



DIVERSOS SOFTWARE (jclíc, derive, cabri, corel draw, entre otros)

## METAS DE COMPRENSION

- Plantea y propone ideas y/o proyecto de síntesis haciendo uso de software comercial.
- Desarrolla comprensión al elaborar materiales educativos para sus pares trabajados con diversos software (software educativo)

## METODOLOGIA DEL ÁREA

Durante la ejecución de cada una de las actividades propias en cada una de las asignaturas que componen el área se tendrán en cuenta los aspectos de asistencia, contextualización del tema, producción individual o grupal, evaluación y/o socialización de los resultados y cumplimiento de las normas.

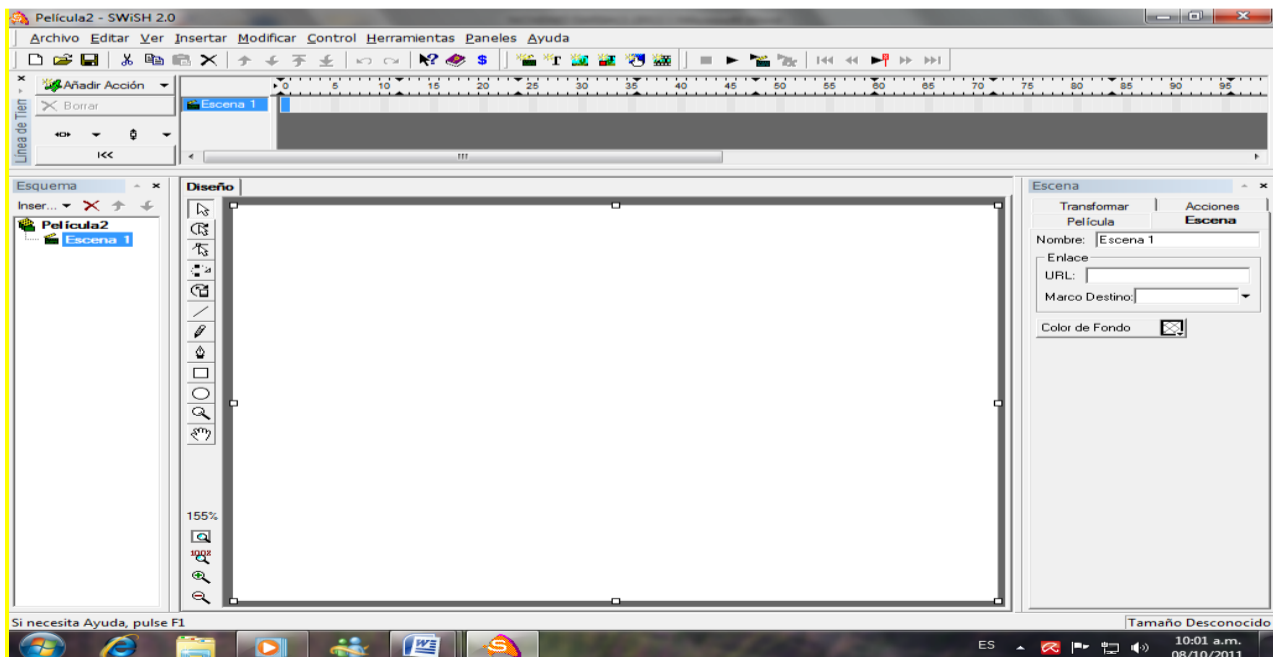
- **O**: orden y aseo
- **T**: trato digno y respetuoso
- **A**: atención y asistencia
- **C**: cumplimiento
- **U**: útiles y uniforme

**Swish**: es un programa de creación en FLASH. Es muy fácil de manejar y tremendamente potente, capaz de crear animaciones y efectos con imágenes, textos, formas, gráficos y sonidos. Dispone de cientos de efectos ya creados, listos para su uso. Además posee un potente lenguaje de programación interpretado llamado SWiSHscript.

Las animaciones generadas con swish se exportan al formato SWF usado por Macromedia Flash. Su principal ventaja es la facilidad de uso frente a Macromedia Flash y con resultados realmente sorprendentes.

