

I.E.P NUEVO PITÁGORAS



ÁREA	:COMPUTACIÓN
GRADO	:4° SEC.
TEMA	:HERRAMIENTAS/ESCENARIO
PROFESOR	:JOSÉ A. CHAMAYA MUÑOZ
FECHA	:07/05/2020

ADOBE ANIMATE (FLASH)

Fue creado para editar y manipular contenido multimedia interactivos para web, es un programa que utiliza gráficos vectoriales, imágenes, sonido, vídeos, etc. Gracias a las nuevas capacidades incluidas en esta versión adobe animate puede servir para crear botones,menú,sitios web, aplicaciones multimedia interactivo

LOS PASOS A SEGUIR SON:

1. Haz Clic en Inicio.
2. Haz Clic en Todos los programas.
3. Haz Clic Animate / Flash

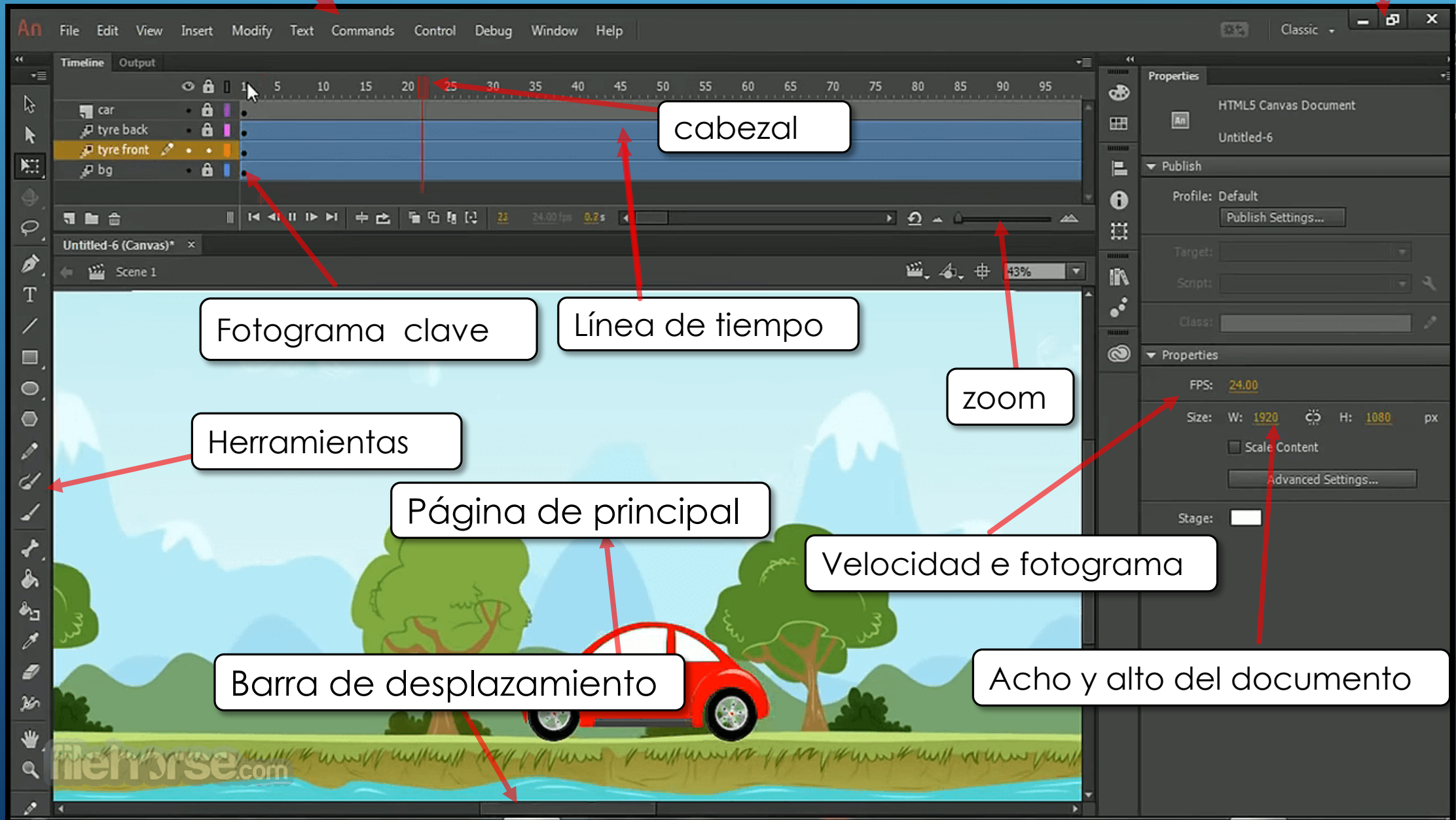
La extensión
de animate
es *.Fla



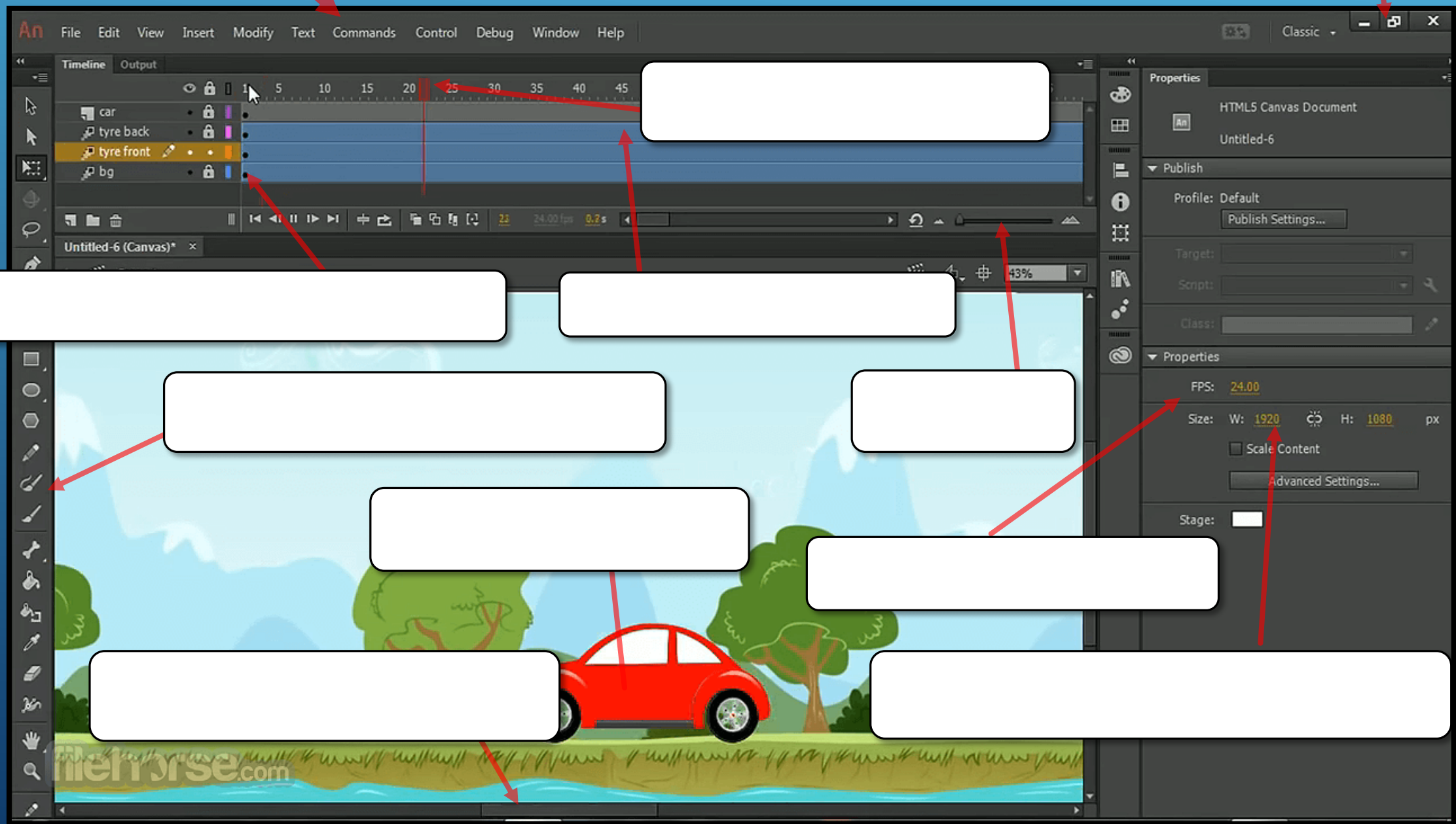
ENTORNO ANIMATE (FLASH)

Barra de Estado

Botones de control



PRÁCTICA EN CLASE/ COMPLETA...



COMO DESCARGAR ADOBE FLASH

Para descargar flash sigue los siguiente pasos .

