
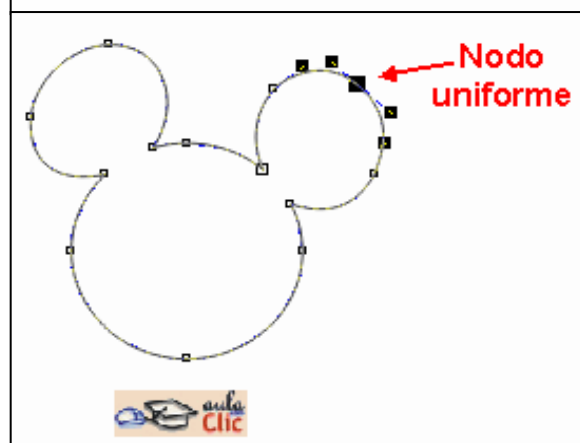
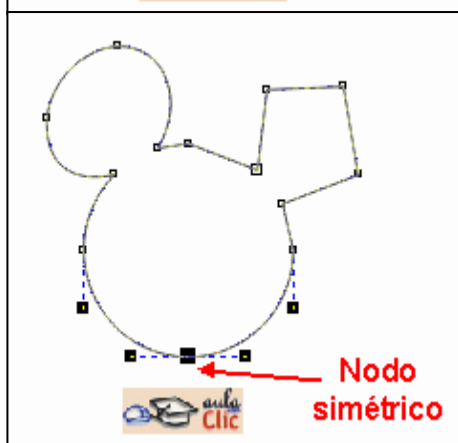
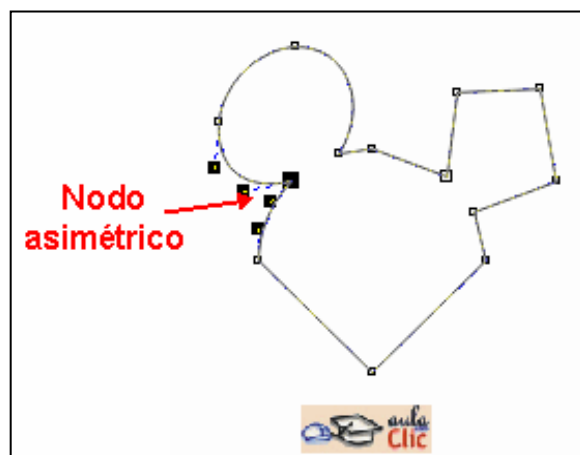
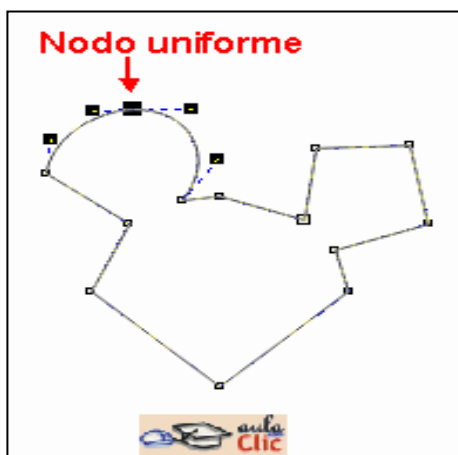
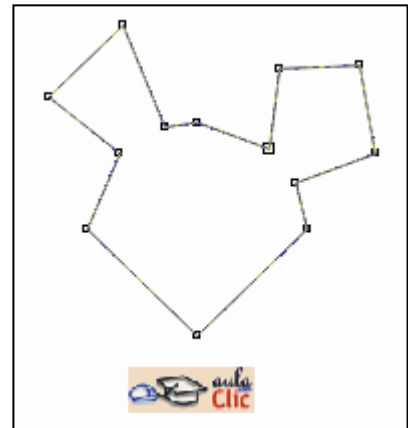
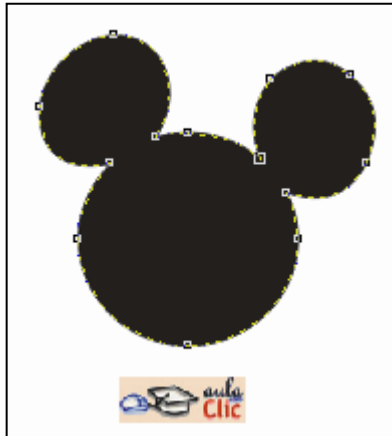


