

Edición 2005

Flash para la enseñanza

SEGUIMIENTO CON FLASH CS3 PRO

MATERIALES PARA LA FORMACIÓN A DISTANCIA DEL PROFESORADO



CNICE



**MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y CIENCIA**

SECRETARÍA GENERAL
DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN,
FORMACIÓN PROFESIONAL
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO NACIONAL
DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN EDUCATIVA

ÍNDICE

Introducción	3
1. Requisitos del sistema	3
2. Instalación de la Biblioteca común curso.....	3
3. ¿Cómo abrir Flash?.....	3
4. Guardar una película	4
5. Visualización de paneles.....	5
6. Dibujar formas geométricas.....	5
7. Dibujar una forma geométrica sin relleno	6
8. Modificar un relleno con degradado.....	7
9. Preferencias de la herramienta pluma	8
10. Bibliotecas comunes	8
11. Importar clips de vídeo como archivos incorporados	9
12. Importar clips de vídeo QuickTime como archivos vinculados	9
13. Propiedades de un cuadro de texto	10
14. Efecto de sombra aplicado a un cuadro de texto	11

INTRODUCCIÓN

El curso "**Flash para la enseñanza**" (edición 2005) del CNICE está pensado para la versión MX 2004. Sin embargo es posible su seguimiento con la versión CS 3 Profesional. Para los contenidos que se tratan en este curso de iniciación, los cambios que propone esta nueva entrega son mínimos. En este documento se recogen sólo las variaciones que afectan a los contenidos tratados en este curso indicando la referencia al apartado concreto del temario.

1. REQUISITOS DEL SISTEMA

(Referencia: 1.2 Requisitos del sistema)

Hay una versión de **Flash CS3 Pro** para la plataforma Windows y otra para Mac. Las necesidades de software y hardware para Windows son:

- Windows XP con SP2 o Windows Vista.
- Procesador Intel Pentium 4, Intel Centrino, Intel Xeon o Intel Core Duo.
- 512 Mb RAM (se recomienda 1 Gb)
- Pantalla 1024 x 768 píxeles color 16 bits.
- 2,5 GB de espacio disponible en el disco duro

Nota:

Si no se dispone de un equipo de última generación se recomienda instalar la versión Flash MX 2004 o Flash 8.

2. INSTALACIÓN DE LA BIBLIOTECA COMÚN CURSO

(Referencia: 1.5 Instalar materiales del Curso)

Biblioteca común: Curso. Es una biblioteca de símbolos que serán reutilizados desde el entorno de diseño Flash en las distintas prácticas planteadas. En el caso de Flash CS3 Pro se guardará por defecto en la carpeta:

C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Flash CS3\es\Configuration\Libraries

3. CÓMO ABRIR FLASH

(Referencia: 1.6 Cómo abrir Flash)

Se puede utilizar uno de estos procedimientos:

- Doble clic sobre el icono de acceso directo de **Flash CS3 Pro** situado en el escritorio.

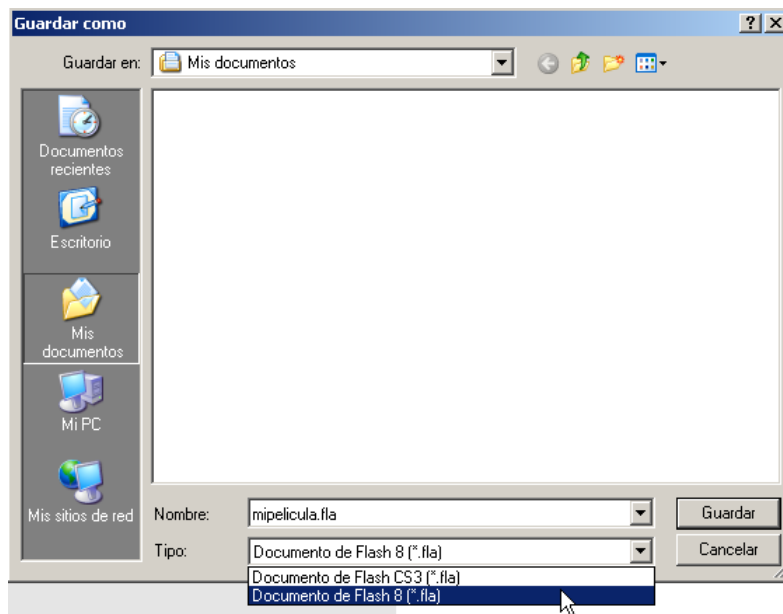


- Clic en **Inicio > Todos los programas > Adobe Flash CS3 > Adobe Flash CS3 Profesional**

