



LICEO REYNEL

NIT: 414897556-8
PREESCOLAR – PRIMARIA – BACHILLERATO – MEDIA VOCACIONAL
Inscripción No. 2732 Aprobación Ministerio de Educación Nacional
Resolución No. 4079. Dic 15/99
CONVENIO SENA



Asignatura: SISTEMAS	Curso: NOVENO	Semana: 3	Guía No: III
Docente: HUMBERTO CUELLAR QUIÑONES		Fecha: 30-03-2020 al 06-04-2020	
Tema: FLASH 8 – GENERALIDADES			
Indicador de desempeño: IDENTIFICA LA INTERFAZ GRÁFICA DE FLASH 8 Y MANEJA SUS HERRAMIENTAS EN LA CONVERSIÓN DE IMÁGENES DE BITS A VECTORIALES .			
Nombre del Estudiante:			

“Un comportamiento ético, honesto, autónomo y responsable es garantía del éxito en el aprendizaje y en la superación de esta crisis mundial”

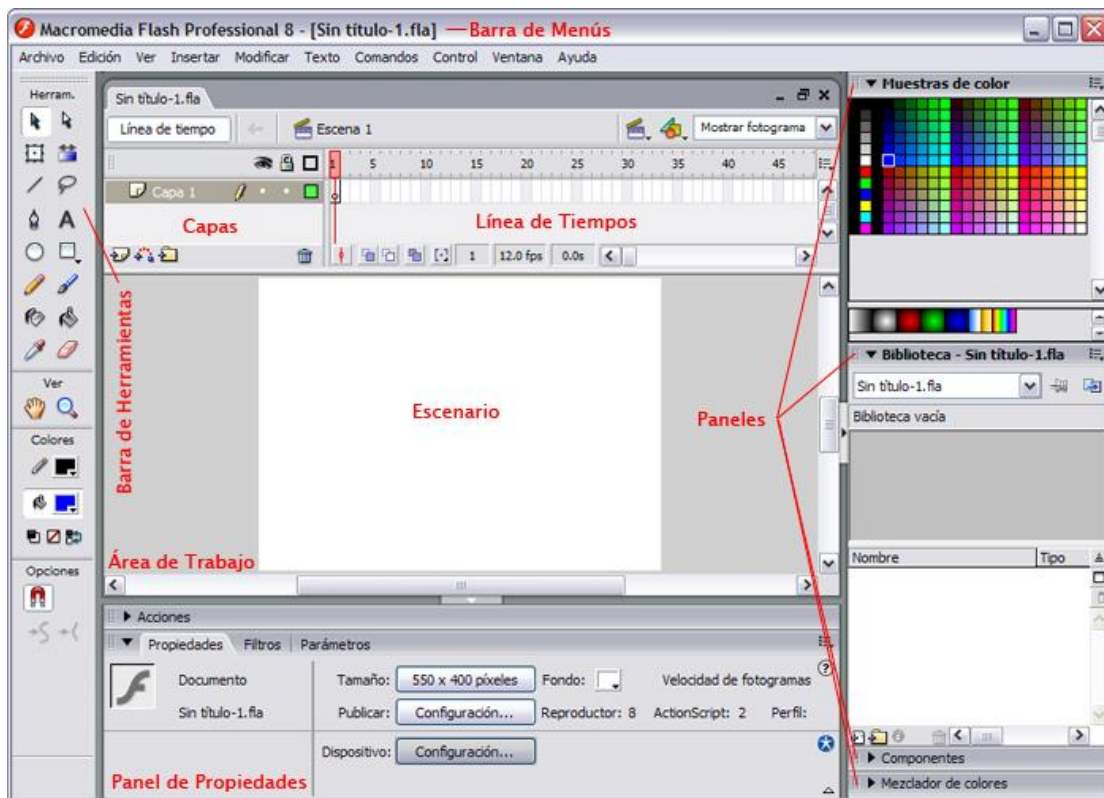
ACTIVIDAD DE MOTIVACIÓN: Registra la siguiente información...

