



Colegio "Villa de las Flores" S.C.
"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"
www.cvf.edu.mx



RG-SEC-02-03
VERSIÓN 6



PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA NIVEL: SECUNDARIA

marzo

- 1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 2° GRUPO: "A" "B"
- 2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA
- 3.- TRIMESTRE: 3°
- 4.- SEMANA: Del 20 al 24 de marzo
- 5.- TIEMPO: 50 minutos
- 6.- TEMA: ANIMATE-ANIMACIONES (TUPITUBE)
- 7.- PROPÓSITOS: Aprender a desarrollar animaciones y películas de forma interactiva, sencilla y rápida.
- 8.- COMPETENCIA: Realizar una animación con imágenes, uso de las interpolaciones del movimiento, velocidad y efectos.
- 9.- APRENDIZAJE ESPERADO: Reconocer el proceso de diseño de animaciones utilizadas en Animate e identificar las partes de la interfaz.
- 10.- CONTENIDOS: Pensamiento creativo, Identificación, análisis y seguimiento de instrucciones.
- 11.- RECURSOS: Nota técnica, libro GreenHAT.
- 12.- MATERIALES: Equipo de cómputo asignado en el aula de computación.
- 13.- IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.
- 14.- INICIO:
Se inicia la lectura de la Lección 7 pág. 58-59

2A martes 21

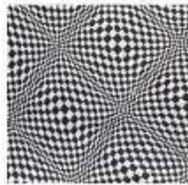
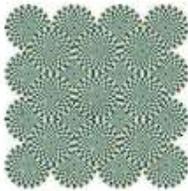
2B martes 21

Adobe Animate 2019 es un software diseñado por la suite de Adobe System para elaborar animaciones gráficas vectoriales independientes para cualquier navegador mediante el uso de fotogramas interactivos tipo multimedia.

¿Qué es una animación?

En términos básicos, una **animación** implica un proceso de creatividad para establecer una sensación de movimiento a imágenes o dibujos, empleando un recurso tipo **multimedia**. Es una **simulación de movimiento**, producida mediante imágenes que se crean por **fotogramas**; al proyectarse sucesivamente estas imágenes o cuadros, se produce una ilusión de movimiento llamado **phi**.

Observe las siguientes figuras detenidamente en un punto, mueve lentamente tu libro en diferentes direcciones y comenzará a percibir movimiento en cada una de ellas. Estos son ejemplos del fenómeno phi



TIP
 Diseñamos estas animaciones aplicando el **efecto phi**, que permite percibir movimiento cuando se muestran imágenes de forma consecutiva.

Para crear proyectos en **Animate**, toma en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Planifica la actividad a desarrollar.
- Define previamente las imágenes que utilizarás.
- Organiza todos los elementos que requirás para la actividad.
- Analiza qué tipo de efectos especiales serán necesarios.



Para conocer más sobre el tema, ve a la **Entorno Digital Green Hat**, en la sección **Materiales**, busca en la categoría **Recursos** el video llamado **Animate-Animaciones**, o escanea el código.



1. Para ingresar al programa de **Adobe Animate** busca el icono correspondiente en la pantalla inicio de tu computadora y haz doble clic sobre él. Aparecerá la ventana de inicio de **Animate**.

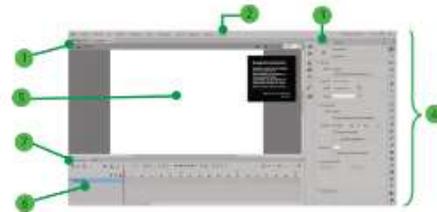
TIP
 Si no encuentras el ícono de inicio en la pantalla de inicio, busca el ícono **Animate** ubicado en la herramienta **Buscar**.



2. Para realizar un proyecto es necesario definir los parámetros con los que trabajarás.
3. En la sección **Tipo de plataforma**, selecciona la opción **ActionScript 3.0**.
4. Por último, selecciona el formato **Estándar** y da clic en **Crear**.



Descripción de la ventana de trabajo de Animate.