4. GUARDAR UNA PELÍCULA

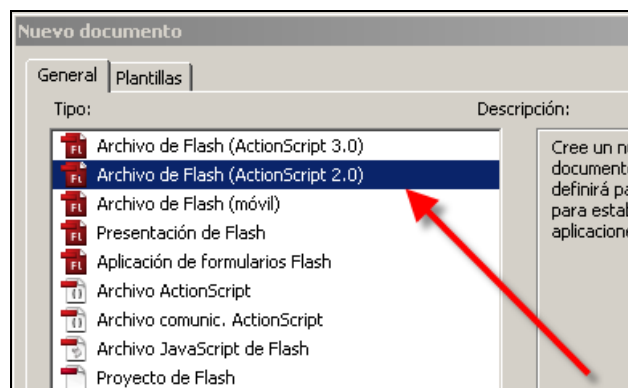
(Referencia: 1.8 Guardar una película)

1. **Archivo > Guardar como**
2. En la casilla **Guardar en** selecciona la carpeta destino donde guardar la película Flash. Por ejemplo: **Mis Documentos**.
3. En la casilla **Nombre** teclea práctica como nombre del archivo creado. Advierte que se guarda en un archivo de tipo ***.FLA**
4. En la lista **Tipo** se pueden elegir dos opciones:
 - **Documento de Flash CS3 (*.fla)**. Opción por defecto. Este archivo *.FLA no se podrá abrir con ninguna versión anterior: Flash 8, MX 2004, etc.
 - **Documento de Flash 8 (*.fla)**. El formato *.FLA resultante es editable con Flash CS3 Pro y 8. No se podrá abrir con Flash MX 2004.
5. Clic en el botón **Guardar**



Para abrir un nuevo documento:

1. **Archivo > Nuevo**
2. En el cuadro de diálogo **Nuevo documento** selecciona la opción: **Archivo de Flash (ActionScript 2.0)**.
3. Clic en el botón **Aceptar**.



5. VISUALIZACIÓN DE PANELES

(Referencia: Todo el curso).

En Flash CS3 Pro la visualización de la mayoría de paneles se activa a partir de la opción **Ventana** en la barra de menús. Las opciones más usadas a lo largo del curso son:

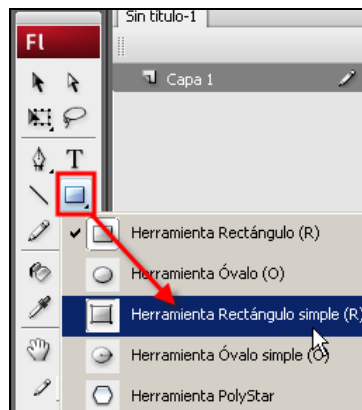
- **Inspector de Propiedades:** Ventana > Propiedades > Propiedades
- **Biblioteca Común:** Ventana > Bibliotecas comunes
- **Mezclador de Colores:** Ventana > Color
- **Panel de Alineación:** Ventana > Alinear
- **Panel de Información:** Ventana > Información
- **Panel Transformar:** Ventana > Transformar
- **Panel Escenas:** Ventana > Otros paneles > Escena