La finalidad de la creación de animaciones es la incorporación de las mismas en páginas web, correo electrónico, Microsoft PowerPoint o incluso en un documento de Word.

Al abrir el programa, nos encontramos con la siguiente pantalla:





Antes de nada, vamos a intentar usar las herramientas básicas para crear un dibujo y familiarizarnos con el programa. En la parte central veremos un cuadro blanco, que llamamos ventana de diseño. Allí se creará toda la animación.

En la parte izquierda de la animación nos encontramos con la caja de herramientas. Vamos a empezar probando las herramientas básicas para crear dibujos. Éstas son las herramientas que nos permitirán crear formas básicas:



Comenzamos a demostrar cómo se utilizan las principales herramientas de Swish. Veremos las herramientas lápiz, línea y Bezier

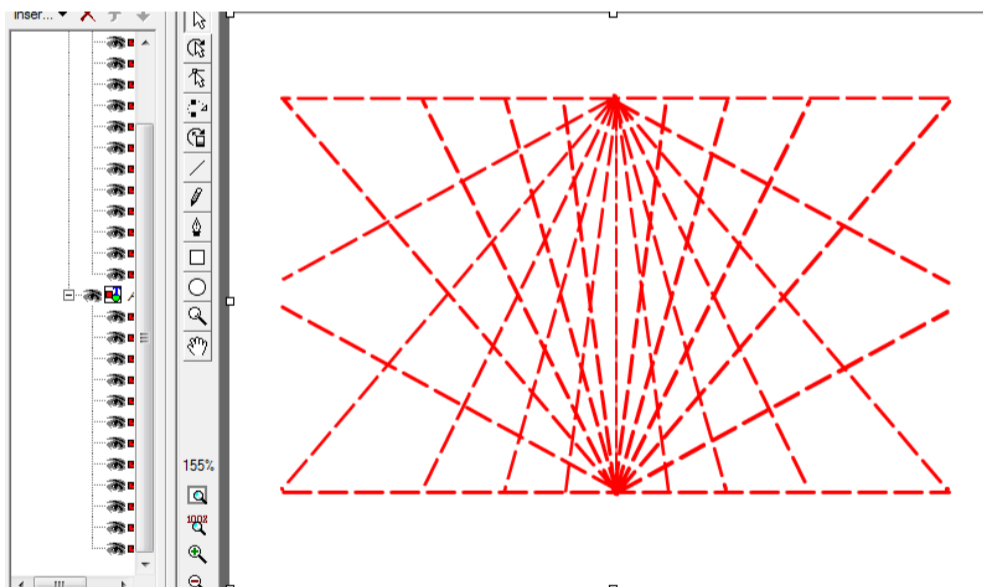


Haz clic en la herramienta línea.

- Coloca el puntero en el punto donde quieras que empiece la línea.
- Pulsa el botón izquierdo del ratón y sin soltarlo mueve el ratón hasta que veas la línea dibujada.
- Suelta el botón.

Si mantenemos pulsada la tecla SHIFT, conseguiremos que el ángulo vaya en pasos de 15°.

Elabora la siguiente escena empleando solo líneas.



