DISEÑA UN ROBOT Rosa Kaufman 1

Utilizando un **programa de Presentaciones** podés dibujar un robot utilizando Formas, agrupándolas, girándolas, y además rellenarlas de colores sólidos o transparentes.

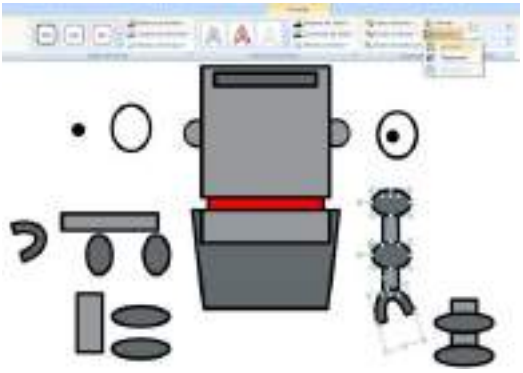
COMENZÁ INSERTANDO FORMAS

Insertá formas para las partes del robot, mediante **Insertar/Formas/Formas básicas** y elegí **Rectángulo, Elipse**, etc. Rellenalas con color.



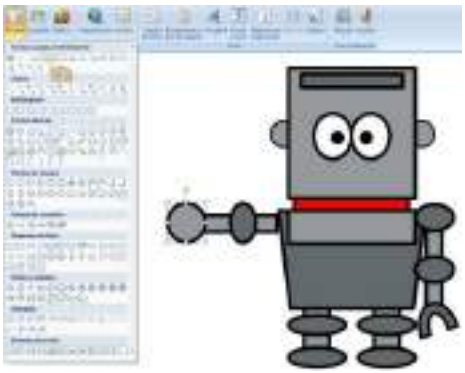
AGRUPÁ VARIAS FORMAS

Agrupá varias formas de una misma parte dl robot, como por ejemplo el brazo, la pierna, etc. y arrastrá el grupo para armar el cuerpo del robot.



DIBUJÁ CÍRCULOS…

Con los menús **Insertar/Formas/Formas básicas/Elipse,** y mientras dibujás la elipse, mantené pulsada la tecla **MAYÚSCULAS.**



PARTES TRANSPARENTES

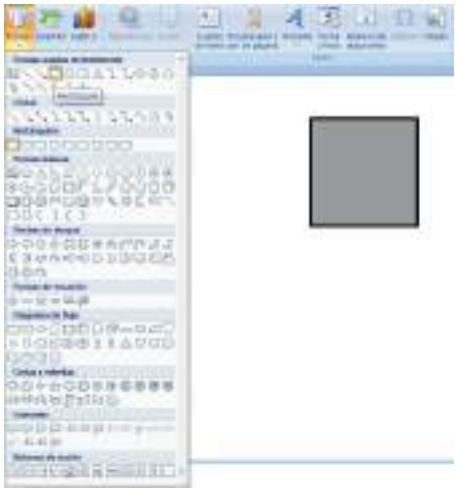
Seleccioná algunas partes del robot, para hacer **transparentes**, mediante **Formato/Relleno de forma/Más colores de relleno/Transparencia.**



DISEÑA UN ROBOT Rosa Kaufman

INSERTAR FORMAS

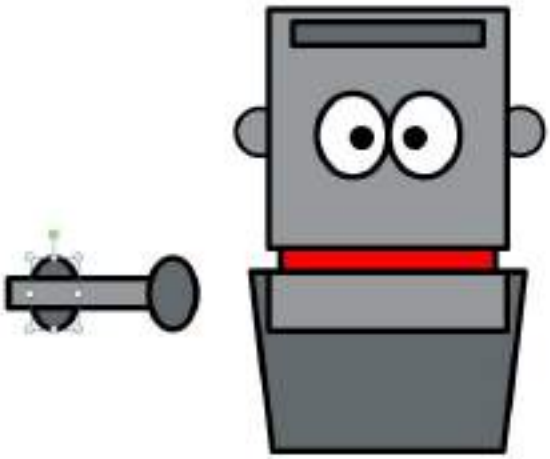
Para insertar formas, elegí **Insertar/Formas/Formas básicas** y seleccioná **rectángulo, elipse**, etc.
Ajustá el tamaño haciendo **Formato/Tamaño** y completá el **Alto** y **Ancho.**



