

© Derechos de autor registrados:
Empresa Editora Macro EIRL

© Derechos de edición, arte gráfico y diagramación reservados:
Empresa Editora Macro EIRL

Especialista responsable:
Lic. Gabino José Juan Reyes Gastelú

Editora:
Lic. Hassel Ortiz Huamán

Corrección de estilo:
Jazmín Moscoso Flores

Coordinación de arte y diseño:
Lucero Monzón Morán

Diagramación:
Julissa Ventocilla Fernández

Ilustración:
Salvador Castañeda Paredes

Edición a cargo de:
© Empresa Editora Macro EIRL
Av. Paseo de la República N.º 5613, Miraflores, Lima, Perú

☎ Teléfono: (511) 748 0560
✉ E-mail: proyectoeditorial@editorialmacro.com
🌐 Página web: www.editorialmacro.com

Primera edición: septiembre 2016
Tiraje: 3000 ejemplares

ISBN N.º 978-612-304-516-6
Registro de proyecto editorial N.º 31501221600871

Impresión
Talleres gráficos de la Empresa Editora Macro EIRL
Jr. San Agustín N.º 612-624, Surquillo, Lima, Perú
Hecho el depósito legal en la Biblioteca Nacional del Perú N.º 2016-10725

Prohibida la reproducción parcial o total, por cualquier medio o método,
de este libro sin previa autorización de la Empresa Editora Macro EIRL.



Índice

Unidad 1 CorelDRAW

1	Entorno de CorelDRAW	8
2	Figuras geométricas y Herramienta Texto	12
3	Herramientas Selección y Dar forma	16
4	Herramientas de dibujo	20
5	Rellenos y contornos	24
6	Transformar objetos	28
7	PowerClip y Lente	32

Unidad 2 Photoshop CC

8	Photoshop	38
9	Selección de color y Tono/saturación	42
10	Herramientas de selección y Texto	46
11	Herramienta Tampón de clonar	50
12	Licuar	54
13	Galería de filtros	58
14	Herramientas de retoque	62

Unidad 3 Animate

15	Animate	68
16	Herramientas de forma y color	72
17	Línea de tiempo y fotogramas	76
18	Herramienta Texto	80
19	Biblioteca de objetos	84
20	Herramienta Pluma y Subselección	88
21	Símbolos y Efecto de Color	92

Unidad 4 Kodu

22	Entorno del programa	98
23	Herramientas	102
24	Línea de programación	106
25	Asignación de acciones	110
26	Diálogo entre personajes	114
27	Rutas definidas	118
28	Perder o Ganar	122

Proyecto de robótica	126
Anexos	134
Bibliografía	143

1. Iniciamos CorelDRAW

Responde: ¿Para qué se utiliza este programa?