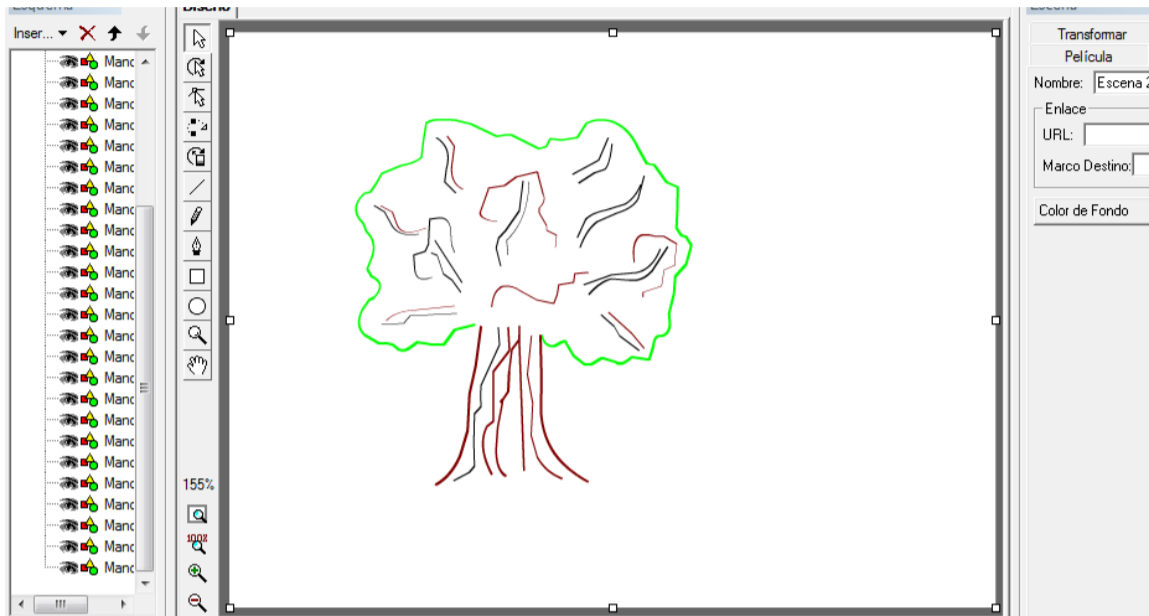
Haz clic en la herramienta lápiz.

- Coloca el puntero en el punto donde quieras empezar a dibujar.
- Pulsa el botón izquierdo del ratón y sin soltarlo mueve el ratón hasta que consigas el dibujo que quieras hacer.
- Suelta el botón.



Si terminamos el dibujo en el mismo lugar en el que empezamos a dibujar, se creará una forma cerrada. Intenta dibujar con el lápiz. Si requieres borrar lo que has hecho haciendo clic en cada dibujo y pulsando la tecla SUPR lo puedes hacer.

Reproduce la siguiente escena, pero para ello haga clic en el menú Insertar Escena.



Haz clic en la herramienta curvas de Bezier.

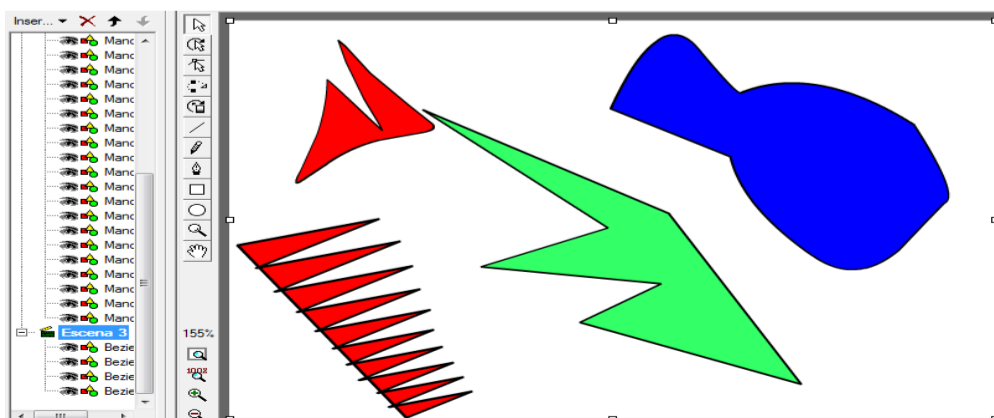
### 1. Creación de un polígono:

- Coloca el puntero en el punto donde quieras empezar a dibujar.
- Pulsa el botón izquierdo del ratón para indicar el punto inicial.
- Dibuja la línea y haz clic para terminarla.
- Sigue dibujando y haciendo clic en cada final de línea.
- Haz doble clic para terminar o pulsa la tecla ESC.

### 2. Creación de una curva de Bezier:

- Coloca el puntero en el punto donde quieras empezar a dibujar.
- Pulsa el botón izquierdo del ratón para indicar el punto inicial.
- Dibuja la línea y haz clic para terminarla pero no sueltes el botón del ratón.
- Arrastra el puntero en dirección de la tangente de la curva que deseas dibujar.
- Suelta el botón del ratón y desplaza el ratón para ajustar su curva y haz clic para colocar el punto de anclaje.
- Haz doble clic para terminar o pulsa la tecla ESC.