RELLENADO Y BORDES

Rellená las formas desde **Formato/Relleno de forma** para el color, y **Formato/Contorno de forma** para el color, grosor y estilo del borde.
Traé al frente desde **Formato/Organizar.**

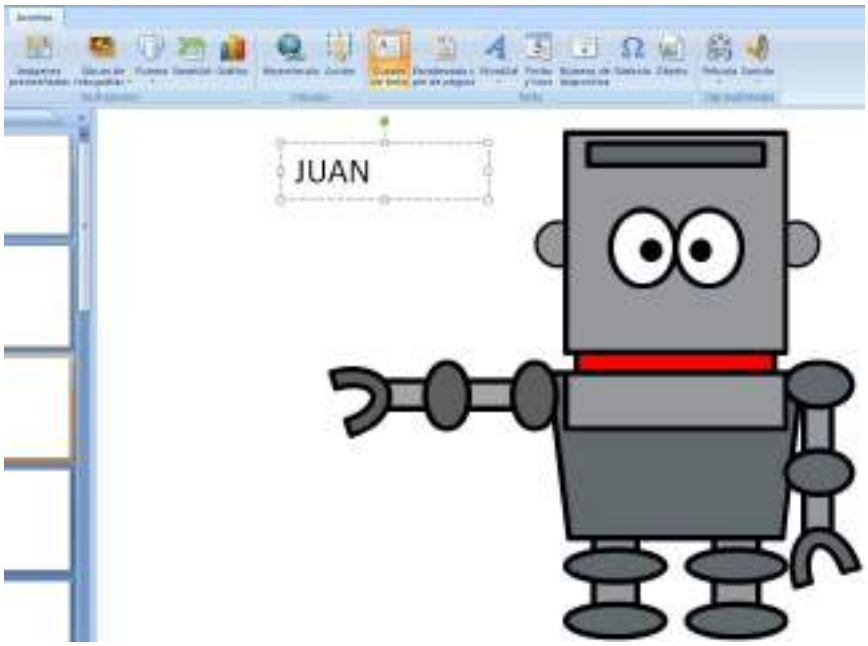




DISEÑA UN ROBOT Rosa Kaufman

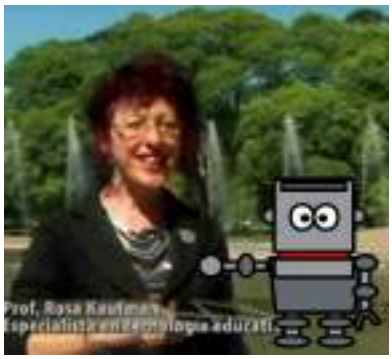
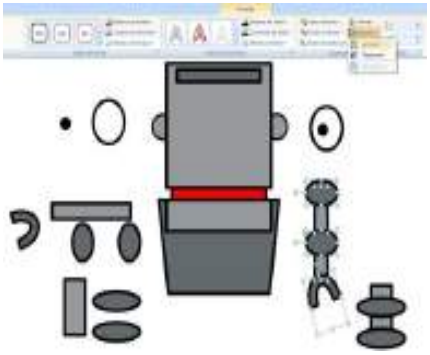
IDEAS PARA LA ESCUELA

Pensá en secciones -cara, brazos, torso, piernas- que forman el robot, agrupando cada una, que está formada a su vez por rectángulos, círculos. Al terminar, **agrupá** todas las secciones y dale nombre al robot con el menú **Insertar/Cuadro de texto.**



DISEÑA UN ROBOT Rosa Kaufman 4

MÁS IDEAS

IDEA 1	IDEA 2	IDEA 3
CARTELERA Con los dibujos de robots que realizaron entre todos, imprímanlos y preparen una **cartelera** para el aula. 	**MONTAJE** **Insertá** alguna foto o dibujo para el fondo y creá un **montaje** para tu robot. Agregale algún texto. 	**REDISEÑAR TODO** Con las mismas **Formas** que usaste para hacer el robot, rediseñá el modelo para hacer uno nuevo. 