6. DIBUJAR FORMAS GEOMÉTRICAS

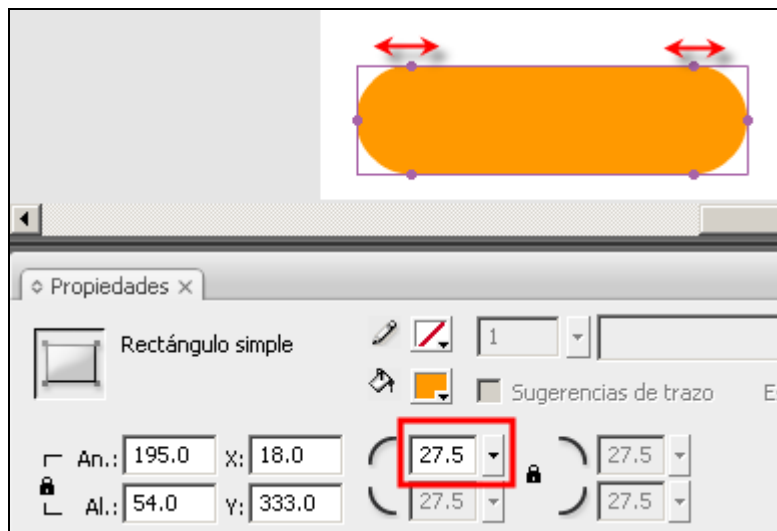
(Referencia: 2.1 Dibujar formas geométricas)

Para **dibujar un rectángulo de esquinas redondeadas**:

1. Haz clic sobre la herramienta **Rectángulo** y mantén pulsado hasta que se muestre el panel asociado.



2. Selecciona la opción **Herramienta Rectángulo simple**.
3. Define los colores de trazo y relleno en el cuadro de herramientas.
4. Pulsa y arrastra sobre el escenario para dibujar el rectángulo.
5. A continuación selecciona la herramienta **Flecha** y haz clic sobre el rectángulo dibujado.
6. Para redondear sus esquinas existen dos métodos alternativos:
 - Pinchar y arrastrar hacia dentro los selectores que aparecen en sus esquinas.
 - Definir un valor de redondeo en el **Inspector de Propiedades** de este rectángulo



7. DIBUJAR UNA FORMA GEOMÉTRICA SIN RELLENO

(Referencia: 2.5.3 Herramienta Cubo de Pintura > Dibujar una forma geométrica sin relleno)



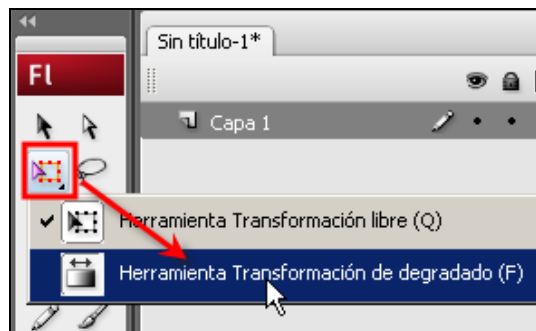
Para dibujar un rectángulo sin relleno:

1. En el cuadro de herramientas selecciona la herramienta **Rectángulo**.
2. Clic sobre el icono "cubo de pintura" correspondiente al control de color de relleno. Esta acción activa este control.
3. Pulsa en el botón **Sin color** que aparece inmediatamente debajo a la derecha. Muestra la figura de un rectángulo de fondo blanco con una diagonal roja.
4. Despliega la paleta de colores del trazo o borde para elegir, por ejemplo, el color negro.
5. Pincha y arrastra sobre el escenario para dibujar esta figura geométrica sin relleno.

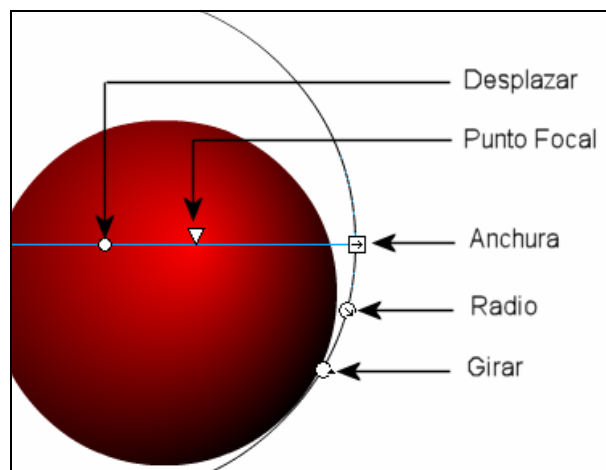
8. MODIFICAR UN RELLENO CON DEGRADADO

(Referencia: 2.5.6 Modificar un relleno con degradado)

1. Selecciona la herramienta **Óvalo**.
2. Clic en el control de **Relleno** y selecciona un degradado radial estándar de los que aparecen en la parte inferior de esta paleta. Por ejemplo: bola plateada.
3. Pincha, arrastra y suelta sobre el escenario para crear un bola con aspecto tridimensional.
4. Selecciona la herramienta **Transformación de degradado** situada en el cuadro de herramientas. Para ello haz clic y mantén pulsado sobre el botón situado inmediatamente debajo de la herramienta **Flecha** (negra). Se despliega un panel donde podrás elegir **Herramienta Transformación de degradado**.



