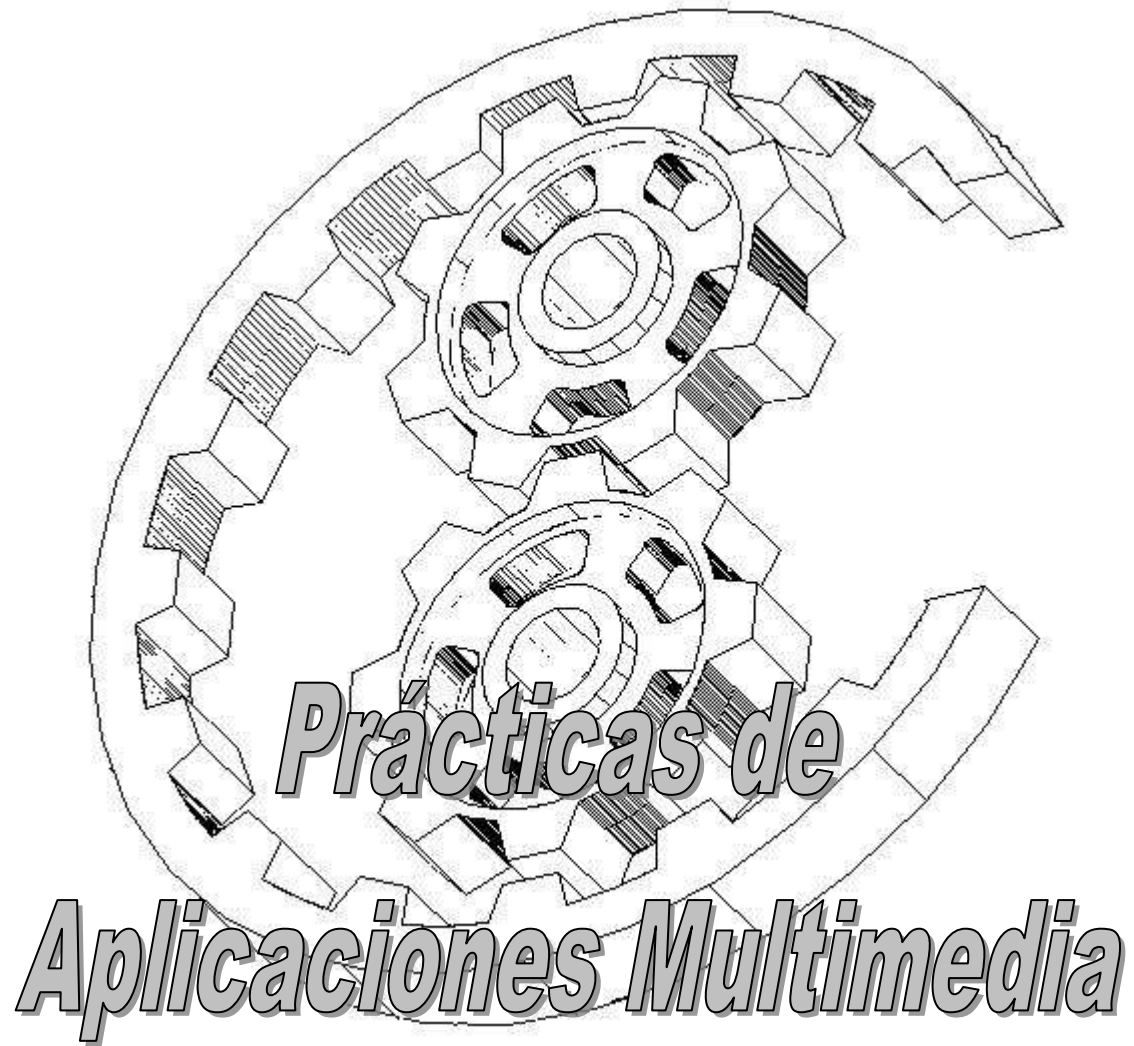




ELABORADAS POR:
Dr. GENARO DORANTES RAMIREZ
2013



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTÍFICOS Y TECNOLÓGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS



CARRERA DE
TÉCNICO EN COMPUTACIÓN

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____

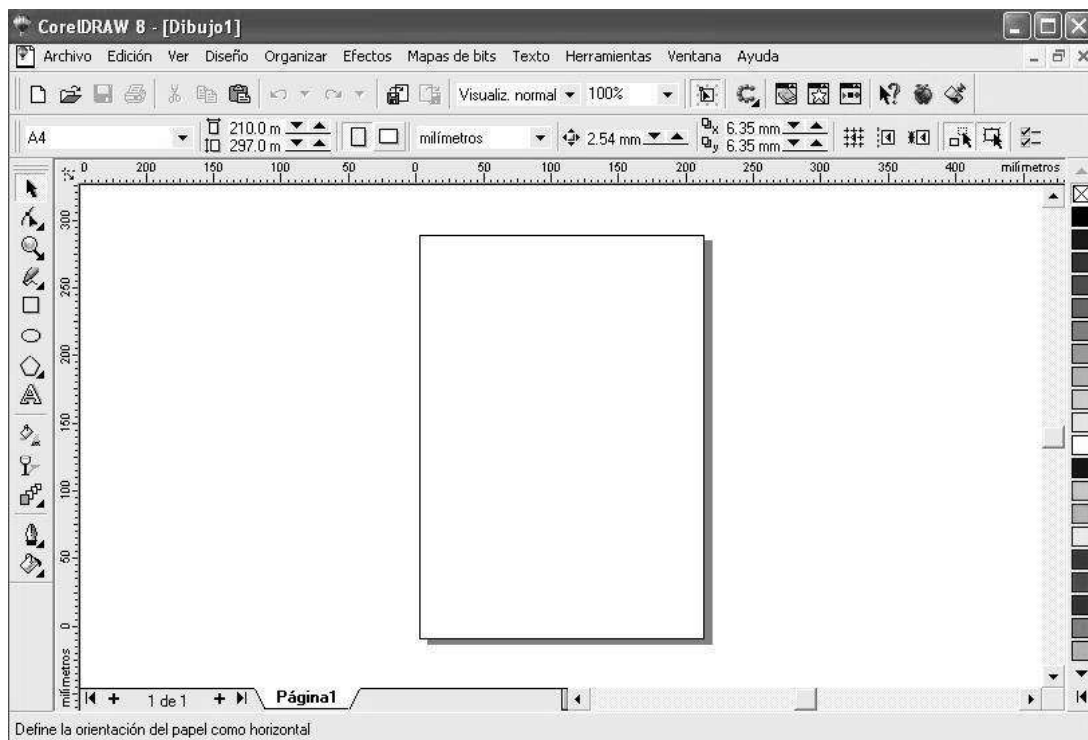
FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRÁCTICA. 1

TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

OBJETIVO: El alumno identificará cada una de las partes de la interfaz gráfica, basándose en el programa o en investigación bibliográfica.

INVESTIGACION PREVIA: Por medio de una investigación en biblioteca o en una PC copiará primero en su cuaderno el contenido de los menús contextuales que presenta CorelDRAW versión 8

INSTRUCCIONES: Identificará cada una de las partes de la pantalla de CorelDRAW, así como también cada uno de los iconos de la caja de herramientas, barra de propiedades, la barra de estándar y los menús contextuales (pulldown).



CONCLUSIONES:

BIBLIOGRAFÍA:

TITULO
CORELDRAW 10
CORELDRAW 8
EJEMPLOS PRÁCTICOS CON
CORELDRAW

AUTOR
STEVE BAIN
DAVE KARLINS
JOSE LUIS OROS

EDITORIAL
OSBORNE, MCGRAW HILL
PRENTICE HALL
ALFA OMEGA



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA



DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____

GRUPO: _____

SECCION: _____

FIRMA DEL PROFESOR: _____

FECHA: _____

PRACTICA. 2

TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

INVESTIGACION PREVIA: NO APLICA

INSTRUCCIONES

Líneas

Crear:

1. Seleccionar (clic) el botón de Mano Alzada  de la Barra de Herramientas.
2. Deslizar el apuntador del Mouse (ratón) al área de trabajo posesionándolo en el punto de inicio de la línea.
3. Clic con el botón izquierdo para iniciar la creación de la línea.
4. Deslizar el Mouse (ratón) al punto final de la línea.
5. Clic con el botón izquierdo para terminar.

Nota: Utilizar la tecla CTRL para hacer líneas rectas.



Modificar color:

1. Seleccionar la línea a la cual se le modificará el color.
2. Seleccionar la opción de Contorno .
3. Seleccionar la opción de Color del Contorno .
4. Seleccionar el color deseado.

Modificar grosor:

1. Seleccionar la línea a la cual se le modificará el grosor.
2. Seleccionar una de las opciones de Contorno de x puntos



Convertir a flecha:

1. Seleccionar la línea a la cual se convertirá a flecha.
2. Seleccionar la opción de Pluma de Contorno .
3. Pantalla de Pluma de Contorno

Nota: En esta pantalla se puede modificar el color, ancho, estilo, esquinas, convertir a flechas, etc.

Rectángulos

Crear:

1. Seleccionar (clic) el botón de Rectángulo  de la Barra de Herramientas.
2. Deslizar el apuntador del Mouse (ratón) al área de trabajo posicionándolo en el punto de inicio del rectángulo.
3. Clic con el botón izquierdo (sin dejar de oprimir) para iniciar la creación del rectángulo.
4. Deslizar el Mouse (ratón) al punto final del rectángulo.
5. Liberar el botón izquierdo del Mouse para terminar el rectángulo.

Nota: Utilizar la tecla CTRL para generar un "cuadrados".

Modificar color de contorno:

1. Seleccionar el rectángulo al cual se le modificará el color de contorno.
2. Seleccionar la opción de Contorno .
3. Seleccionar la opción de Color de Contorno .
4. Seleccionar el color deseado.

Modificar grosor de contorno:

1. Seleccionar el rectángulo al cual se le modificará el grosor de contorno.
2. Seleccionar la opción de Contorno .
3. Seleccionar la opción de Contorno de x puntos .

Modificar color (sólido):

1. Seleccionar el rectángulo al cual se le modificará el color.
2. Seleccionar la opción de Relleno .
3. Seleccionar la opción de Color de Relleno .
4. Seleccionar el color deseado.

Modificar color (degradado):

1. Seleccionar el rectángulo al cual se le modificará el color.
2. Seleccionar la opción de Relleno .
3. Seleccionar la opción de Relleno Degradado .
4. Seleccionar el color y el tipo de relleno degradado



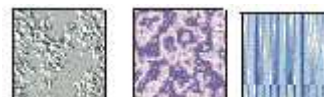
Modificar color (relleno de patrón):

1. Seleccionar el rectángulo al cual se le modificará el color.
2. Seleccionar la opción de Relleno .
3. Seleccionar la opción de Relleno de Patrón .
4. Seleccionar el patrón (2 colores, colores o mapa de bits).



Modificar color (relleno de textura):

1. Seleccionar el rectángulo al cual se le modificará el color.
2. Seleccionar la opción de Relleno .
3. Seleccionar la opción de Relleno de Textura .



4. Seleccionar una muestra de la biblioteca de texturas.
5. Seleccionar una textura de la lista.

Polígonos

Crear:

1. Seleccionar (clic) el botón de Polígono  de la Barra de Herramientas.
2. Deslizar el apuntador del mouse (ratón) al área de trabajo posicionándolo en el punto de inicio del polígono.
3. Clic con el botón izquierdo (sin dejar de oprimir) para iniciar la creación del polígono.
4. Deslizar el mouse (ratón) al punto final del polígono.
5. Liberar el botón para terminar el polígono.

Nota: Utilizar la tecla CTRL para hacer "lados iguales".

Opciones:

-  Polígono
-  Espiral
-  Papel Gráfico

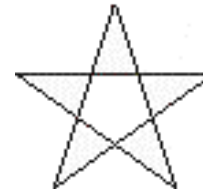
Modificar número de lados de un polígono:

1. Crear un polígono seleccionando la opción .
2. Seleccionar el polígono creado.
3. Oprimir el botón derecho del Mouse.
4. Seleccionar la opción de Propiedades.
5. Seleccionar la opción de Polígono.
6. Modificar el número de lados (valores permitidos: 3 a 500).



Convertir un polígono en estrella:

1. Crear un polígono seleccionando la opción .
2. Seleccionar el polígono creado.
3. Oprimir el botón derecho del mouse.
4. Seleccionar la opción de Propiedades.
5. Seleccionar la opción de Polígono.
6. Seleccionar la opción de Estrella.
7. Modificar el número de lados (valores permitidos: 5 a 500).



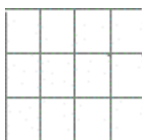
Crear un espiral:

1. Seleccionar la opción de espiral .
2. Deslizar el apuntador del mouse (ratón) al área de trabajo posicionándolo en el punto de inicio del espiral.
3. Clic con el botón izquierdo (sin dejar de oprimir) para iniciar la creación del espiral.
4. Deslizar el mouse (ratón) al punto final del espiral.
5. Liberar el botón para terminar el espiral.



Crear un papel gráfico:

1. Seleccionar la opción de Papel Gráfico .
2. Deslizar el apuntador del Mouse (ratón) al área de trabajo posicionándolo en el punto de inicio del espiral.
3. Clic con el botón izquierdo (sin dejar de oprimir) para iniciar la creación del papel gráfico.
4. Deslizar el Mouse (ratón) al punto final del papel gráfico.
5. Liberar el botón para terminar el papel gráfico.



Elipses

Crear:

1. Seleccionar (clic) el botón de Elipse  de la Barra de Herramientas.
2. Deslizar el apuntador del Mouse (ratón) al área de trabajo posicionándolo en el punto de inicio de la elipse.
3. clic con el botón izquierdo (sin dejar de oprimir) para iniciar la creación del elipse.
4. Deslizar el Mouse (ratón) al punto final de la elipse.
5. Liberar el botón para terminar la elipse.

Nota: Utilizar la tecla CTRL para hacer "círculos perfectos".

Modificar color de contorno:

1. Seleccionar la elipse al cual se le modificará el color.
2. Seleccionar la opción de Contorno .
3. Seleccionar la opción de Color de Contorno .
4. Seleccionar el color deseado.

Modificar grosor de contorno:

1. Seleccionar la elipse al cual se le modificará el grosor de contorno.
2. Seleccionar la opción de Contorno .
3. Seleccionar la opción de Contorno de x puntos .

Modificar color (sólido):

1. Seleccionar la elipse al cual se le modificará el color.
2. Seleccionar la opción de Relleno .
3. Seleccionar la opción de Color de Relleno .
4. Seleccionar el color deseado.

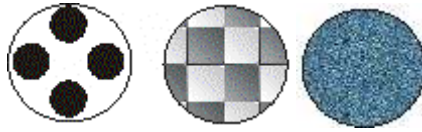
Modificar color (degradado):

1. Seleccionar la elipse al cual se le modificará el color.
2. Seleccionar la opción de Relleno .
3. Seleccionar la opción de Relleno Degradado .
4. Seleccionar el color y el tipo de relleno degradado.



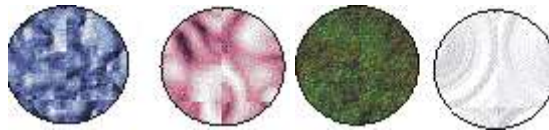
Modificar color (relleno de patrón):

1. Seleccionar la elipse al cual se le modificará el color.
2. Seleccionar la opción de Relleno .
3. Seleccionar la opción de Relleno de Patrón .
4. Seleccionar el patrón (2 colores, colores o mapa de bits).



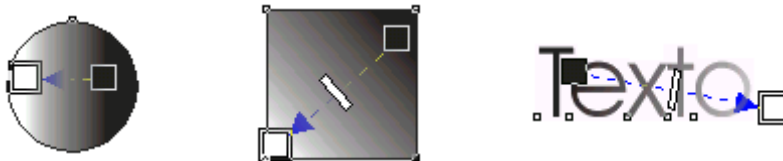
Modificar color (relleno de textura):

1. Seleccionar la elipse al cual se le modificará el color.
2. Seleccionar la opción de Relleno 
3. Seleccionar la opción de Relleno de Textura 
4. Seleccionar una muestra de la biblioteca de texturas.
5. Seleccionar una textura de la lista.



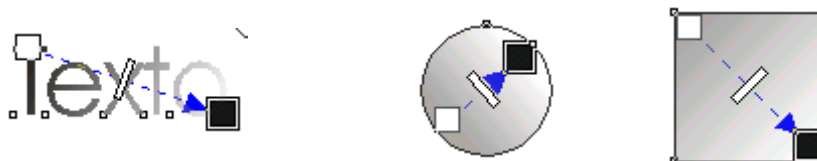
Relleno Interactivo

1. Agregar relleno interactivo a un objeto:
2. Seleccionar un objeto.
3. Seleccionar la herramienta de Relleno Interactivo  de la barra de herramientas
4. Clic sobre el objeto para iniciar el relleno interactivo.
5. Clic sobre uno de los nodos (cuadros) para definir el sombreado del relleno.
6. Liberar el botón del Mouse para aplicar relleno interactivo.

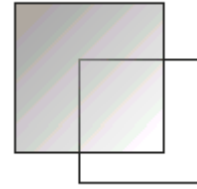
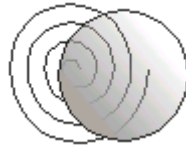


Transparencia Interactiva

1. Agregar transparencia interactiva a un objeto:
2. Seleccionar un objeto.
3. Seleccionar la herramienta de Transparencia Interactiva  de la barra de herramientas
4. Clic sobre el objeto para iniciar la transparencia interactiva.



5. Clic sobre uno de los nodos (cuadros) para definir la transparencia.
6. Liberar el botón del mouse para aplicar relleno interactivo.



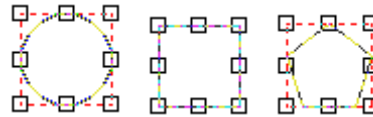
Envoltura Interactiva

1. Agregar envoltura interactiva a un objeto:
2. Seleccionar un objeto.
3. Seleccionar la herramienta de Envoltura Interactiva  de la barra de herramientas
4. Clic sobre el la flecha que indica que esta herramienta contiene mas opciones.

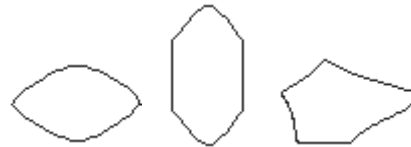
Insertar un objeto



Seleccionar la opción Envoltura Interactiva 

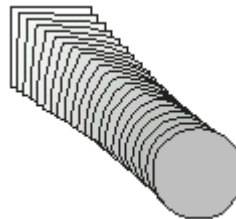
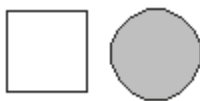


Clic sobre uno de los nodos (sin dejar de oprimir).



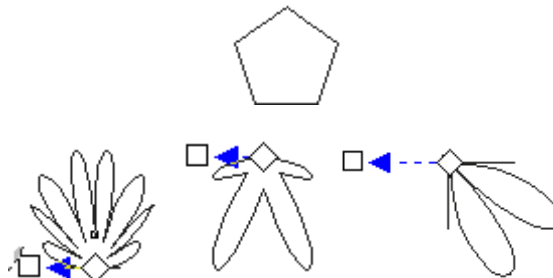
Mezcla Interactiva:

1. Insertar un rectángulo y un círculo.
2. Seleccionar la opción Mezcla Interactiva 
3. Clic sobre uno de los objetos (sin dejar de oprimir).
4. Liberar el botón del mouse para agregar la mezcla interactiva.



Distorsión Interactiva:

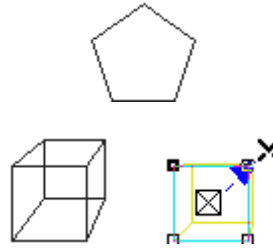
1. Insertar un objeto.
2. Seleccionar un objeto.
3. Seleccionar la opción Distorsión Interactiva 
4. Clic sobre uno de los nodos (sin dejar de oprimir).



5. Liberar el botón del mouse para agregar la distorsión interactiva.

Extrusión Interactiva:

1. Insertar un objeto.
2. Seleccionar la opción Extrusión Interactiva .
3. Clic sobre uno de los nodos (sin dejar de oprimir).



Sombra Interactiva

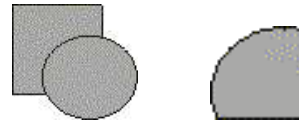
1. Insertar un objeto.
2. Seleccionar la opción Sombra Interactiva .
3. Clic sobre uno de los nodos (sin dejar de oprimir).



Intersectar / Recortar / Soldar

Intersectar:

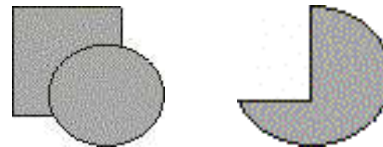
1. Insertar un cuadro y un círculo
2. Seleccionar el cuadro.
3. Seleccionar la opción Organizar / Dar Forma / Dar Forma / Intersección del menú principal.
4. Oprimir el botón de Intersectar con
5. Seleccionar el círculo.



El resultado debe ser el siguiente:

Recortar:

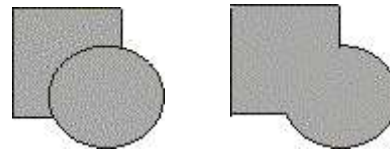
1. Insertar un cuadro y un círculo
2. Seleccionar el cuadro.
3. Seleccionar la opción Organizar / Dar Forma / Dar Forma / Recortar del menú principal.
4. Oprimir el botón de Recortar
5. Seleccionar el círculo.



El resultado debe ser el siguiente:

Soldar:

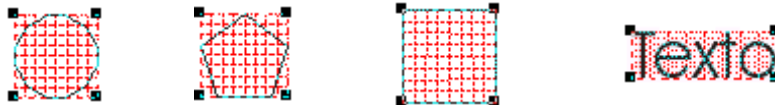
1. Insertar un cuadro y un círculo
2. Seleccionar el cuadro.
3. Seleccionar la opción Organizar / Dar Forma / Dar Forma // Soldar del menú principal.
4. Oprimir el botón de Soldar con
5. Seleccionar el círculo.



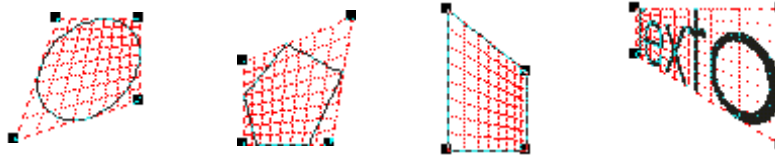
El resultado debe ser el siguiente:

Perspectiva:

1. Seleccionar un objeto.
2. Seleccionar la opción Efectos / Añadir Perspectiva del menú principal.



3. Seleccionar uno de los nodos (cuadros alrededor del objeto) para agregar una perspectiva.

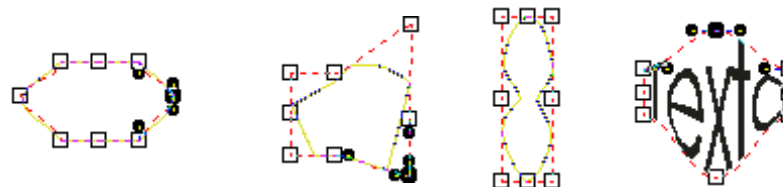


Envoltura:

1. Seleccionar un objeto.
2. Seleccionar la opción Efectos / Envoltura del menú principal.
3. Seleccionar la opción Añadir nueva.



4. Seleccionar uno de los nodos (cuadros alrededor del objeto) para agregar una envoltura.



Extrusión:

1. Seleccionar un objeto.
2. Seleccionar la opción Efectos / Extrusión del menú principal.
3. Seleccionar uno de los nodos (cuadros alrededor del objeto) para extrusión.



4. Seleccionar el botón de Aplicar



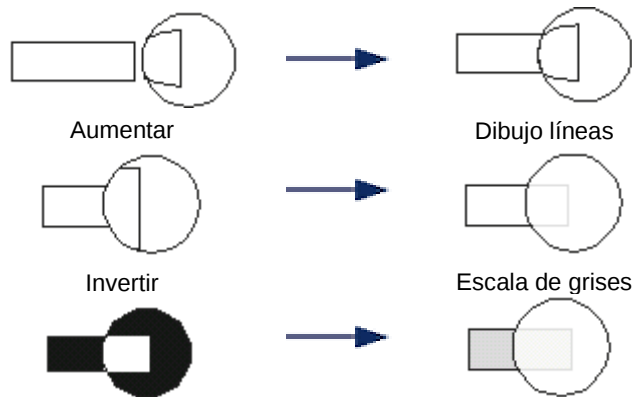
Silueta:

1. Seleccionar un objeto.
2. Seleccionar la opción Efectos / Silueta del menú principal.
3. Seleccionar el botón de Aplicar.



Lente:

1. Insertar un rectángulo y un círculo.
2. Seleccionar uno de los objetos.
3. Seleccionar la opción Efectos / Lente del menú principal.
4. Seleccionar la opción de ojo de pez
5. Seleccionar el botón de Aplicar.



Power Clip:

1. Insertar un rectángulo y un polígono.
2. Seleccionar el polígono.
3. Seleccionar la opción Efectos / PowerClip del menú principal.
4. Seleccionar la opción de Situar dentro de contenedor.
5. Seleccionar el rectángulo como "contenedor".