1. Haz Clic en el link que visualizas en la parte inferior para descargar el programa.

http://www.mediafire.com/file/nlbb34abwe9ihwk/adobe_flash_cs6.rar/file



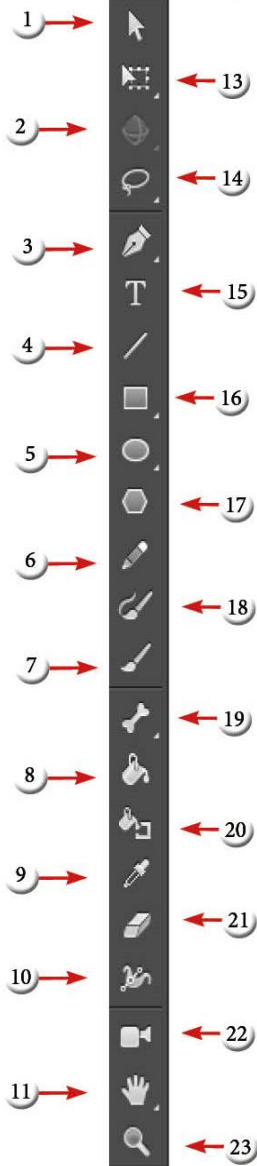
CLASE EN YUOTUBE:
PROFESOR CHAMAYA MUÑOZ JOSE ANTONIO



https://www.youtube.com/watch?v=lfhWsfabb_E&feature=youtu.be

<https://code.visualstudio.com/docs/?dv=win>

LAS HERRAMIENTAS

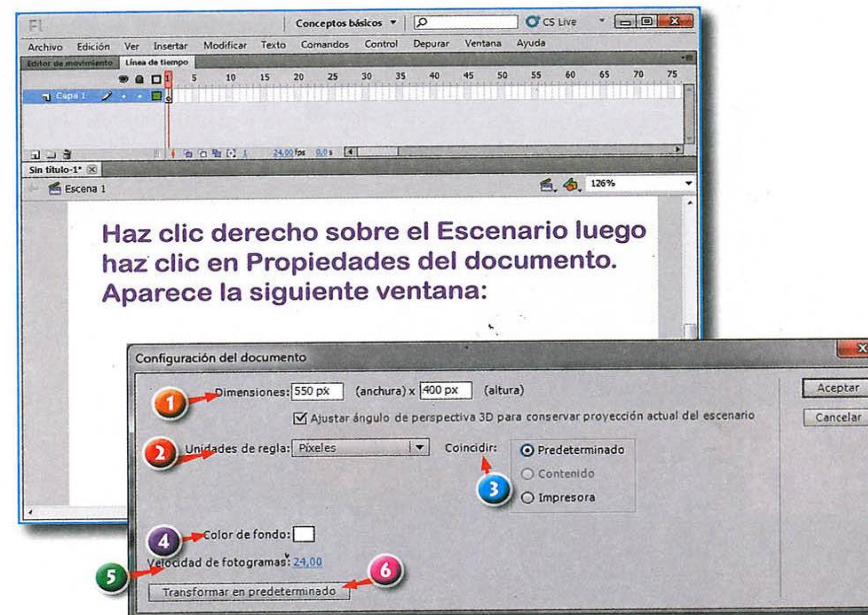


Pincel. ... Cuando la herramienta Pincel está seleccionada en la caja de herramientas, se puede seleccionar, editar y crear un pincel personalizado en Animate con el inspector de propiedades. Para obtener más información sobre la herramienta Pincel, consulte herramienta Pincel en Animate

1. H. subSelección
2. Herramienta Rotación 3D
3. Pluma.
4. Línea
5. Elipse
6. Lápiz
7. Pincel (y)
8. Bote de pintura.
9. H. cuentagotas de color.
10. H. Anchura
11. H. Mano
12. Herramienta de selección
13. H. Transformación libre
14. H. Lazo
15. Texto.
16. Rectángulo
17. Polígono
18. Pincel (y)
19. H. Hueso
20. H. Bote de tinta
21. H. Borrador
22. Cámara
23. Lupa