5. Haz clic en el área rellena con el degradado. Cuando se selecciona un relleno con degradado para editarlo, aparecen distintos selectores de edición.



Modificadores de degradado

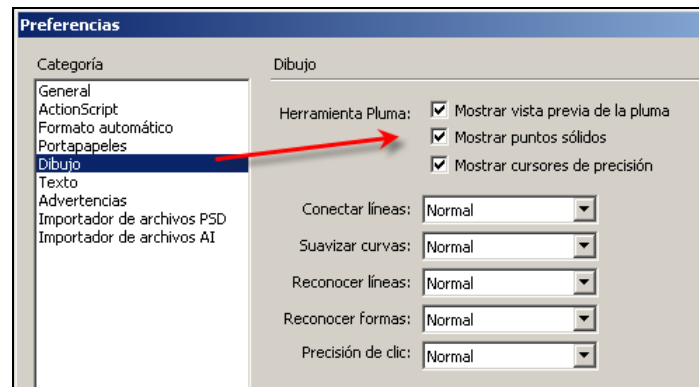
6. Para modificar el degradado se puede utilizar uno de los siguientes procedimientos:
 - **Desplazar**: arrastra el selector central con forma de círculo para desplazar el gradiente respecto a la figura.
 - **Punto Focal**: desplaza este control con forma de triángulo invertido a lo largo del diámetro para definir la ubicación del punto más luminoso.

- **Anchura:** arrastra el control con forma cuadrada para aumentar o disminuir la altura y anchura del degradado.
- **Girar.** mueve el selector de forma circular para girar el degradado en relación con la figura.
- **Radio:** en degradados radiales aparece otro selector circular periférico en medio que permite modificar el radio del degradado.

9. PREFERENCIAS DE LA HERRAMIENTA PLUMA

(Referencia: 2.7.1 Preferencias de la herramienta Pluma)

1. Selecciona **Edición > Preferencias** y elige la categoría **Dibujo**.
2. Para la herramienta **Pluma** activa estas 3 opciones:
 - **Mostrar vista previa de la pluma.**
 - **Mostrar puntos sólidos.**
 - **Mostrar cursores de precisión.**
3. Clic en **Aceptar**.



Configuración de las preferencias de la herramienta Pluma

10. BIBLIOTECAS COMUNES

(Referencia: 5.4 Trabajar con Bibliotecas Comunes)

Para crear una biblioteca común en Flash CS3 Pro es necesario guardar el archivo FLA en la carpeta:

C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Flash CS3\es\Configuration\Libraries

Tras esta operación será necesario cerrar y volver a abrir Flash para que esta nueva biblioteca se muestre disponible en el menú: **Ventana > Bibliotecas Comunes > ...**

11. IMPORTAR CLIPS DE VÍDEO COMO ARCHIVOS INCORPORADOS

(Referencia: 6.8 Importar clips de vídeo como archivos incorporados)

Vamos a importar un clip de vídeo almacenado en la carpeta **Curso Flash / videos** con el nombre de **stuart_little.mov** (formato QuickTime). Es imprescindible para realizar esta práctica tener instalado **QuickTime 7** en tu equipo. Puedes visitar la web de Apple para descargar la última versión de este reproductor gratuito: <http://www.apple.com/es/quicktime/download/>

1. Selecciona **Archivo > Importar > Importar a escenario** o bien **Archivo > Importar > Importar vídeo ...**
2. Si has optado por la primera alternativa localiza el archivo **stuart_little.mov**. Clic en el botón **Abrir**. Si has elegido directamente la importación de vídeo pasarás directamente al cuadro **Seleccionar vídeo** en el cual deberás localizar el archivo. Recuerda que está en la carpeta **Curso Flash / videos**.
3. Se muestra la pregunta: **¿Dónde se encuentra el archivo de vídeo?**. La opción **En el equipo** está activada y la casilla **Ruta de archivo** apunta al archivo anteriormente seleccionado. Clic en el botón **Siguiente>**
4. **¿Cómo desea implementar el vídeo?** En este caso selecciona **Incorporar vídeo en SWF y reproducir en la línea de tiempo**. Clic en **Siguiente>**
5. **¿Cómo desea incorporar el vídeo?** Define estos parámetros:
 - Tipo de símbolo: Vídeo incorporado.
 - Pista de audio: Integrado.
 - Colocar instancia en el escenario: Activado.
 - Expandir línea de tiempo si es necesario: Activado
 - Incorporar todo el vídeo: Seleccionado.
 - Editar primero el vídeo: No Seleccionado.