CONCLUSIONES:

BIBLIOGRAFIA:

TITULO	AUTOR	EDITORIAL
CORELDRAW 10	STEVE BAIN	OSBORNE, MCGRAW HILL
CORELDRAW 8	DAVE KARLINS	PRENTICE HALL
EJEMPLOS PRACTICOS CON CORELDRAW	JOSE LUIS OROS	ALFA OMEGA
http://www.ens.uabc.mx/tutoriales/corel8/introduccion.htm		



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA



DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

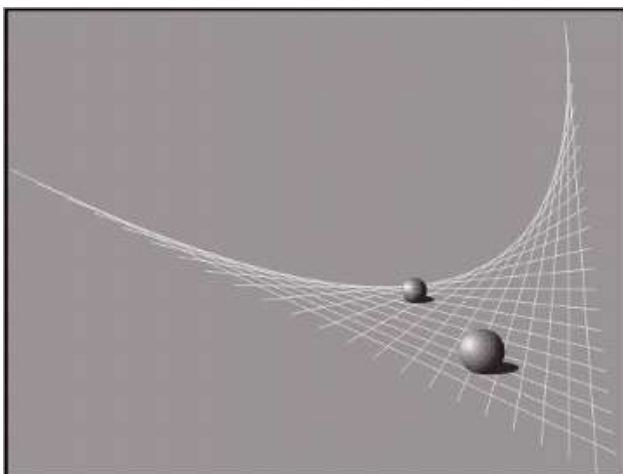
ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____
FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRACTICA: 3
TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

OBJETIVO: El alumno diseñara objetos en 2D que den la apariencia de tercera dimensión

INVESTIGACION PREVIA: Realizar una investigación de los comandos **MEZCLA** y **RELLENO DEGRADADO**

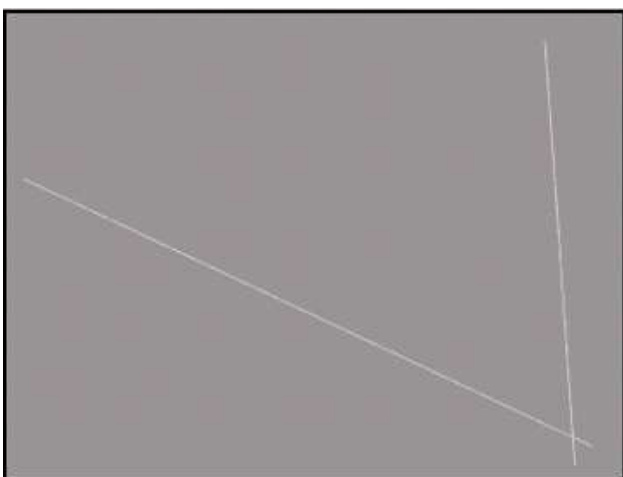
INSTRUCCIONES

Creación de superficies de aspecto 3D con la herramienta Mezcla / Blend



Para realizar la imagen superior se realizaron los siguientes pasos:

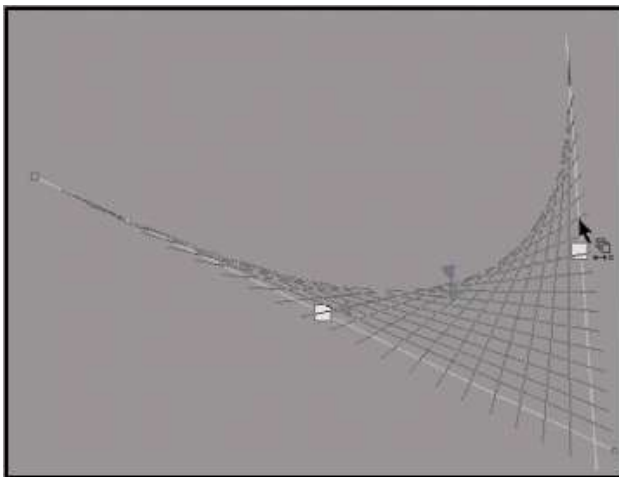
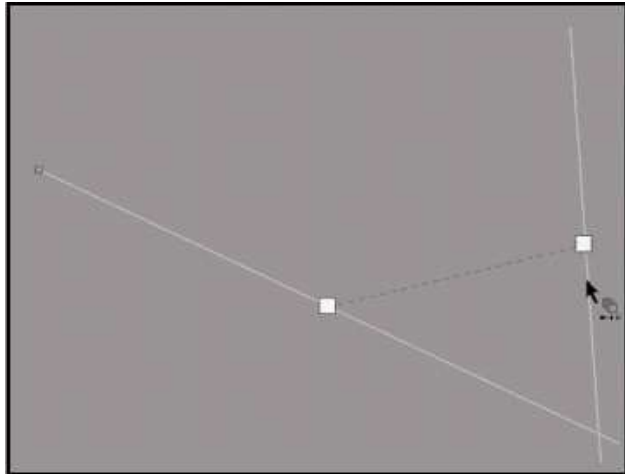
1. En primer lugar con la herramienta Mano Alzada dibuje dos líneas rectas que servirán como eje de la mezcla y situelas aproximadamente como en la siguiente figura.



2. Haga clic en la herramienta Mezcla Interactiva (Blend).

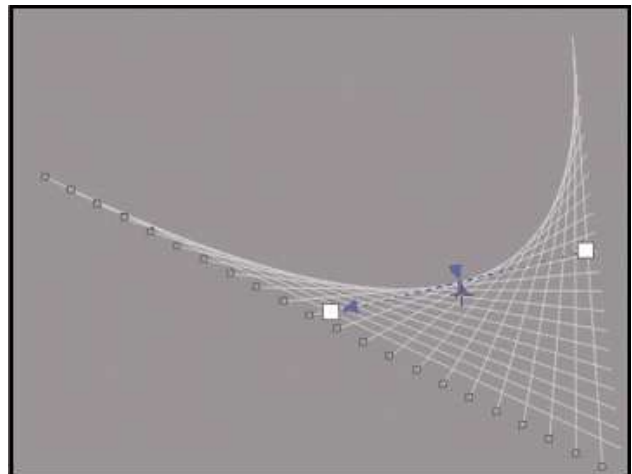
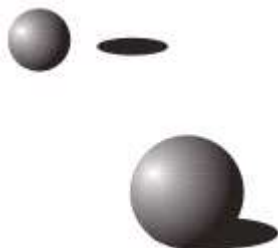


3. Sitúe el cursor sobre la línea de la izquierda haga clic y arrastre hasta situarse encima de la línea de la derecha.



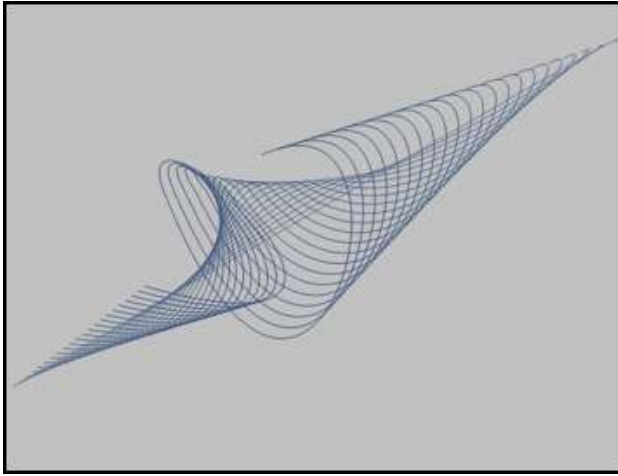
4. En el momento que vea aparecer la previsualización de la mezcla suelte el botón del ratón
5. Una vez aplicada la mezcla, puede personalizarla si lo desea arrastrando el deslizador central o incluso desplazando por el documento cualquiera de las dos líneas iniciales, que ahora son dos objetos de control de mezcla.

6° Por último puede crear dos circunferencias con la herramienta elipse, rellenarlas con un relleno de degradado radial, y personalizarlas hasta que tengan un aspecto esférico. Para después situarlas por encima de la superficie creada.



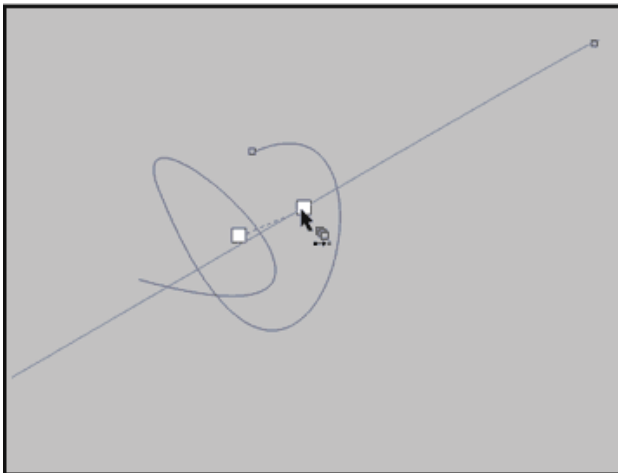
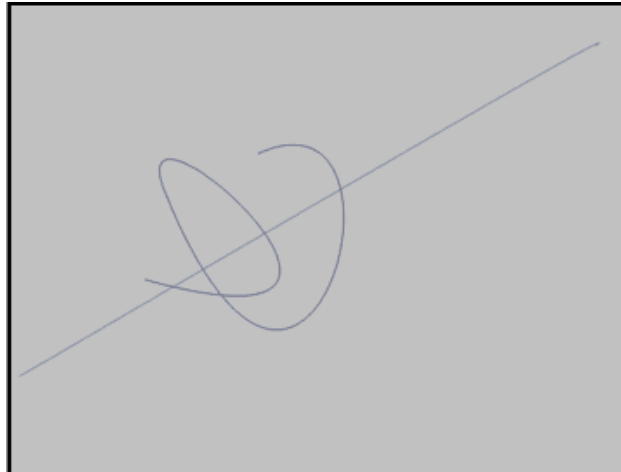
Creación de formas volumétricas con la herramienta Mezcla / Blend

Para realizar la imagen inferior se realizaron los siguientes pasos:

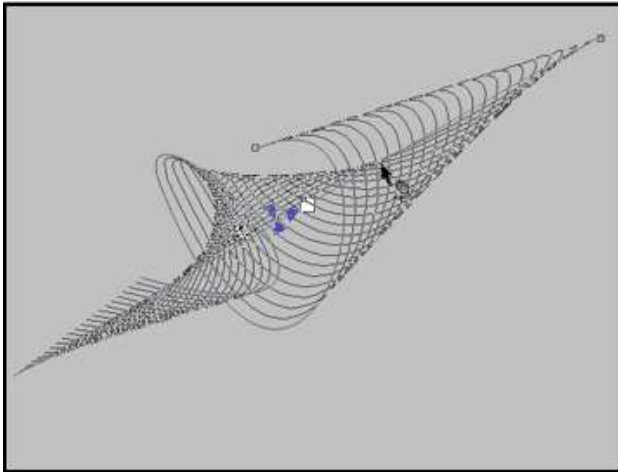


1. En primer lugar con la herramienta Mano Alzada dibuje dos líneas, éstas pueden ser curvas o rectas y servirán como eje de la mezcla. Situelas aproximadamente como en la siguiente figura.

2. Haga clic en la herramienta Mezcla Interactiva (Blend).

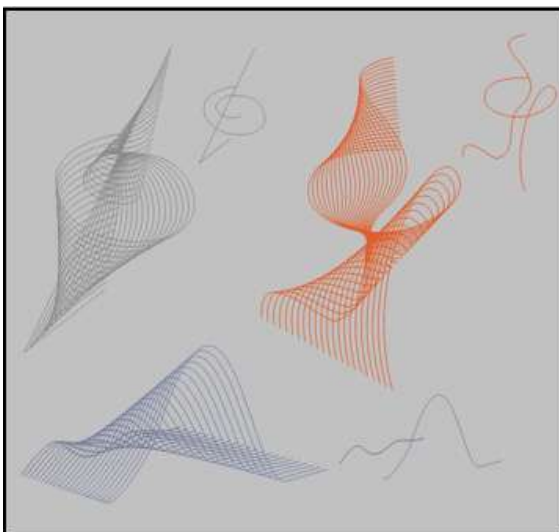
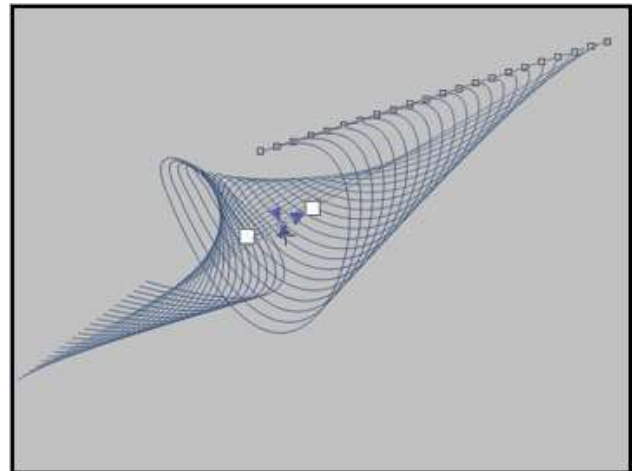


3. Sitúe el cursor sobre cualquiera de las dos líneas haga clic y arrastre hasta situarse encima de la otra línea.



4. En el momento que vea aparecer la previsualización de la mezcla suelte el botón del ratón

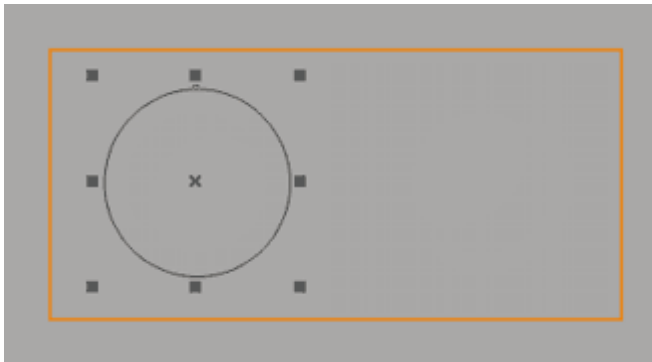
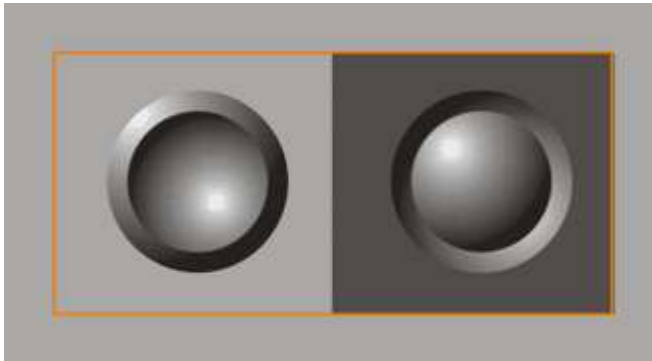
5. Una vez aplicada la mezcla, puede personalizarla si lo desea arrastrando el deslizador central o incluso desplazando por el documento cualquiera de las dos líneas iniciales, que ahora son dos objetos de control de mezcla.



6. Con este mismo sistema podrá crear formas ilimitadas, le recomendamos que experimente por si mismo. En la siguiente imagen se muestran algunos ejemplos realizados con esta técnica.

Creación de botones con CorelDRAW

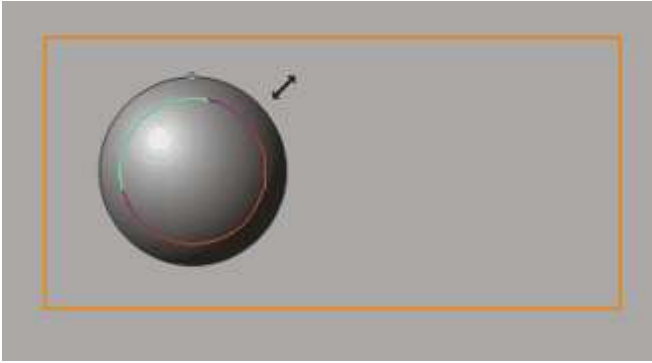
Para realizar la imagen superior se realizaron los siguientes pasos:



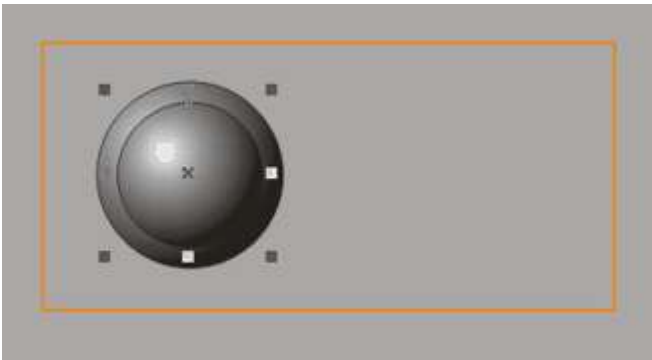
1. En primer lugar con la herramienta Elipse dibuje una circunferencia.

2. Con la circunferencia seleccionada pulse la **tecla F11** lo que abrirá el cuadro de diálogo de relleno de degradado (gradient fill). En este cuadro seleccione los valores enmarcados en las casillas naranjas (Tipo, Descentrado y Relleno del borde) . Estos valores son variables, depende en todo momento de la cantidad de "volumen" que le quiera otorgar al botón.

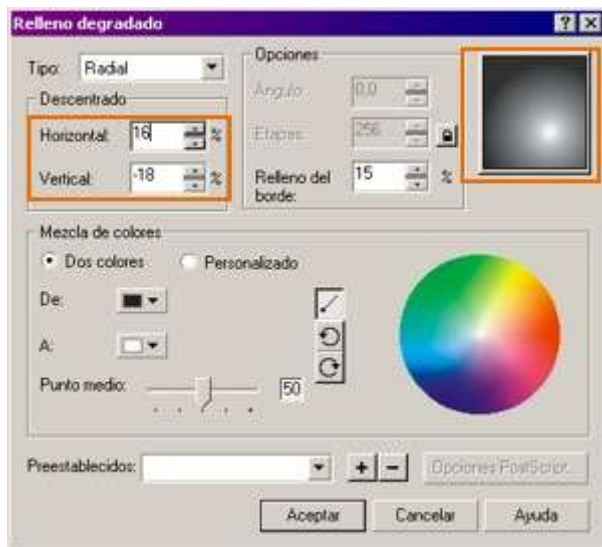
3. Seleccione la circunferencia y mantenga pulsada la tecla SHIFT (Mayús.) del teclado mientras que arrastra el cursor hacia el centro de la circunferencia.



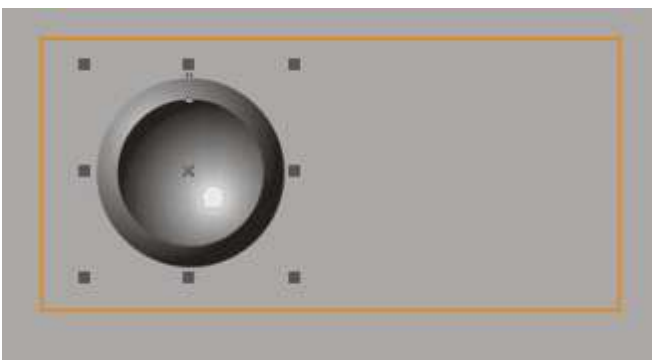
4. Antes de soltar el botón izquierdo del ratón, haga clic en el botón derecho del mismo, hasta que vea aparecer el símbolo  En ese momento puede soltar el botón del ratón y verá como aparece una copia de la circunferencia inicial situada al centro exacto de la original.



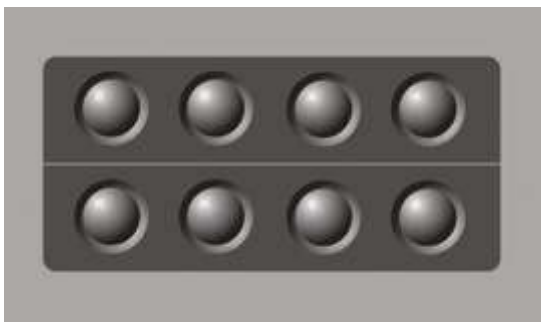
5. A continuación seleccione la circunferencia que acaba de crear, pulse de nuevo la tecla **F11** y en el cuadro de diálogo de relleno de degradado modifique los valores de descentrado hasta que queden justo a la inversa, como se muestra en el ejemplo:



6. Por último seleccione ambas circunferencias y haga clic con el botón derecho del ratón sobre el tintero "sin color" (representado por una X) en la paleta de colores. De este modo eliminará el contorno de ambos objetos.



7. Dependiendo del resultado que desee obtener, puede poner el botón que acaba de crear sobre un fondo oscuro y así obtener distintos efectos ópticos.



8. También puede duplicar el botón para crear botoneras u otro tipo de objetos como el de la muestra.

CONCLUSIONES:

BIBLIOGRAFIA:

TITULO
CORELDRAW 10
CORELDRAW 8
EJEMPLOS PRACTICOS CON
CORELDRAW
La Biblia de CorelDRAW 10

AUTOR
STEVE BAIN
DAVE KARLINS
JOSE LUIS OROS
Anna María López López

EDITORIAL
OSBORNE, MCGRAW HILL
PRENTICE HALL
ALFA OMEGA
ANAYA Multimedia



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA



DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____

GRUPO: _____

SECCION: _____

FIRMA DEL PROFESOR: _____

FECHA: _____

PRACTICA. 4

TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

OBJETIVO: El alumno realizara el diseño de un cartel para una botella siguiendo los pasos como observa.

INSTRUCCIONES

DISEÑO DE UN CARTEL O MOTIVO

1. PREPARAR EL TRABAJO

Para comenzar conviene realizar primero unos ajustes previos del entorno y del documento:

- Seleccione la opción **Preparar pagina** del Menú **Diseño** y establezca un papel carta vertical
- Active la opción **Encajar en líneas guía** y **Encajar en objetos** del menú **Diseño**

2. PREPARAR EL MOTIVO PRINCIPAL

Dibuje dos rectángulos uno de 40 por 70 mm y dos elipses de 40 por 20 mm. Y se vera como en la **figura 1**.

- Seleccione la opción **Soldar** del menú **Organizar**.
- Seleccione el primer rectángulo de la parte superior.
- Haga clic en el botón **Soldar** de la persiana.
- Haga clic en la **Elipse** de la parte superior.
- Repita la operación para soldar el objeto resultante con el rectángulo y la elipse restante.
- En la unión del cuello de la botella con el cuerpo puede insertar un nodo adicional para suavizar la unión. Para ello haga clic con la herramienta **Forma** y ajuste los puntos de control
- Realice una copia del motivo usando la opción **copiar** del menú **Edición**.

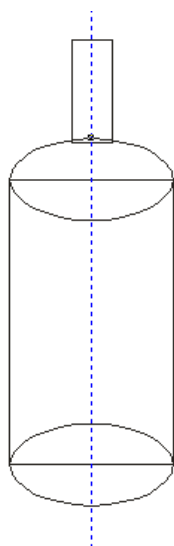


Figura 1

3. BRILLOS Y SOMBRAS

El siguiente paso es rellenar el motivo con un degradado lineal personalizado, para ello utilice la herramienta: **Relleno Degradado**, como se observa en la **figura 2**.

- Seleccione **Relleno interactivo**.
- Haga clic en la botella y arrastre hacia la derecha manteniendo la tecla **< Control >** pulsada para obtener un ángulo **Exacto**.
- Arrastre un color claro hasta la línea que une los dos tiradores para añadir un color claro para el brillo.
- Arrastre desde la paleta dos colores oscuros a los tiradores de los extremos.



Figura 2

- El resultado puede verse en la **figura 3** junto con los ajustes equivalentes en la ventana de relleno degradado.

- f. Haga clic con el botón derecho en el recuadro de la paleta para eliminar el contorno.
- g. Seleccione la copia de la botella y obtenga una copia más.
- h. Sitúe las dos botellas como se indica en la **figura 4** y seleccione una de ellas.
- i. Seleccione la opción Interseccionar del menú Organizar.
- j. Active la opción Objeto destino y desactive Otros Objetos.
- k. Haga clic en **Interseccionar con...** y a continuación en la segunda botella. Sitúe el nuevo objeto sobre la botella con relleno anterior.
- l. Elimine el contorno del nuevo objeto.
- m. Con estas operaciones dispondrá de una pieza que hay que rellenar con un degradado radial con los mismos colores que el degradado lineal anterior, conviene emplear la herramienta Relleno Interactivo para ajustar tonos y el porcentaje de relleno del borde.
- n. Cuando este satisfecho con el resultado agrupe los dos objetos con la combinación de teclas **<Control+G>**.

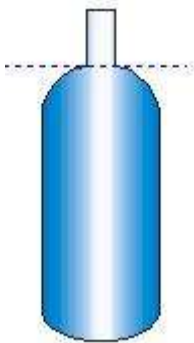


Figura 3



Figura 4

4. **EL TAPÓN:** Para terminar la botella se insertara un tapón creado a partir de objetos simples.
 - a. Tomando como referencia dos nuevas líneas guía dibuje una elipse y un rectángulo como los de la **figura 5**.
 - b. Seleccione Soldar del menú Organizar y suelde ambos objetos.
 - c. Aplique al objeto un degradado con un color intermedio brillante empleando la herramienta Relleno Interactivo como se hizo anteriormente.
 - d. Elimine el contorno.
 - e. Dibuje una elipse un poco mayor que la anchura del cilindro y relénela de un color oscuro. Elimine el contorno y sitúela sobre los objetos anteriores.
 - f. Seleccione la primera pieza y obtenga una copia. Aumente el tamaño de la copia y sitúela sobre los objetos anteriores.
 - g. Ajuste la curva del nodo inferior con la herramienta Forma tirando ligeramente de él hacia abajo.
 - h. Haga una copia de la elipse intermedia y sitúela encima de todo. Seleccione un relleno claro, agrupe el conjunto.

5. LA ETIQUETA

Para crear una etiqueta para la botella se parte de dos elipses y un rectángulo como en la **figura 6**, que se pueden dibujar con ayuda de las líneas guía y se procede de este modo:

- a. Seleccione la elipse
- b. Seleccione Recortar del menú Organizar
- c. Seleccione la elipse de arriba. haga clic en Recortar y a continuación en el rectángulo, seleccione el objeto recortado.
- d. Seleccione Soldar del menú Organizar y suelde el objeto resultante con la elipse.
- e. Con la herramienta Relleno Interactivo defina un relleno de tres colores.
- f. Elimine el contorno.

COLOCACIÓN DE UN MOTIVO EN LA ETIQUETA

El motivo formara un racimo de uvas, seguirá el siguiente proceso

- ☐ Con la herramienta Elipse dibuje un círculo con contorno y con un relleno oscuro
- ☐ Arrastre el círculo hasta la derecha y antes de soltar el ratón pulse el botón derecho o la tecla <+> para obtener una copia.
- ☐ Pulse la combinación **<Control+R>** para repetir la operación tres veces'
- ☐ Seleccione los cinco círculos y obtenga una copia de todos ellos que debe colocar por debajo de los primeros, desplace ligeramente a la derecha y elimine uno de los círculos.
- ☐ Repita la operación para conseguir el dibujo final.
- ☐ Agrupe todo el conjunto (**figura 7**)

- ☐ Solo quedara el tapón y la etiqueta sobre la botella y agrupara todo el conjunto para obtener el resultado de la **figura 8**

6. EL FONDO

Una parte del fondo ya esta resuelta con el marco de página que se añadió al principio y que debe rellenar con un color oscuro, a continuación se necesita el contorno de la botella que se dibujo antes:

- a. Agrandar y ensanchar el contorno de la botella para que sobresalga de la pagina como en la **figura 9**
- b. Seleccione intersectar en el menú organizar
- c. Activar Objeto destino y desactivar Otros objetos en la persiana
- d. Seleccionar la botella y hacer clic en Intersectar con
- e. Hacer clic en el rectángulo del marco de pagina
- f. Rellenar la forma de 13 botella con un color claro y eliminar el contorno
- g. Coloque la botella que dibujo antes sobre el fondo.(probablemente quedara por detrás) seleccionar la opción **Organizar>Por Delante** para que ocupe su lugar

7 EL TEXTO.

Para terminar el cartel, solo hace falta insertar el texto, en este caso se ha seleccionado un relleno en color claro que destaca sobre el fondo y el mismo tipo de letra para las dos cadenas, pero con diferentes estilos (negrita y cursiva), el alumno escogera dos estilos de letra y realizara el texto de alguna marca comercial.