## PRÁCTICA 24 - DISEÑO AVANZADO CON COREL

1. Si no tienes abierto **CorelDRAW 12**, ábrelo para realizar el ejercicio.
2. Para abrir un nuevo documento en blanco, abre el menú Archivo y selecciona Nuevo, o haz clic en el botón nuevo de la barra Estándar.
3. Haz clic sobre la herramienta **Bézier**. 
4. Inserta los nodos que se necesitan, como se observa en la imagen a continuación, para crear un personaje animado muy conocido.
5. Haz clic con la herramienta **Forma** en el medio de la línea que vas a curvar y haz clic en la herramienta **Convertir línea en curva**. Convierte todas las líneas en curvas. Con la herramienta **Forma**, selecciona cada uno de los nodos y transfórmalos en **simétricos, asimétricos o uniformes** según corresponda, y modifica los sub-trayectos como se observa en las siguientes imágenes:

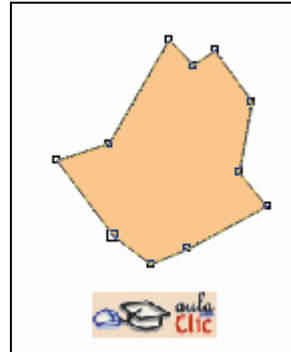


Ahora seguro que ya reconoces al personaje animado!

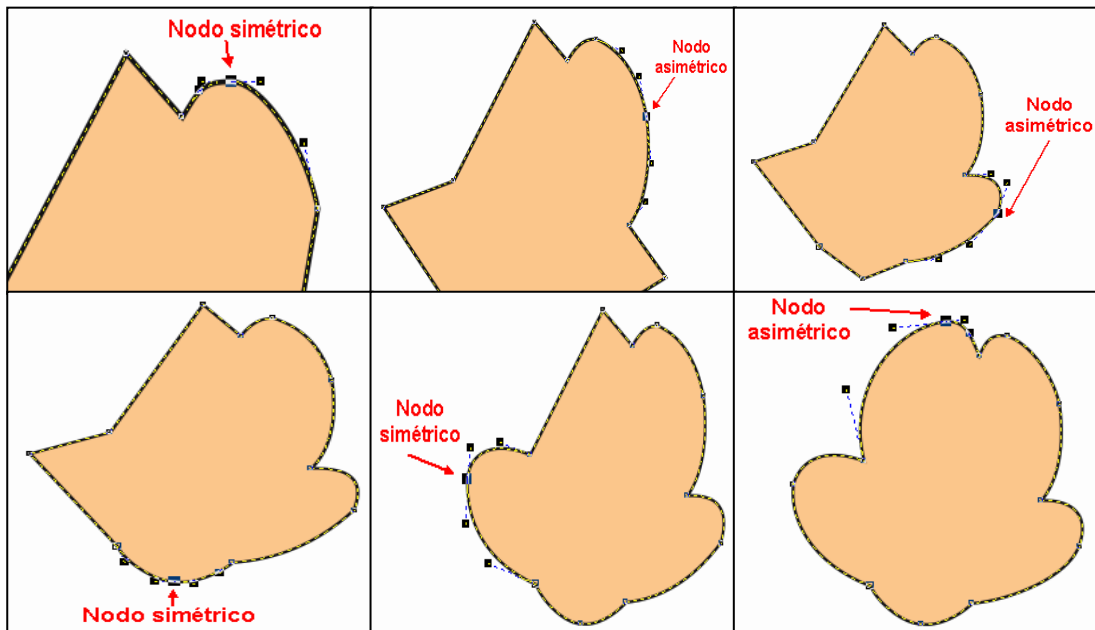


6. Rellena la figura con color negro.

7. Vamos a dibujar ahora la cara. Inserta los nodos necesarios como observas en la imagen siguiente. Rellena la figura con color arena.