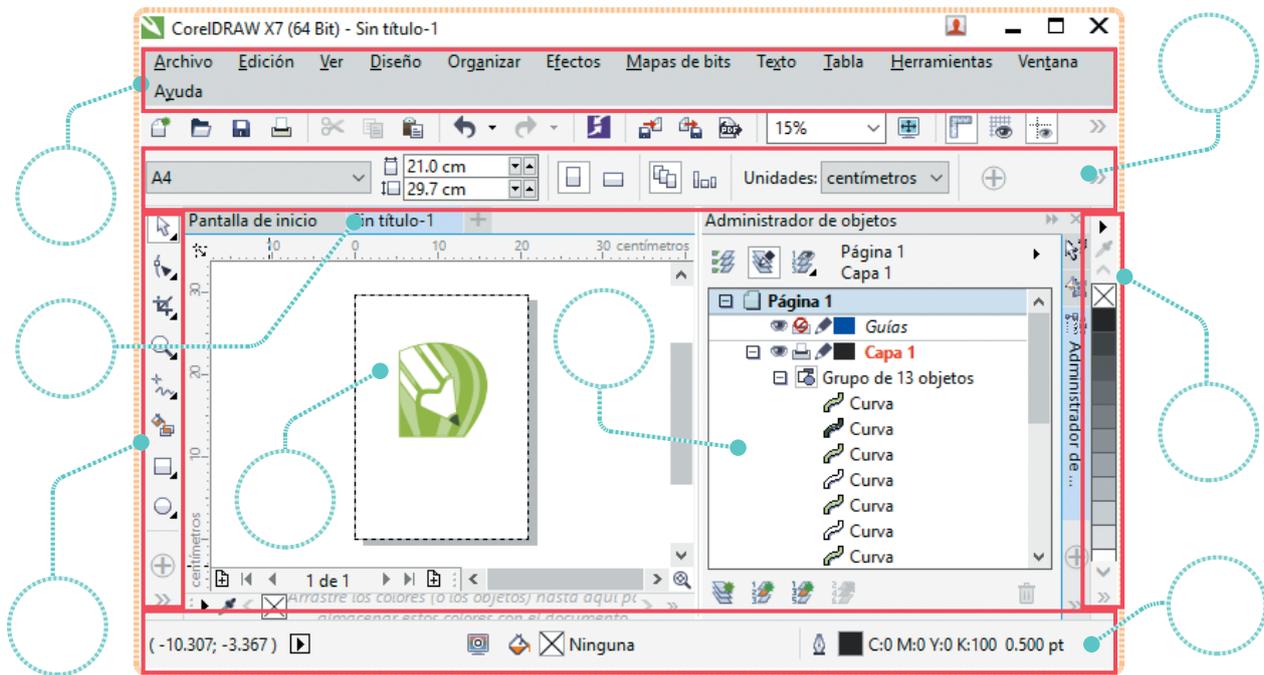
.....

.....

.....

2. Entorno de CorelDRAW

Enumera las partes del entorno de CorelDRAW.

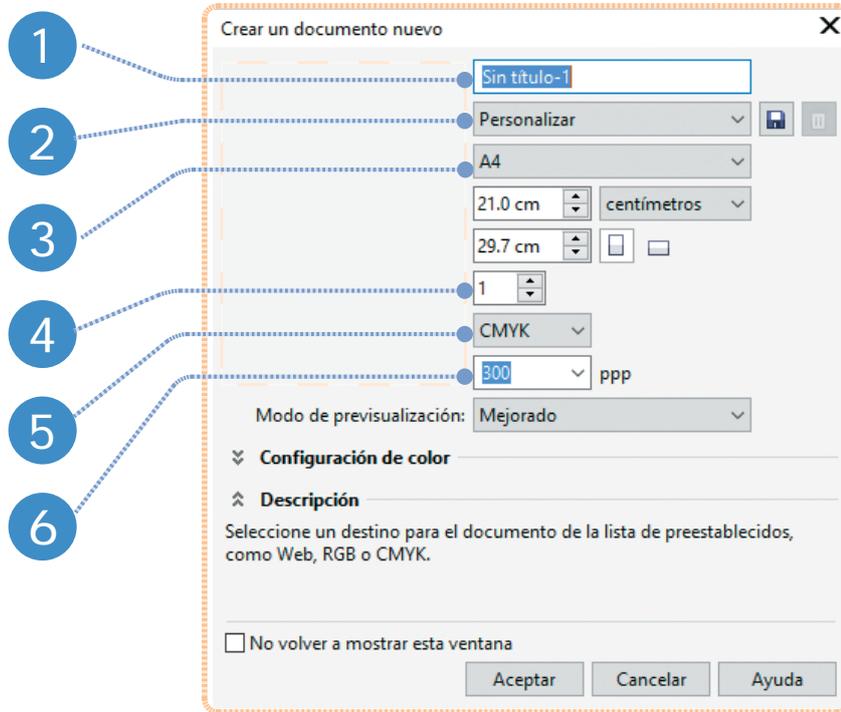


- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1 Barra de menús | 5 Caja de herramientas |
| 2 Ventanas acoplables | 6 Área de diseño |
| 3 Barra de propiedades | 7 Barra de estado |
| 4 Pestañas de archivos | 8 Paleta de colores |



3. Crear un documento nuevo

Coloca los campos de la ventana **Crear un documento nuevo**.



- | | |
|---------|---------|
| 1. | 4. |
| 2. | 5. |
| 3. | 6. |

4. Guardar un archivo

Escribe el procedimiento para guardar un archivo.

1.

.....

2.

.....

3.