Cuestionario

1. Explique el procedimiento de soldar _____

2. Explique el procedimiento de Intersectar _____

3. Explique el procedimiento de Relleno Degradado _____

CONCLUSIONES:

BIBLIOGRAFIA:

TITULO	AUTOR	EDITORIAL
CORELDRAW 10	STEVE BAIN	OSBORNE, MCGRAW HILL
CORELDRAW 8	DAVE KARLINS	PRENTICE HALL
EJEMPLOS PRACTICOS CON CORELDRAW	JOSE LUIS OROS	ALFA OMEGA



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA



DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____

FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRACTICA. 5

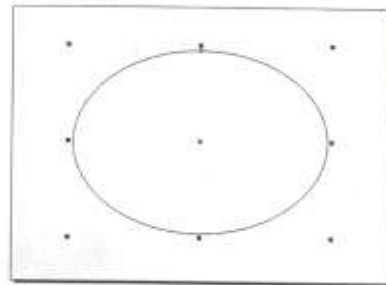
TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

OBJETIVO: Para que el alumno aprenda más acerca de cómo utilizar las herramientas de CorelDRAW para conseguir imágenes realistas, vamos a acometer el dibujo de un huevo recién salido de la cáscara. Los elementos a dibujar son pocos pero tienen que estar convenientemente tratados y situados para que el efecto sea convincente.

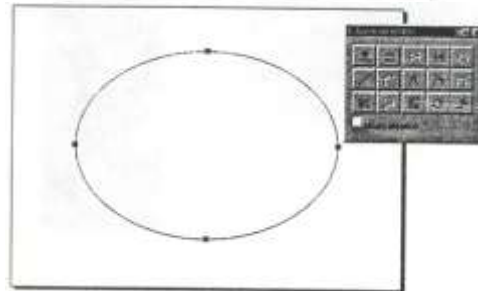
INVESTIGACION PREVIA: En este sentido, vamos a trabajar con mezclas compuestas, transparencias y la herramienta Pluma natural.

DESARROLLO:

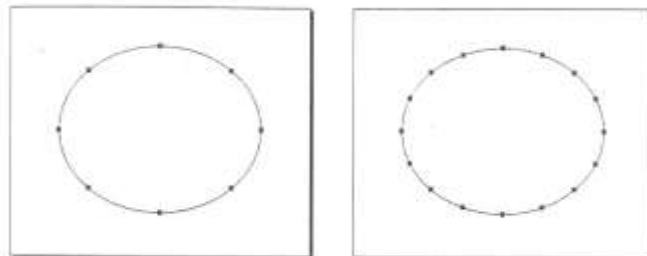
1. Lo primero que vamos a crear es la parte de la clara del huevo que ha quedado irregularmente esparcida tras romper la cáscara y volcar su contenido sobre la plancha de cocción. Para ello, partiremos de una elipse con un tamaño de 200 mm de ancho por 140 mm de alto, ajuste la página con una orientación horizontal y dibuje en el centro una elipse de esas medidas. Recuerda que para asignar medidas exactas a los objetos debe utilizar la persiana de **Tamaño (Alt+F10)**.



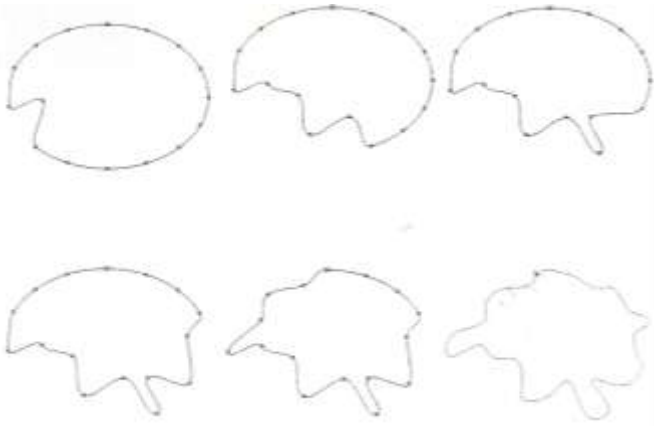
2. A continuación convierta la elipse a curvas pulsando **CTRL+Q**, haga doble clic en la herramienta **Forma** para abrir la ventana de edición de nodos y con la flecha especial que aparecerá, enmarque la totalidad de la elipse para seleccionar a la vez los cuatro nodos



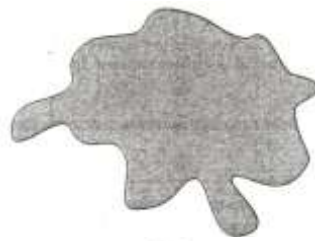
3. Una vez seleccionados los cuatro nodos de la elipse, algunas de las herramientas de la persiana de nodo estarán disponibles. Haga clic en el icono de añadir nodos y verá cómo aparecen cuatro nuevos nodos intercalados entre los anteriores. Repita la operación y aparecerán otros ocho nuevos nodos intercalados entre los anteriores. Seguidamente, pulse el icono de la persiana que nos convertirá todos los nodos en uniformes, lo que provocará que al editarlos ajustando sus tiradores de control adopten un aspecto suavemente curvado



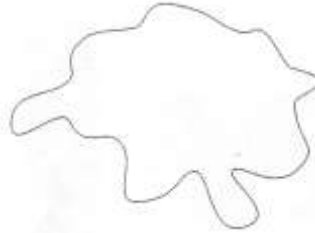
4. A partir de aquí, comience a estirar los nodos y sus correspondientes tiradores para ir formando poco a poco una silueta similar a la de la figura. Arrastre primero de los nodos para crear las deformaciones mayores, estire y oriente los tiradores para conformar cada curva y arrastre desde la propia curva para llevada al lugar adecuado. Dado que la deformación de la elipse se consigue a base muchas manipulaciones como las que acabo de citar, resulta imposible describir aquí un «paso a paso» efectivo; además, usted puede deformar la elipse tal como aparece en la figura o crear su propia deformación, lo que no afectará al resultado del dibujo. En cualquier caso y para que le sirva de guía, la figura muestra varios pasos intermedios y el estado final de la deformación.



5. Elimine el contorno de la figura y rellénela con un gris mediano (**R=194, G=194, B=194**).



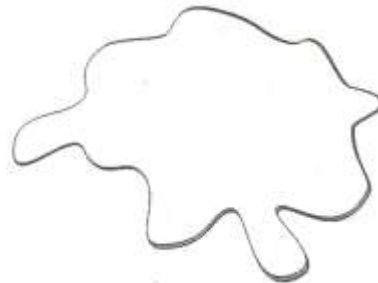
6. Cree un duplicado de la figura y rellénelo con un gris muy, muy claro (**R=249, G=249, B=249**).



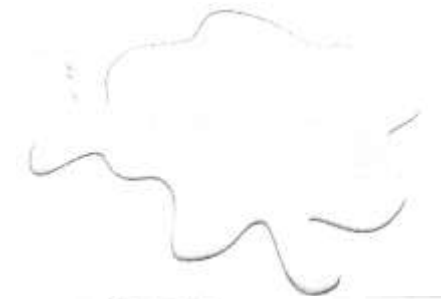
7. Desplace el duplicado un paso hacia arriba con las teclas de cursor. Vea cómo aparece por debajo el original más oscuro



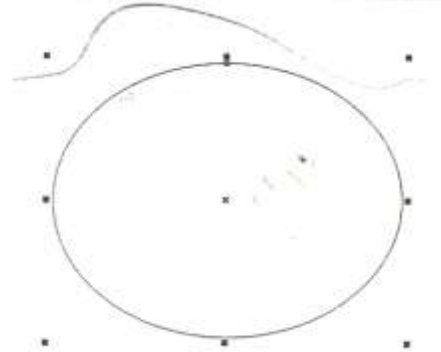
8. Seguidamente, arrastre hacia abajo del tirador superior central del duplicado con objeto de disminuir ligeramente su altura y forzar la aparición del original oscuro que hay por debajo, mostrándose así un delgado filete por la parte superior. Si es necesario, repita la operación con otras partes del duplicado claro con objeto de que todo él aparezca ligeramente rebordeado.



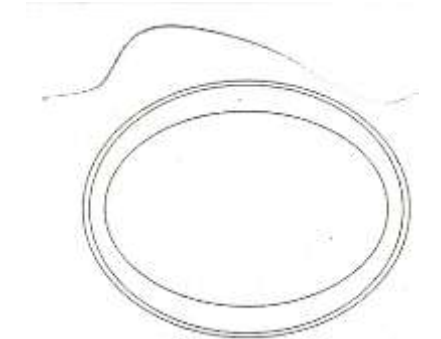
9. Seleccione a la vez las dos formas, abra la persiana de Mezcla pulsando **Ctrl+B** y aplique una mezcla de 20 pasos. Elimine el contorno y observe cómo se ha creado la sensación de reborde curvado en la clara del huevo.



10. Ahora vamos a crear la yema, comience dibujando una elipse con un tamaño aproximado de 75 mm de ancho por 58 mm de alto y sitúela en la parte superior de la clara.



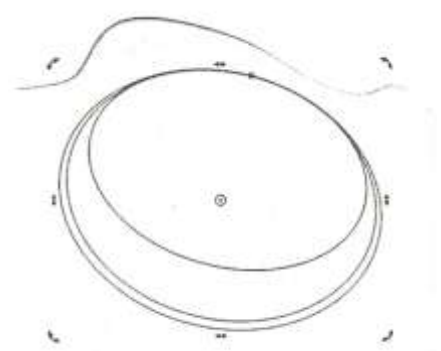
11. Cree un duplicado de la elipse pulsando en la tecla + y asígnele un tamaño aproximado de 72 x 56 mm. Cree un duplicado de la elipse anterior y asígnele un tamaño aproximado de 65 x 44 mm, ahora debe tener tres elipses concéntricas de diferentes tamaños.



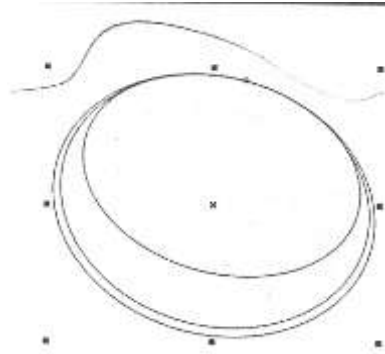
12. Ahora seleccione las tres elipses a la vez, abra la ventana de **Alinear y distribuir (Ctrl+A)**, y en la pestaña de Alinear seleccione **Arriba** y pulse en **Aplicar**.



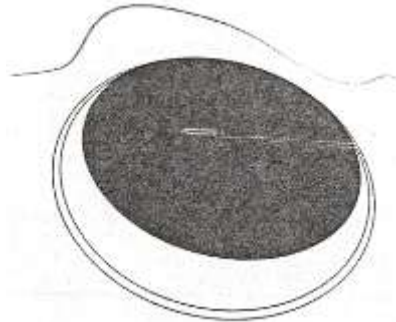
13. Haga clic sobre las tres elipses todavía seleccionadas para visualizar los tiradores de rotación y rótulas adecuadamente hacia la derecha para que se adapten a la ligera perspectiva que muestra la escena.



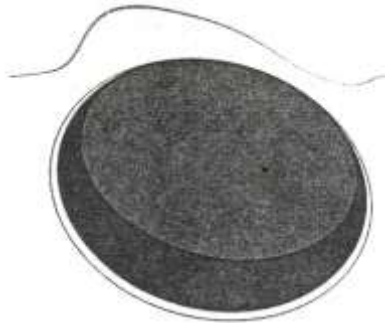
14. Seleccione la elipse mayor y rellénela con el mismo color que la clara utilizando, para ello, la opción **Edición>>Copiar propiedades de...**



15. Seleccione la elipse más pequeña y rellénela de color anaranjado (**R=246, G=197, B=54**).

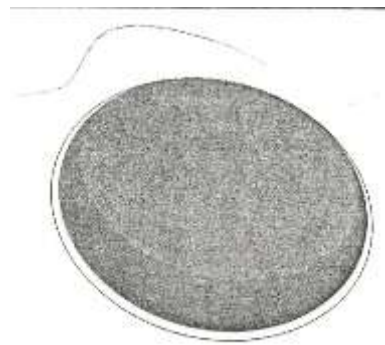


16. Seleccione ahora la elipse intermedia y rellénela con un color anaranjado más oscuro (**R=193, G=160, B=66**).

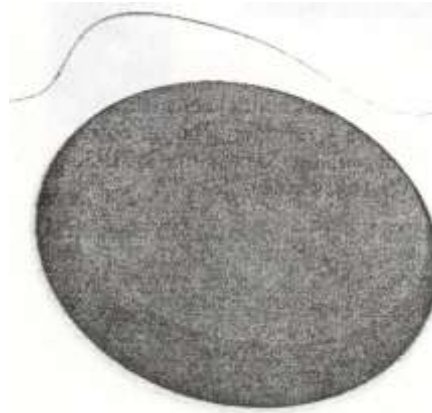


17. Seguidamente, seleccione a la vez las dos elipses que ha coloreado, abra la persiana de mezcla pulsando **Ctrl+B**, ajuste una mezcla de 20 pasos y pulse en **Aplicar**. Elimine el contorno pulsando **Herramienta de Contorno** y **Sin contorno**.

Bien, acabamos de realizar una típica mezcla entre dos objetos y hemos conseguido una flamante yema. Sin embargo, la parte inferior, es decir, la unión entre la yema y la clara, aparece demasiado dura y definida. Para solucionar eso vamos a realizar una mezcla encadenada, que no es otra cosa que el resultado de mezclar una mezcla ya realizada con otro objeto. El uso de las mezclas encadenadas permite obtener efectos más realísticos y menos «duros» que con las mezclas simples.



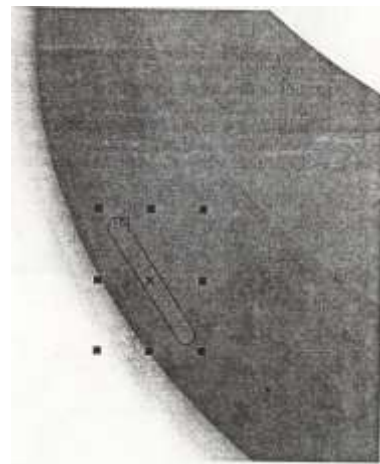
18. Antes de nada hay que dividir la mezcla para indicar al programa qué objeto de la mezcla actual debe utilizarse para mezclarse con el nuevo objeto, para ello, seleccione la mezcla, pulse en la cuarta pestaña de la persiana de mezcla y seleccione la opción **Dividir**; aparecerá un cursor especial con el que deberá señalar en la parte inferior de la yema. Seguidamente, mantenga la tecla **May** pulsada y haga clic en la elipse mayor. Finalmente, en la primera pestaña de la persiana de mezcla ajuste 20 pasos y pulse en **Aplicar**. Elimine el contorno y observe cómo ahora se ha conseguido una transición mucho más suave entre la yema y la clara.



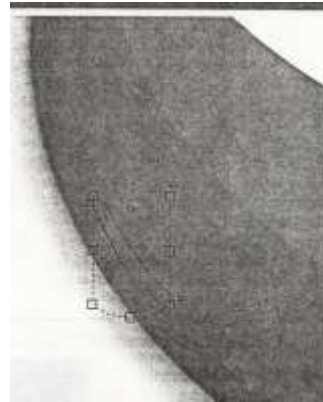
19. Bien, ya tenemos la yema y la clara con un aspecto bastante apetitoso, ahora vamos a tratar de crear unos reflejos luminosos en su superficie. Lo vamos a hacer mediante una serie de objetos rellenos de color blanco a los que les aplicaremos una transparencia interactiva. Dibuje una elipse de 60 mm de ancho por 30 mm de alto aproximadamente. Rellénela de color blanco, elimine el contorno, rótela ligeramente para adaptarla a la perspectiva y sitúela sobre la yema tal como se ve en la figura. Más tarde le aplicaremos el tratamiento adecuado para que simule un reflejo.



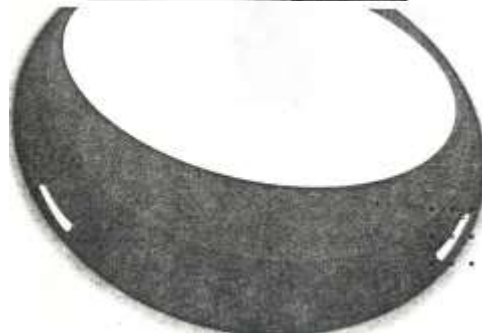
20. Para realizar el resto de los reflejos de la yema vamos a utilizar la herramienta de Pluma natural que se encuentra en el interior del grupo de herramientas de Lápiz haga clic sobre dicha herramienta con el botón de la derecha y seleccione la opción **Propiedades**. En la ventana que se abrirá ajuste un tamaño de 1 mm y seleccione el tipo **Fija**. Amplíe convenientemente la parte inferior izquierda de la yema, haga clic en donde desee comenzar la línea y suelte, lleve el cursor a donde quiera que acabe la línea y vuelva a hacer clic, observe cómo la línea, que en un principio era negra, se ha convertido en una línea hueca con los bordes redondeados.



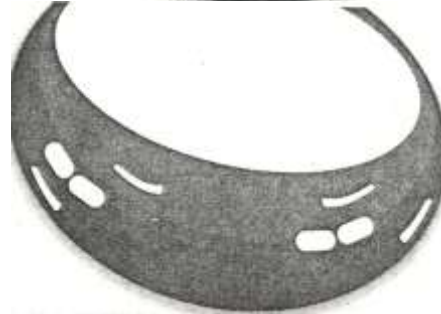
21. Ahora hay que curvar la línea para que se adapte al contorno de la yema, utilizaremos el efecto de Envoltura. Seleccione la línea y abra la persiana de Envoltura (**Ctrl+F7**). Pulse en el icono de **arco sencillo** para seleccionar una envoltura de arco sencillo, pulse en **Añadir nueva** para visualizar los nodos de la envoltura, sitúe el cursor en el nodo superior central de la envoltura y manteniendo pulsada la tecla **Ctrl**, arrastre hacia abajo para deformar la envoltura y, en consecuencia, la línea que contiene en su interior.



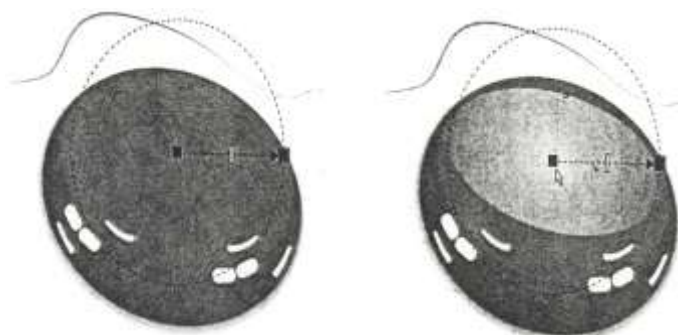
22. Rellene el reflejo de color blanco y elimine su contorno. Mediante la persiana de Escala y reflejo (**Alt+F9**), cree un duplicado reflejado horizontalmente pulsando el botón de reflejo vertical y en **Aplicar para duplicar**. Sitúe el duplicado simétricamente en el lado derecho de la yema.



23. Utilizando el mismo método descrito en los tres pasos anteriores, realice varios reflejos más en la superficie de la yema, para crear reflejos más anchos elija una anchura mayor en la ventana de propiedades de la herramienta Pluma natural. Si dibuja trazos cortos no será necesario que los curve con la aplicación de una envoltura y bastará con que sitúe los trazos con una orientación adecuada.



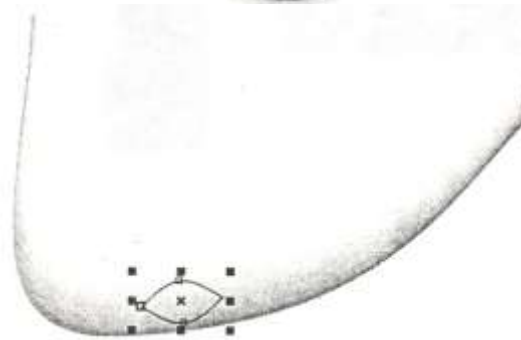
24. Una vez dibujados, todos los elementos para la creación de los reflejos en la yema, vamos a ver cómo editados para que parezcan creíbles. Comenzaremos por el reflejo de la parte superior, selecciónelo y active la herramienta de transparencia interactiva, en la barra de propiedades seleccione una transparencia **Degradado, Radial** y ajuste el cursor al 100%. Como puede ver, ha desaparecido la elipse, ya que, si se fija, los dos cuadraditos que aparecen en los controles del degradado son de color negro y no se puede establecer un degradado entre dos colores iguales. Así pues, vamos a cambiar el color de partida, para ello, arrastre un color gris claro desde la barra de colores, llévelo hasta el cuadradito central y suelte para dejarlo caer ahí. Inmediatamente se producirá el degradado y ya tendremos el primer brillo listo.



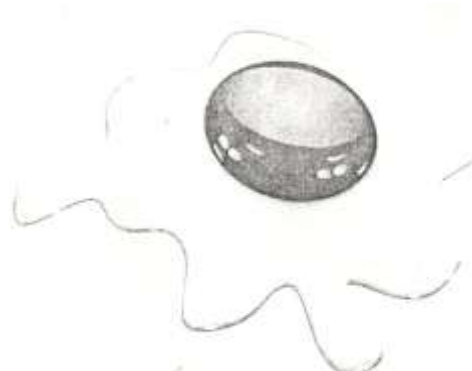
25. Ahora vaya seleccionando uno a uno todos los pequeños reflejos del lado izquierdo de la yema y aplíqueles una transparencia interactiva ajustando en la barra de propiedades un tipo *Degradado*, *Lineal* y al 100%. Seguidamente, haga lo mismo con los reflejos del lado derecho de la yema.



26. Bien, ya sólo nos falta aplicar unos pequeños reflejos blancos dispersos por el reborde de la clara. Para ello utilizaremos de nuevo la herramienta Pluma natural. Haga clic sobre ella con el botón derecho del ratón y seleccione la opción *Propiedades*. En la ventana que se abrirá active *Preestablecidas* y seleccione *Marca 3* en la lista desplegable. Ahora amplíe suficientemente una zona del borde de la clara y trace un pequeño segmento sin importar/e, de momento, la orientación que tome.



27. Rellene el segmento de color blanco y elimine su contorno, seguidamente, vaya realizando duplicados y llévelos a diferentes partes del borde de la clara orientándolos y adaptando su tamaño y proporción para que se adapten convenientemente a la perspectiva. Cuando haya finalizado, disminuya el nivel de zoom para ver la imagen al completo y observe cómo los trazos parecen realmente reflejos en el perímetro de la clara.



28. Para acabar la práctica, podemos agregar un fondo que provoque el resalte del huevo al completo, da doble clic en la herramienta rectángulo para crear un rectángulo a toda página y situado por debajo del resto de los elementos del dibujo, abra la ventana de diálogo de relleno degradado y ajuste un degradado Lineal, con un ángulo de 45° y de tipo personalizado con las siguientes posiciones y colores: Negro para 0% y 100%, Gris oscuro para 50% y Gris claro para 25% y 75%.



CONCLUSIONES:

BIBLIOGRAFIA

TITULO
CORELDRAW 10
CORELDRAW 8
EJEMPLOS PRACTICOS CON CORELDRAW

AUTOR
STEVE BAIN
DAVE KARLINS
JOSE LUIS OROS

EDITORIAL
OSBORNE, MCGRAW HILL
PRENTICE HALL
ALFA OMEGA



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA



DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____
FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRACTICA. _____ 6
TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

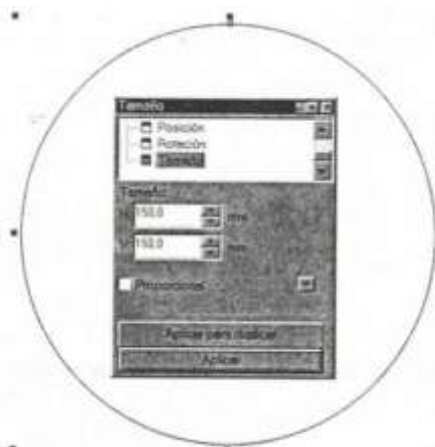
OBJETIVO: Al término de la práctica el alumno habrá elaborado un típico reloj de pared de los que podemos ver en oficinas o en casa. Vamos a ocupar herramientas para realizar giros de elementos y situarlos en el ángulo más adecuado, así como el uso de otras que serán de gran utilidad para otros ejercicios.

INVESTIGACION PREVIA: El alumno por medio de investigación bibliográfica, por medio de manuales o con la ayuda del programa investigara acerca de:

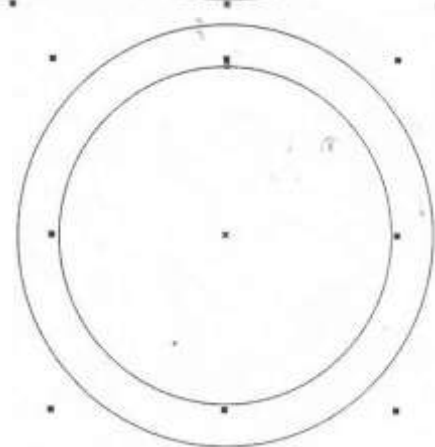
- Mezcla.
- Transparencia.
- Creación de reflejos.
- Tiradores.
- Así como reafirmar el uso de distintas cortinas.

DESARROLLO:

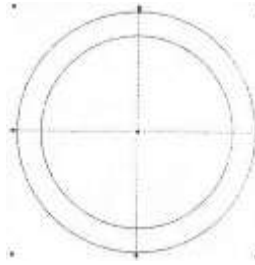
- Para comenzar a realizar el reloj lo primero que hay que realizar es dibujar un círculo de 150 mm de diámetro, recuerda que eso se hace colocando la misma medida en las casillas de Horizontal y Vertical de la persiana de tamaño a la cual accedemos pulsando **ALT+F10**.



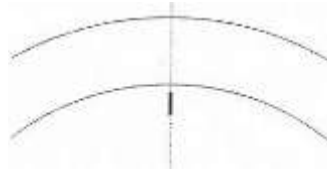
- Sin cerrar la persiana de tamaño ajusta un diámetro de 120 mm y presiona el botón de Aplicar para duplicar, con esto se ha creado un círculo de menor tamaño, los dos círculos creados hasta este momento se ocuparan para el marco del reloj.



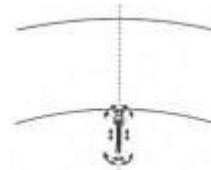
3. Ahora arrastre desde las reglas las líneas guía las cuales colocaremos como ejes cruzadas en el centro de los círculos. Para trabajar con mayor precisión amplía la zona de los centros, estando seleccionado cualquiera de los dos círculos y veremos que aparece una **X**.