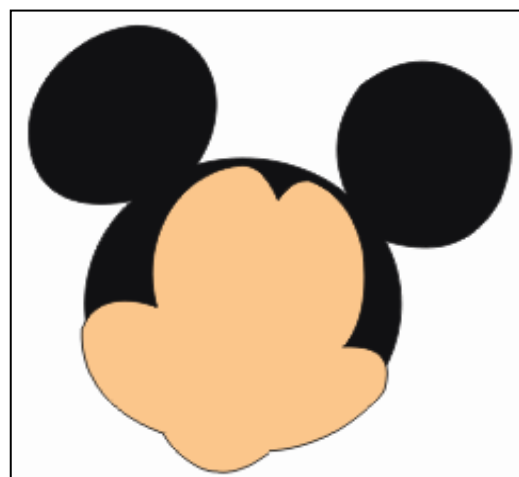


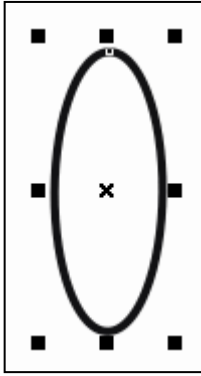
8. Haz clic con la herramienta Forma en el medio de la línea que vas a curvar y haz clic en la herramienta Convertir línea en curva . Convierte todas las líneas en curvas. Con la herramienta Forma, selecciona cada uno de los nodos y transfórmalos en simétricos, asimétricos o uniformes según corresponda, y modifica los sub-trayectos como se observa en las siguientes imágenes.



9. Ubica la cara sobre el diseño donde están las orejas, para alinear las partes.

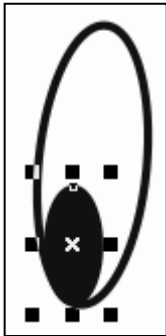
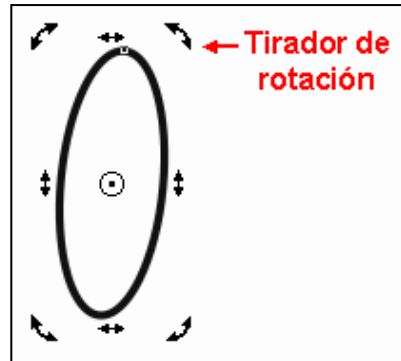
□ Ahora vamos a hacer un ojo. Ambos ojos son iguales, sólo que el izquierdo es más grande que el derecho, así que haremos uno y lo duplicaremos.





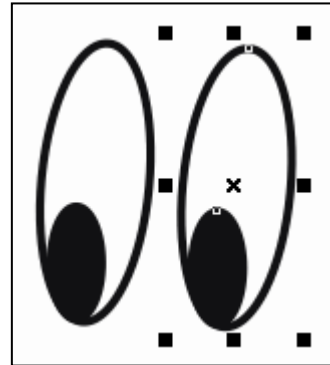
10. Haz clic en la herramienta Elipse y dibuja un óvalo

11. Vamos a girar levemente el óvalo hacia la derecha. Haz otro clic sobre el óvalo y cuando aparezcan los tiradores de rotación, giras un poco hacia la derecha arrastrando de uno de ellos.



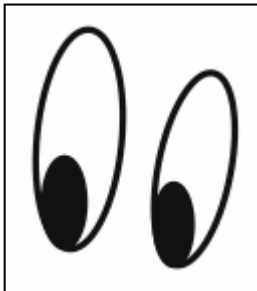
12. Con la herramienta Elipse dibuja otro óvalo más pequeño y rellénalo de color negro. Intenta hacer coincidir los bordes inferior izquierdo.

13. Duplica el ojo. Selecciona los dos óvalos y haz clic en el menú Edición / Duplicar.



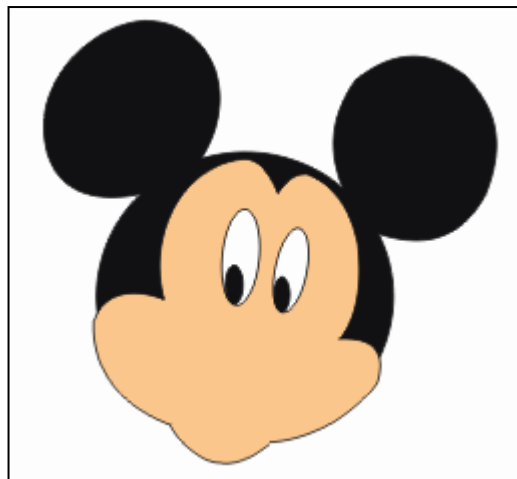
❑ Ahora tienes dos ojos iguales. Vamos a achicar el ojo duplicado.

14. Haz clic sobre uno de los tiradores de tamaño y arrástralo hacia adentro para achicarlo.

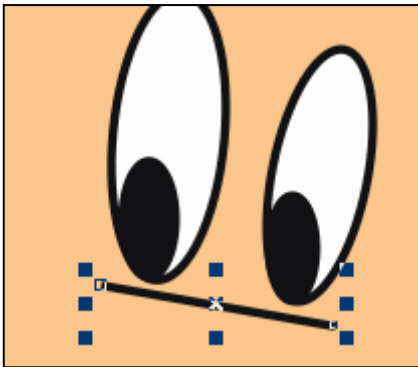


15. Rota un poco hacia la derecha el óvalo blanco del ojo más pequeño, para darle un poco más de gracia a la expresión de la cara.