Reproduce la siguiente escena, pero para ello haga clic en el menú Insertar Escena. Estas figuras deben ser elaboradas con la herramienta de Bezier si desea hacer curvas se debe mantener presionada la tecla Shift o Mayus y mover el ratón



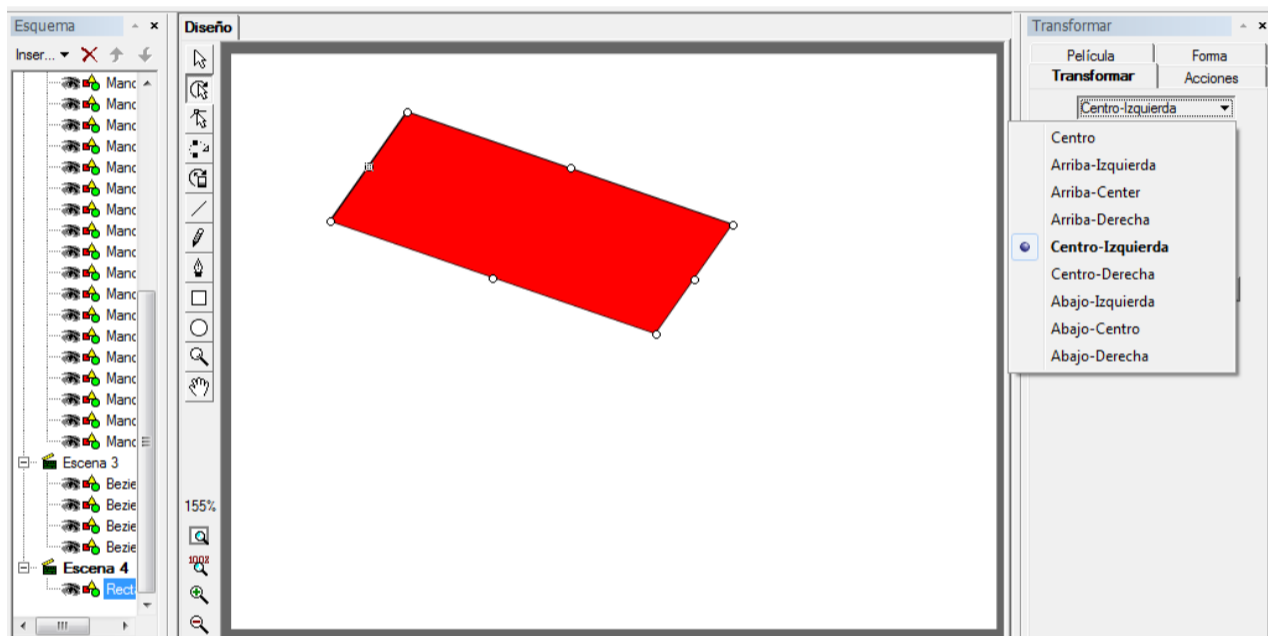


Si terminamos el dibujo en el mismo lugar en el que empezamos a dibujar, se creará una forma cerrada. Si mantenemos pulsada la tecla SHIFT, conseguiremos que el ángulo vaya en pasos de 15°. Si pulsamos la tecla SUPR conseguiremos eliminar el último punto creado.