¿QUÉ ES UNA IMAGEN DE MAPA DE BITS?

La imagen de mapa de bits está compuesta por puntos individuales –píxeles- dispuestos y coloreados de diversas maneras para formar un patrón.

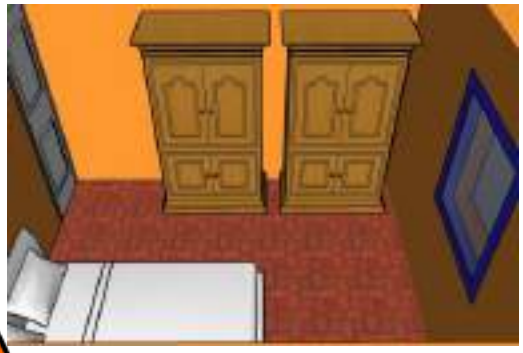


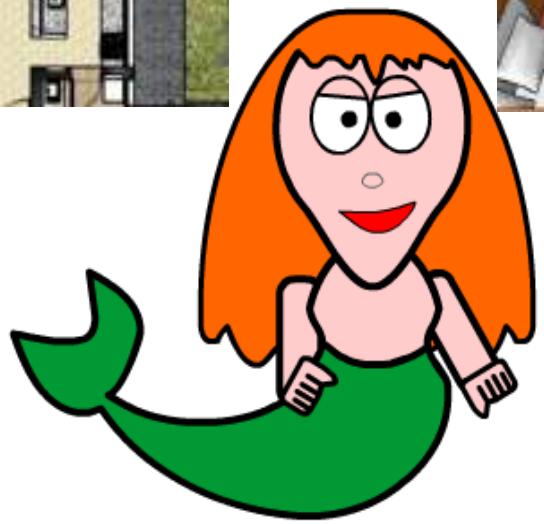


¿QUÉ ES UNA IMAGEN VECTORIAL?

La imagen vectorial se define en forma matemática como una serie de puntos unidos por líneas. Sus propiedades -color, forma, contorno, tamaño y posición-, se incluyen en su definición.

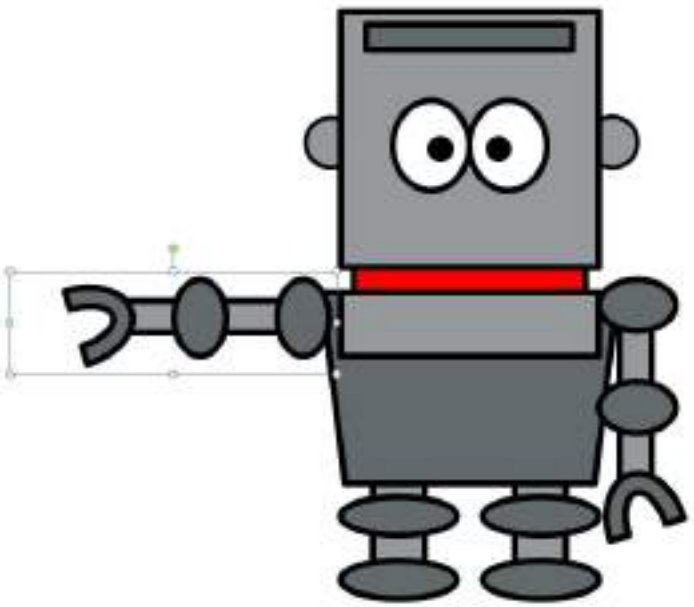






AGRUPAR Y MOVER

Con las formas seleccionadas y la tecla Ctrl (Control) pulsada al mismo tiempo, seleccioná el menú **Formato/Organizar/Agrupar.**
Luego podrás arrastrar el grupo de formas con el mouse.



GIRAR FORMAS

Clickeá sobre la forma o grupo para seleccionarla, y apoyando el mouse sobre el círculo verde que aparece, arrastrá con el mouse a la vez que rotás hacia el lado que quieras girar.