16. Ubica los ojos dentro de la cara.



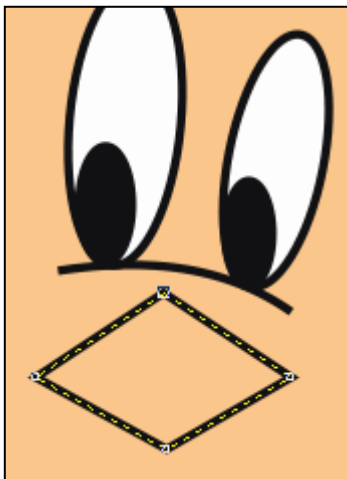
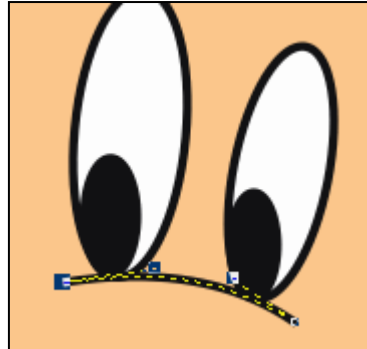
Vamos a dibujar la nariz.



17. Dibuja dos nodos con la herramienta Bézier , para que quede una línea.

18. Haz clic con la herramienta Forma dentro de la línea y transfórmala a curva, haciendo clic en el botón Convertir línea en curva.

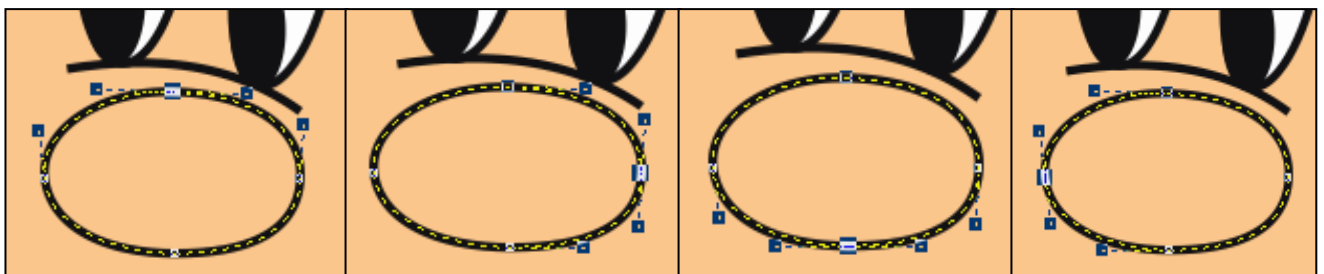
19. Modifica los tiradores de los nodos, para crear una curva como la que observas a continuación.



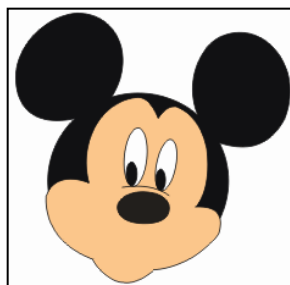
20. Continuando con la nariz, vamos a utilizar la herramienta Bézier y dibujar nodos como los de la siguiente imagen.

21. Haz clic con la herramienta Forma dentro de todas las línea y transfórmalas a curvas, haciendo clic en el botón Convertir línea en curva.

22. Con la herramienta Forma , selecciona cada uno de los nodos, transfórmalos en simétricos, y modifica los sub-trayectos como se observa en las siguientes imágenes.