4. vamos a dibujar las marcas de los minutos, vamos ahora ampliar la zona superior de los círculos procurando que se observe la parte del centro de los círculos, seleccionamos la opción **Ver>Encajar en líneas guía** y con la herramienta lápiz, trace una línea vertical de 5 mm alineada con la línea de guía vertical. Damos clic en la herramienta **Contorno** en el triángulo que se localiza en la parte inferior y una vez que aparezca su menú seleccionamos la **línea de 2 puntos**.

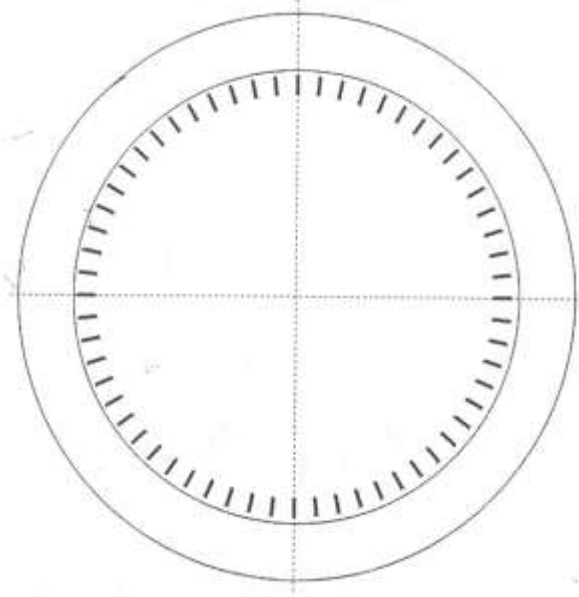


5. Da uno o dos clics sobre la línea que trazaste para que aparezcan los tiradores de giro y el centro de rotación. Da un clic sostenido sobre el centro de rotación y arrástralo hacia abajo hasta que encaje en el cruce de las líneas guía.

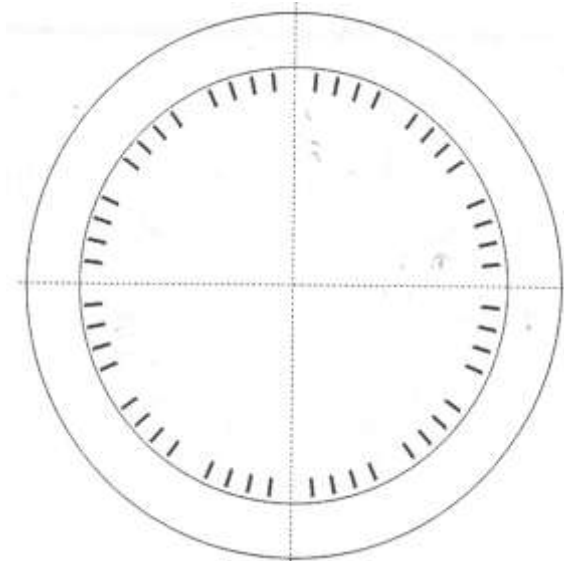


ATENCIÓN: Si tienes problemas para realizar la operación de este paso y te encuentras con la sorpresa de que el centro de rotación aparece a donde quiere y no parece posible controlarlo, prueba desactivar la opción Encajar en líneas guía antes de trazar la línea, lleve el centro de rotación a la proximidad del cruce de las líneas guía, vuelva a activar el encaje automático y finalmente termine de alinear el centro de rotación con el cruce de las líneas guía, este supuesto <<bug>> aparece en algunos computadores y podría estar relacionado con las tarjetas de video o con la manipulación del programa realizada por otros usuarios.

6. Seleccione la línea trazada presionamos ALT+F8 para abrir la persiana de rotación, asignamos el ángulo de rotación de 6 grados ($360 \text{ grados} / 60 \text{ minutos} = 6 \text{ grados}$) y damos los clics necesarios en **Aplicar para duplicar** para que se realicen todas las rayitas de los minutos, observa con que facilidad se realiza, gracias a que se desplazó el eje de rotación hacia el centro de los círculos.



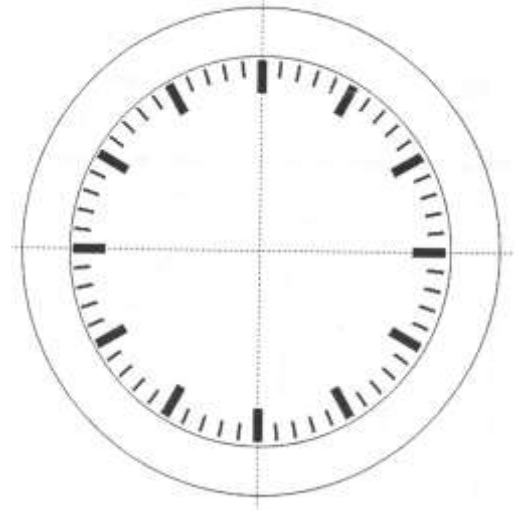
7. Ahora debe seleccionar y eliminar cada una de las marcas que corresponderían a las horas exactas (1,2, 3, 4..... 12). Observe que deben quedar siempre cuatro marcas seguidas de un espacio. Puede elegir el método de selección que desee para ir seleccionando estas marcas; sin embargo, pruebe a mantener pulsada la tecla **Tab** y vea cómo se desplaza rápidamente la selección por encima de las marcas. Puede hacer eso y detenerse en cada una de las marcas a borrar, pulsar **Supr** y así sucesivamente.



8. Ahora en el lugar que corresponde a las 12 horas trace una línea vertical de 10 mm. de longitud y pulse el icono de contorno y en la línea de grosor de 8 puntos.



9. Al igual que ha hecho antes, desplace el centro de rotación hasta el cruce de las líneas guía (como se describe en la nota del punto 5, de la línea de minutos). Seleccione la línea de las horas y en la persiana de rotación (**ALT+F8**) anote un ángulo de giro de 30 grados ($360 \text{ grados} / 12 \text{ horas} = 30 \text{ grados por hora}$) y damos los clics necesarios en **Aplicar para duplicar**. Observará como se van colocando cada una de las líneas.



10. Una vez colocadas todas las marcas para los minutos y las horas, vamos a colocar los números. Yo he utilizado la fuente Compacta Lt Bt con un tamaño de 36 puntos (sino existe este tipo usar uno parecido a las imágenes). Sin tener ningún objeto seleccionado, pulse el icono de la herramienta de texto y antes de escribir nada elija el tipo de letra y tamaño; como no hay nada seleccionado, se le pedirá confirmación para asignarlos como letra y tamaño por defecto. Ahora se trata de escribir primero todos los números y luego ir colocándolos uno a uno en su posición exacta. Para obtener números individuales y no agrupados como un único texto, debe hacer lo siguiente: Escriba, por ejemplo el número 1, haga clic y escriba el número 2, haga clic y escriba el número 3 y así sucesivamente.



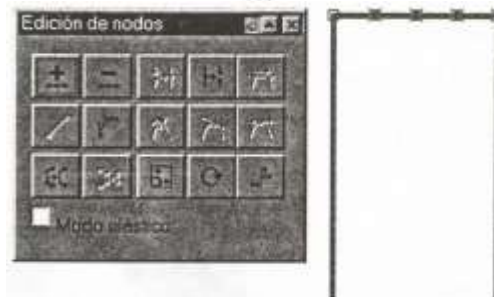
11. Cuando haya terminado de escribir todos los números, vaya arrastrándolos hasta su posición correcta. Les aconsejo que comience por los números 12, 3, 6 y 9 que son los más fáciles y luego sitúe el resto.



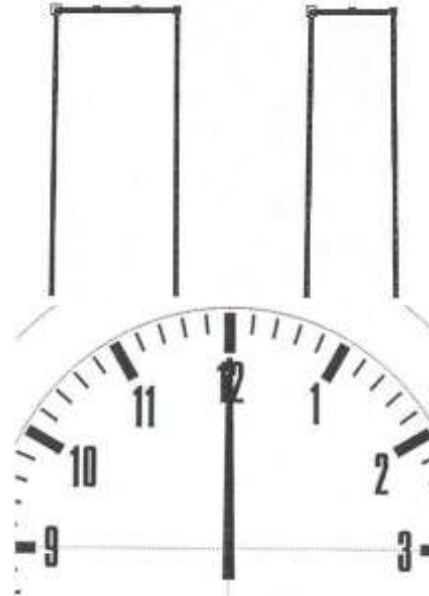
12. Bien, ahora le toca el turno a las manecillas. Dibuje en un lugar aparte un rectángulo de 55 mm. de alto por 3 mm. de ancho y conviértalo a curvas pulsando **Ctrl+Q**.



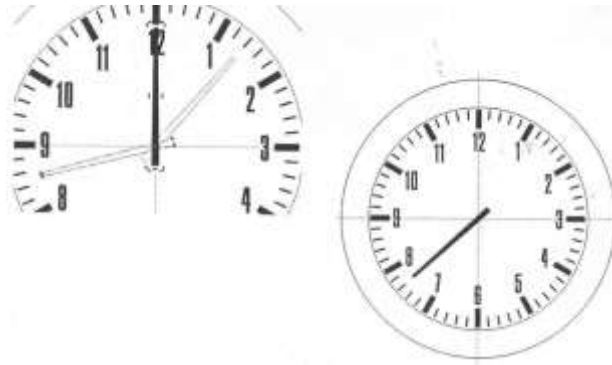
13. Amplíe suficientemente el extremo superior del rectángulo y haga doble clic en la herramienta Forma para abrir la persiana de opciones de los nodos. Seguidamente con la propia herramienta Forma seleccione el nodo superior derecho y pulse en el icono superior izquierdo (+) de la persiana. Verá cómo aparece un nuevo nodo justo en el centro del segmento superior del rectángulo; vuelva a hacer clic sobre el icono (+) y aparecerán otros dos nuevos nodos centrados en los anteriores.



14. Ahora pulse Escape para deseleccionar todos los nodos y, todavía con la herramienta Forma, seleccione el primer nodo comenzando por la izquierda y elimínelo pulsando la tecla Supr. Vea cómo el lateral izquierdo del rectángulo ha quedado inclinado y unido al nodo siguiente. Siguiendo con la herramienta Forma, seleccione el nodo de la derecha y elimínelo también.



15. Reduzca el nivel de zoom y verá cómo ha creado una especie de saeta para los minutos. Rellene la saeta con color negro, desactive la opción **Diseño, Encajar en líneas guía** y arrastre la saeta hasta que quede perfectamente centrada con la línea de guía vertical y justo encima del número 12 tal como indica la figura.



16. Ahora hay que llevar la saeta hasta el lugar que nos interese. Para ello haga clic en ella hasta que aparezcan los tiradores y el consabido centro de rotación. Arrastre éste hacia abajo hasta llevado hasta el cruce de las líneas de guía. Si lo desea, vuelva a activar la opción **Diseño, Encajar en líneas guía** para hacer más sencilla esta operación. Seguidamente, comience a arrastrar de alguno de los dos tiradores curvados superiores de la saeta y verá cómo parece que el reloj funciona porque la saeta gira perfectamente sobre su eje y puede llevarla a apuntar a la hora o minuto que desee. Le recomiendo que elija aproximadamente la zona que indica la figura para no interferir con otros elementos que dibujaremos luego.



17. Ahora hay que crear la saeta de las horas. Lo más fácil es crear un duplicado de la que tenemos, así que selecciónela y pulse en la tecla +. Seguidamente, visualice sus tiradores de giro y arrastre de ellos para llevar la saeta hasta las 3 o las 9. ¿Por qué? Enseguida lo vemos.

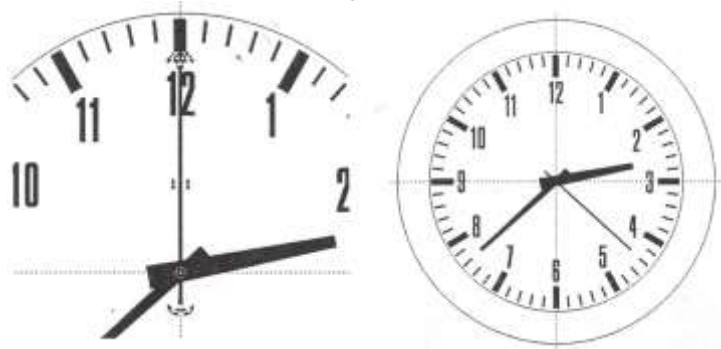


18. Hay que reducir el tamaño de la saeta porque se trata de la de las horas. Amplíe con el zoom la nueva saeta y disminuya primero su longitud arrastrando desde el nodo central del extremo que apunta a las horas. Seguidamente, arrastre desde uno de los dos tiradores centrales de la saeta mientras mantiene pulsada la tecla **mayús.** con objeto de aumentar un poco la anchura de la misma. Con estas dos operaciones habrá creado una saeta más corta y más ancha, si hubiera intentado esta operación sin tener la saeta en una posición perfectamente horizontal o vertical, la habría deformado, ya que los tiradores sólo se mueven perpendicularmente.

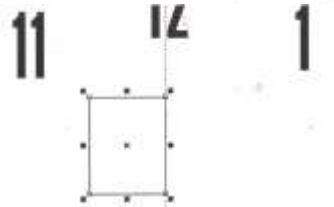
19. Ahora, vuelva a visualizar los tiradores de rotación de la nueva saeta y arrastre de ellos hasta llevarla a donde quiera que apunte. Al igual que sucedía con la saeta de los minutos, sitúela más o menos como indica la figura para no interferir con otras cosas.



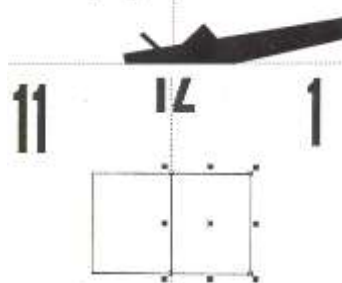
20. Ahora crearemos la saeta de los segundos. Con la herramienta Lápiz, dibuje una línea recta que tenga más o menos la longitud de la saeta de los minutos. Tal como ha hecho antes, arrastre su centro de rotación hasta el cruce de las líneas de guía y rótelas hasta situarla más o menos como indica la figura, pulsando el icono de herramienta **Contorno** y asígnele un grueso de dos puntos y haga clic con el botón derecho en el color rojo de la barra de colores para asignarle dicho color.



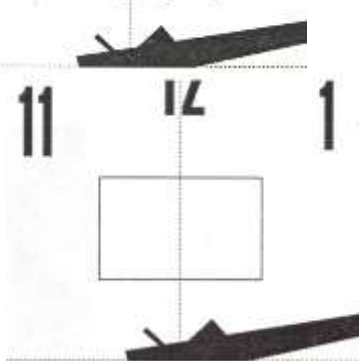
21. Ahora vamos a crear otro elemento del reloj: un calendario. Comience por dibujar un pequeño rectángulo de 12 mm. de ancho por 15 mm. de alto y sitúelo adosado en el lado izquierdo de la línea de guía vertical tal como indica la figura.



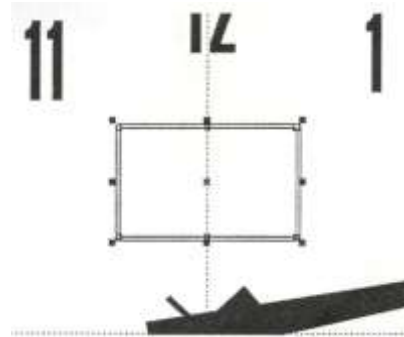
22. Duplique el rectángulo y arrastre hacia la derecha del tirador central izquierdo del duplicado mientras mantiene pulsada la tecla **Ctrl**. Con eso situará el duplicado simétricamente a la derecha del rectángulo original.



23. Seleccione a la vez ambos rectángulos y suéldelos pulsando en el icono de los cuadros encimados de la barra de propiedades: con eso habrá creado un único rectángulo.



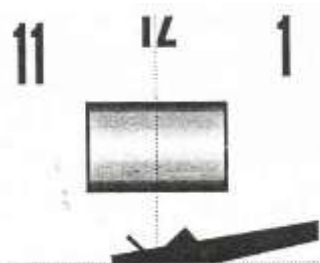
24. Con el rectángulo seleccionado, active la persiana de Tamaño (**Alt+F10**), ajuste unas dimensiones de 23 x 14 mm. y pulse en **Aplicar para duplicar**. Habrá creado un nuevo rectángulo más pequeño y centrado con respecto al anterior.



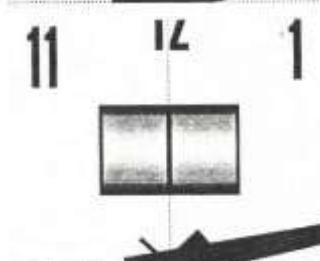
25. Con el nuevo rectángulo seleccionado, pulse en el icono de **Relleno** y en el botón de **Cuadro de dialogo de relleno degradado** y ajuste un degradado lineal a 90°, personalizado con los siguientes colores y posiciones: gris muy oscuro para 0% y 100%, gris muy claro para 10% y 90% y blanco para 50%. Pulse en **Aplicar** y habrá creado la sensación de una superficie curvada para el calendario.



26. Seleccione el rectángulo mayor y rellénelo de negro pulsando con el botón izquierdo en el correspondiente color en la barra de colores. Eso provocará una sensación de profundidad en las ruedas del calendario.



27. Ahora trace una línea vertical en el centro del rectángulo y asígnele un grueso de 2 puntos. Con esto parecerá que disponemos de dos ruedas individuales para el calendario.



28. Ahora hay que colocar un par de números para completar el calendario. Aquí hemos utilizado la fuente Compacta Blk Bt con un tamaño de. 24 puntos.



29. Para finalizar el dibujo los elementos básicos del reloj he añadido una hipotética marca utilizando la fuentes **Shelley Allegro Bt** con un tamaño de 24 puntos para el texto «**Timetronic**» y **Compacta Lt Bt**. Con un tamaño de 24 puntos para el texto «**QUARTZ**».



30. Bien, llegados aquí, ya tenemos todos los elementos del reloj. A partir de ahora lo vamos a ir completando con rellenos, sombras y reflejos para dotarlo de mayor realismo. Comenzaremos por darle al marco un aspecto de plástico azul con textura. Para ello realizaremos dos aros concéntricos los cuales, una vez mezclados, proporcionarán el efecto de una superficie curva. Posteriormente aplicaremos encima un aro semitransparente con un relleno de textura que completará el efecto. Comience seleccionando el círculo mayor, abra la persiana de **Tamaño (Alt +FIO)**, ajuste un diámetro de 136 mm y pulse en **Aplicar para duplicar** con el objeto de crear un nuevo círculo concéntrico.
31. Sin deseleccionar el nuevo círculo ajuste ahora en la persiana de **Tamaño** un diámetro de 134 mm y pulse en **Aplicar para duplicar** con objeto de crear otro nuevo círculo concéntrico de menor tamaño.
32. Antes de hacer nada más, seleccione el círculo más pequeño (el que constituirá la esfera del reloj), realice un duplicado y llévelo a un lugar aparte de la pantalla utilizando las teclas de cursor; así podrá colocado luego en donde estaba sin necesidad de utilizar las herramientas de centrado. Lo utilizaremos más tarde para crear un efecto de cristal sobre el reloj. Seguidamente, seleccione a la vez el círculo menor (el original) y el círculo mayor. Pulse **Ctrl + L** para realizar una combinación entre ambos y crear un aro. Ahora seleccione a la vez los dos círculos intermedios y combínelos también. Rellene de color azul celeste el aro menor que acaba de crear y elimine el contorno pulsando en **Herramienta Contorno** y en **Sin contorno**.



33. Seleccione ahora el aro mayor que ha creado en el paso anterior y rellénelo de color azul oscuro. Elimine también el contorno. Haga un duplicado de ese aro y llévelo también a un lugar aparte de la pantalla utilizando las teclas de cursor. Enseguida lo utilizaremos para aplicar una textura al marco del reloj.



34. Bien, ahora seleccione a la vez el aro ancho coloreado de azul oscuro y el aro estrecho coloreado de azul celeste y abra la **persiana de Mezcla** pulsando **Ctrl+B**. Ajuste 20 pasos de mezcla, vigile que la pestaña de velocidad de la mezcla tenga los cursores en posición central y pulse en **Aplicar**. La suave transición entre el aro azul oscuro al aro azul celeste provoca el efecto de un aro de sección circular.



35. Ahora seleccione el duplicado del aro azul oscuro que hizo antes y, utilizando las teclas de cursor, llévelo justo encima del aro al que le acaba de aplicar la mezcla y póngalo en primer plano pulsando **May+RePág**. Si desplazó antes el duplicado utilizando las teclas de cursor, los dos aros deben quedar perfectamente superpuestos; en caso contrario, deberá utilizar las herramientas de alinear y distribuir.

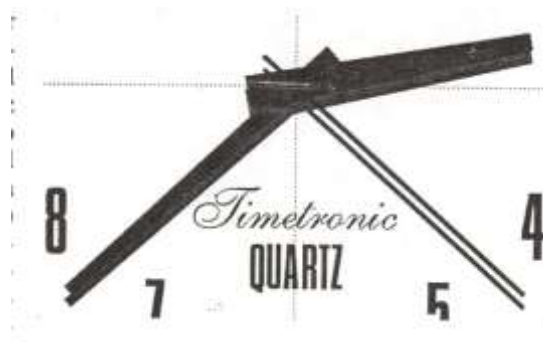


36. Después de la última operación la mezcla que hicimos ha quedado cubierta por el aro azul oscuro. Abra la ventana de relleno de textura pulsando en **m** y en **Herramienta Relleno** y en **Relleno de Textura**. En la **Biblioteca de texturas** elija **Estilos** y en la **Lista de texturas** elija **Vapor 2C** con sus parámetros por defecto. Pulse en **Aplicar** para transferir la textura.

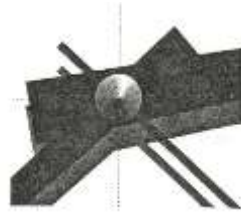
Si al transferir la textura ésta le queda en pantalla con muy baja resolución, pulse en la tecla Opciones de la ventana de relleno de textura y ajuste una mayor anchura del mosaico. Tenga en cuenta que el aumento de este parámetro provocará una mejor visualización pero también un mayor consumo de memoria. El parámetro de resolución afecta únicamente a la resolución de la textura en la copia impresa del dibujo; así que, si al imprimir pierde la definición de la textura, rebaje el nivel de resolución.

37. Sigue sin verse lo que tenemos por detrás de nuestro aro relleno de textura, así que vamos a darle un poco de transparencia. Selecciónelo y pulse en la **Herramienta de Transparencia Interactiva**. En la barra de propiedades elija una transparencia **Uniforme** y ajuste el cursor al 50%. Vea cómo ahora parece que tenemos un aro de plástico redondeado y con una textura como de aguas. Sin embargo el conjunto aparece algo pálido de color. Para solucionar eso, en la barra de propiedades de transparencia, seleccione el modo de combinación **Sustraer** en lugar de **Normal**, que es el modo por defecto. Observe cómo ahora se ha oscurecido todo el conjunto y se ha ganado en contraste, puede hacer pruebas con el resto de modos de combinación para observar el resultado con cada uno de ellos.

38. Ahora vamos a dotar de un poco más de realismo a las saetas del reloj. Seleccione a la vez las tres saetas y agrúpelas pulsando **Ctrl+G**, cree un duplicado del grupo pulsando la tecla **+**, abra la **persiana de posición (Alt+F7)** y ajuste -2 mm en la casilla **Vertical**, pulse en **Aplicar** y el duplicado de las manecillas se desplazará un poco hacia abajo. Rellene el duplicado de un color gris oscuro haciendo clic con el botón izquierdo en el correspondiente color en la barra de colores y observe cómo, tras el relleno, la manecilla de los segundos permanece aún de color rojo (su color de contorno) así que haga clic también con el botón derecho en el mismo color gris en la barra de colores, con lo cual, la manecilla de los segundos aparecerá ya en color gris y, de paso, el contorno de las otras manecillas adoptará también el mismo color. Finalmente, pulse **May+AvPág** para llevar hacia atrás todo el conjunto duplicado de las manecillas y vea cómo se ha obtenido un efecto realístico de sombra que proporciona relieve a las manecillas del reloj.



39. Para simular el cierre del eje de las manecillas, dibuje un círculo de 4 mm de diámetro, rellénelo con un degradado cónico entre un azul oscuro y blanco, con un ángulo de 75° y con el contorno eliminado. Sitúelo sobre el cruce de todas las manecillas tal como se ve en la figura.



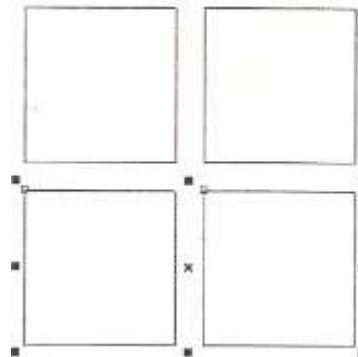
40. Seleccione ahora el duplicado del círculo menor que realizó en el paso N° 32 y desplácelo con las teclas de cursor hasta depositarlo exactamente centrado sobre la esfera del reloj. Abra la ventana de **relleno degradado** y ajuste un degradado **Radial** con un descentrado **Horizontal y Vertical** del -22% y el 22% respectivamente entre los colores Negro y Blanco, pulse en **Aplicar** para transferir el relleno. Finalmente lleve el círculo hacia delante pulsando **May+RePág**.



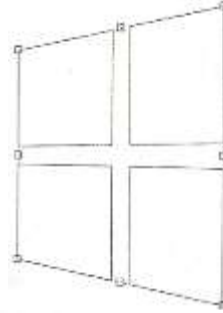
41. Como ahora no se ve nada, habrá que aplicar transparencia al círculo para que podamos ver lo que hay debajo, pulse, pues, en la **herramienta de transparencia Interactiva** y asigne los siguientes parámetros: Tipo **Uniforme**, porcentaje 66% y Modo de aplicación **Sustraer**. Con esta operación la esfera del reloj ha ganado profundidad y se intuye un ligero efecto curvado que servirá para simular la superficie de cristal.



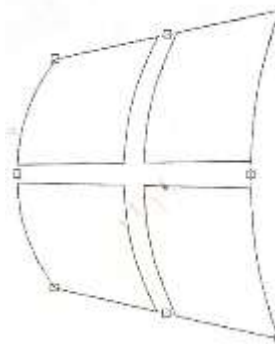
42. Para finalizar, vamos a simular el reflejo de una ventana sobre el cristal de la esfera del reloj. en un lugar aparte dibuje un cuadrado de 15 x 15 mm., duplíquelo y llévelo siete pasos hacia la derecha con la tecla de cursor. Ahora seleccione los dos cuadrados a la vez, duplíquelos y lleve el duplicado siete pasos hacia abajo con la tecla de cursor correspondiente. Seleccione los cuatro cuadrados y combínelos pulsando **Ctrl+L**, ha obtenido el componente básico para crear la ilusión del reflejo de una ventana.