- | | |
|--------------------------|--------------------|
| 1. Pantallas de trabajo | 5. Escenario |
| 2. Barra de menú | 6. Capas |
| 3. Panel de | 7. Línea de tiempo |
| 4. Barra de herramientas | |

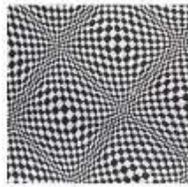
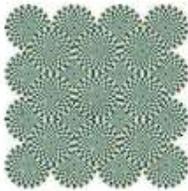
Posteriormente se inicia la creación de una animación básica Lección 7 Pág. 61-68.

Adobe Animate 2019 es un software diseñado por la suite de Adobe System para elaborar animaciones gráficas vectoriales independientes para cualquier navegador mediante el uso de **fotogramas** interactivos tipo multimedia.

¿Qué es una animación?

En términos básicos, una **animación** implica un proceso de creatividad para establecer una sensación de movimiento a imágenes o dibujos, empleando un recurso tipo **multimedia**. Es una **simulación de movimiento**, producida mediante imágenes que se crean por **fotogramas**; al proyectarse sucesivamente estas imágenes o cuadros, se produce una ilusión de movimiento llamado **phi**.

Observe las siguientes figuras detenidamente en un punto, mueva lentamente su libro en diferentes direcciones y comenzará a percibir movimiento en cada una de ellas. Estos son ejemplos del fenómeno phi



TIP
 El diseño phi es una ilusión óptica en la que el ojo percibe movimiento cuando se ven imágenes que forman una línea continua.

Para crear proyectos en **Animate**, toma en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Planifica la actividad a desarrollar.
- Define previamente las imágenes que utilizarás.
- Organiza todos los elementos que requirás para la actividad.
- Analiza qué tipo de efectos especiales serán necesarios.



Para encontrar más sobre el tema, ve a la **Entorno Digital Green Hat**, en la sección **Materiales**, busca en la categoría **Recursos** el video llamado **Animate-Animaciones**, o escanea el código.



1. Para ingresar al programa de **Adobe Animate** busca el icono correspondiente en la pantalla Inicio de tu computadora y haz doble clic sobre él. Presentará la ventana de inicio de **Animate**.

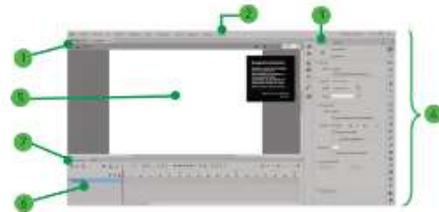
TIP
 Si no encuentras el icono de Animate en la pantalla Inicio, busca el ícono **Animate** utilizando la herramienta **Buscar**.



2. Para realizar un proyecto es necesario definir los parámetros con los que trabajarás.
3. En la sección **Tipo de plataforma**, selecciona la opción **ActionScript 3.0**.
4. Por último, selecciona el formato **Estándar** y da clic en **Crear**.



Descripción de la ventana de trabajo de Animate.



- | | |
|--------------------------|--------------------|
| 1. Pantallas de trabajo | 5. Escenario |
| 2. Barra de menú | 6. Capas |
| 3. Panel de propiedades | 7. Línea de tiempo |
| 4. Barra de herramientas | |

Creación de una animación básica

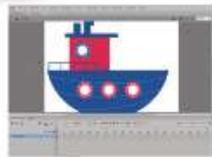
Recuerda que una animación es una sucesión de **fotogramas** que, a su vez, representan el contenido de una película en una fracción de tiempo.



5. Haz clic en **Archivo** de la barra de menú.
6. Selecciona la opción **Importar** o **Importar a escenario**.
7. Al ir a **Entorno Digital Green Hat**, sección **Materiales**, copia **Animate** y localízalo en el archivo llamado **Barcos**.
8. Haz clic en el botón **Abrir**.



9. Observa que la imagen se inserta en el escenario.



10. Selecciona la **Herramienta Transformación** (Lazo) (O) de la barra de herramientas, presentará un marco alrededor de la imagen, con ocho nodos.