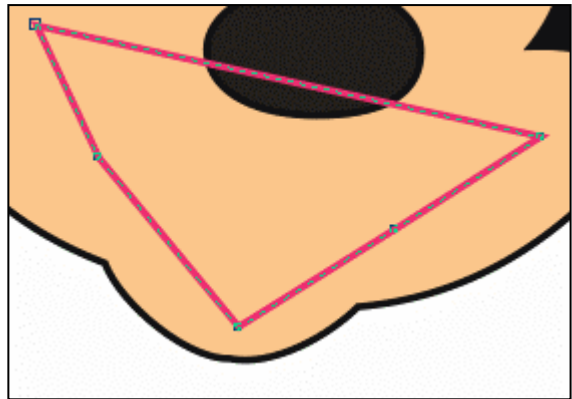


23. Rellena con color negro la nariz.

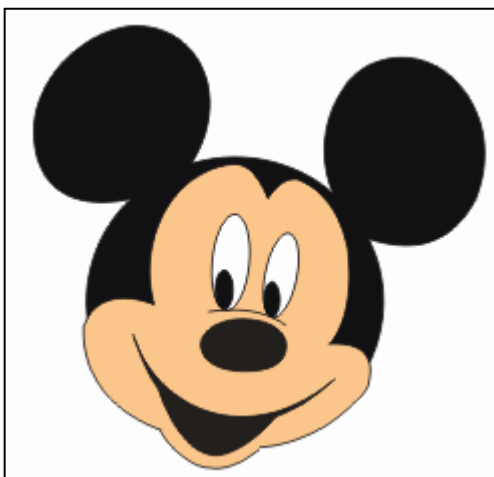
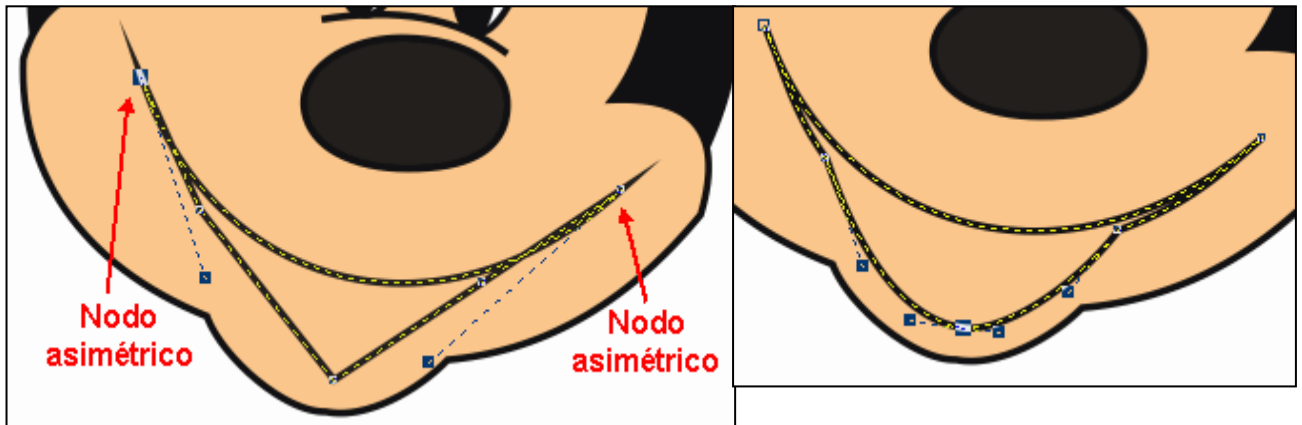


Sólo nos falta hacer la boca.

24. Vamos a utilizar la herramienta Bézier y dibujar nodos como los de la siguiente imagen. Observa que he cambiado el color del borde para que se distinga la línea que pasa sobre la nariz.

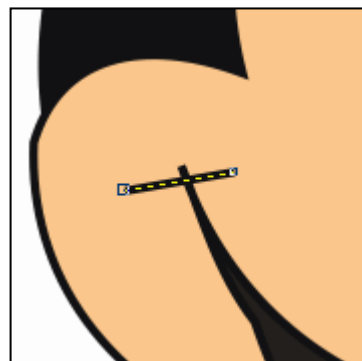


25. Haz clic con la herramienta Forma en el medio de la línea que vas a curvar y haz clic en la herramienta Convertir línea en curva. Convierte todas las líneas en curvas. Con la herramienta Forma, selecciona cada uno de los nodos y transfórmalos en simétricos, asimétricos o uniformes según corresponda, y modifica los sub-trayectos como se observa en las siguientes imágenes.

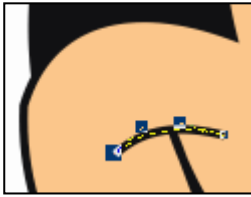


26. Rellena con color negro la boca.

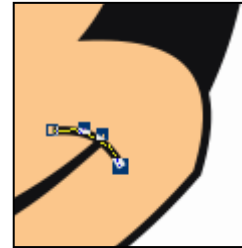
27. Dibuja una línea con la herramienta Bézier sobre el borde izquierdo de la boca.



28. Con la herramienta Forma, haz clic dentro de la línea y luego haz clic en la herramienta Convertir línea en curva. Luego modifica los tiradores para lograr una línea como la que observas a continuación.

