

TECNOLOGIA	4º E.S.O.	Master de Enseñanza Secundaria
Nombre: .....Grupo: .....		

Actividad: Práctica 1 Dibujo y pintura en Flash 4_
--

1.- Crea una película nueva con el programa Flash. Ajusta el tamaño de la película a 750 x 562 pixeles, y la cuadrícula a 10 pixeles. La velocidad de fotogramas de 12 fps, muestra la cuadrícula y deja el resto de parametros como está.



2.- Añadele en la Escena1, 6 capas con los nombres: capa 1= montañas, capa 2 = castillo, capa 3 arbol1, capa 4= arbol2, capa 5 = puente, capa 6 = animal.



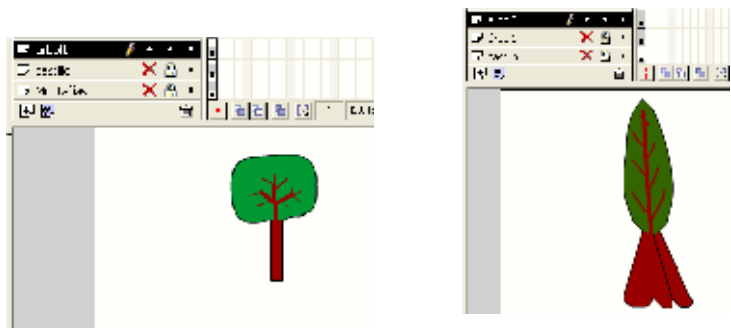
3.- Dibuja en el fotograma 1 de la capa montañas, un paisaje de montañas con un río que lo cruza. Asegúrate de que esta activado el botón de encajar. Utiliza la imaginación, cumbres nevadas, zonas con distintos colores ...(utiliza colores degradados).



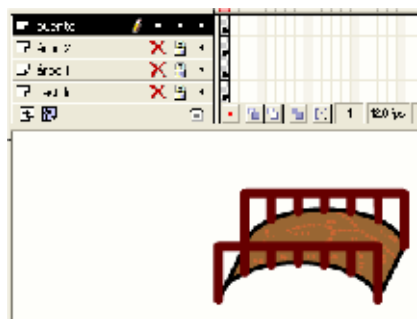
4.- Dibuja en el fotograma 1 de la capa castillo, un castillo.



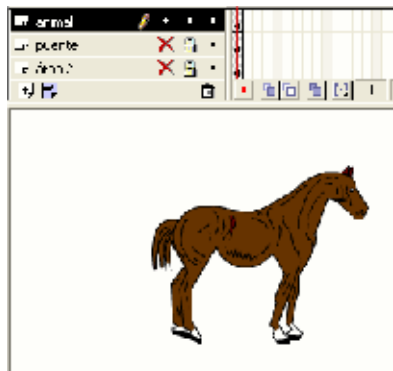
5.- Dibuja en el fotograma 1 de la capa árbol1, un árbol y otro distinto en el fotograma 1 de la capa árbol2.



6.- Dibuja en el fotograma 1 de la capa puente, un puente que cruza el río del paisaje.



7.- Dibuja en el fotograma 1 de la capa animal, por ejemplo un caballo.



El aspecto final de todos los elementos puede ser este. Guarda el fichero con el nombre dibujos fla