Modificación de tamaño de pantalla



11. Ajusta el tamaño de pantalla al **75%** para visualizar el contenido completo del escenario.



Importar datos



12. Selecciona una de las ocho modas que están alrededor de la imagen.
13. Da clic y sin soltar, comienza a modificar su tamaño.
14. Finalmente coloca la imagen al centro para que quede como se muestra en el ejemplo.



15. Mueve la imagen hacia el escenario.



El objetivo será que la imagen se desplaza hacia su lado derecho, simulando el movimiento del barco.

Interpolación de movimiento

Dirígete a la línea de tiempo. Ahí podrás insertar las diversas **capas** que formarán la **animación**. En cada una de ellas puedes insertar un nuevo elemento, imagen, efecto o movimiento, y estos se trabajarán de manera independiente mediante **fotogramas**.



16. Coloca el puntero del mouse en el número **60**.
17. Haz clic con el botón derecho. En el menú contextual elige la opción **Insertar Fotograma**.
18. Observa cómo se le hará de fotogramas el bloque correspondiente.

Lección

7

Animate-Animaciones



19. Haz clic con el botón derecho del mouse en cualquier posición de la línea marcada.
20. Selecciona **Crear interpolación de movimiento**.
21. En la ventana siguiente haz clic en el botón **Aceptar**.

Observa que se habrá cambiado la línea a color amarillo, esto quiere decir que se creó una animación.



En la línea de tiempo se establece cuál es el inicio y el final de la animación.



22. Señala la imagen y arrástrala hacia la derecha, fuera del escenario.
23. Presentar un puntero amarrado, esto indicará el número de fotogramas que se tienen y la ruta que llevará la imagen en su animación.



24. Ahora mueve el cabezal con el mouse en la línea de tiempo del final al principio y notará que la animación ya está funcionando.



Lección

7

Animate-Animaciones

Velocidad



35. Desde el panel de Propiedades, localiza la opción FPS.

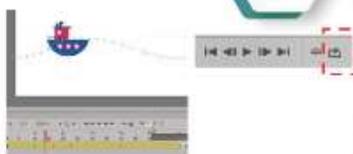


Otra forma para aumentar o disminuir la velocidad de la animación es la siguiente:

La velocidad se mide en **fotograma por segundo** o **fps** por sus siglas en inglés (frames per second). En este caso, por defecto aparecen 24 fps, que es el formato más utilizado.



34. Cambia el número 24 por el número 10. Después, reproduce la animación.



Grabación y apertura de archivos

No debes olvidar guardar tus trabajos para que en otro momento puedas modificarlos. La extensión que asignará será **FLA** de forma automática.

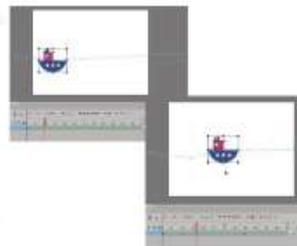


35. Haz clic en el menú **Archivo**.
36. Selecciona **Guardar Como**.
37. Davantena el lugar donde deseas guardar tu trabajo, te sugerimos que uses tu memoria USB.
38. Asigna el nombre **Barco_TuNombre** y oprime el botón **Guardar**.

Haz que la imagen suba y baje cambiando la trayectoria dando la apariencia real del movimiento de un barco.



25. Derróta el cabezal de la línea de tiempo a la mitad, colócate en el número 10.
26. Ahora arrastra la imagen un poco hacia abajo.
27. Repite el paso y coloca el cabezal en posición 15 y bájalo un poco más.
28. Nuevamente coloca el cabezal en posición 20 hacia arriba. Observa el ejemplo.



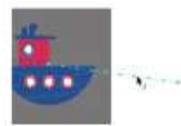
Observa cómo se han generado diferentes fotogramas en la línea de tiempo.



Además, podemos cambiar la velocidad y trayectoria mediante el proceso de curvas.