43. Con el conjunto de la ventana seleccionado, abra la persiana de **Envoltura** pulsando **Ctrl+F7**, seleccione **Modelable** y pulse en **Añadir nueva**; aparecerán los tiradores de control. Seleccione el modo de deformación **Línea Recta**, sitúe el cursor en el nodo del vértice superior derecho del conjunto de los cuadrados y mientras mantiene pulsada la tecla **May**, arrastre hacia arriba para estirar simétricamente el dibujo.



44. Ahora, en la persiana de **Envoltura** pulse en el modo de deformación **Arco sencillo**, sitúe el cursor en el nodo central izquierdo del conjunto de cuadrados, mantenga pulsada la tecla **ctrl.** y arrastre hacia la izquierda para forzar una deformación curvada hacia la izquierda tal como indica la figura. Debe intentar que la parte estrecha tenga un radio similar al de la esfera del reloj, el lado ancho debería tener algo menos de radio si suponemos que el vidrio es convexo. Para ajustar los radios de curvatura individualmente arrastre de cada uno de los nodos centro-laterales sin mantener pulsada la tecla **Ctrl**.



45. Lleve el conjunto hasta el extremo superior derecho de la esfera del reloj, visualice las flechas de rotación del objeto y arrastre para rotarlo y situarlo con la orientación adecuada tal como indica la figura. Probablemente deberá redimensionar el tamaño de la ventana y estirarla tanto en anchura como en altura hasta que quede bien encajada más o menos como aparece en la figura.



46. Ahora rellene de blanco el conjunto de la ventana pulsando con el botón izquierdo en el correspondiente color en la barra de colores y elimine el contorno pulsando la herramienta contorno y en **Sin contorno**.



47. Como siempre, ahora hay que aplicar transparencia para que se vea lo que hay por debajo. Pulse pues, en la herramienta **Transparencia** y asigne **Degradado, Lineal**, 93%, ángulo de -132° , **Relleno del borde** de 23 y modo de combinación **Normal**. Vaya haciendo pruebas con la transparencia hasta que obtenga el resultado apetecido. Con este paso concluye la realización de este reloj. ¡Ah! ya puede eliminar las líneas de guía. Espero que haya disfrutado.



CONCLUSIONES:

BIBLIOGRAFIA:

TITULO	AUTOR	EDITORIAL
CORELDRAW 10	STEVE BAIN	OSBORNE, MCGRAW HILL
CORELDRAW 8	DAVE KARLINS	PRENTICE HALL
EJEMPLOS PRÁCTICOS CON CORELDRAW	JOSE LUIS OROS	ALFA OMEGA



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA



DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

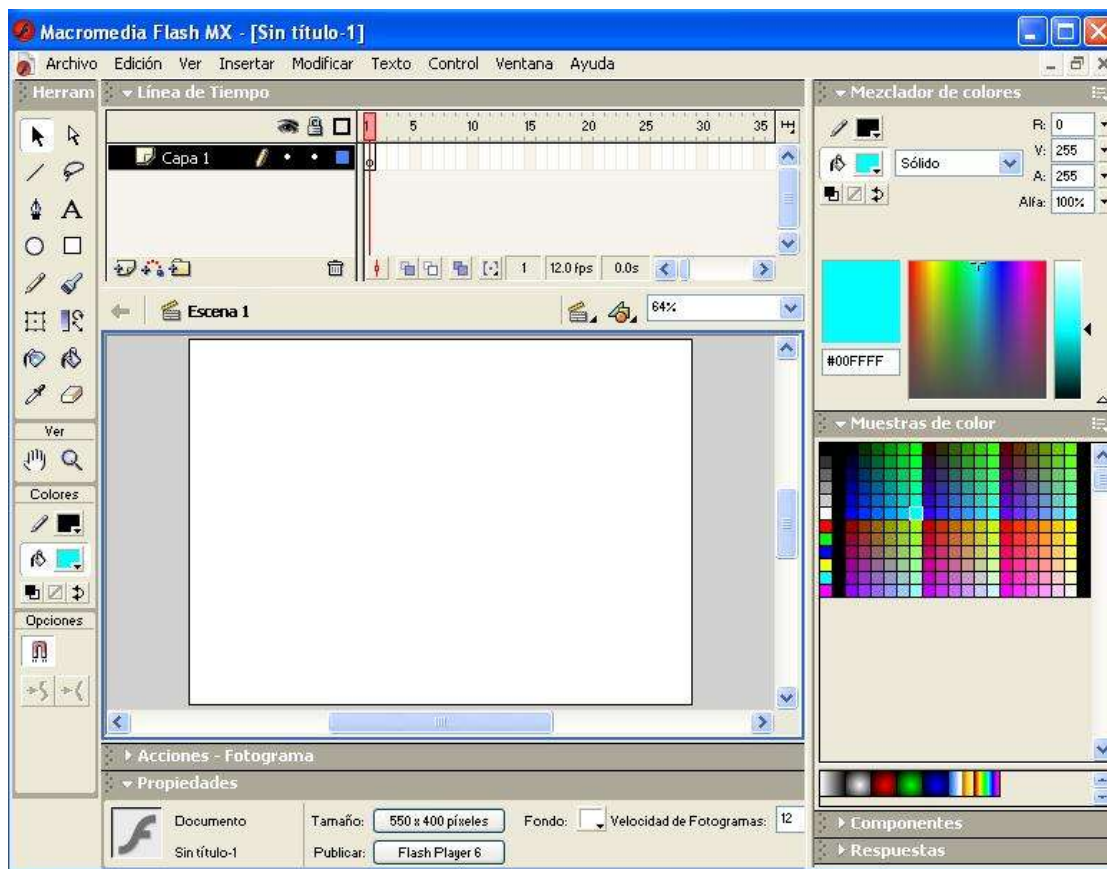
ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____
FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRACTICA. 7
TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

OBJETIVO: Al termino de la práctica el alumno identificara e interpretará cada una de las partes de la interfaz grafica de FLASH MX,

INVESTIGACION PREVIA: Con ayuda de investigaciones bibliográficas, investigaciones por Internet o por medio de manuales, el alumno mencionara cual es la función y aplicación de cada una de las partes del programa, de igual manera la cantidad de espacio que requiere en disco duro y los requerimientos de hardware que necesita para su optimo funcionamiento.

DESARROLLO:

1. En la tabla que se encuentra a continuación se coloca anota la función de cada icono:



2. Anota cada una de las barras de las cuales esta formada la interfaz de Flash MX.
3. Y en tu cuaderno anota el contenido de cada uno de los menús contextuales:

CONCLUSIONES:

BIBLIOGRAFIA:

TITULO
FLASH MX PRACTICO
GUIA DE APRENDIZAJE
FLASH MASTER

AUTOR
JAIME PEÑA
Ma. DEL CARMEN VIDAL
JULIAN DRAULT

EDITORIAL
MCGRAW HILL
ON WEB / USERS



**INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA**



**DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION**

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

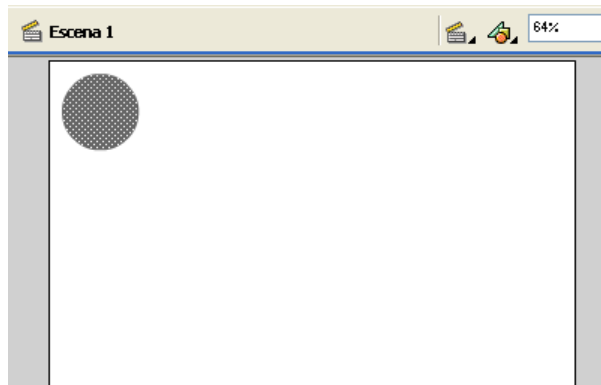
ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____
FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRACTICA. 8
TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

OBJETIVO: Al término de la práctica el alumno podrá realizar animaciones cuadro por cuadro o por medio de interpolaciones de movimiento o de forma.

INVESTIGACION PREVIA: En consulta a páginas de Internet, por medio de manuales o directamente en el programa menciona el uso de los comandos para controlar el movimiento y/o el cambio de forma de un objeto.

DESARROLLO:

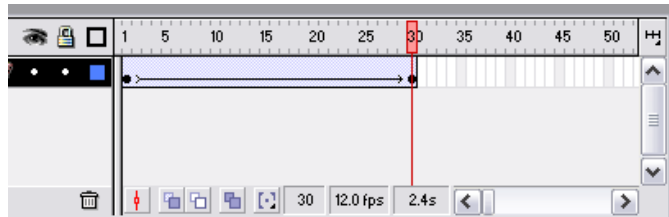
1. El primer paso a realizar es la configuración de la hoja o área de trabajo:
 - a. Flash trabaja por default en píxeles, se puede modificar a otras medidas
 - b. Presiona el botón de tamaño que se localiza en la barra de Propiedades.
 - c. En el botón de Publicar controlaremos la configuración de la publicación desde el tipo de formato con el cual vamos a guardar nuestro trabajo, si necesitamos que este en una versión anterior a la que estamos usando.
 - d. Así como el número de cuadros por segundo para un clip de película.
 - e. El fondo también lo definiremos.



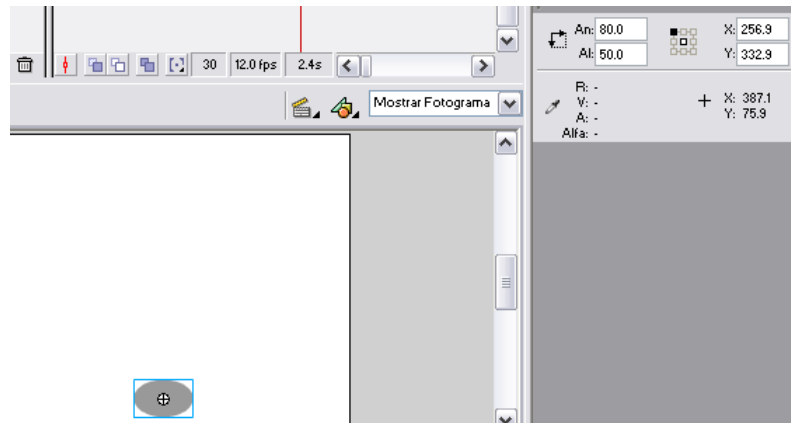
2. Como segundo paso crea un objeto en el margen superior izquierdo con las siguientes medidas anchura y altura en 80 píxeles y en los ejes X y Y los ubicaremos en 54.1, ocupando la ventana de info. donde realizaremos las modificaciones, observándose de la siguiente manera.
3. Con el botón derecho del Mouse dar un clic en el primer fotograma y seleccionar la primer opción *Crear una interpolación de movimiento*.
4. Ahora con el botón izquierdo da un clic en el siguiente fotograma y presiona la tecla de función F6 para insertar un fotograma clave, selecciona el objeto y con las teclas de cursor avanza cinco teclazos hacia la

derecha, repite esta operación 10 fotogramas alternando hacia la derecha y hacia abajo.

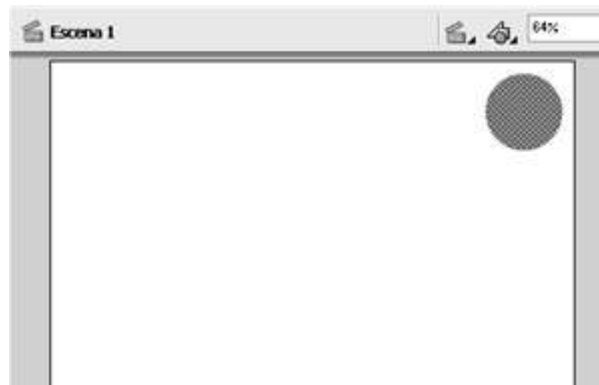
5. Para ver la acción de la animación en el área de trabajo presiona la tecla de ENTER, CTRL+ENTER para observarlo en pantalla completa y F12 para publicarlo en la pantalla de Microsoft Internet Explorer.
6. Otra forma de realizar una animación de movimiento seria:
 - a. Realizamos primero los pasos del 1 al 3.
 - b. Posteriormente damos un clic en el fotograma 30 e insertamos un fotograma clave y se vera como en la imagen de la línea de tiempo siendo de color lila suave.



- c. Seleccionamos el objeto y lo desplazamos hacia el borde inferior y al centro, donde lo deformaremos por medio de la ventana de info., colocando en altura 50 y se observara como en la imagen



- d. El siguiente paso es avanzar en la línea de tiempo hasta el fotograma 60 y ahí insertamos otro fotograma clave, subimos ahora el objeto a una altura similar al punto de origen pero del otro lado de la hoja y devolvemos la altura del inicio al objeto. Y se vera de la siguiente manera
- e. Mientras que en la Línea de Tiempo se observara por duplicado los fotogramas de la animación.
- f. Nuevamente para ver el resultado de la animación podemos ocupar las opciones del punto 5.
7. Otra forma de dar animación es que el objeto se modifique de una forma a otra y se siguen los mismos pasos que en la interpolación de movimiento, únicamente la variación la daremos en la barra de propiedades, en donde colocaremos la variación de la configuración en la animación.



- a. Comenzaremos igual que en la primera animación siguiendo los pasos del 1 al 3.
- b. Para que sea una animación de forma seleccionamos el fotograma y en la barra de Propiedades observaremos lo siguiente:

- c. Abrimos el combobox de Animar y seleccionamos la opción Forma, una vez realizado esto seleccionamos el fotograma 60 y presionamos F6 y se colocara en la Línea de Tiempo una franja verde pistache.



- d. Viéndose de la siguiente forma:



- e. Ahora llevamos el objeto hasta el la posición que pensemos se vera mejor nuestra animación, esto se hace estando seleccionado el ultimo fotograma insertado (*igual que en el fotograma inicial modificaremos en Propiedades la opción Animar a Forma*). Ahí borramos el objeto que movimos y podemos colocar por ejemplo texto el cual puede ser una palabra o una frase.
- f. Una vez realizado esto y teniendo seleccionado el objeto del ultimo fotograma presionamos simultáneamente la combinación de teclas CTRL+B hasta que nuestro objeto presente un puntileo, realizar la misma operación con el objeto en el primer fotograma.
- g. Y ahora ve la animación usando cualquiera de las formas mencionadas anteriormente.

CONCLUSIONES:

BIBLIOGRAFIA:

TITULO	AUTOR	EDITORIAL
FLASH MX PRACTICO	JAIME PEÑA	MCGRAW HILL
GUIA DE APRENDIZAJE	Ma. DEL CARMEN VIDAL	
FLASH MASTER	JULIAN DRAULT	ON WEB / USERS



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA



DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____
FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRACTICA. 9
TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

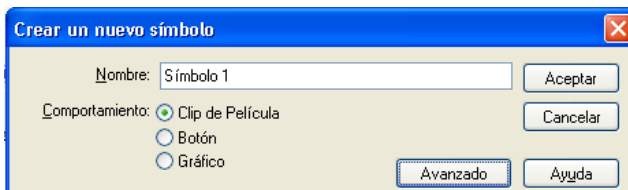
OBJETIVO: Al término de la práctica el alumno creara botones, generara clips de película, insertara texto, ocupara el **ScrollPane** el panel de Componentes, también importara imágenes y sonido.

INVESTIGACION PREVIA: Por medio de una revisión bibliográfica y con manuales, el uso de tutoriales y la explicación del profesor para el desarrollo de la práctica.

DESARROLLO:

1. Para comenzar la creación de un **Botón** lo primero que debemos hacer es pulsar la combinación de teclas **ALT+F8** y aparecerá el siguiente cuadro.

Donde seleccionaremos la opción **Botón** y le colocaremos un nombre a nuestro botón y aceptamos, observaremos un cambio en el área de trabajo y en la **Línea de Tiempo**, observándose así:



2. Observaremos que en lugar de presentar hasta 600 fotogramas solo presenta cuatro



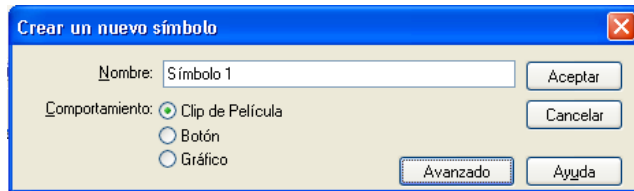
fotogramas, estando seleccionado el fotograma de **Reposo** realizaremos la creación del objeto que será la base para nuestro botón, lo centramos ocupando el Panel de **info.** teniendo seleccionado el cuadro central de los nueve cuadritos que se presentan en la parte central del panel, una vez concluido seleccionamos el fotograma y procedemos a *Crear una interpolación de movimiento.*

3. Seleccionamos el fotograma de **Sobre** y presionamos la tecla de función F6 para insertar un fotograma clave, aquí podemos cambiar el color del fondo de lo que será el botón y si necesitamos colocar un texto inicial encima de ese fondo se realiza por ejemplo

Press.

4. Seleccionamos el fotograma de **Presionado** y presionamos la tecla de función F6 para insertar un fotograma clave, aquí podemos cambiar el texto por ejemplo a **ON**.
5. El fotograma de **Zona activa** lo dejamos sin usar momentáneamente, y presionamos la palabra **Escena 1** y retornamos a nuestra área de trabajo.
6. Para poder ver la **Biblioteca** de imágenes y animaciones de nuestro archivo se presiona la tecla de función F11 y aparecerá en nuestra área de trabajo un cuadro de dialogo donde presentara las animaciones, imágenes y todos los objetos que hallamos importado para nuestro trabajo. Para poder ocupar estos objetos los seleccionamos presionamos el botón izquierdo del Mouse encima de lo que necesitamos y arrastramos hacia el área de trabajo.
7. Para poder visualizar la animación debemos ocupar las combinaciones de teclas que se mencionaron anteriormente para tal efecto.

8. Para la creación de un **Clip de Película** necesitamos usar la combinación de teclas ALT+F8 y aparecerá el cuadro de diálogo que ocupamos para la creación de un botón, colocamos el nombre para el Clip de Película y presionamos **Aceptar**, se nos vuelve a presentar la misma pantalla que observamos para la creación del botón, pero con la diferencia que ahora tendremos la **Línea de Tiempo** normal.



9. En este caso procederemos a crear una pelotita que realice cuatro saltos a lo largo de la hoja o área de trabajo en forma horizontal, con un máximo de 80 fotogramas, aquí utilizaremos los conocimientos adquiridos en la práctica anterior, una vez concluida la animación damos un clic encima de la palabra **Escena 1** y regresamos a nuestra área de trabajo y nuestro **Clip de Película** esta almacenado en la Biblioteca.

10. Para la creación de un **Clip de Película** donde insertaremos texto seguiremos los siguientes pasos:

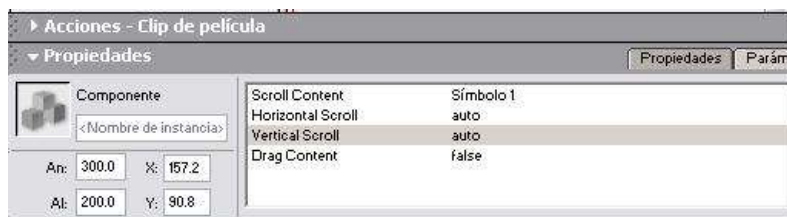
- a. Seguiremos los pasos del punto 8 pero antes de Aceptar damos un clic en el botón que dice Avanzado y observaremos que se extiende el cuadro de diálogo, de donde seleccionaremos **Exportar para ActionScript** y en forma automática coloca el nombre del **Clip de Película** en el cuadro de Identificador y se selecciona solo **Exportar en primer fotograma**.



- b. A continuación seleccionamos el icono de HERRAMIENTA TEXTO y creamos un espacio para la captura de texto, en dado caso de que se tuviese el texto capturado en un archivo creado en Word o algún otro tipo de Procesador de Texto deberemos de tener el archivo abierto y copiaremos y pegaremos el cuadro abierto para captura de texto y se editara la presentación para que se presente como deseamos que se vea.

- c. En la edición colocaremos el tamaño de letra que sea necesario, arreglaremos títulos y subtítulos del tema, se colocaran imágenes o se acomodará el texto alrededor de la imagen, una vez concluida la edición del texto presionamos la palabra **Escena 1** para almacenar este clip de película.

11. Para poder ocupar este **Clip de Película** del panel de Componentes arrastraremos al área de trabajo el que esta denominado ScrollPane lo centramos y le cambiamos su tamaño a 250x200 píxeles, estando seleccionado el ScrollPane, observaremos en la barra de Propiedades, desde su ubicación en la parte inferior izquierda, donde



se localiza el título de Propiedades veremos dos pestañas de carpeta y estará seleccionada la de Parámetros donde el único cambio que realizaremos será el de colocar el nombre del **Clip de Película** que generamos anteriormente

tal y como lo escribimos, sino no lo realizamos así entonces en el momento que accionamos la animación no ocurrirá nada.

12. Para importar imágenes sonidos a la Biblioteca seguiremos estos pasos:

- a. Abrimos el menú Archivo y seleccionamos la opción Importar a Biblioteca y abre directo en Mis imágenes de donde seleccionaremos la imagen deseada y presionamos Abrir, realizaremos esta operación las veces que sea necesario.

- b. Para la importación de sonidos realizamos la misma operación y seleccionamos Mi música donde seleccionaremos las melodías que consideremos necesarias.
- c. En el caso de que se desee colocar sonidos a las acciones de los botones entonces debemos ir al menú **Ventana>Bibliotecas comunes>Sonidos**, donde encontraremos un buen número de sonidos para poder sonorizar la animación que estemos realizando.
- d. Para insertar imágenes y/o sonidos de la Biblioteca del archivo lo único que necesitamos es seleccionar y arrastrar el objeto que necesitamos, si se trata de imágenes le daremos el tamaño adecuado a lo que estamos haciendo, pero si se trata de sonido este arrastra pero hay que soltarlo en un área libre (espacio en blanco). Para poder escuchar y ver los clips de video necesitamos reproducir la animación.

CONCLUSIONES:

BIBLIOGRAFIA:

TITULO	AUTOR	EDITORIAL
FLASH MX PRACTICO	JAIME PEÑA	MCGRAW HILL
GUIA DE APRENDIZAJE	Ma. DEL CARMEN VIDAL	
FLASH MASTER	JULIAN DRAULT	ON WEB / USERS



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA



DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____
FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRACTICA. 10
TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

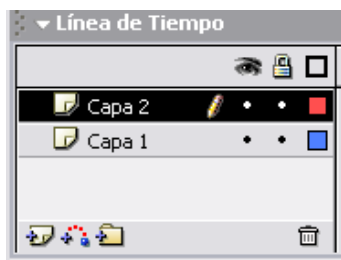
OBJETIVO: Al termino de la práctica el alumno deberá aplicar y explicar el uso de capas en Flash MX para el logro de presentaciones, animaciones o tutoriales.

INVESTIGACION PREVIA: Por medio de investigación bibliográfica y con ayuda de la explicación del profesor el alumno aplicara y usara capas de trabajo en Flash MX.

Las capas funcionan como si se tratase de hojas de mica superpuestas una encima de la otra, mostrándonos la superposición de varias imágenes como si tratase de una sola, esto es útil para cuando tenemos varias animaciones y estas no se puede lograr en una misma Línea de Tiempo, veamos como se realiza.

DESARROLLO:

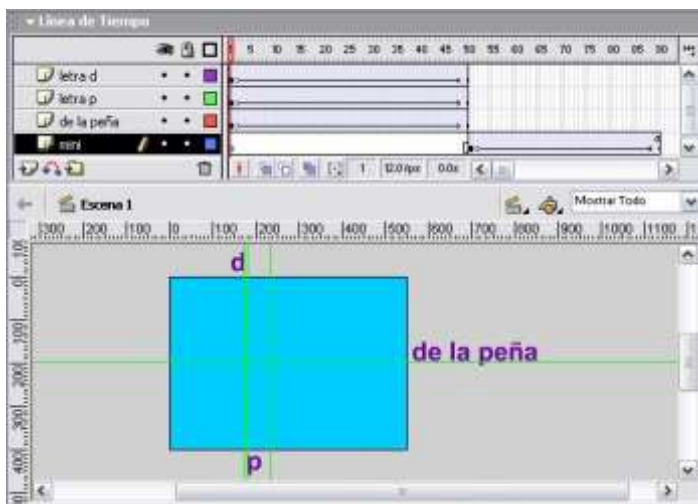
1. Para colocar capas debemos de presionar el icono de Insertar capa, localizado en la parte inferior izquierda y observaremos que las capas se anexan en orden descendente como se observa en la imagen.



2. El ojo que se observa en el momento de dar clic encima del punto que se encuentra por debajo, oculta lo que se esta realizando en la capa, para poder nombre a la capa se puede realizar de dos formas:

- a. Dar doble clic encima de donde dice capa y colocar el nombre que nosotros necesitemos.
- b. Dar un clic con el botón derecho del Mouse y del menú que nos presenta seleccionar Propiedades y ahí podremos cambiar el nombre de la capa colores y algunos otros detalles.

3. Al dar un clic encima del candado bloqueamos el área de trabajo de la capa y observaremos que aparece un candado cerrado. Se ocuparan las capas necesarias para la realización de una animación.
4. Vamos a realizar el siguiente ejercicio.



haber colocado las líneas guía como se observa llevar las letras y la palabra hasta donde marcan las líneas guía

5. Como se observa en la imagen generaremos cuatro capas y le daremos los nombres que se observan en la Línea de Tiempo, se colocaran las reglas desde el menú Ver o pulsando la combinación de teclas CTRL+ALT+MAYUS+R llevamos el puntero del Mouse y presionamos el botón izquierdo y arrastramos para poder colocar las líneas guía, en cada capa se colocara la letra que corresponde o la palabra como se como se ve en el dibujo.
6. Se ocuparan el numero de fotogramas que se muestra en la imagen iniciar desde fuera del área de trabajo a cada capa se le dará *Crear una interpolación de movimiento*, pero antes debimos

y entonces en la capa con el nombre de **mini** damos un clic en el fotograma 50 y presionamos F5 para insertar un fotograma vacío, posteriormente damos un clic en el fotograma 51, presionamos F6 y hasta el fotograma 90 realizaremos una interpolación hasta llegar a la esquina superior izquierda reduciendo el tamaño de la letra, o el tamaño del objeto como se realizó en prácticas anteriores.