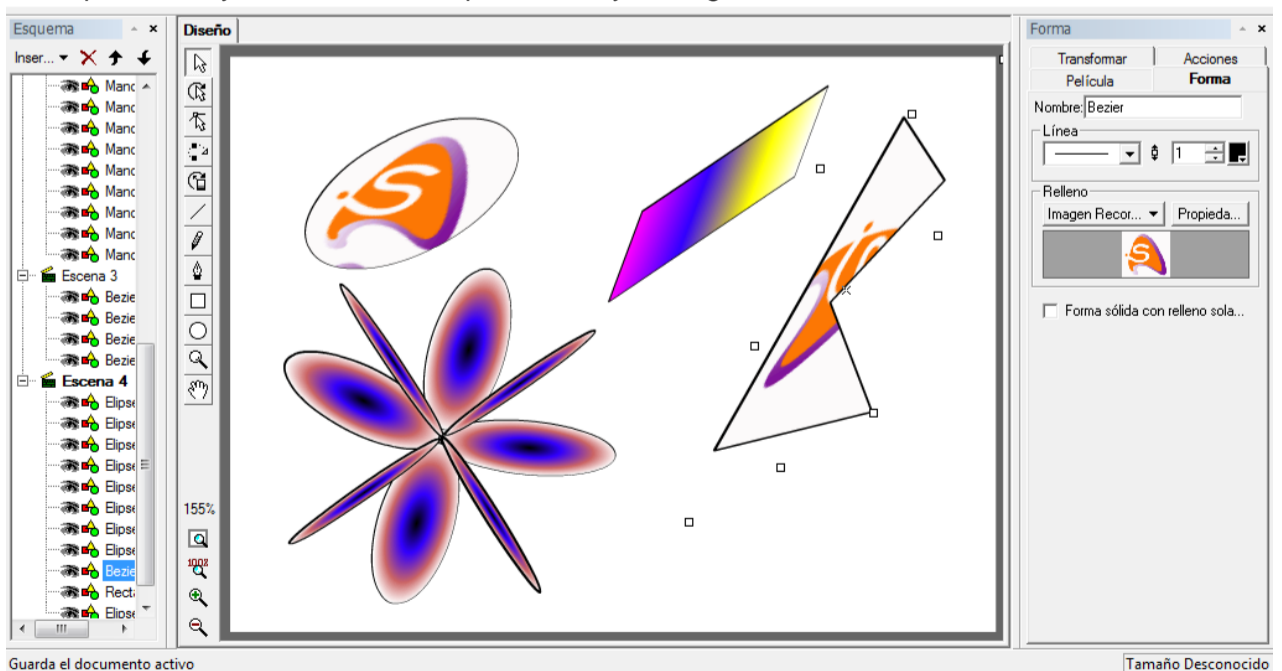
Intenta dibujar un polígono y practica con las curvas de Bezier. No te preocupes si no te sale bien, es normal y además se puede corregir muy fácilmente. Lo veremos más adelante.

Vamos a probar ahora la herramienta Rotación / Sesgar. Pasa con el puntero del ratón por encima de cada uno de los tiradores. Verás que en las esquinas aparece el siguiente símbolo  que indica que pinchando y arrastrando podremos girar el rectángulo. En los demás tiradores aparece el símbolo  que nos permite inclinar el objeto en la dirección que arrastremos.

Prueba las dos opciones inclinando ligeramente el rectángulo y girándolo un poco. Observa que el punto de anclaje está situado en el centro del objeto. ¿Cómo podremos cambiar el lugar del punto de anclaje? Para ello debemos activar el panel **Transformar** de la derecha y modificar la zona que pone **Centro**.



Inserte una nueva escena y reproduce la siguiente figura, no olvide utilizar la herramienta correspondiente y en este caso la opción rotar y/o sesgar.



Guardemos la película con el nombre de herramientas.

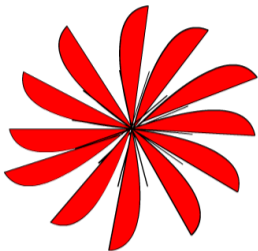


### Manos a la obra

Vamos ahora a practicar todo lo que hemos visto, así que pulsa la combinación de teclas CTRL-N para crear un nuevo documento, y haz clic en NO cuando te pregunte el programa si quieres guardarlo.

#### **Intenta realizar el siguiente ejercicio:**

Una estrella de 8 brazos, Un polígono de 3 lados, Gira el polígono 45 grados la siguiente figura. Pon un contorno con valor de 3 a la estrella. Deberás obtener los siguientes objetos:



Inserta una nueva escena y crea diversas figuras y póngale animación (crea una secuencia)  
Guarda la película con el nombre de herramientas2