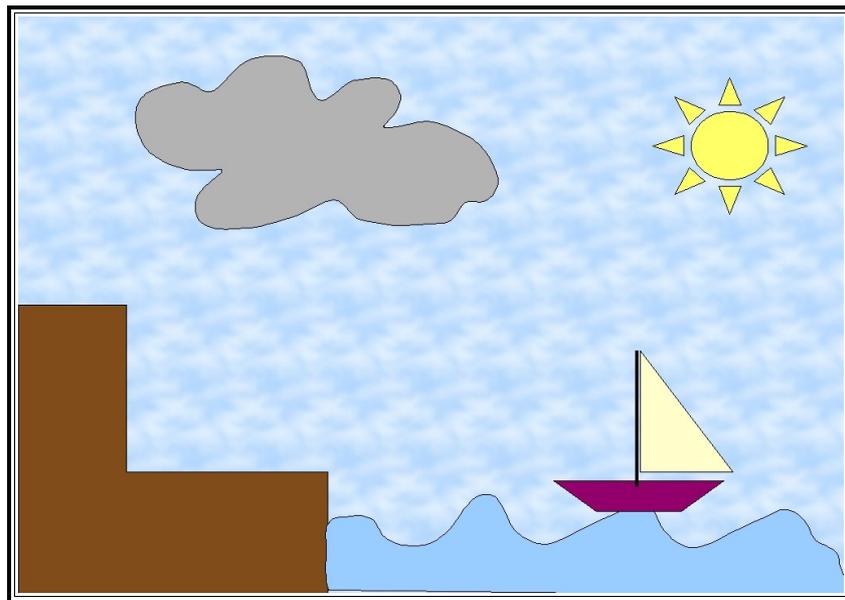


Para dibujar curvas, polígonos y líneas a mano alzada, tanto rellenos como sin relleno, se utilizan las siguientes herramientas:



Las dos herramientas de la izquierda de la imagen anterior sirven para dibujar curvas (llamadas curvas Bèzier) y son más difíciles de dominar, por lo que no vamos a usarlas.

Practicaremos con los polígonos y líneas a mano alzada e intentaremos dibujar después un paisaje como el siguiente:



Pero primero debes dibujar varios polígonos y líneas a mano alzada, con relleno y sin relleno, para practicar por ti mismo.

---

#### **AYUDA: CÓMO DIBUJAR UN POLÍGONO.**

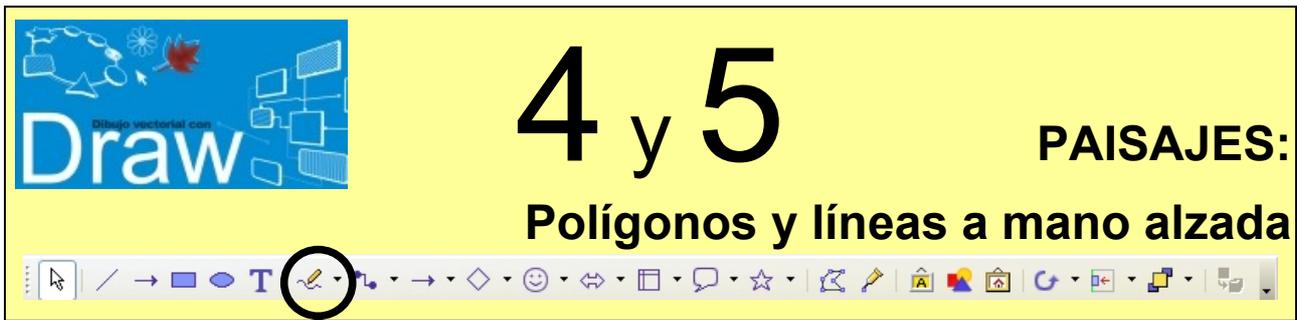
Después de elegir la herramienta adecuada:

1. Hacemos clic donde queremos comenzar a dibujarlo, éste será el primer vértice del polígono.
  2. Arrastramos el ratón sin soltar el botón y hacemos clic donde queramos que esté el segundo vértice del polígono.
  3. Ya no es necesario arrastrar, sólo debemos ir haciendo clics en los siguientes vértices del polígono.
  4. Para terminar hacemos doble clic en el último vértice.
- 

#### **AYUDA: CÓMO DIBUJAR UNA LÍNEA A MANO ALZADA.**

Después de elegir la herramienta adecuada:

1. Hacemos clic donde queremos comenzar a dibujarla.
  2. Arrastramos el ratón sin soltar el botón y la curva se va dibujando hasta que soltemos el botón.
-



Orientaciones para realizar el dibujo:

- Fondo de página: **Relleno de mapa de bits -> Cielo**
- El sol está hecho con una forma de símbolo. También puede realizarse a mano alzada.
- El mar y la nube están hechos usando la herramienta **línea a mano alzada rellena**, aunque para dibujar la nube también existe una forma de símbolo.
- El puerto está hecho con la herramienta **polígono (45°) relleno**.
- El barco se puede realizar con ayuda de las formas básicas **triángulo derecho** y **trapecio**, pero también podemos usar las herramientas de **polígono relleno**.
- Se pueden elegir los colores de relleno que más nos gusten.

Guardar el archivo con el nombre **Draw4**.

Hacer otro dibujo de un paisaje distinto y guardarlo con el nombre **Draw5**.