7. En el fotograma 90 colocaremos un stop.
8. Reproducir la animación y mostrar al profesor.

CONCLUSIONES:

BIBLIOGRAFÍA:

TITULO	AUTOR	EDITORIAL
FLASH MX PRACTICO	JAIME PEÑA	MCGRAW HILL
GUIA DE APRENDIZAJE	Ma. DEL CARMEN VIDAL	
FLASH MASTER	JULIAN DRAULT	ON WEB / USERS



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA



DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____
FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRACTICA. 11
TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

OBJETIVO: Al termino de la práctica el alumno deberá realizar ejercicios de Mascaras y objetos en Líneas Guía, logrando así diferentes efectos de animación para una mejor presentación,

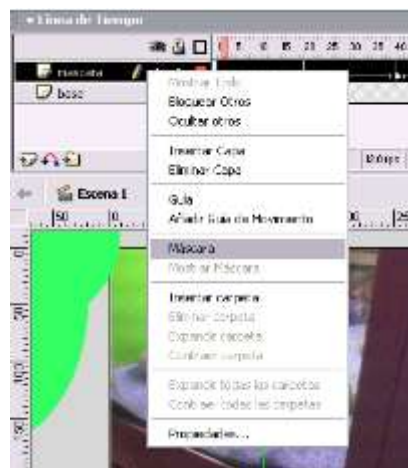
INVESTIGACION PREVIA: Por medio de investigación bibliográfica y con ayuda de la explicación del profesor el alumno aplicara y usara Mascaras y objetos en Líneas Guía por medio de Flash MX.

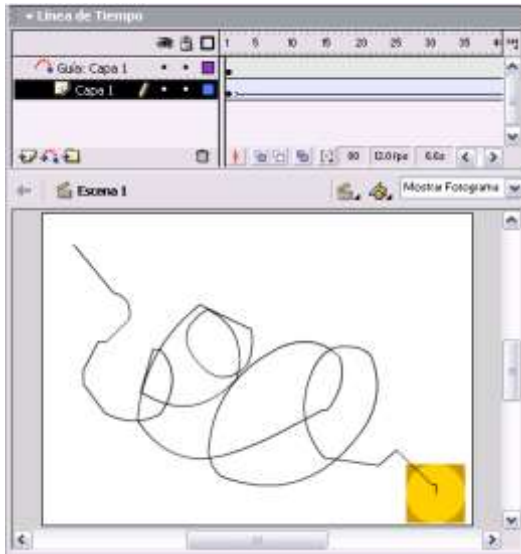
DESARROLLO:

1. Para la elaboración de una **MASCARA** lo primero que debemos de realizar es la creación de dos capas, la capa 1 la nombraremos base y la capa 2 será la mascara. Para el desarrollo de esta práctica seguiremos los pasos que a continuación mencionaremos;
2. Lo primero que debemos de realizar es importar una o varias imágenes a la Biblioteca, una vez realizado esto colocaremos una o varias imágenes en el fondo en la capa base (capa 1).
3. Como segundo paso en la capa o máscara realizaremos un objeto con la figura que mas les agrade, no importa el color que se utilice y le daremos animación de tal forma que inicie en una esquina haciendo que recorra toda el área de trabajo y en el ultimo fotograma deberá abarcar un 75% de la superficie y se le colocara un **STOP**,
4. Para terminar de realizar la creación de una animación con **MASCARA** deberemos de dar un clic encima del titulo de la capa máscara, aparecerá un menú contextual de donde seleccionaremos la opción Máscara y observaremos en nuestra área de trabajo que la imagen y el objeto creado desaparecen presentándose un área de trabajo en blanco.



5. En lo que se refiere a la línea de tiempo veremos que se presentan modificaciones como se observa en la imagen de la izquierda.
6. Una vez realizado todo lo anteriormente indicado podremos presionar la combinación de teclas CTRL+ENTER para ver como funciona la animación realizada.





7. Para realizar la segunda parte de la práctica importamos una imagen a la biblioteca, colocamos la imagen en el área de trabajo y la ajustamos al tamaño deseado o crear un Clip de Película y en lugar de la imagen colocarlo en el área de trabajo. Una vez realizado lo anterior llevamos la imagen o el Clip de Película y creamos una animación de movimiento de unos 80 fotogramas, haciendo que vaya el desplazamiento de extremo a extremo ya sea en horizontal, vertical o en diagonal.
8. Ahora damos un clic encima de la barra de nombre de la capa y seleccionamos Añadir Guía de Movimiento o damos un clic encima del icono de Agregar Guía de Movimiento que se localiza junto al de Insertar Capa y en forma automática se coloca una capa en la parte superior de la que estamos trabajando.
9. Dibujamos en la capa recién creada una línea que sea ondulada a través de toda el área de trabajo, calculando que los extremos coincidan con los centros del objeto, para que en el momento de reproducir la animación se vea la acción como la planeamos

CONCLUSIONES:

BIBLIOGRAFÍA:

TITULO
FLASH MX PRACTICO
GUIA DE APRENDIZAJE
FLASH MASTER

AUTOR
JAIME PEÑA
Ma. DEL CARMEN VIDAL
JULIAN DRAULT

EDITORIAL
MCGRAW HILL
ON WEB / USERS



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA



DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____
FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRACTICA. 12
TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

OBJETIVO: El objetivo de esta práctica es que el alumno aprenda a realizar transiciones de imágenes ocupando una interpolación de movimiento la opción color Alfa

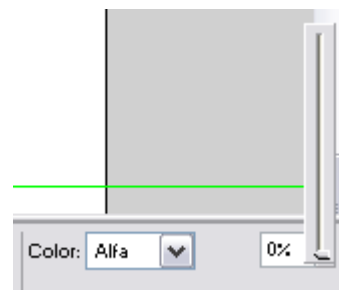
INVESTIGACION PREVIA: Por medio de investigación bibliográfica y con ayuda de la explicación del profesor el alumno aplicara y usara

DESARROLLO:

1. Se generaran el número de capas según sea el número de imágenes que vamos a colocar en el área de trabajo y colocar líneas guía colocándolas en la parte media superior e inferior, las imágenes se ajustaran a un mismo tamaño en lo que se refiere a lo alto y lo ancho.
2. El primer paso es trabajar desde la capa superior se selecciona el primer fotograma y se coloca el centro de la imagen en el centro del área de trabajo, realizado esto damos un clic en el fotograma y seleccionamos **Crear Interpolación de movimiento**, seleccionamos el fotograma 20 presionamos F6 y luego seleccionamos el fotograma 40.



3. Para trabajar el efecto Alfa lo primero que debemos seleccionar es la imagen que vamos a modificar y entonces observaremos un cambio en barra de propiedades tal como se ve en la imagen de arriba, se puede observar si es un Clip de Película, un Botón o un Gráfico, su tamaño en píxeles por supuesto, su colocación en referencia de los ejes "X" y "Y" o ejes cartesianos, el nombre de la imagen y su extensión hacia la derecha en lo que sería el tercer bloque encontramos la opción **Color** de donde abrimos el ComboBox y de las opciones que presenta seleccionamos **Alfa** una vez que se selecciona veremos que se coloca a la derecha otro ComboBox pero este va a presentar un **100%**.
4. Al presionar la flecha del ComboBox observaremos que presenta una barra con un botón deslizante que al tomarlo con el puntero del Mouse dando un clic sostenido podremos ajustar la transparencia de la imagen desde 0% hasta un 100%.
5. Para colocar la segunda imagen nos posicionamos en el fotograma 30 damos un clic y seleccionamos Insertar fotograma clave vacío y de inmediato presionamos F6 y aquí empezamos nuevamente con el proceso anterior concluyendo esta capa en el fotograma 70 (para que no se vea la imagen de la capa superior podemos dar un clic en el ojo de la Línea de Tiempo).
6. En las capas restantes esto de acuerdo al número de capas que hayamos colocado se repetirá el proceso hasta concluir con la transición de imágenes que será según la cantidad de capas creadas.
7. Realiza la presentación y anota las variaciones que hallas encontrado diferentes a lo aquí explicado.



CONCLUSIONES:

BIBLIOGRAFÍA:

TITULO
FLASH MX PRACTICO
GUIA DE APRENDIZAJE
FLASH MASTER

AUTOR
JAIME PEÑA
Ma. DEL CARMEN VIDAL
JULIAN DRAULT

EDITORIAL
MCGRAW HILL
ON WEB / USERS



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA



DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____

FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRACTICA. 1

TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

Efectos 3D

Introducción

En este tutorial de Photoshop le mostramos cómo crear objetos 3D transparentes. La imagen final no es tan importante como cómo usted realmente lograr este aspecto 3D transparente. Utilizar la técnica de Photoshop para cualquier tipo de proyecto que tiene en mente. Pruebe a experimentar con algunas de las formas vectoriales de predeterminado de Photoshop.

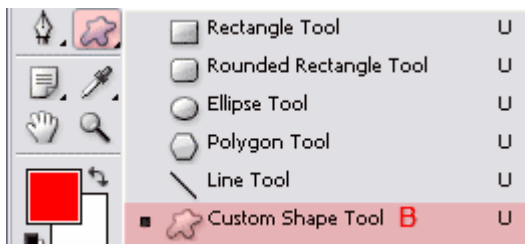
1. Preparar el fondo y la forma de dibujar

Abra un nuevo documento en Photoshop, 500 x 500 píxeles.

Presione la letra D del teclado para establecer el color de primer plano en color negro y de fondo a blanco



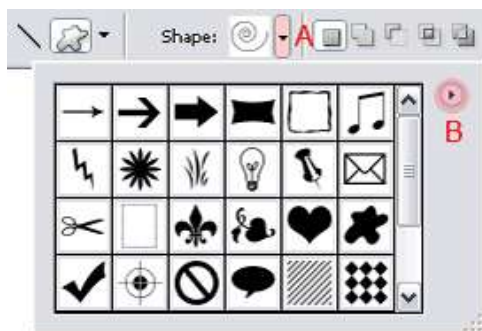
Toma la herramienta Cubo de pintura desde la barra de herramientas y el relleno de la capa de fondo con el actual primer plano color (negro).



Seleccione la herramienta forma personalizada haciendo clic en su icono de (B) en la barra de herramientas:

Vaya a la **barra de opciones** y haga clic en la zona marcada con A para mostrar todas las formas. A continuación, seguir haciendo clic en el pequeño

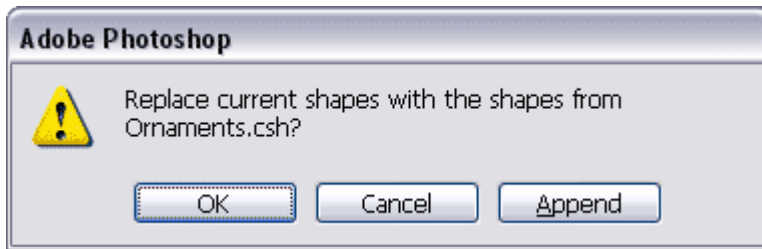
triángulo negro en la esquina superior derecha (B) para abrir el menú desplegable:



En el menú seleccione adornos:

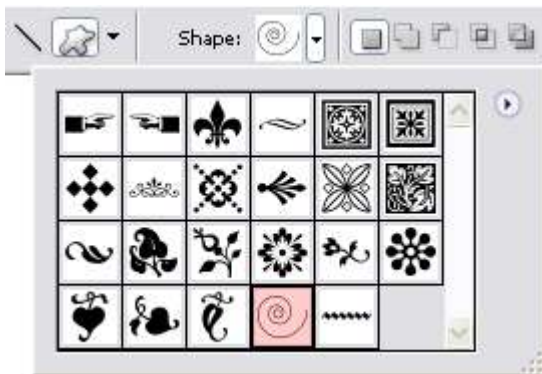
- Frames
- Music
- Nature
- Objects
- Ornaments**
- Shapes
- Symbols
- TalkBubbles
- Tiles
- Web

Aparecerá la siguiente ventana:



Está levantado a usted lo que desea responder aquí; Haga clic en Aceptar para reemplazar las formas actuales o haga clic en Añadir para añadir a las actuales.

Ahora seleccione la forma de espiral haciendo doble clic sobre él en la ventana de vista previa...

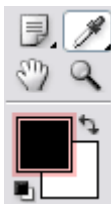


... y asegúrese de que la opción que está seleccionada en la barra de opciones, las capas de formas:

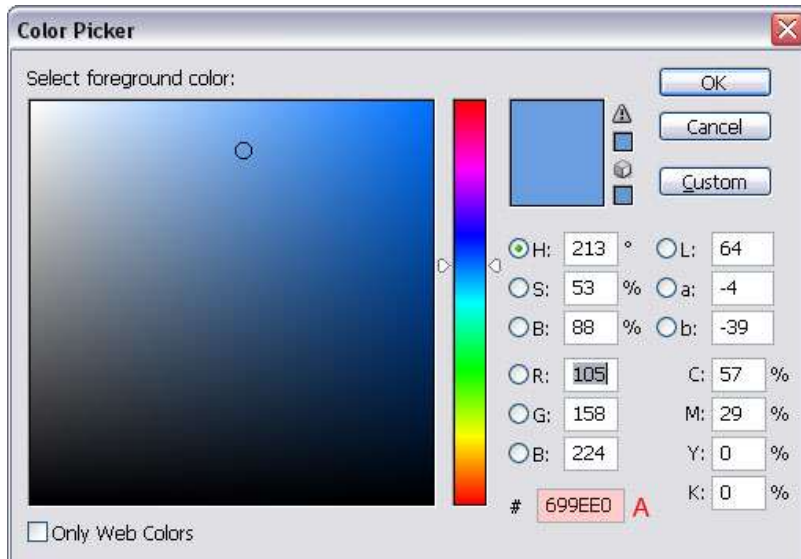


2. Agregar la forma y agregar el efecto 3D transparente

Haga clic en el icono de color de primer plano en la barra de herramientas marcada en rojo:



En la ventana de Selector de Color que se abrirá, introduzca el valor 699EE0 en la zona marcada con la A.



Haga clic en el icono  de la herramienta de forma personalizada y otra vez si no está activo o pulse U del teclado.

Ahora vamos a dibujar la forma. Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras hace para restringir las proporciones y dibujar algo como esto:



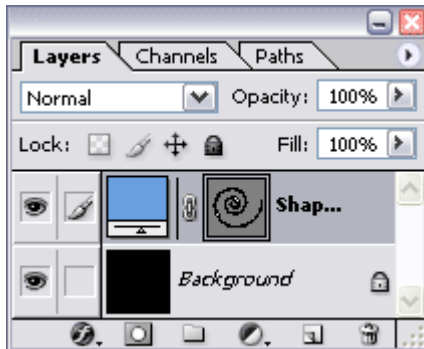
No haga demasiado grande a la forma, necesitamos el espacio vacío extra alrededor de ella para uno de nuestros futuros pasos.

No se preocupe si no consigue la forma centrada la primera vez; sólo dibuja el tamaño correcto, manteniendo la tecla Mayúsculas, como se mencionó anteriormente y, a continuación, utilice la

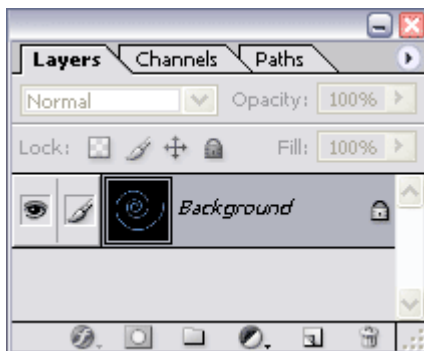


herramienta Selección de trazado para moverlo a la posición correcta.

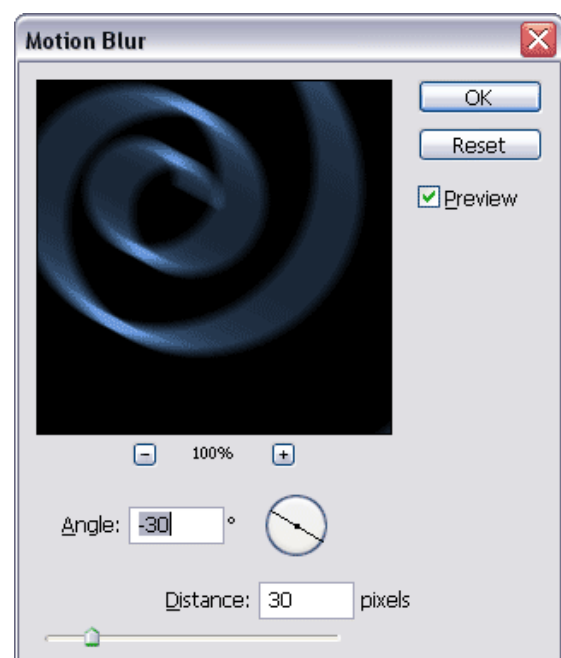
Asegúrese de que la capa de formas está activa (un  frente de ella)...



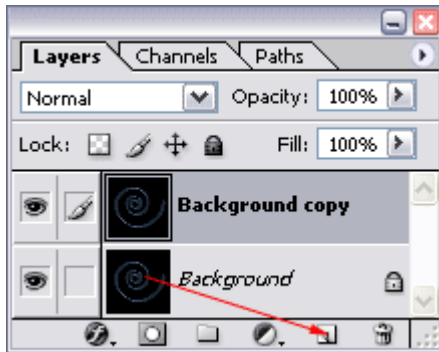
... y presione Ctrl + E (comando + E en Mac) para combinar la capa de formas con la capa de fondo:



Ahora vaya al menú y seleccione **Filtro / Desenfocar / Desenfoque de movimiento...** y seleccione -30 para los ángulos y una distancia de 30 píxeles y haga clic en Aceptar:

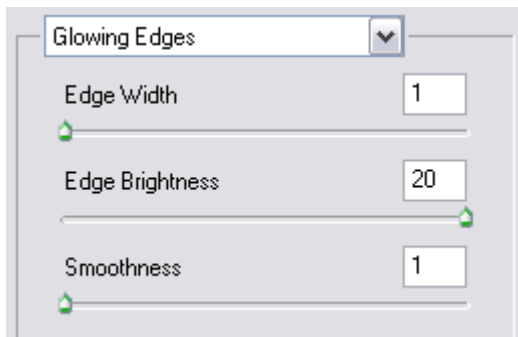


Duplicar esta capa de fondo haciendo clic en su icono en la paleta Capas y manteniendo el botón del ratón, arrastre y colóquelo en el crear un icono de capa nueva :



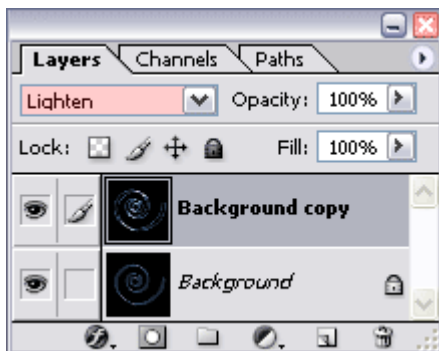
De nuevo, volver al menú, pero esta vez Seleccione **Filtro / Estilizar / Bordes Brillantes...** y ENTER

- 1 para el ancho de borde
- 20 para el de brillo del borde
- 1 para Smoothness (Suavizado)



..y click en **OK**.

La última cosa que tenemos que hacer ahora es cambiar el modo de fusión de la capa de fondo copia a aclarar:



Este es el resultado final:



Palabras Finales

Pruebe a experimentar con diferentes configuraciones, diferentes modos de fusión, añadir algunos colores, otras formas o efectos, use su imaginación tanto como sea posible (no se subestime usted mismo) y experimente (que es cómo aprendí a Photoshop).

Le mostré una técnica que explica cómo hacer los objetos 3D y de ahora de un paso más.

Aquí tiene otros dos ejemplos, esta vez utilizando el texto:



Espero que hayas disfrutado este tutorial de Photoshop.



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA



DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____

FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRACTICA. _____ 2 _____

TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

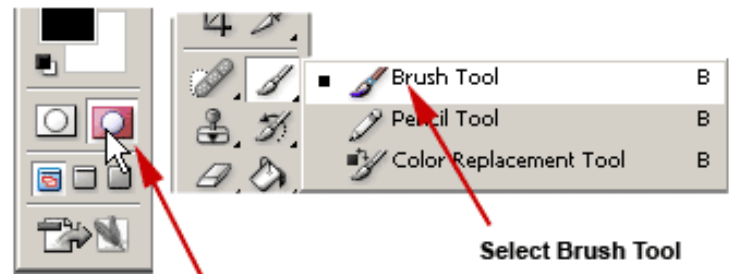
Smooth Skin (Suavizado de piel)

Este tutorial le mostrará cómo editar los rostros de las personas para suavizar su piel, al igual que cómo se editan los modelos en revistas...



En primer lugar, necesitamos duplicar la capa, así que permite seguir adelante y haga clic derecho sobre la capa en la paleta Capas y seleccione "Duplicate Layer"(Duplicar Capa). Ahora tenemos que seleccionar el área que desea suavizar, en este caso, queremos suavizar la cara, pero queremos dejar los ojos, la nariz y la boca intacta para que parezca una verdadera. Así que empieza por cambiar al modo de máscara rápida haciendo clic en el botón "**Edit in Quick Mask Mode**" de la caja de herramientas.

A continuación, seleccione la herramienta Pincel y establecer el tamaño de pincel a **35 Soft edge** (borde suave el tamaño del pincel dependerá su imagen)



Click to enter Quick Mask mode



Presione "D" para restablecer los colores. Ahora utilizar el pincel y pintura en la cara, la zona pintada se convertirá en el área seleccionada. La zona pintada será roja, como

se puede ver a continuación. Continuar y pintar alrededor de su rostro hasta su cubierta como minas. Puede que necesite cambiar el tamaño de pincel a un tamaño menor a cubrir las áreas más estrictas.

Tip: Si accidentalmente pintar fuera del área que desee, pulse “X” (cambia colores) y, a continuación, vaya sobre el área que desea borrar y, a continuación, pulse “X” de nuevo para volver a pintar su selección.

Ahora que ha seleccionado el área en el modo Máscara rápida, salir del modo de máscara rápida presionando “Q”, o al hacer clic en el botón de “Modo estándar” (junto a la edición en el botón del modo Máscara rápida) ahora le debe tener una selección, alrededor de la cara.



Ahora vaya a Select » Inverse, donde Select » Feather, y coloque 10px.

Sugerencia: Puede ocultar las líneas de “Hormigas marchando” para que usted pueda tener una mejor vista de la imagen presionando “CTRL + H”

Vaya a **Filter » Blur » Gaussian Blur**. Coloque un radio de 3 pixeles.

Está buscando demasiado suave, que hacen mirar más bien poco realista, así que vamos poner algunas texturas en la piel. Vaya a **Filter » Noise » Add Noise**. Para poner la cantidad, **2.5%**, seleccione **Uniformed** and **Monochromatic**.



Eso es todo. Aquí están la versión original y la editada en paralelo



Si desea hacer de manera rápida y fácil [photo retouch](http://pycture.com) online gratis, asegúrese de echar un vistazo a pycture.com.

Gratis online Photo Retouch y herramientas de Edición.

Para empezar, permite abrir la imagen que desea editar. Estoy trabajando en esta foto si desea utilizarla, usted puede [descargarla AQUI](#)



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA



DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____

GRUPO: _____

SECCION: _____

FIRMA DEL PROFESOR: _____

FECHA: _____

PRACTICA. 3

TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

Sin límites (No Boundaries)



1. Abra una imagen existente. (Sugerencia: tratar de encontrar una imagen con un objeto que tendría un aspecto natural de ampliación de las fronteras).



2. Convertir la capa de fondo para la capa de mapa de bits (**capas > promover la capa de fondo**), entonces duplicados (**capas > duplicados**). Ocultar la capa de "Copia de rasterizado 1" haciendo clic en Alternar visibilidad y, a continuación, hacer **Raster 1** de la capa actual

Su paleta de capas debe parecerse a esto.



3. Elegir la **HERRAMIENTA DE SELECCIÓN A MANO ALZADA** y crear la selección (perspectiva mirando) como se muestra en la siguiente imagen de iguana. Vamos a hacer la cabeza y los pies parecen son sacar por la foto. **CONFIGURACIÓN DE SELECCIÓN A MANO ALZADA**



4. Invertir la selección actual, pulse **Ctrl + Mayús + I** y pulse la tecla **Supr**.



5. Invertir selección actual por segunda vez pulsando **Ctrl + Mayús + I**. Selección de contrato por 8 píxeles (**selección > modificar > contraer**). Una vez más, Invertir selección presionando **Ctrl + Mayús + I**. Elegir la herramienta de selección (**S**)  y haga clic en el ratón una vez en cualquier lugar de la imagen. A continuación, **Floodfill (F)**  selección actual con el color blanco sólido..



6. Anule la selección de selección activa pulsando **Ctrl + D**. Hace una "**Copia de Rasterizado 1**" visible y la capa activa actual. Disminuir su opacidad hasta que vea bordes de foto del mapa de bits 1. Este será nuestro guía en la toma de una selección.



7. ¡Empecemos la parte divertida! Utilice el método de selección favorita para seleccionar la cabeza. Yo prefiero usar la herramienta Lazo .

Selection settings:

Type = Point to point

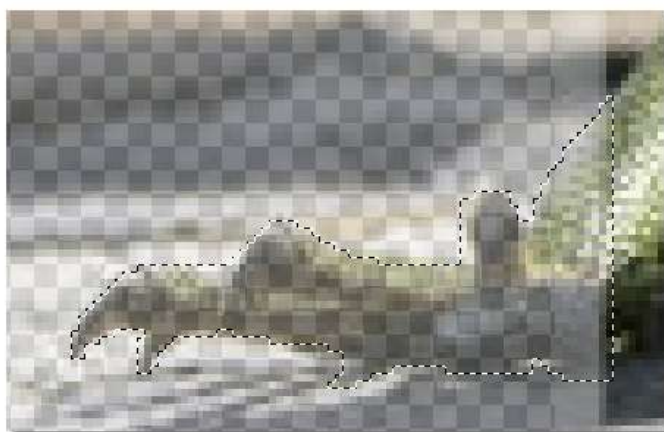
Feather = 0

Smoothing = 0

Antialias = checked



Mientras mantiene pulsada la tecla **Mayús (Add)**, aplicar una selección  en el área de pies de la iguana, como se muestra en la siguiente imagen.



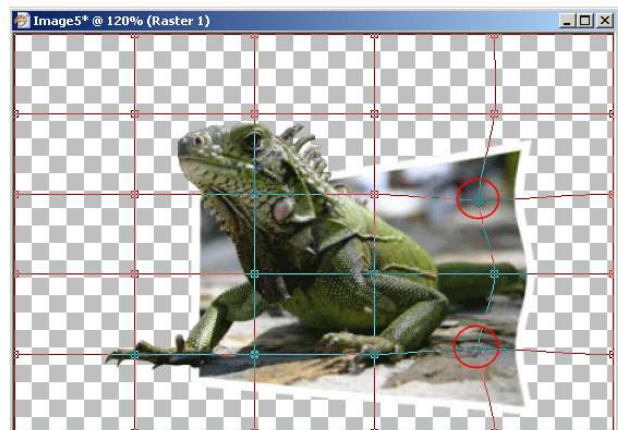
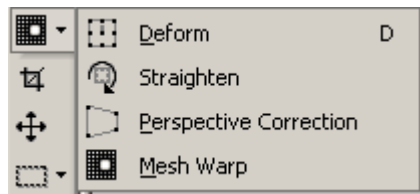
La selección actual debería parecerse a esto.



