



# Colegio Don Bosco

“Educa para la vida, haciendo vivir”

GUÍA ACADÉMICA

VERSIÓN: 02

CÓDIGO: CDB-F- 074

Nombre:	Grado: 8	Asignatura: Tecnología e informática
Fecha: Julio de 2018	Guía N°: 1	Docente: Didier Vigoya Angarita

## Propósito:

Reconocer los conceptos de animación y los elementos que lo conforman.

## Enseñanzas:

Concepto de diseño

Elementos del diseño

Concepto de animación

Concepto de fotograma

Tipos de fotogramas

Formatos de las animaciones

## Actividades:

1. En un documento en blanco, responde las siguientes preguntas:

- a. ¿Qué es el diseño?
- b. ¿Cuáles son los elementos básicos del diseño?
- c. ¿Qué es la animación?
- d. ¿Qué es un fotograma?
- e. ¿Qué es un fotograma clave?
- f. ¿Qué es el formato Gif y el formato SWF?

2. Vamos a crear nuestra primera animación, usando la técnica para la creación de dibujos animados que consiste en dibujar en una hoja un objeto y en la hoja siguiente mover el objeto y así sucesivamente hasta crear el efecto de movimiento.

Para esto vamos a usar el programa Power Point, utilizaremos las diapositivas como fotogramas.

- Crearemos un objeto en el primer fotograma
- Duplicamos el fotograma
- En el segundo fotograma moveremos el objeto un poco
- Duplicamos el segundo fotograma
- En el tercero movemos el objeto nuevamente
- Repetimos estas acciones hasta que el objeto genere el efecto de animación.

Entre más fotogramas tenga la animación mejor se verá el efecto de movimiento.

**Al finalizar las actividades guardarlas en la carpeta virtual.**