

Edición 2005

Manual del curso

DISEÑO FLASH DE RECURSOS MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA

MATERIALES PARA LA FORMACIÓN
A DISTANCIA DEL PROFESORADO



Autor: Fernando Posada Prieto



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

MATERIALES PARA LA FORMACIÓN A DISTANCIA DEL PROFESORADO

Diseño Flash de recursos multimedia para la enseñanza

© 2005. CNICE. Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa
Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
Secretaría General de Educación
Ministerio de Educación y Ciencia
www.cnice.mec.es

Contenidos

CAPÍTULO 1. ACERCÁNDOSE A FLASH

1.1	¿Por qué Flash?	6
1.2	Requisitos del sistema	7
1.3	El CDROM del curso	7
1.4	Instalar Flash MX	8
1.5	Instalar materiales del curso	8
1.6	Cómo abrir Flash	9
1.7	El entorno de diseño	9
1.8	Guardar una película	11
1.9	Abrir un archivo de película existente	12
1.10	Salir de Flash	12
1.11	Los ejercicios del curso	12

CAPÍTULO 2. DIBUJAR Y PINTAR

2.1	Cuadro de Herramientas	13
2.2	Dibujar formas geométricas	14
2.3	Utilización del lápiz en Flash	17
2.4	Herramienta Pincel	19
2.5	Herramienta Cubo de pintura	20
2.6	Herramienta Bote de Tinta	27
2.7	Herramienta Pluma	28
2.8	Herramienta Borrador	32
2.9	Modificar la forma de líneas y siluetas	33

CAPÍTULO 3. SOBRE EL ESCENARIO

3.1	Seleccionar objetos con la Flecha	34
3.2	Seleccionar objetos con el Lazo	36
3.3	Mover objetos sobre el escenario	37
3.4	Eliminación de objetos	38
3.5	Escala de objetos	39
3.6	Transformación libre de objetos	40
3.7	Rotar y sesgar un objeto	41
3.8	Distorsión de formas	43
3.9	Reflejo de objetos	45
3.10	Agrupación de formas	45
3.11	Agrupación de objetos	47
3.12	Apilamiento de objetos	48
3.13	Alineación de objetos en el escenario	48
3.14	Visualización del escenario	50

CAPÍTULO 4. SÍMBOLOS

4.1	¿Qué es un símbolo?	52
4.2	Tipos de comportamiento de los símbolos	52
4.3	Usando símbolos	53
4.4	Crear un símbolo nuevo con elementos seleccionados	53
4.5	Crear un símbolo vacío nuevo	55
4.6	Crear y modificar instancias	57
4.7	Edición de símbolos	59
4.8	Separar la instancia de un símbolo	60
4.9	Asignar un símbolo distinto a una instancia	61

CAPÍTULO 5. LA BIBLIOTECA

5.1	Modos de visualización de la Biblioteca	62
5.2	Abrir la biblioteca de otro archivo Flash	64
5.3	Organización de la Biblioteca	65
5.4	Trabajar con Bibliotecas comunes	67

CAPÍTULO 6. IMPORTAR RECURSOS

6.1	Introducción	69
6.2	Importar una imagen desde Flash	69
6.3	Pegar un mapa de bits desde otra aplicación	70
6.4	Importar archivos gráficos	71
6.5	Configuración de propiedades de mapas de bits	71
6.6	Conversión de mapas de bits a imágenes vectoriales	73
6.7	Formatos de archivos de importación de video	74
6.8	Importar clips de video como archivos incorporados	75
6.9	Edición de clips de video importados	81
6.10	Importar clips de video QuickTime como archivos vinculados	83

CAPÍTULO 7. CAPAS

7.1	¿Qué son las capas?	84
7.2	Creando capas: El acuario virtual	84
7.3	Operaciones básicas con capas	85
7.4	Uso de capas: La escudería multicolor	89
7.5	Organización de las capas en carpetas	90

CAPÍTULO 8. TEXTO

8.1	Uso de textos en Flash	93
8.2	Creación de texto	93
8.3	Configurar las propiedades del cuadro de texto	94
8.4	Configurar las propiedades del párrafo de texto	96
8.5	Uso de fuentes de dispositivo	97
8.6	Separación de texto	97
8.7	Vinculación de bloques de texto a direcciones URL	98
8.8	Efecto sombra en un cuadro de texto	98

CAPÍTULO 9. BOTONES

9.1	¿Qué es un botón?	100
9.2	Usar un botón de una Biblioteca común	100
9.3	Crear un botón	101
9.4	Asociar una acción a un botón	104

CAPÍTULO 10. SONIDOS

10.1	Uso del sonido en Flash	109
10.2	Importación de sonidos	109
10.3	Añadir un sonido a una película	110
10.4	Detener o iniciar sonidos en fotogramas clave	112
10.5	Añadir sonido a un botón	113
10.6	Controles de edición de sonidos	114

CAPÍTULO 11. ANIMACIONES

11.1	La animación con Flash.....	117
11.2	La línea de tiempo.....	117
11.3	Interpolación de movimiento I: El vuelo de un águila.....	118
11.4	Interpolación de movimiento II: La rueda que gira.....	121
11.5	Interpolación de cambio de color: El fantasma.....	123
11.6	Animaciones fotograma a fotograma.....	124
11.7	Interpolación de movimiento utilizando capa guía.....	125
11.8	Papel cebolla.....	129
11.9	Interpolación de cambio de forma I: Del círculo al cuadrado.....	131
11.10	Interpolación de cambio de forma II: Del uno al dos.....	132
11.11	Capas máscara.....	133
11.12	Clips de película.....	135

CAPÍTULO 12. ESCENAS

12.1	Uso de escenas.....	137
12.2	Una animación por escenas.....	137
12.3	Trabajar con fotogramas en la línea de tiempo.....	144

CAPÍTULO 13. SWISH

13.1	Ejemplo práctico de diseño con Swish.....	146
------	---	-----

CAPÍTULO 14. PUBLICACIÓN

14.1	Configuración de las propiedades del documento.....	148
14.2	Publicación de un documento Flash.....	149
14.3	Configuración de la publicación.....	150
14.4	Descargar una animación Flash de la web.....	155
14.5	Edición HTML para visualizar SWF.....	156

CAPÍTULO 15. DISEÑO MULTIMEDIA

15.1	Generar un proyector .EXE.....	160
15.2	La acción getURL.....	161
15.3	La acción fscommand.....	163
15.4	Rutas de archivos con fscommand y getURL.....	166
15.5	Crear un CD con autoarranque.....	168
15.6	Crear un proyector EXE a partir de un SWF.....	169

CAPÍTULO 16. EJEMPLOS DE DISEÑO WEB Y MULTIMEDIA

16.1	Diseño de una agenda de enlaces: "Portales educativos".....	171
16.2	Diseño de una aplicación multimedia: "Oriente Próximo".....	173
16.3	Diseño de una presentación multimedia : "Fauna asturiana".....	178

GLOSARIO.....	184
---------------	-----

ÍNDICE ALFABÉTICO.....	190
------------------------	-----