MACROMEDIA FLASH 8



Flash es una herramienta de edición con la que los diseñadores y desarrolladores pueden crear presentaciones, aplicaciones y otro tipo de contenido que permite la interacción del usuario. Los proyectos de Flash pueden abarcar desde simples animaciones hasta contenido de vídeo, presentaciones complejas, aplicaciones y cualquier otra utilidad relacionada.

ENTORNO DE USUARIO





LICEO REYNEL

NIT: 414897556-8

PREESCOLAR – PRIMARIA – BACHILLERATO – MEDIA VOCACIONAL

Inscripción No. 2732 Aprobación Ministerio de Educación Nacional

Resolución No. 4079. Dic 15/99

CONVENIO SENA



- **ACTIVIDAD 1:** Elabora en tu cuaderno la siguiente figura donde podrás ver la barra de herramientas de Flash 8 y sus funciones según el icono.

- **Barra de herramientas:** Es donde podemos encontrar los distintos elementos necesarios para crear los diseños o animaciones.

The diagram shows a vertical toolbar with various tools. Each tool is accompanied by a description in Spanish. The tools are grouped into sections: 'Herram.' (Tools), 'Ver' (View), and 'Colores' (Colors).

Tool Name	Description
Herramienta de selección:	Se utiliza para escoger una figura o parte de ella, para así realizar una modificación.
Herramienta de subselección:	se utiliza para ver los vectores que forman la imagen y así realizar algún cambio.
Transformación libre:	Permite escalar (ampliar o reducir) una imagen y a su vez rotarla en un ángulo de 360°
Transformación de relleno:	Sirve para modificar el ángulo de los colores de relleno. Cuando se usa un "efecto radial", el cual consiste en combinar dos colores.
Línea:	Se utiliza para trazar líneas.
Lazo:	Se utiliza para selección una parte de la imagen a mano alzada, es decir, se seguirá la trayectoria realizada por la persona.
Pluma:	Sirve para seleccionar partes de una imagen por medio de
Cuadro de texto:	Con ella podemos colocar escritos en nuestra animación.
Círculo u óvalo:	Se utiliza para dibujar círculos u óvalos.
Cuadrado:	Se utiliza para dibujar cuadrados o rectángulos.
Lápiz:	Se utiliza para crear dibujos a mano alzada.
Pincel:	Herramienta que utilizamos para rellenar con color una imagen.
Cubo de Tinta:	Se utiliza para rellenar con color el fondo de los diseños realizados.
Bote de Tinta:	Se utiliza para rellenar con color el fondo de los diseños realizados.
Gotero:	Sirve para copiar de la imagen un color y poder emplear la misma tonalidad seleccionada.
Borrador:	Se utiliza para borrar alguna parte de la imagen construida.
Mano:	Es utilizada para desplazar una imagen de un lugar a otro.
Lupa o zoom:	Con ella podemos acercar o alejar la vista del trabajo.
Color de trazo:	Esta herramienta permite modificar el color de la línea de las imágenes construidas.
Color de relleno:	Con esta herramienta podemos rellenar o aplicar los colores de fondo de los diseños realizados.



LICEO REYNEL

NIT: 414897556-8

PREESCOLAR – PRIMARIA – BACHILLERATO – MEDIA VOCACIONAL

Inscripción No. 2732 Aprobación Ministerio de Educación Nacional

Resolución No. 4079. Dic 15/99

CONVENIO SENA



- **ACTIVIDAD 2:** Iniciemos con las primeras animaciones; a continuación podrán encontrar en el siguiente link, el primer paso para una animación básica. Recuerda que primero debes haber descargado Flas 8.
 - ✓ EJERCICIO 1: [ANIMACIÓN BÁSICA: MOVIMIENTO](#)
 - ✓ EJERCICIO 2: [ANIMACIÓN BÁSICA: MOVIMIENTO 2](#)

NOTA: Las evidencias podrás enviarlas al correo cqh48@ahoo.es o al Whatsapp con el número 3103056161. En el caso de los archivos de Flash debes anexarlos y enviarlos como un archivo corriente.