29. Haz clic en la herramienta **Selección** de la barra de herramientas.
30. Coloca el puntero del mouse sobre la trayectoria en posición aproximada de 5. Presentará el selector de curvas.
31. Arrastra el puntero del mouse hacia abajo generando una pequeña curva.
32. Repite el proceso generando 3 curvas a lo largo de la trayectoria y normaliza la animación para ver el resultado final.



63



Una vez grabado tu proyecto, observa que en la esquina superior derecha del escenario se encuentra el nombre como lo grabaste.



Para abrir un archivo en **Animate** y modificarlo, existen diferentes formas:

Opción 1	Haz clic en Archivo de la barra de menú seguido de Abrir Reciente , o que aparece de los nombres que se presentaron en la lista y de forma automática de él.
Opción 2	Si prefieres puedes ejecutar el archivo desde tus clics en el lugar donde se le ubicaron los botones de forma automática o ejecutando primero Animate y con el archivo de forma automática de apertura, haz clic en Archivo y con el menú Animate que está en la esquina para que esta opción funcione.

Para ejecutarlo:



39. Haz clic en el menú **Control**.
40. Observa cómo se ejecuta la animación de forma simultánea.



Para cambiar el color del fondo:



41. Señala **Modificar** de la barra de menú y elige **Documento**.
42. En el apartado **Color** del escenario elige **Azul** para simular el mar.
43. Clic en el botón **Aceptar**.



65

62

Modo dibujo

Para dar un toque especial a tu animación, dibuja algunas olas y vegetación marina. En la línea de tiempo debes insertar una nueva capa de trabajo. Las capas contienen los objetos o símbolos que se usan en una animación.



- 44. Haz clic con el botón derecho sobre la Capa 1.
- 45. En el menú contextual elige Insertar capa.



Aparecerá una nueva, identificándola con el número 2, arriba de la capa de la animación blanca.

Es importante que prestes atención en el orden de las capas, ya que este permite que los objetos puedan ser visualizados al frente o atrás en una animación. Para ello, debes mover las capas en el orden correcto.

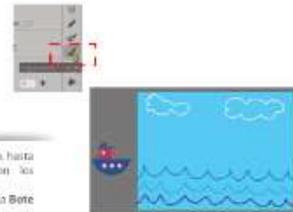


- 46. Coloca el puntero en la Capa 2. Oprime el botón izquierdo del mouse, manteniéndolo sostenido.
- 47. Aparecerá una línea negra que indica el movimiento de la capa, arrástrala en el lugar deseado abajo de la Capa 1 y suelta el botón del mouse.



- 48. En la barra de herramientas, en Color de Trazo y Color de Relleno cambia al color blanco.
- 49. Haz clic en el botón Herramienta de Pincel.

Desplázate hacia el escenario y comienza a dibujar olas y nubes con la herramienta Pincel, como se muestra a continuación.



- 50. Repite el paso varias veces hasta formar un escenario con los elementos dibujados.
- 51. Ahora señala la herramienta Bote de Pintura.



- 52. Dirige al mouse hacia cada nube para rellenarla.
- 53. Haz clic en el menú Control y elige la opción Probar.



Creación de archivos swf

En Animate la creación de animaciones es sumamente sencilla pero, además, cuentas con la posibilidad de crear películas que puedan ser usadas y visualizadas en una página web y de cualquier navegador de Internet mediante Adobe Flash Player.



Los archivos con extensión: SWF se utilizan para visualizar gráficos vectoriales y animaciones multimedia en la web.



- 54. Guarda el proyecto que has desarrollado. Haz clic en el menú **Archivo**.
- 55. Selecciona la opción **Exportar** e inmediatamente **Exportar película**.
- 56. Asigna la ubicación que tendrá tu película, escribe el nombre **Peliculabarco_Tunombre**.
- 57. En el apartado **Tipo** selecciona la extensión **SWF**. Oprime el botón **Guardar**.



- 58. Se abre una ventana por unos segundos denominada **Exportando película SWF**.



- 59. Minimiza por un momento **Adobe Animate** y busca el archivo **Pelicula Barco.SWF** que se debió generar.
- 60. Ejecuta el archivo, dando clic derecho, ve a la opción **Abrir con** y selecciona el navegador de internet de tu preferencia.



