAS DE COMPRESION

- Plantea y propone ideas y/o proyecto de síntesis haciendo uso de software comercial.
- Desarrolla comprensión al elaborar materiales educativos para sus pares trabajados con diversos software (software educativo)

## METODOLOGIA DEL ÁREA

Durante la ejecución de cada una de las actividades propias en cada una de las asignaturas que componen el área se tendrán en cuenta los aspectos de asistencia, contextualización del tema, producción individual o grupal, evaluación y/o socialización de los resultados y cumplimiento de las normas.

- **O**: orden y aseo
- **T**: trato digno y respetuoso
- **A**: atención y asistencia
- **C**: cumplimiento
- **U**: útiles y uniforme



Vamos a trabajar otras herramientas disponibles en la caja de herramientas.



Haz clic en la herramienta cambiar forma (Reformar).

- Selecciona un objeto dibujado manualmente (no uses autoformas).

Verás que aparecen unos nuevos tiradores más pequeños que los que hemos visto hasta ahora.

-  Anclaje de unión entre líneas o curvas (Vertex - puntos de modificación de dirección de la línea perimétrica del objeto)
-  Anclaje de control de curvas.

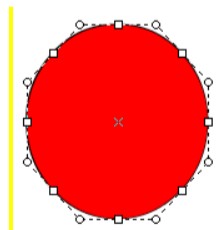
Si hemos seleccionado un objeto con curvas, aparecerán los dos modelos. Si no existen curvas, sólo el tirador blanco aparecerá.

¿Cómo se usan?

Los tiradores blancos funcionan de un modo parecido a la herramienta distorsionar. Los azules permiten ajustar con más precisión zonas controladas por tiradores. Hagamos una prueba:

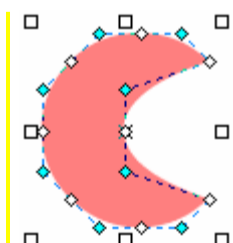
Dibuja un círculo perfecto (recuerda usar la tecla SHIFT para ello), Activa la herramienta "cambiar forma".

El aspecto tiene que ser éste.



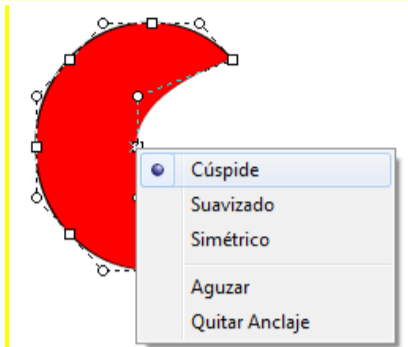
Ahora vamos a arrastrar el tirador del centro de la derecha hasta llegar al centro del círculo. ¡Ojo! No uses el tirador externo más grande. Usa la tecla SHIFT para que al arrastrar el tirador no varíe su altura por el movimiento del ratón.

Su aspecto tiene que ser éste:



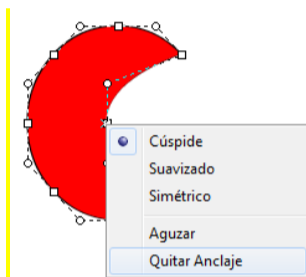


Intentemos que nuestro dibujo se parezca a una tarta cortada. Haz clic con el botón derecho del ratón en el punto central. Aparecen opciones relativas a la herramienta reformar:

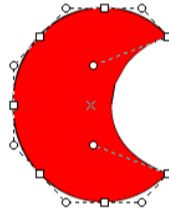


- Cúspide forma una cúspide
- Suavizado unión suave
- Simétrico simétrico
- Sharpen anguloso
- Quitar anclaje elimina el anclaje
- Insertar Anclaje inserta un anclaje nuevo

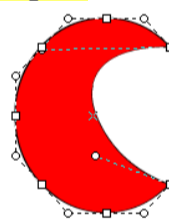
Nos interesa eliminar uno de los anclajes para ello haga clic derecho sobre el punto medio y seleccione quitar



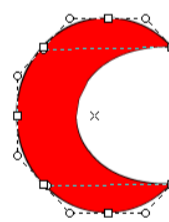
Ahora la figura queda de la siguiente manera:




Hale los puntos que se indican en la siguiente figura:

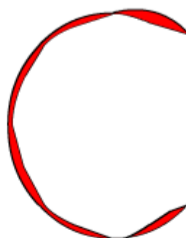


y os puntos con símbolos redondos que nos quedan la curva así:



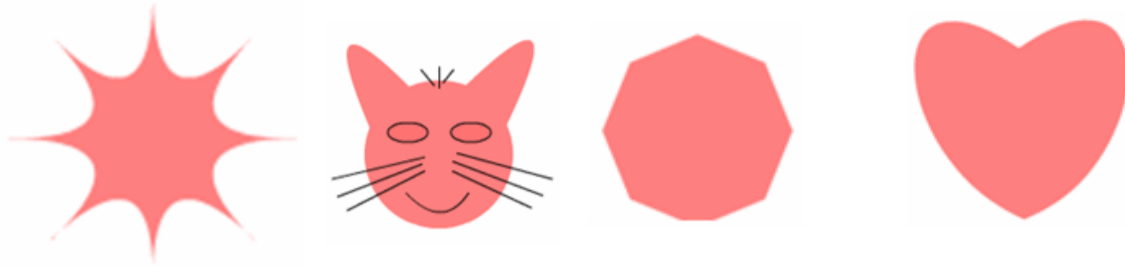
Si se llega a equivocar se puede pulsa CTRL-Z o el botón  (debajo de la barra de menús) para dejarlo como lo teníamos antes de hacer el movimiento requerido.

Puede que algunas veces notes que las curvas no son perfectas pero no te preocupes, en la práctica esta la perfección para que la animación salga lo mejor posible. Practica ahora con los demás puntos e intenta conseguir que el resultado sea el siguiente:





Intenta realizar los siguientes ejercicios partiendo siempre de un círculo. Guarda cada ejercicio en tu carpeta de prácticas con números consecutivos (del 1 al 4).



Inserta una nueva escena y crea cinco figuras más empleando las diversas opciones de la caja de herramientas (crear figuras interesantes).  
Guarda el ejercicio como herramientas3