Clic en el botón **Siguiente>**

6. **Codificación**. En este caso se puede elegir uno de los perfiles de codificación de la lista. Por ejemplo: **Flash 8 – Calidad media (400 kbps)**. Esta es la opción que vamos a utilizar en este caso aunque se podría probar con otras.
7. Clic en **Siguiente** y a continuación en **Finalizar**. Espera unos segundos mientras se realiza la importación. El vídeo se guardará en un clip de video en la Biblioteca del documento actual.

12. IMPORTAR CLIPS DE VÍDEO QUICKTIME COMO VINCULADOS

(Referencia: 6.9 Importar clips de vídeo QuickTime como archivos vinculados)

Si importas un clip de video QuickTime (QT), puedes optar por crear un vínculo con el video desde la película Flash en lugar de incorporarlo. Un clip de video QT vinculado no pasa a formar parte del archivo Flash. En lugar de esto la película mantiene un puntero al archivo de origen.

Si se crea un enlace con un video QT, entonces la película Flash debe publicarse necesariamente en formato MOV para QuickTime. No es posible visualizar un video QT vinculado desde un formato de publicación de película para Flash Player (SWF). Por esta razón no se puede visualizar el resultado final mediante Control > Probar película sino cuando el documento Flash haya sido publicado en formato MOV (Ver capítulo Publicación).

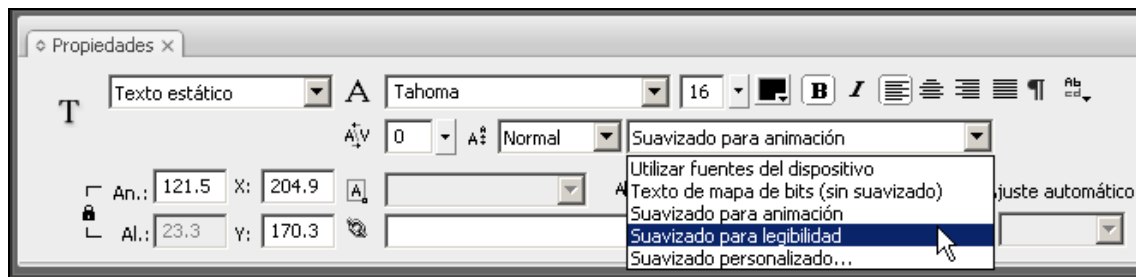
Para importar un video QT como archivo vinculado:

1. Selecciona **Archivo > Importar > Importar a escenario** o bien **Archivo > Importar > Importar vídeo ...**
2. Si has optado por la primera alternativa localiza el archivo **stuart_little.mov**. Clic en el botón **Abrir**. Si has elegido directamente la importación de vídeo pasarás directamente a la pantalla siguiente donde deberás localizar el archivo.
3. En el cuadro de diálogo **Importar vídeo** se muestra la pregunta: **¿Dónde se encuentra el archivo de vídeo?**. La opción **En el equipo** está activada y la casilla **Ruta de archivo** apunta al archivo anteriormente seleccionado. Clic en **Siguiente>**
4. **¿Cómo desea implementar el vídeo?** En este caso selecciona **Video QuickTime vinculado para publicarlo en QuickTime**. Al activar esta opción Flash CS3 Pro te mostrará el mensaje : "Esta función no es compatible con Flash 9 ...". Pulsa en el botón **Configuración de publicación** y en la solapa **Flash** modifica la versión de Flash de la película actual para definirla como 5 Pulsa en **Aceptar**.
5. Para terminar pulsa en el botón **Finalizar**.