- 61. Finalmente, podrás observar la película: **Cena Adobe Animate**.



16. CIERRE:

Guardar el proyecto en su carpeta personal asignada en equipo de computo

17.- EVALUACIÓN: Autoevaluación () Coevaluación () Heteroevaluación (x)

Se evaluará la actividad realizada en el equipo de cómputo y la participación durante la clase con el objetivo identificar los problemas que existieran sobre el tema.

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

18.- TAREA:

Pon a prueba tus conocimientos en el Entorno Digital Green Hat, dirígete a la sección Carrerita del saber Aprendo Habilidades Digitales, selecciona el tema Animate-animaciones. Contesta las preguntas que se te presentan en la práctica.



Temario

- Excel - Tablas dinámicas y macros
- Diseño y programación web
- JavaScript - Introducción
- JavaScript - Programación Web
- Dreamweaver - Sitios Web
- Dreamweaver - Diseño y estructura web
- Animate - Animaciones**
- Secuencias fotográficas para diseño web
- Aplicaciones en la Nube y dispositivos m
- Realidad Aumentada
- Realidad Aumentada 2
- Access - Manejo de la información
- Access - Administración de la informació
- Visio - Estructura y diseño de diagramas
- Redes digitales
- Los sistemas que piensan y razonan con
- Creando objetos en Paint 3D

En tu cuaderno apunta las siguientes preguntas y contéstalas. No olvides poner fecha.

- Indica los que se deben seguir para insertar una interpolación de movimiento en Animate.
- Para crear una biblioteca de imágenes en Adobe Animate y poder realizar una secuencia fotográfica ¿Cuáles son los pasos por seguir?
- ¿A qué se le conoce como fenómeno phi?
- Menciona los pasos que debes seguir, para modificar la trayectoria de las animaciones
- Menciona la combinación de teclas que permiten ajustar el tamaño de una imagen de manera proporcional, sin que se altere.



Colegio "Villa de las Flores" S.C.
"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"
www.cvf.edu.mx



RG-SEC-02-03
VERSIÓN 6



PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA NIVEL: SECUNDARIA

marzo

- 1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 2° GRUPO: "A" "B"
- 2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA
- 3.- TRIMESTRE: 3°
- 4.- SEMANA: Del 20 al 24 de marzo
- 5.- TIEMPO: 50 minutos
- 6.- TEMA: DESAFIA TUS SABERES -Anime Animaciones.
- 7.- PROPÓSITOS: Poner en practica las herramientas de la aplicación Anime-Animaciones
- 8.- COMPETENCIA: Pensamiento creativo, uso de la tecnología, pensamiento computacional.
- 9.- APRENDIZAJE ESPERADO: Aplicar las herramientas de Anime-Animaciones.
- 10.- CONTENIDOS: Pensamiento creativo, Identificación, análisis y seguimiento de instrucciones.
- 11.- RECURSOS: Nota técnica, libro GreenHAT.
- 12.- MATERIALES: Equipo de cómputo asignado en el aula de computación.
- 13.- IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.
- 14.- INICIO:
Antes de comenzar la práctica de la lección 7 Pag. 69 se proyectará el video a fin de repasar el tema.
(C:\AtmDigitalD2BBe\Secundaria2\Materiales\Recursos)

2A viernes 24

2B miércoles 22



Al concluir se inicia la practica Lección 7 Pag.69-70

Lección

7

Animate-Animaciones

Integra tus conocimientos

Cuando completes el desafío presentado, responde:

¿Qué recursos tipo multimedia utilizaste para animar a tu proyecto?

¿Qué dificultades encontraste y cómo las superaste?

¿Cómo le gustaría mejorar el resultado de tu trabajo?

Autoevaluación

Coloca una ✓ en la columna que describa tus logros en la lección.

Indicador	No pude hacerlo	Pude hacerlo con dificultad	Pude hacerlo sin dificultad
Investigui sobre las aplicaciones del PET.			
Diseñé una animación con imágenes.			
Guardé el archivo en el formato solicitado.			
Colaboré con mis compañeros para organizar la información.			