Invertir la selección presionando **Ctrl + Mayús + I** y pulse la tecla **Supr**. Aumentar la opacidad de la copia de mapa de bits del 1 al 100 %



8. Anule la selección de todos pulsando **Ctrl + D**. Hacer "**Raster 1**" en la capa activa. Elegir el menú <Filter/Distort/Shear> y manipular los nodos.



9. Elegir la herramienta de selección  y pulse la tecla **Ctrl + A**. Haga clic en el ratón en cualquier lugar de la imagen para resaltar todos los objetos. Agregar una sombra (**Efectos > Efectos 3D > Sombra Paralela**).

My settings:

Vertical = 5 **Horizontal** = 5 **Opacity** = 56 **Blur** = 5 **Color** = Black



10. Anule la selección de todos pulsando **Ctrl + D**. Hacer una "**Copia de Raster 1**" la capa activa. Crear una **pequeña selección rectangular**  alrededor del área de pies y haga clic en el ratón una vez en cualquier lugar de la imagen. Esto hará que una selección en el área de pies **Add a shadow (Efectos > 3D Efectos > Drop Shadow)**.

My settings:

Vertical = 16 **Horizontal** = 5 **Opacity** = 56 **Blur** = 5 **Color** = Black



11. Por último, combinar todas las capas visibles (**Layers > Merge > Merge Visible**).





**INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA**



**DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION**

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____

FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRACTICA. 5.

TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

Mezclar Imágenes con Photoshop

El efecto de mezclar imágenes es muy utilizado para hacer logos, y es realmente sencillo. Veamos cómo hacerlo en 4 pasos.

1. El primer paso es abrir la primera imagen, seleccionarla completamente (CTRL+A) y copiarla al Porta papeles (CTRL+C).



2. Luego hay que abrir la segunda imagen. Es preferible que por cuestiones de facilidad, ambas imágenes sean de igual tamaño, aunque el truco funcione correctamente con imágenes de distintos tamaños, siempre fundiendo la imagen más pequeña sobre la más grande.



3. Hacemos luego click en el botón de Máscara Rápida, o presionamos la Tecla Q. Elegimos los colores predeterminados (Tecla D) y luego tomamos la herramienta de Degradado y la aplicamos de izquierda a derecha. Como estamos en el modo de máscara rápida, el color blanco se verá transparente y el color negro se verá rojo. Mientras más roja se vea la imagen, menos se verá la otra imagen a través de la primera.



4. Volvemos al modo normal y veremos un cuadro de selección que cubre aproximadamente la mitad de la imagen. Ahora simplemente pegamos la primera imagen usando Edición>Pegar Dentro (SHIFT+ CTRL+V). Al hacer esto la primera imagen se pega sobre la primera produciendo el efecto de transición entre una y otra.



Autor: Por Todo-PhotoShop.com



**INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA**



**DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION**

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____

GRUPO: _____

SECCION: _____

FIRMA DEL PROFESOR: _____

FECHA: _____

PRACTICA. 6

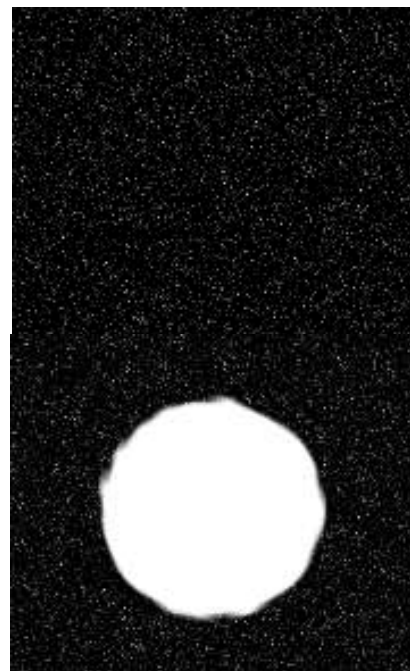
TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

Eclipse en Photoshop

En este tutorial aprenderemos a dibujar un eclipse con PhotoShop.

1. Creamos un fondo espacial y a continuación, seleccionamos los colores por defecto (D) y creamos una nueva Capa sobre éste fondo

2. En esta nueva Capa creamos un círculo y lo llenamos de color Blanco y deseccionamos. Luego, aplicamos Filtro> Distorsionar> Rizo Cantidad: 100%
Tamaño: Mediano. Esto dependerá del tamaño de nuestra imagen.
Luego aplicamos Filtro> Desenfocar> Desenfoque Radial
Cantidad: 12
Método de Desenfoque: Giro Calidad: Buena.



3. Escondemos esta Capa haciendo un click en el ojo que esta al lado del mismo. Creamos una Capa nueva y manteniendo presionada la tecla CTRL, hacemos un click en la capa escondida para seleccionar la transparencia de esa capa. Ahora tomamos la herramienta Lazo, y presionando la tecla SHIFT (para agregar a la selección actual), hacemos una figura puntiaguda un poco más grande que el círculo anterior. Rellenamos la selección de blanco. Nos debe quedar algo similar al ejemplo.
4. Aplicamos un Filtro> Desenfocar> Desenfoque Gaussiano a esta capa de manera que no quede muy difuso, pero que no se pueda decir que estaba compuesto por partes



Ela

puntiagudas. Luego, volvemos a activar la Capa que estaba escondida y la agrupamos a la otra. Para ello, nos posicionamos en la Capa superior y presionamos CTRL+E.

5. Volvemos a crear una nueva Capa encima del anterior, y creamos un círculo que cubra la mayor parte del blanco. Podemos darle un pequeño Desenfoque para alisar los bordes.



6. Por último, creamos otra Capa y la llenamos de negro. Le cambiamos el modo de Normal a Sobre exposición lineal y vamos a Filtro>Interpretar>Destello y aplicamos los siguientes valores: Brillo: 90%
Tipo de Lente: 105 mm Prime.
Si lo necesitamos, movemos ésta capa hasta alguna de las zonas que tenga mas brillo.



Autor: Por Todo-Photoshop.com



**INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA**



**DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION**

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____

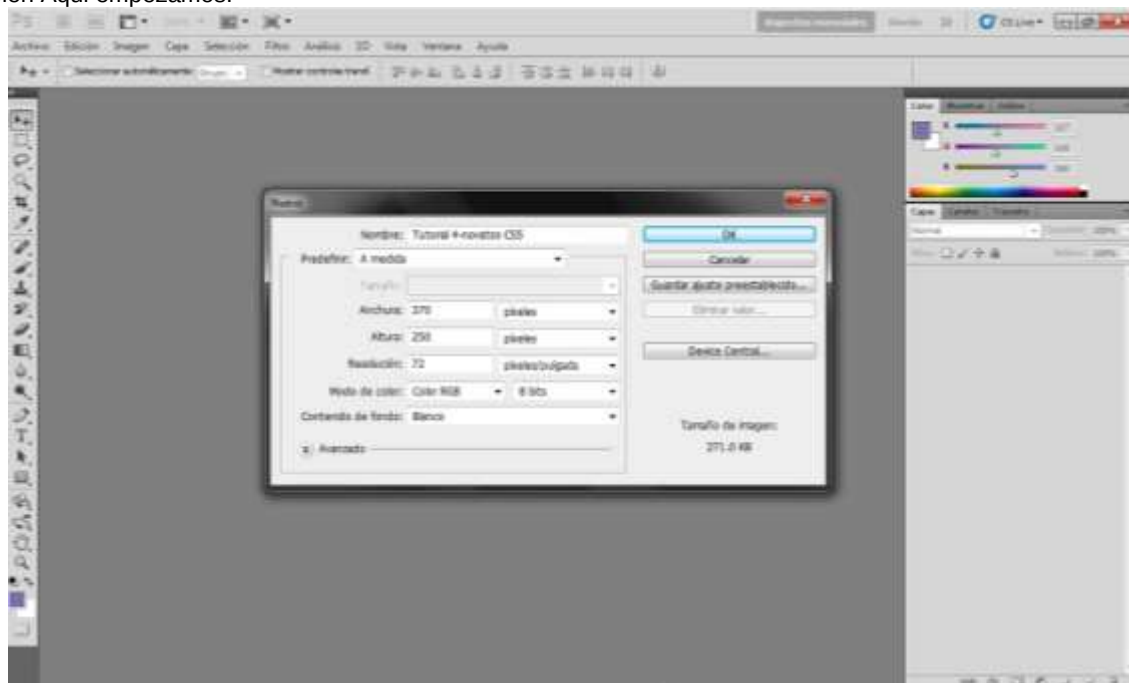
FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRACTICA. 7

TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

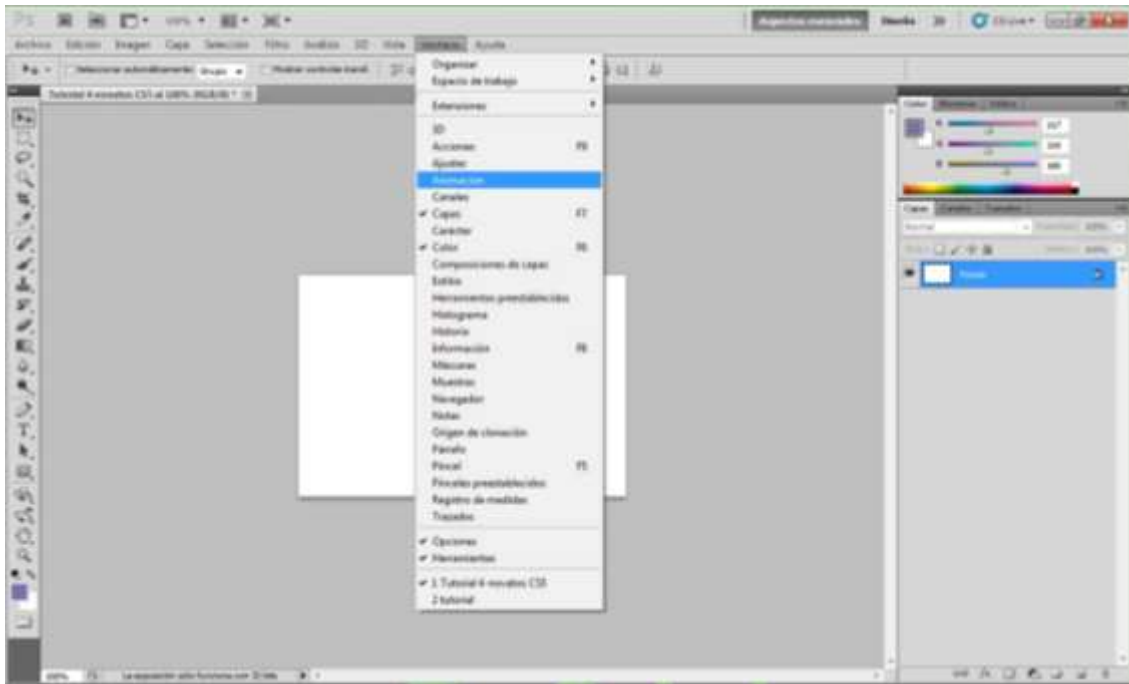
Crear una Animación

Primero que nada le dan Nuevo y le ponen el nombre de su Proyecto. El Tamaño deseado, lo recomendable es que en una animacion fotografamica no sea de gran tamaño. Que no pase más de 500 Pixeles...

Bien Aqui empezamos.



Para los que no saben todavía como poner el cuadro de animacion, en los menú, se van a Ventana, En Inglés creo que Windows, y le dan en Animacion



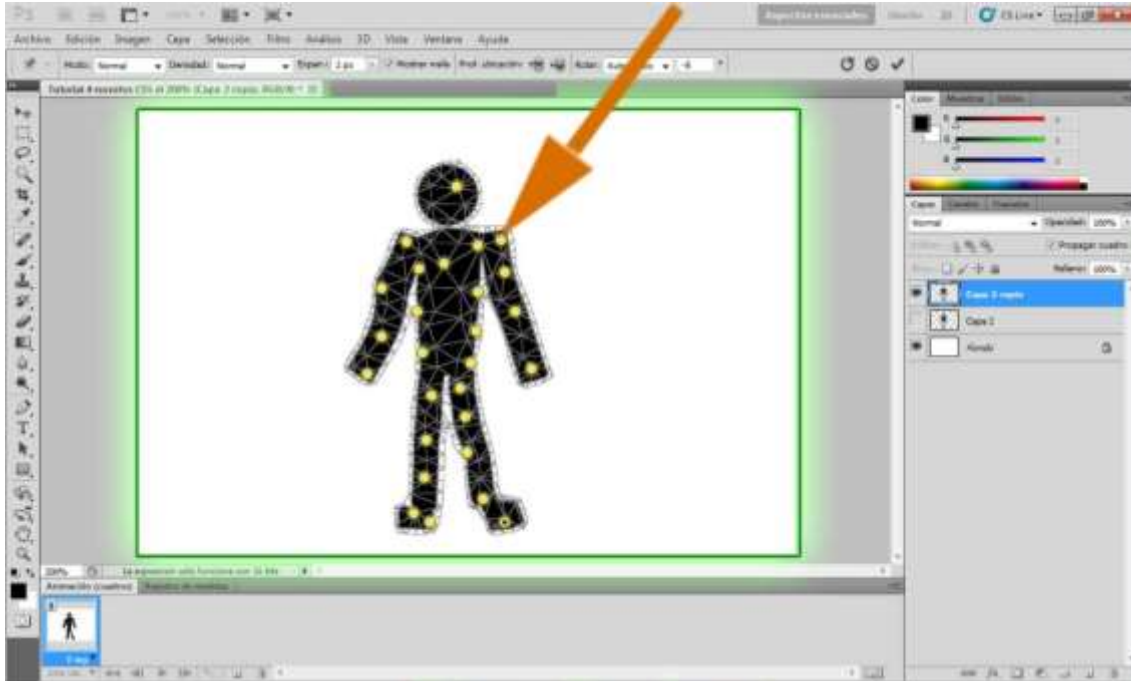
Recuerden que este tutorial son para los Novatos, así es que Ahorrén sus Críticas simplemente es una pequeña demostración de alguna forma como utilizar algunas herramientas y conocer más lo que tiene sus Photoshop...

Aquí en la Parte de abajo verán un cuadrito para que aparezca el cuadro de fotograma y poder empezar a Grabar los movimientos de sus Imágenes,

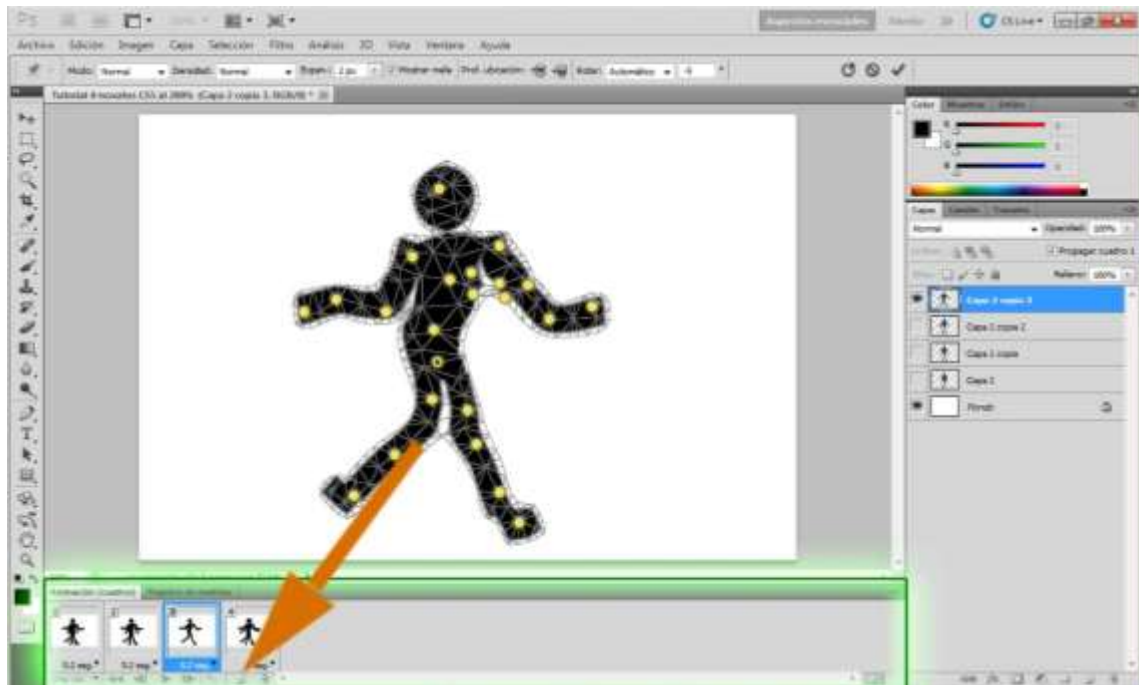
- Esto es lo que les aparecerá más o menos desde aquí podrán grabar cada fotograma de sus animación como verán yo ya tengo una imagen fea ya hecha es la que yo utilizaré para la animación,.....



- Marcan la imagen se van en donde dice [Edición], [Deformación de posición Libre]. Es la nueva Herramienta del Photoshop Cs5 tiene una Increíble Función, le dan click para crear cada punto de manipulación Entre más sean los puntitos más control tendrán sobre cada parte de la deformación como son cada fotograma trabajaremos en muchas capas,



- Aquí estamos grabando ya las fotogramas que estamos animando en la parte donde esta la flechita es para grabar nuevo, (como seguir grabando)



- Una vez que ya tengan terminada su animacion se van a: [Archivo] [Guardar para Web y Dispositivo] y como se mira nuestra animacion podran guardarlo como quieran incluso si desean cambiar el tamaño Pero antes de Guardarlo tienen que fijar que su Imagen este en Repetición Infinita Para que nunca deje de tener movimiento Repeticion una sola vez seria bueno para utilizarlo en una Pagina como Cargando.... o cosas asi





INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA



DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____

FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRACTICA. _____ 8 _____.

TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

Creación de un GIF animado

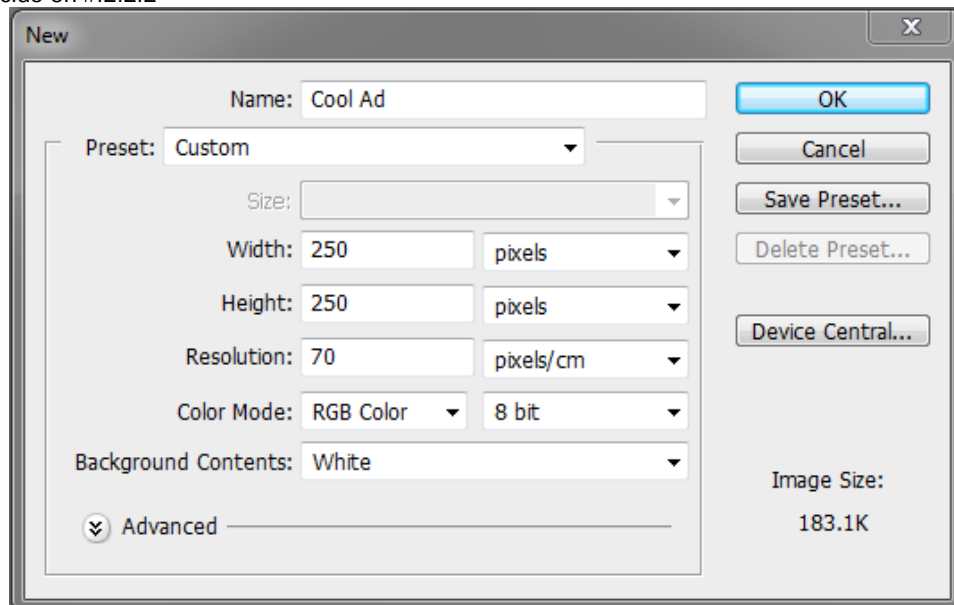
Animated Gif files have been the butt of many jokes within the design community. That is because animated gifs are famous for being a bit cheesy and notorious for cluttering up a page. Used properly however, animation can draw interest to an otherwise overlooked area of a page. Today, we will demonstrate how to use Photoshop to create an animated gif in Photoshop CS5. Let's get started!

Los archivos Gif animados han sido blancos de muchos chistes dentro de la comunidad de diseño. Eso es porque GIF animados es famoso por ser un poco cursi y notorio para saturan una página. Utiliza correctamente, sin embargo, animación puede dibujar interés a un pasado por alto el área de una página. Hoy, demostraremos cómo utilizar Photoshop para crear un gif animado en Photoshop CS5. Vamos a empezar!

Step 1

Create a new document 250 x 250 px and set the resolution to 70 px with the background color set to #f2f2f2.

Crear un nuevo documento de 250 x 250 px y conjunto la resolución 70 px con el color de fondo establecido en #f2f2f2





Step 2

Place a logo in the top center of the canvas.

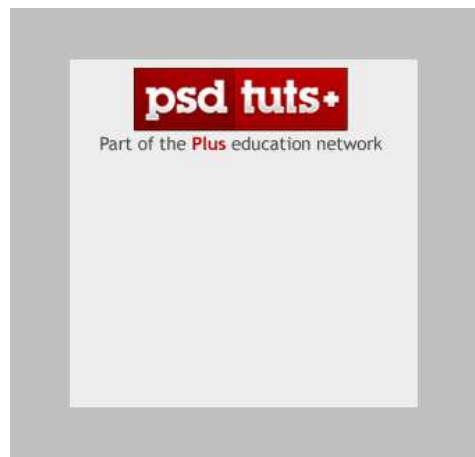
Colocación de un logotipo en la parte central superior del lienzo.



Step 3

Write a tag line under the logo.

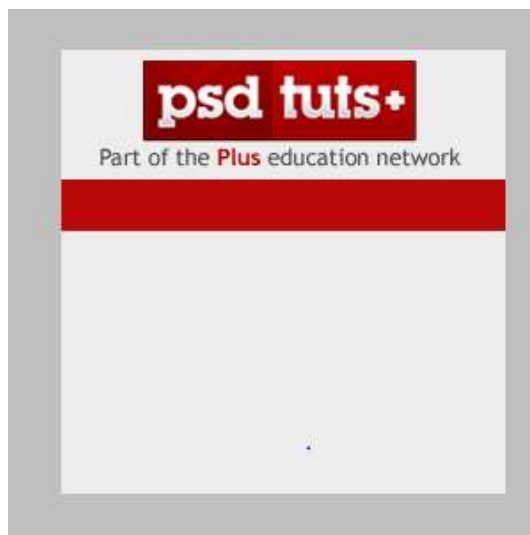
Escribir una línea de etiqueta con el logotipo.



Step 4

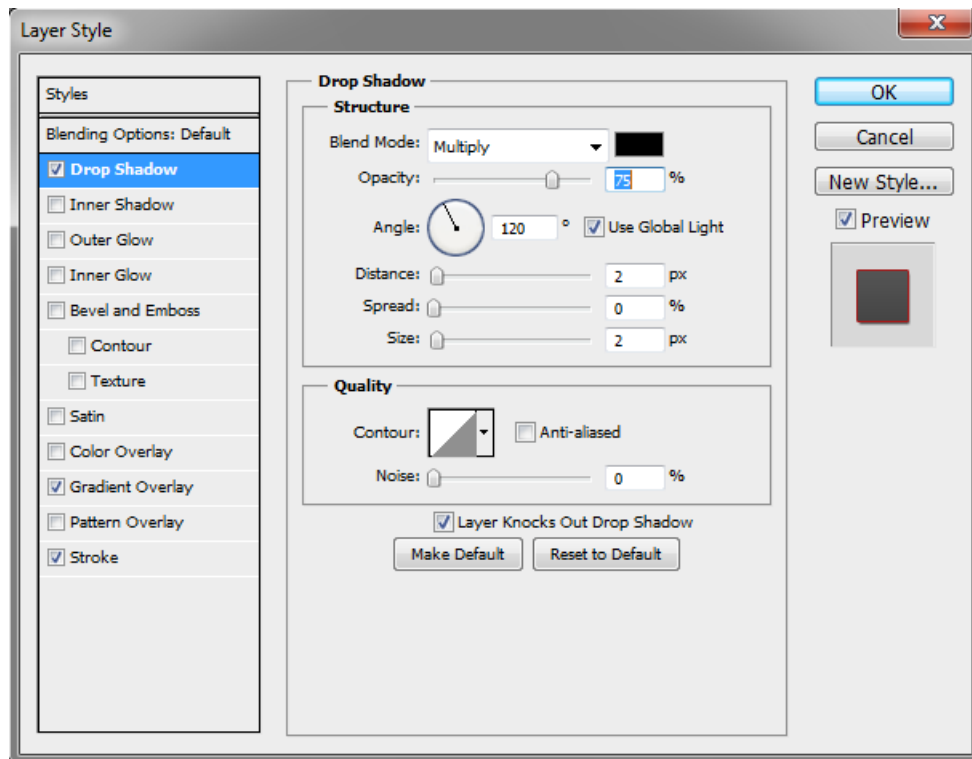
Draw a rectangle box and set the color to #90909.

Dibuje un cuadro de rectángulo y establezca el color # 90909.

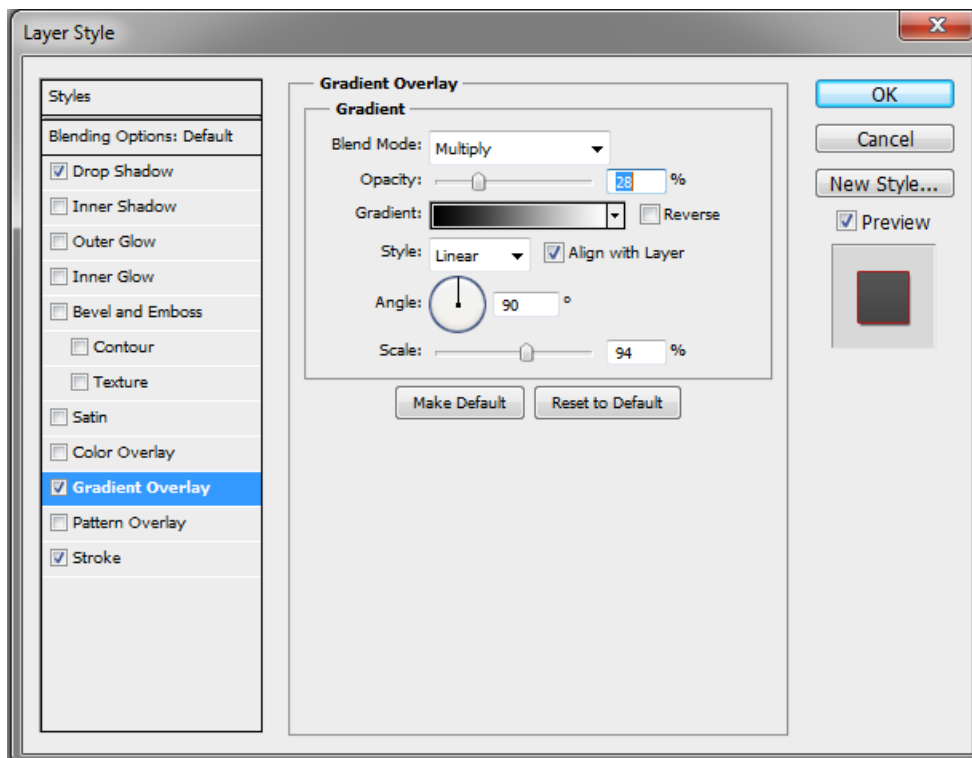


Open the layer styles dialog box and check Drop shadow. Reduce the distance and size to 2px.

