



PROGRAMACIÓN ANUAL 2010

Área: Informática

Nivel: Secundaria

Grado: Tercero

Profesor: Arturo Zegarra

CONTENIDOS

Adobe Flash CS3

1. Entorno del escenario de trabajo.

- Modificar propiedades del documento
- Cuadro de herramientas
- Escenario del documento

2. Controles de la barra de herramientas.

- Herramienta de rectángulo, óvalo, transformación libre, cubo de pintura, pluma, línea, etc
- Herramientas colores: trazo, relleno, con color y sin color

3. Manejo de Capas y paneles

- Insertar, añadir, borrar y cambiar nombre
- Bloquear y ocultar capas
- Panel de color, alineación, escenas.

4. Inserción de imágenes.

- Importar imágenes al escenario
- Importar a la biblioteca
- Efectos avanzados: brillo, tinta, alpha.

5. Animación básica – Línea de Tiempo y fotogramas.

- Tipos de fotogramas: clave y vacío
- Insertar y eliminar fotogramas
- Creación de animación fotograma a fotograma
- Crear Interpolación de movimiento y forma

6. Efectos de Animación y sub capas.

- Animación mediante guía de movimiento
- Animación mediante mascarar

7. Manejo de Escenas y Bibliotecas.

- Creación de clip de películas
- Modificación de símbolos

8. Creación de Botones.

- Creación de botones : elementos en la línea de tiempo, modificación de botones, formas de los botones

9. Codificación Action Script.

- Enlaces y desplazamientos entre escenas.
- Importación de sonidos

CAPACIDAD – DESTREZAS

COMPRESION

1. Identifica
2. Diferencia
3. Relaciona

APLICACIÓN

1. Elabora
2. Expresión Gráfica
3. Orientación espacio temporal
4. Secuencia lógica.

VALORES – ACTITUDES

RESPONSABILIDAD

1. Compromiso
2. Puntualidad

RESPETO

1. Cuida
2. Atiende
3. Tolera