¡Desafía tus saberes!



Huiza

Aplicaciones del PET reciclado

Uno de los factores que están facilitando el reciclaje del PET, es la variedad de aplicaciones y la demanda de este producto para la fabricación de textiles, láminas para fabricar cajas, flejes de productos voluminosos, envases para productos no alimentarios y alimentarios.

La escuela está iniciando un proyecto de reciclaje de PET, de los envases de bebidas que se venden en la cafetería. Para coordinar a la población estudiantil, la directora convocó a su grupo de diseño de una animación, con el fin de demostrar cómo las botellas se convierten en nuevos productos.



Para realizar la actividad, sigue estos pasos:

1. Revisa la siguiente página web:
<http://www.santitas.com/noticias/algos-buenos-y-ideales-para-reciclar-el-pet-mexico-mas-grande-mundo-881215/>.
2. Investiga en fuentes confiables algunas formas de reutilizar el PET, por ejemplo:
 - a. Muebles
 - b. Envases
 - c. Arte
 - d. Láminas
 - e. Rollos

3. Selecciona una de ellas.
4. Abre el programa de Animate.
5. Con la información obtenida, realiza una animación con imágenes demostrando cómo el PET se convierte en el producto seleccionado.
6. Utiliza diferentes capas para insertar las imágenes.
7. Guarda la animación en formato de SWF con el nombre de PET.

Para promocionar la animación debes compartirla con tu comunidad estudiantil, por medio de un correo electrónico o directamente en tu salón de computación.

69

70

16. CIERRE:

Guardar el proyecto en su carpeta personal asignada en equipo de computo

17.- EVALUACIÓN: Autoevaluación () Coevaluación () Heteroevaluación (x)

Se evaluará la actividad realizada en el equipo de cómputo y la participación durante la clase con el objetivo identificar los problemas que existieran sobre el tema.

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

18.- TAREA: Contestar en el cuaderno

¿Para qué sirve Adobe Animate?

¿Qué es una animación?



Colegio "Villa de las Flores" S.C.
"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"
www.cvf.edu.mx



RG-SEC-02-03
VERSIÓN 6

PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA NIVEL: SECUNDARIA

marzo

- 1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 2° GRUPO: "A" "B"
- 2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA
- 3.- TRIMESTRE: 3°
- 4.- SEMANA: Del 20 al 24 de marzo
- 5.- TIEMPO: 50 minutos
- 6.- TEMA: Secuencias fotográficas para diseño WEB.
- 7.- PROPÓSITOS: Aprender a diseñar recursos de una forma sencilla y rápida como un verdadero profesional.
- 8.- COMPETENCIA: Colaboración, Pensamiento crítico, pensamiento computacional.
- 9.- APRENDIZAJE ESPERADO: Identificar la forma de distribución de imágenes en forma de secuencia generando una película, conocer las cualidades de la línea de tiempo animate, identificar los formatos de proyectos creados.
- 10.- CONTENIDOS: Identificación y análisis.
- 11.- RECURSOS: Nota técnica, carpeta GreenHAT , proyector
- 12.- MATERIALES: Equipo de cómputo asignado en el aula de computación.
- 13.- IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.
- 14.- INICIO:

2A viernes 24

2B jueves 23

Se inicia con la lectura de la Lección 8 Pag. 72.

Se proyectará el video (C:\AtmDigitalD2BBE\Secundaria2\Materiales\Recursos)



Terminando el video, se inicia la práctica de la lección Pag 72-78

Lección

8

Secuencias fotográficas para diseño web

Desarrollo de secuencias

Adobe Animate cuenta con recursos sencillos y avanzados que forman parte de su creación en el **diseño web** y permiten crear aplicaciones interactivas tipo multimedia de gran calidad. ¿Las creas secuencias de imágenes? Descubre cómo hacerlo siguiendo los pasos que se presentan a continuación.

Tutorial



1. Abre el programa de Adobe Animate.
2. En el apartado **Crear Nuevo** elige **AcciónScript 3.0**.
3. Señala el menú **Archivo** y selecciona la opción **Importar > Importar a biblioteca**.