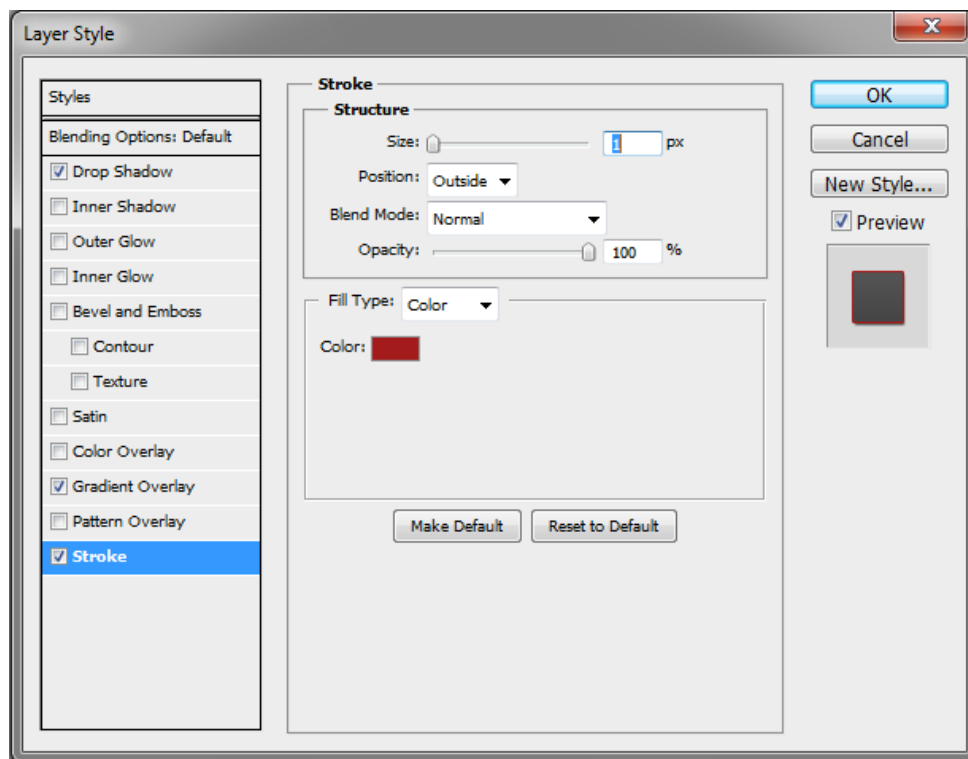
Abrir el cuadro de diálogo estilos de capa y comprobar la sombra paralela. Reducir la distancia y el tamaño a 2px.



Now add a gradient overlay and set the blending mode to Multiply with an opacity of 28%.
 Ahora agregue una superposición de degradado y defina el modo de fusión para multiplicar con una opacidad del 28%.



Add a stroke and reduce the size to 1 px. Set the color to #a31b1b.
 Añadir un trazo y reducir el tamaño 1 px. Defina el color # a31b1b.



Step 5

Add some bullet points. In our case we added the text: Tutorials, Articles, Tips, Freebies, Basix, Videos, Premium, as shown.

Añadir algunos puntos. En nuestro caso, hemos añadido el texto: Tutoriales, artículos, consejos, regalos, Basix, Videos, Premium, como se muestra



Rasterize the text layers and create a clipping mask.
Rasterizar el texto de las capas y crear una máscara de recorte.



Step 6

Now place an eye-catching image. In our case we used the premium program icon for Psdtuts but feel free to use whatever suits your purpose.

Ahora coloque una imagen atractiva. En nuestro caso hemos utilizado el icono del programa prima para Psdtuts pero siéntase libre de usar lo que mejor se adapte a su propósito.



Step 7

Draft some more supporting text as shown below the image you placed in Step 6.

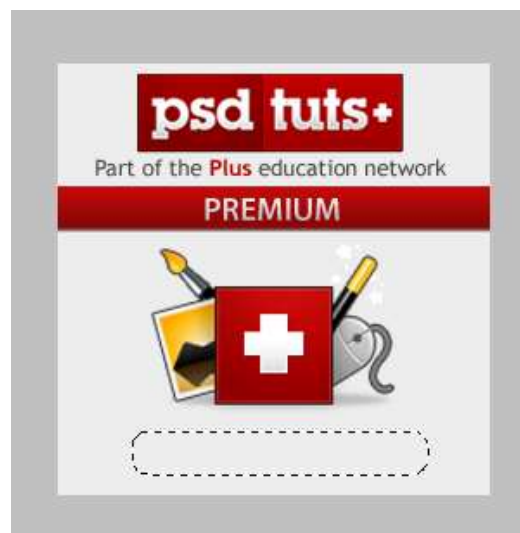
El proyecto de texto más apoyo como se muestra debajo de la imagen que coloca en el paso 6.



Step 8

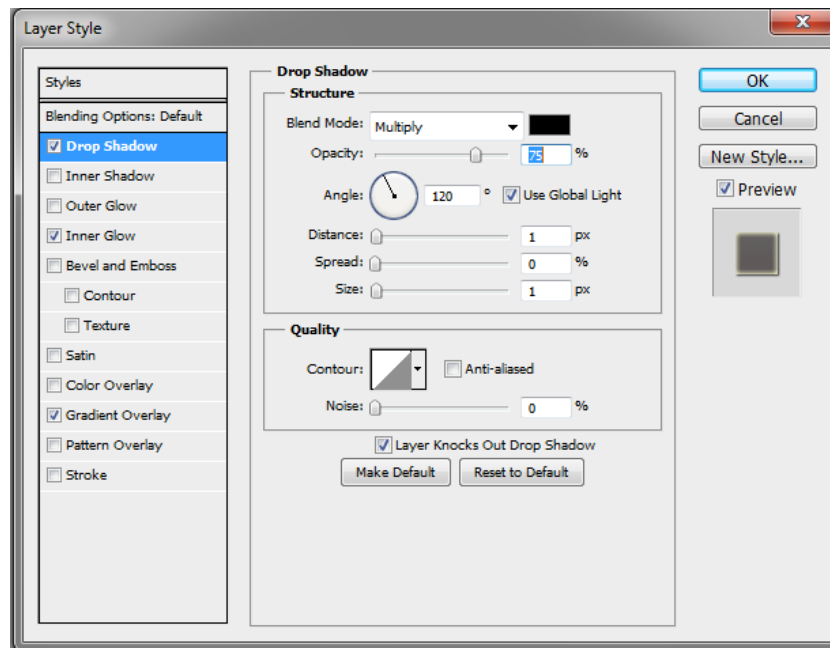
Create an oval Box and set the color to #fdfcfc.

Crear un cuadro de oval y establezca el color #fdfcfc.



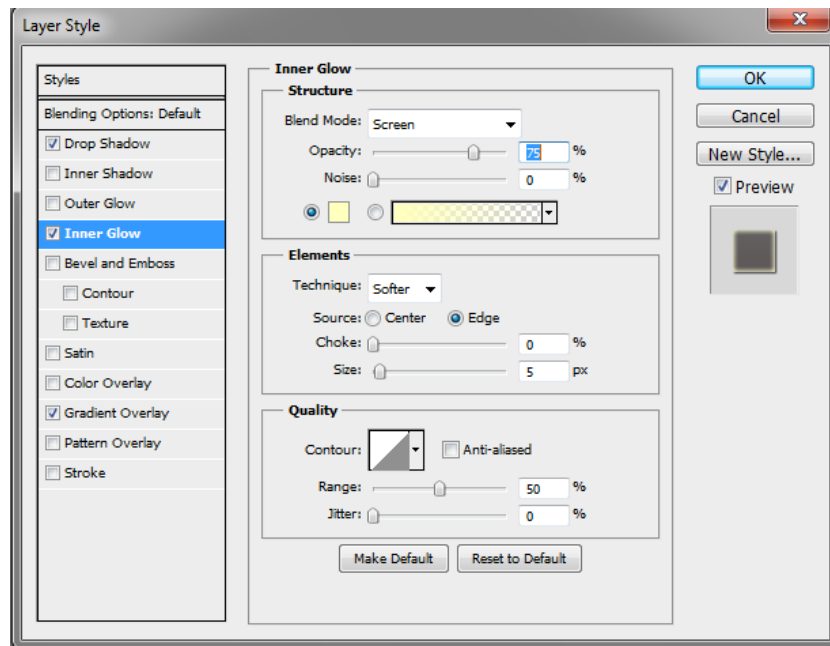


Open the layer styles dialog box and apply a drop shadow. Reduce the distance and size to 1 px.
 Abra el bix de diálogo estilos de capa y aplica una sombra paralela. Reducir la distancia y tamaño 1 px.

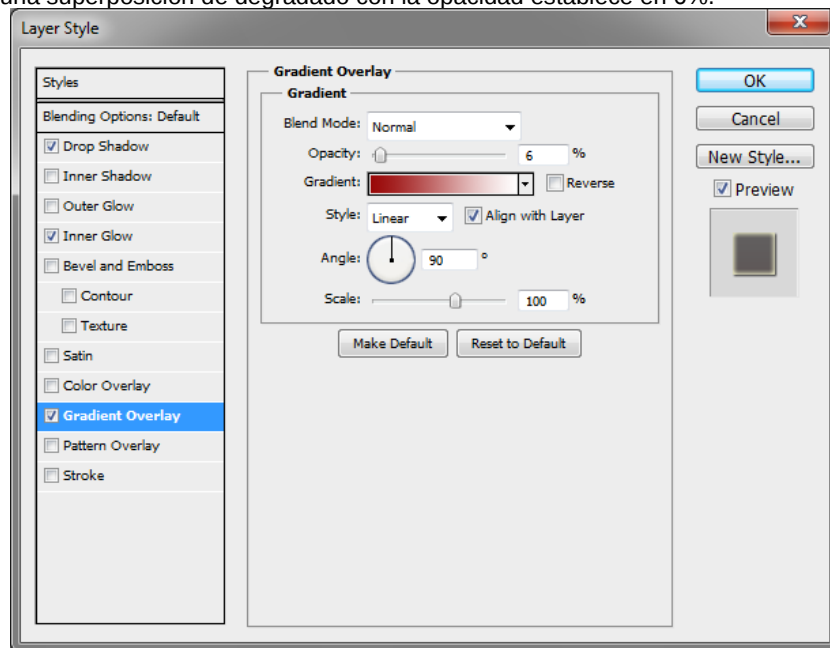


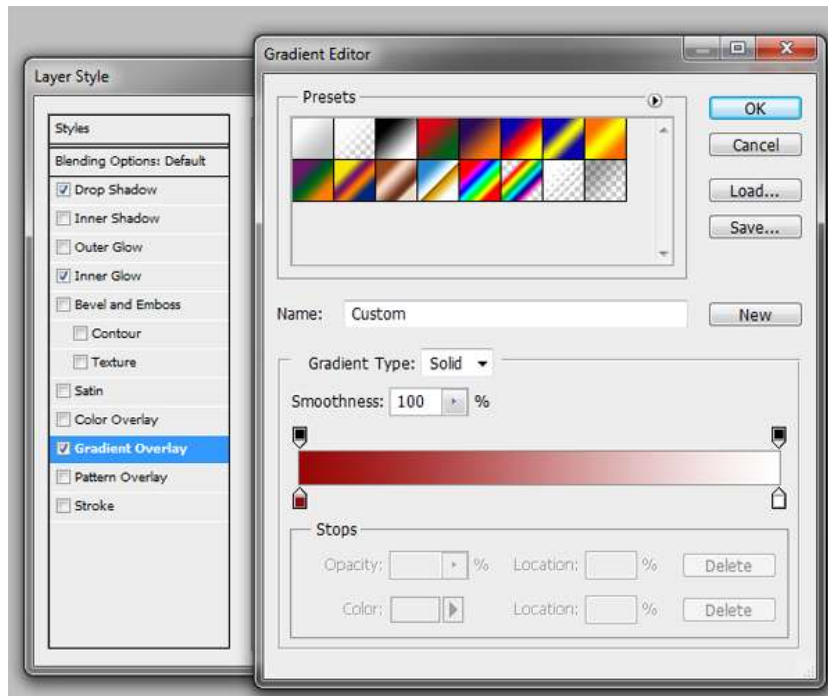
Check Inner glow and leave it as it is.

Compruebe el resplandor interior y dejarlo como está.



Add a Gradient Overlay with the Opacity set to 6%.
 Agregar que una superposición de degradado con la opacidad establece en 6%.

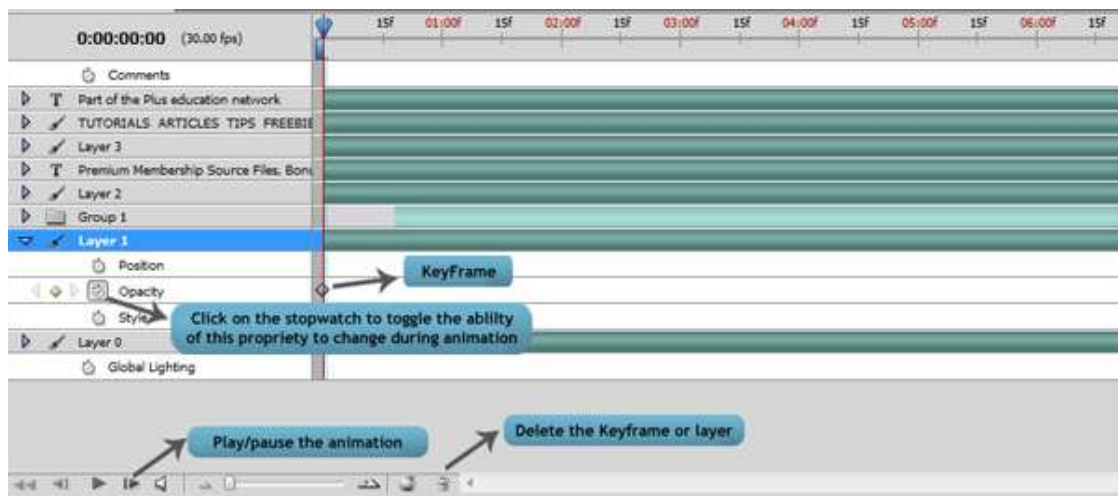




Step 9

Now that we have finished creating all our layers, we are now ready to start work on the animation. First, open the Animation panel (Window > Animation). I will use the Timeline Animation panel (and not the frame animation). Note: This feature is only in Photoshop Extended. Now set all your layers to visible but reduce their opacity to 0%.

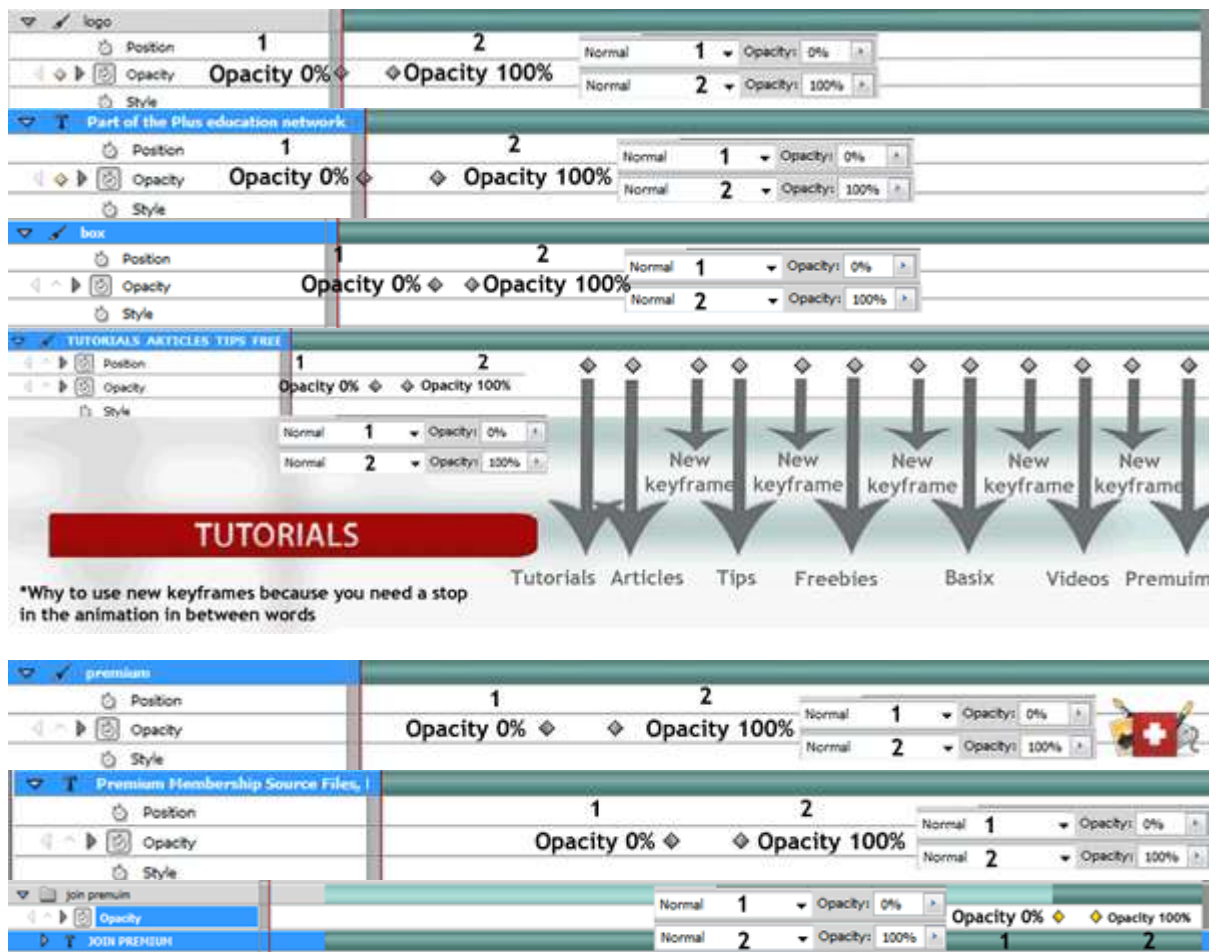
Ahora que hemos terminado de crear todas nuestras capas, ahora estamos listos para empezar a trabajar en la animación. En primer lugar, abra el panel Animación (ventana > animación). Voy a utilizar el panel Línea de tiempo de animación (y no la animación fotograma). Nota: Esta función es sólo en Photoshop Extended. Ahora establecer todas las capas visibles, pero reducir la opacidad a 0%.



Step 10

Refer to the image below for instructions on how to insert keyframes and where to increase opacity.

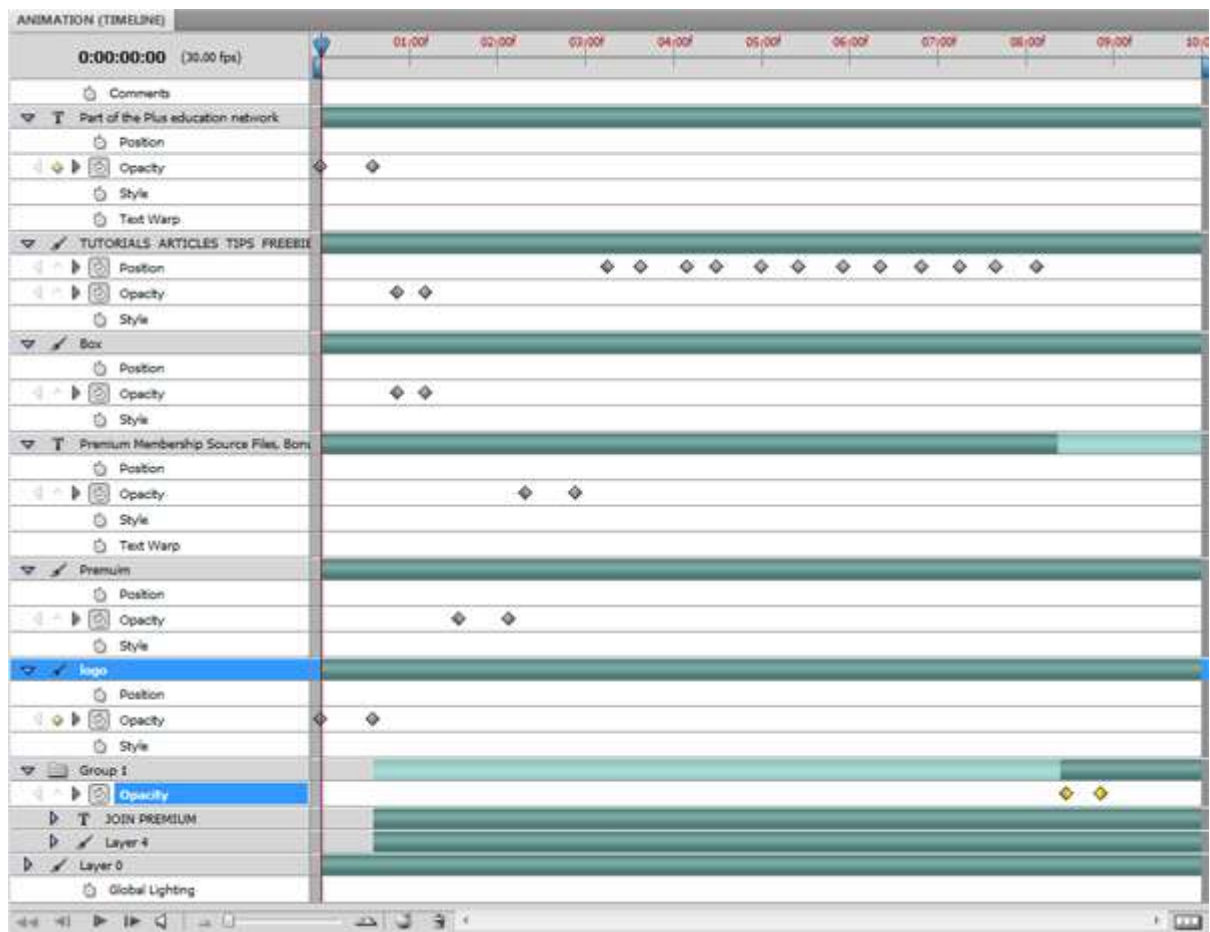
Consulte la imagen a continuación para obtener instrucciones sobre cómo insertar fotogramas clave y dónde aumentar la opacidad.



Step 11

Your timeline should look similar to the example below.

La línea de tiempo debe ser similar del ejemplo siguiente.



Step 12

We have now completed our animation. Press play to see the result. Feel free to tweak it where necessary. To save your banner, go to File > Save for Web & Devices. Then use

Ahora hemos completado nuestra animación. Pulse Reproducir para ver el resultado. Siéntase libre de retocarlo cuando sea necesario. Para guardar su banner, vaya al archivo > guardar para Web & dispositivos. A continuación, utilizar



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTIFICOS Y TECNOLOGICOS
CECyT NARCISO BASSOLS GARCIA



DEPARTAMENTO DE LA CARRERA DE
TECNICO EN COMPUTACION

LABORATORIO DE APLICACIONES MULTIMEDIA

ALUMNO: _____ GRUPO: _____ SECCION: _____

FIRMA DEL PROFESOR: _____ FECHA: _____ PRACTICA. _____ 9 _____.

TIEMPO DE REALIZACIÓN 2 HORAS

Efectos especiales en una foto.

1 Open an existing picture.



2 Use your favorite selection method to create a selection on the main object. I prefer to use the

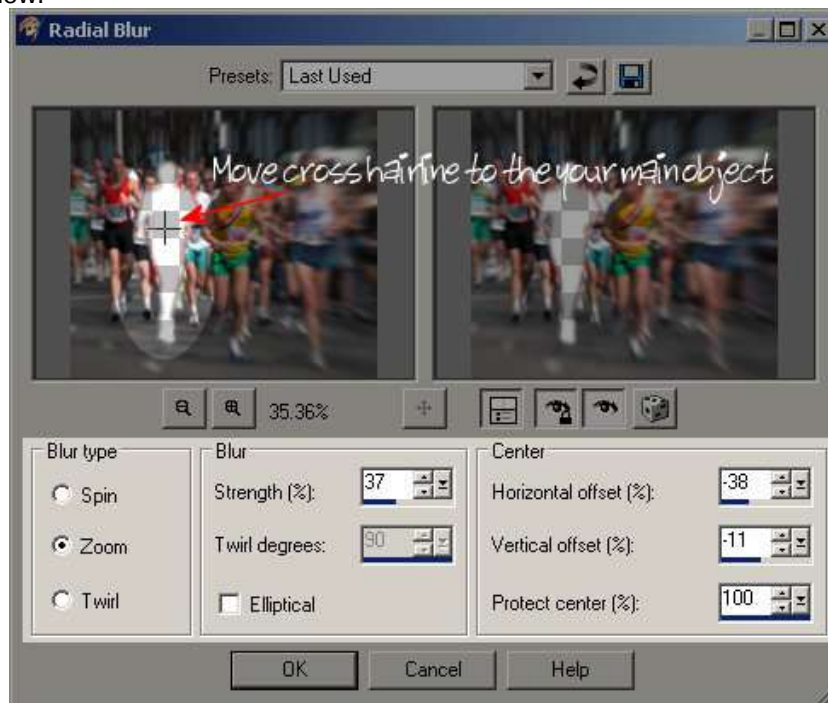
Lasso Tool 

Selection settings:

Type = Point to point Feather = 10 Smoothing = 5 Antialias = checked



3 Invert selection by pressing **Ctrl+Shift+I**. Apply **Radial Blur** filter (**Adjust>Blur>Radial Blur**) using the settings below.



Below is the result after applying Radial Blur on the inverted selection.



4 You can optionally convert the inverted selection to grey color using **Colorize** *hue=0 saturation=0* (**Shift+L**).



5 Radial Blur example using Twirl Effect (Adjust>Blur>Radial Blur).

Blur type	Blur	Center
☐ Spin	Strength (%): 24	Horizontal offset (%): -38
☐ Zoom	Twirl degrees: 50	Vertical offset (%): -11
☒ Twirl	☐ Elliptical	Protect center (%): 37



Example using Motion Blur filter (Adjust>Blur>Motion Blur),



Example using regular Blur filter (**Adjust>Blur>Blur**),