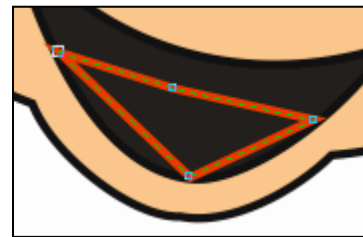


29. Repite los pasos 27 y 28 para el lado derecho de la boca. Obtén una curva como la de la imagen.

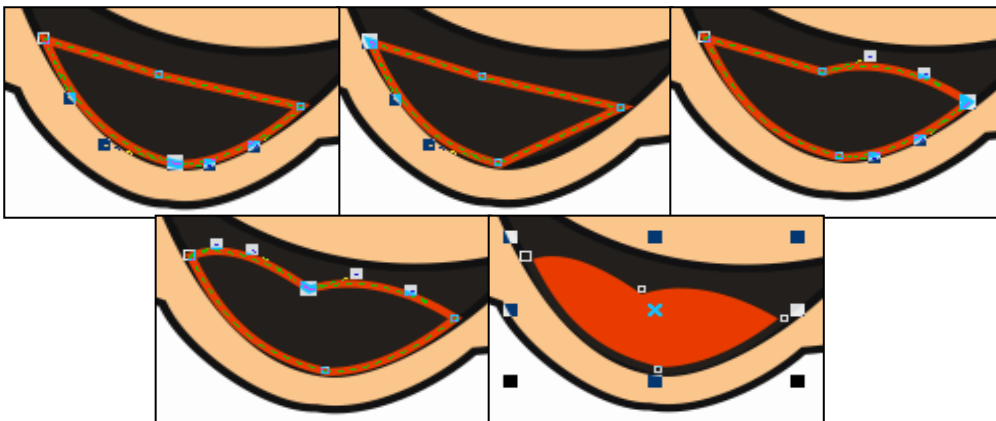


Vamos a dibujar la lengua.

30. Vamos a utilizar la herramienta Bézier y dibujar nodos como los de la siguiente imagen. Observa que he cambiado el color del borde (seleccionas la figura y haces clic derecho sobre el color rojo de la paleta de colores), para que se distinga la lengua que está sobre la boca que tiene fondo negro.



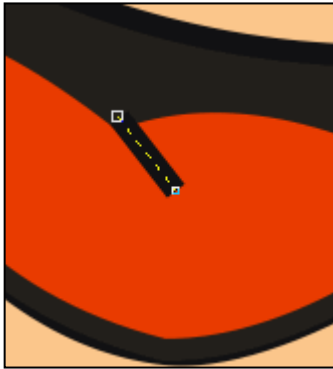
31. Haz clic con la herramienta Forma en el medio de la línea que vas a curvar y haz clic en la herramienta Convertir línea en curva. Convierte todas las líneas en curvas. Con la herramienta Forma, selecciona cada uno de los nodos y transfórmalos en simétricos, asimétricos o uniformes según corresponda, y modifica los sub-trayectos como se observa en las siguientes imágenes.



32. Rellena la lengua con color rojo. Para ello selecciona la lengua con la herramienta **Selección** y haz clic sobre el color rojo que hay en la paleta de colores.

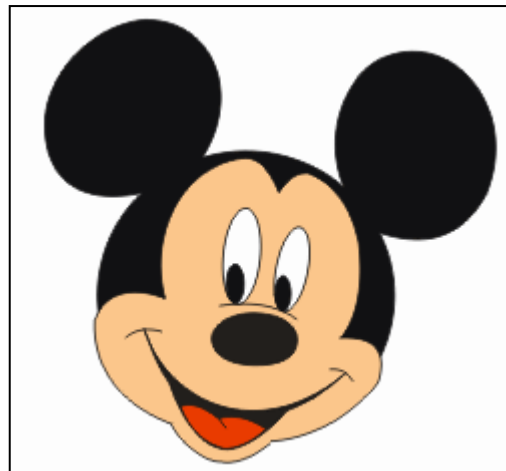


33. Aplícale a la lengua color de borde negro. Para ello selecciona la lengua con la herramienta **Selección** y haz clic derecho sobre el color negro que hay en la paleta de colores.



34. Selecciona la herramienta Bézier y dibuja una línea sobre la lengua. No necesitas transformar la línea en curva. Con una línea recta es suficiente.

35. Ahora sí, hemos terminado. La imagen siguiente corresponde al dibujo final.



36. Guarda el archivo como **practica24-tunombre.cdr**