4. Ve a tu Entorno Digital Green Hat en la sección **Materiales** la tarjeta **Animate**, subcategoría **Secuencia fotográfica**.
5. Selecciona las imágenes que hay dentro de ella y oprime el botón **Añadir**.

Una vez realizado el paso anterior, las imágenes se importarán a la **Biblioteca de Animate** a la derecha de la ventana en la sección de los **paneles de trabajo**.



6. Señala la primera imagen situada en el panel de **Biblioteca**.
7. Arrastra la imagen al **Escenario**.

72

NOTA
Una biblioteca de imágenes con capas que contiene fotografías e imágenes de acción en vivo.

Observa cómo debes hacer el movimiento de la imagen.



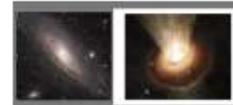
Resalta el tamaño de la imagen y la zona de trabajo.



8. Haz clic en el icono de **Herramienta Transformación libre (Q)** de la barra de herramientas.
9. Ajusta el tamaño de la imagen dando clic sobre los nodos del contorno y arrastrándolos hasta dejar la imagen al tamaño deseado.



10. Coloca la siguiente imagen próxima de la anterior.
11. Repite los pasos anteriores y ajusta el tamaño de la imagen en relación a la que se encuentra abajo.
12. Haz lo mismo con todas las demás imágenes para que todas tengan las mismas dimensiones.



73

Lección

8

Secuencias fotográficas para diseño web



13. Una vez que hayas terminado, selecciona el **Área de trabajo de la Escena**. Para hacerlo, primero haz clic en el icono llamado **Herramienta selección (V)** de la barra de herramientas.



14. Después dirígete a la imagen en una de sus esquinas y oprime el botón izquierdo del mouse.



Al terminar el proceso, observarás un fino recuadro azul alrededor del escenario como se muestra.



15. Con el botón derecho del mouse haz clic sobre la imagen.
16. En el menú contextual elige la opción **Distribuir en capas**.
17. Realiza esta acción con el resto de las imágenes.



18. En la línea de tiempo se visualizarán cinco capas nuevas de diferentes colores.



19. Elimina la primera capa con el nombre **Capa1**, ya que no la vas a necesitar.
20. Selecciona la capa y dirígete al icono de **Eliminar** ubicado dentro de la pestaña **Línea de tiempo**.
21. Da clic para borrar la capa del área de trabajo.



74

Acomodo de capas

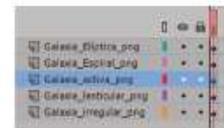
El propósito de reacomodar las capas es establecer el orden en cómo se presentarán las imágenes.



22. Oprime el botón izquierdo del mouse y manténlo en la capa **Galaxia Elíptica**.
23. Presentará una línea en color negro en ese momento arrastra la capa seleccionada a la primera posición y suelta el botón del mouse.



24. Realiza la misma acción con las demás y decide el orden de tu preferencia.



Proceso de secuencia



25. En la línea de tiempo posicione el puntero del mouse en el segundo cuadro de la primera capa de la imagen **Galaxia Elíptica**.



26. Oprime el botón izquierdo y no lo sueltes.
27. Arrastra el mouse a la derecha de la línea de tiempo hasta llegar al número 20 de la regla y suelta el botón. Observa que queda marcado el número de recursos llamados fotografías.



28. Clickea el mouse en alguno de los fotogramas marcados de la capa **Galaxia Elíptica** y oprime el botón derecho.
29. En el menú contextual elige **Convertir en fotogramas clave**.

75

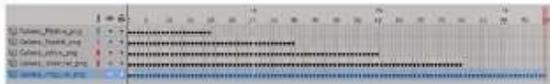


30. Al seguir los pasos anteriores, se mostraron en la línea de tiempo de la capa 1 puntos negros en los recuadros. Esto indica que el tiempo de duración del fotograma en proceso será de 20 milisegundos.