El Escenario

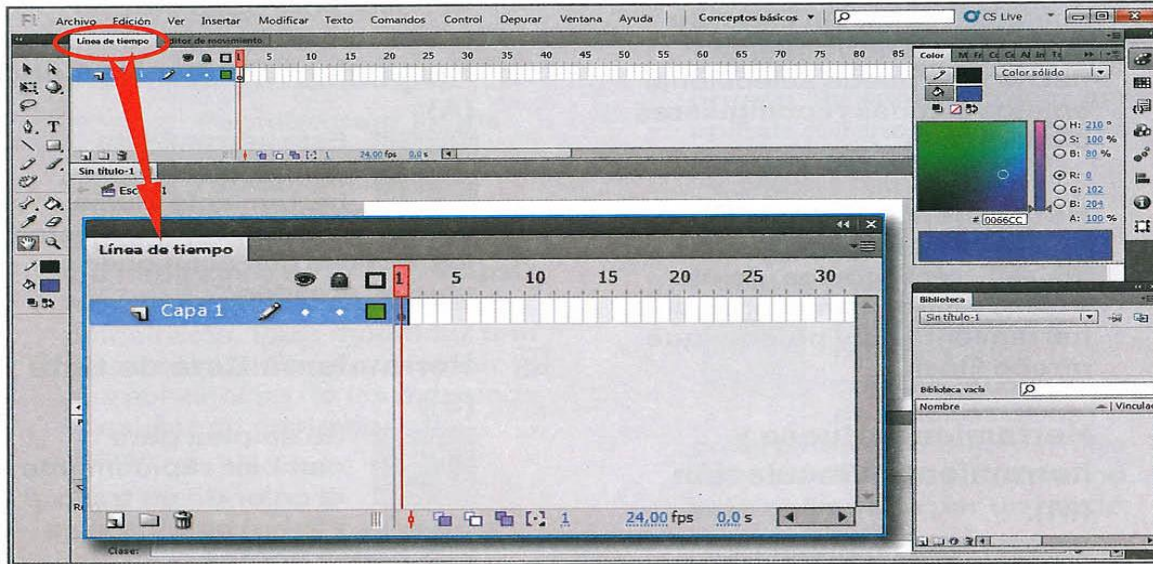
Es el área en la que se componen los fotogramas que constituyen una película. Se puede presionar las teclas Ctrl+Mayús+W para desactivar el escenario o en el menú Ver opción Área de trabajo.



- 1 **Dimensiones:** Determinan el tamaño de la película. El tamaño mínimo es de 1 x 1 px (píxeles) y el máximo de 2880 x 2880 px. Los tamaños predeterminados son de 550x400 píxeles.
- 2 **Unidades de Regla:** Es la unidad que se empleará para medir las cantidades.
- 3 **Coincidir:** Es el tamaño por defecto de la Impresora, 'Contenidos' existentes o los elegidos como Predeterminados.
- 4 **Color de Fondo:** Es el color de fondo de toda la película.
- 5 **Velocidad Fotogramas:** Es el número de fotogramas por segundo que aparecerán en la película. Para cambiar este número, arrastra con el cursor hacia la derecha o izquierda.
- 6 **Transformar en predeterminado:** Este botón permite almacenar las propiedades del documento actual y aplicarlas a todos los documentos nuevos que se creen desde ese instante en adelante. Se activa o desactiva la configuración haciendo clic sobre él.

La Línea de tiempo

Es el panel que nos permite organizar y controlar el contenido de una animación a través del tiempo. En ella se representan los distintos fotogramas y las capas con los cuales se puede controlar los objetos.



¿CÓMO ACTIVAR UNA LÍNEA DE TIEMPO?

Para activar la línea sólo tienes que hacer clic en el menú Ventana luego en la opción Línea de Tiempo, o combinar las teclas Ctrl + Alt + T.

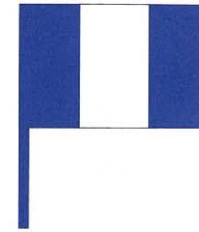
Fotogramas:

También se denomina frames; son aquellos que están insertados dentro de una línea de tiempo que controla el orden y la acción de los diversos objetos en la escena de una película.

Averiguar qué tipo
de fotogramas hay:

PRÁCTICA CALIFICADA

1. Diseña los siguientes clips de películas:



28 de Julio

2. Diseña los siguientes botones:

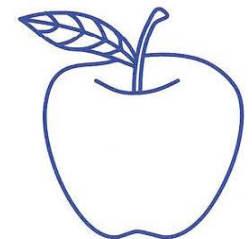
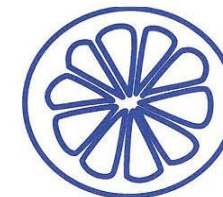
AVANZAR

GAME OVER

JUGAR

STAR NEXT

3. Diseña los siguientes gráficos:





1. ¿Qué es Adobe Flash?
2. Escribe los pasos para ejecutar Flash
3. ¿Qué es la línea de tiempo?
4. ¿Qué es un fotograma en flash?
5. Describe el concepto del escenario de flash