13. PROPIEDADES DE UN CUADRO DE TEXTO

(Referencia: 8.3 Configurar las propiedades de un cuadro de texto)

En el Inspector de Propiedades de un cuadro de texto se puede elegir una opción de suavizado para el texto. Existen varias posibilidades:



Configuración de las propiedades de un cuadro de texto

- **Utilizar fuentes del dispositivo.** Indica que el archivo SWF no va a contener las fuentes utilizadas y cuando el reproductor de Flash se encuentre este cuadro tratará de buscar la más parecida en el equipo local. Esto reduce ligeramente el peso del archivo SWF final. Si se especifica Times New Roman como fuente de dispositivo para que este texto se muestre es necesario que esta fuente esté instalada en el equipo en que se reproduce ese SWF. Por ello conviene elegir únicamente las familias de fuentes más comunes o mejor aún las fuentes de sistema: `_sans`, `_serif` y `_typewriter`.
- **Mapa de bits (sin suavizado)** desactiva la función de suavizado de texto. El texto se muestra con bordes afilados y aumenta el tamaño del archivo SWF resultante, ya que se incorporan a él los contornos de fuente. El texto en mapa de bits es nítido en el tamaño de fuente en que se exporta, pero no cuando se redimensiona.
- **Suavizado para animación** crea animaciones más homogéneas. En parte, esto es posible porque Flash ignora la información de alineamiento y ajuste entre caracteres. La opción Suavizado para animación genera archivos SWF más grandes, ya que se incorporan a ellos los contornos de fuente. Conviene

utilizar esta opción con tipos de fuente de 10 o más puntos por razones de legibilidad.

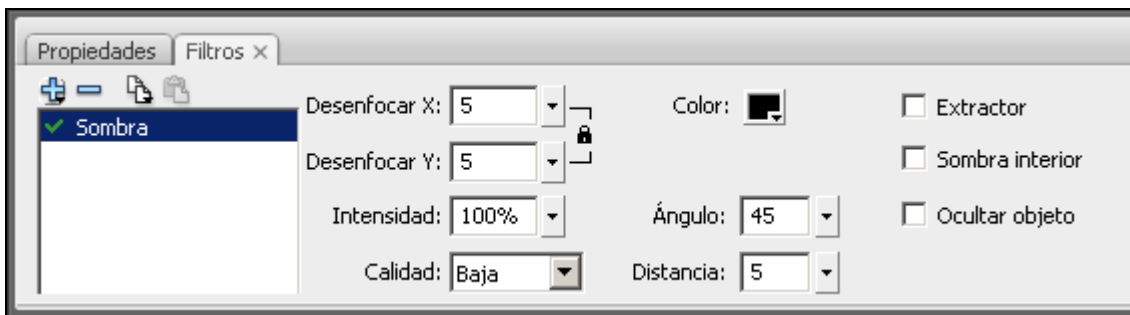
- **Suavizado para legibilidad** utiliza un nuevo motor de suavizado que mejora la legibilidad de las fuentes, en especial en los tamaños pequeños. La opción Suavizado para legibilidad genera archivos SWF más grandes, ya que se incorporan a ellos los contornos de fuente. Para utilizar Suavizado para legibilidad es necesario publicar para Flash Player 8 o superior. No conviene utilizar esta opción para textos animados porque ralentiza la animación.

14. EFECTO DE SOMBRA APLICADO A UN CUADRO DE TEXTO

(Referencia: 8.8 Efecto de sombra en un cuadro de texto)

Flash CS3 Pro permite aplicar efectos sobre objetos del escenario facilitando ciertos procesos de diseño. A estos efectos se les llama **Filtros**.

1. Clic sobre un cuadro de texto situado en el escenario para seleccionarlo.
2. Haz visible el panel **Filtros** mediante **Ventana > Propiedades > Filtros**
3. Clic en el solapa **Filtros** del **Inspector de propiedades** ubicado en la parte inferior de la pantalla.
4. Pulsa en el botón "+" **Añadir efecto** y elige **Sombra**.
5. En el panel se pueden configurar los distintos parámetros del efecto. Para modificar el color de la sombra despliega el cuadro **Color** y selecciona otro.



Configuración del efecto Sombra

6. Se pueden superponer los efectos. Para eliminar un efecto de la lista, selecciónalo y pulsa en el botón "-" **Quitar filtro**.