Repite los pasos en las siguientes capas, en esta ocasión se incrementando de 20 en 20. Obsérvase cuáles deberán ser las características de cada capa.

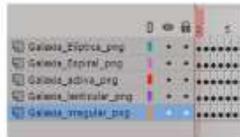
- Segunda capa llegará a 40
- Tercera capa llegará a 60
- La cuarta capa llegará a 80
- Por último, la quinta capa a 100



En la línea de tiempo habrá quedado el cabezal en el último fotograma de la última capa. Haz clic en el cabezal y recórralo al principio del primer fotograma.



31. Estando el cabezal al principio, en la regla de medición de tiempo se verá una línea vertical en posición llamada **Indicador de secuencia de tiempo** mostrando el inicio de la escena.



32. Ejecta el icono **Reproducir** y silencia la secuencia de imágenes.



Puedes modificar la velocidad de reproducción, en esta ocasión, establece 10 fps.



33. Señala el botón para que se reproduzca indefinidamente. Recuerda que debes señalar con el mouse en la línea de medición de tiempo el rango de reproducción indefinida.



Si lo deseas, es posible cambiar el color del fondo, sigue los pasos:



34. Señala **Modificar** de la barra de menú.
35. Elige **Documento**, se abrirá un cuadro de diálogo para configurar el documento.
36. En el apartado **Color del escenario**, establece el color **Negro**.
37. Luego haz clic en el botón **Aceptar**.



Creación de una secuencia fotográfica

En los pasos anteriores, conociste los archivos cuya extensión es **.SWF** y que se utilizan para visualizar gráficos vectoriales y animaciones multi media en la web. A continuación, guardará un proyecto en dicho formato.



38. Elige el menú **Archivo** y selecciona la opción **Exportar**
39. Señala **Exportar Película**.
40. Guarda tu proyecto preferentemente en tu memoria USB con el nombre **SecuenciaGalaxias.SWF**



41. No olvides guardar tu proyecto con **extensión .FLA** con el propósito de tenerlo disponible para cualquier cambio a futuro que necesites.
42. Cierra **Animate**.
43. Finalmente, busca el archivo que se generó de tu película llamada **SecuenciaGalaxias.SWF** y ejecútalo.



Al final tu proyecto quedará como se muestra a continuación. Ahora ya puedes aplicar tu Película a cualquier diseño web elaborado en Dreamweaver fácilmente.



78

¡Pon a prueba tus conocimientos!
Ve a tu Entorno Digital Green Hat, dentro del Tutor escolar-Habilidades Digitales, selecciona el tema **Secuencias fotográficas para diseño web**.



16. CIERRE: Guardar el proyecto en su carpeta asignada.

17.- EVALUACIÓN: Autoevaluación () Coevaluación () Heteroevaluación (x)

Se evaluará la actividad realizada en el equipo de cómputo y la participación durante la clase con el objetivo identificar los problemas que existieran sobre el tema.

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

18.- TAREA:

1.-Apuntar en su cuaderno y contestar ¿Qué es una biblioteca de imágenes? (Nota técnica de la página 72)



2.-Pon a prueba tus conocimientos en el Entorno Digital Green Hat, dirígete a la sección Carrerita del saber Aprendo Habilidades Digitales, selecciona el tema Secuencias fotográficas para diseño web. Contesta las preguntas que se te presentan en la práctica.



Secuencias fotográficas para diseño web

Tutor Escolar - Habilidades Digitales 2º

Temario

- Excel - Tablas dinámicas y macros
- Diseño y programación web
- JavaScript - Introducción
- JavaScript - Programación Web
- Dreamweaver - Sitios Web
- Dreamweaver - Diseño y estructura web
- Animate - Animaciones
- Secuencias fotográficas para diseño web**
- Aplicaciones en la Nube y dispositivos m
- Realidad Aumentada
- Realidad Aumentada 2
- Access - Manejo de la información
- Access - Administración de la informació
- Visio - Estructura y diseño de diagramas
- Redes digitales
- Los sistemas que piensan y razonan con

SECUNDARIA 2

Dynamic

Recursos



Señala un acceso