
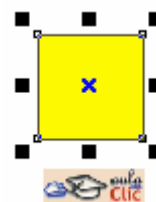


## PRÁCTICA 16- ROTAR OBJETOS

### Practicar la operación de rotar varios objetos, en CoreIDRAW 12.

1. Si no tienes abierto **CoreIDRAW 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 Rectángulo  y arrastra el mouse para crear un cuadrado (presiona Ctrl+Shift al dibujar). Rellena la figura con color uniforme, como se observa en la imagen de la derecha..



4. Selecciona el cuadrado.



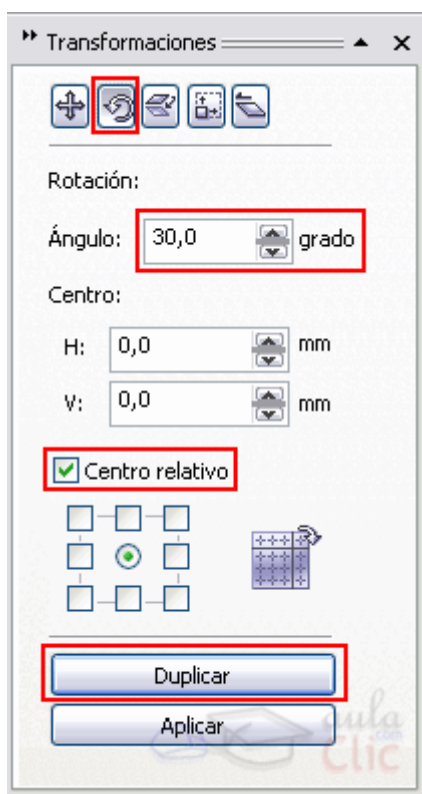
5. Haz clic en el menú Organizar / Transformaciones/ Rotar
6. En la ventana acoplable que aparece, modifica las siguientes opciones:

- Ángulo: 45°**
- Punto de Anclaje: inferior derecho**



7. Haz clic en el botón Duplicar.

8. Rellena con color rojo el objeto duplicado.

9. Finalmente lograrás algo similar a lo que observas en la imagen de la derecha.



#### **Veamos otro ejercicio de rotación de objetos.**

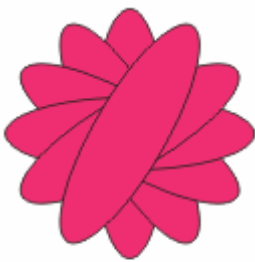
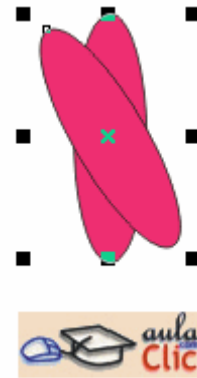
1. Abre un nuevo documento en blanco, desde el menú Archivo y selecciona Nuevo, o haz clic en el botón nuevo  de la barra Estándar.
2. Haz clic sobre la herramienta Elipse  y arrastra el mouse para crear un óvalo. Rellena la figura con color uniforme.
3. Selecciona el óvalo.
4. Haz clic en el menú Organizar / Transformaciones / Rotación

5. En la ventana acoplable que aparece, modifica las siguientes opciones:

- Ángulo: 30 grados**
- Centro relativo**
- No selecciones ningún punto de anclaje**

6. Haz clic en el botón Duplicar.

7. Obtendrás un segundo óvalo rotado a 30 grados con respecto al original. Observa la siguiente imagen.

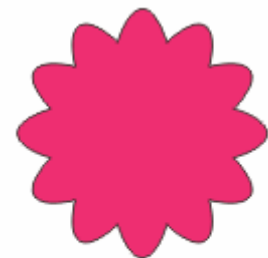


8. Vuelve a hacer clic en el botón Duplicar 4 veces más hasta obtener una figura como la de la siguiente imagen.



9. Selecciona todos los óvalos.

10. Haz clic en el menú Organizar / Dar Forma / Soldar y obtendrás un objeto como el de la siguiente imagen.



11. Guarda el archivo como **practica16- tunombre.cdr**

Experimenta con más objetos, rótalos utilizando distintos puntos de anclaje y grados de rotación, y observa los resultados.