



Gobierno del Estado de Durango
Secretaría de Educación
ESCUELA NORMAL
PROFESOR CARLOS A. CARRILLO



Tarea: Manual de flash

Presenta:

**Francisco Javier Contreras Rodríguez
Gabriel Mendoza Sandoval**

TIACE

Maestro:
Lic. Cruz Jorge Fernández

**Lic. Educación Preescolar
Segundo semestre**

Santa María del Oro, El Oro, Durango, marzo, 2014

Introducción

La función de este manual es para que el docente se dé cuenta de que es la herramienta flash player ya que es una herramienta muy funcional que puede ser de ayuda para evaluación y trabajo de clases según el funcionamiento que desee darle el docente que la use. También da a conocer cómo se puede descargar e instalar el programa se le explica cuales son algunos de sus iconos y su funcionamiento para hacer que usted el usuario pueda elegir el indicado al realizar su trabajo y después exponerlo frente al grupo.

Índice

Que es Flash player	3
Características	4
Instalación del programa.....	5
Pantalla de la página y como se utiliza	9
Capas.....	15
Botones.....	16
Como puedo enseñar con esta herramienta	19
Como puedo evaluar con esta herramienta	19
Enseñanza que me dejo la elaboración de este manual	20

-Que es Flash player

Programa de edición multimedia desarrollado originalmente por Macromedia (ahora parte de Adobe) que utiliza principalmente gráficos vectoriales, pero también imágenes, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional para crear proyectos multimedia. Flash es el entorno desarrollador y Flash Player es el programa (la máquina virtual) utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

Los proyectos multimedia pueden ser desde simples animaciones hasta complejos programas pues, además de los gráficos, videos y sonidos, Flash incorpora ActionScript, un completo lenguaje de programación que expande enormemente las posibilidades en los proyectos.

Los archivos de Flash suelen tener la extensión .SWF y aparecen frecuentemente en páginas web en forma de animaciones y aplicaciones.

-Características

Animación basada en objetos

Este hace que cada objeto en el escenario tenga su propia capa, línea de tiempo y sistema de animación. En general parece mucho más fácil animar ahora en Flash CS4 que en las versiones anteriores.

Transformación 3D

Flash CS4 incluye una **herramienta de rotación 3D**. Con sólo arrastrar y soltar se puede rotar un objeto en los ejes X, Y y Z.

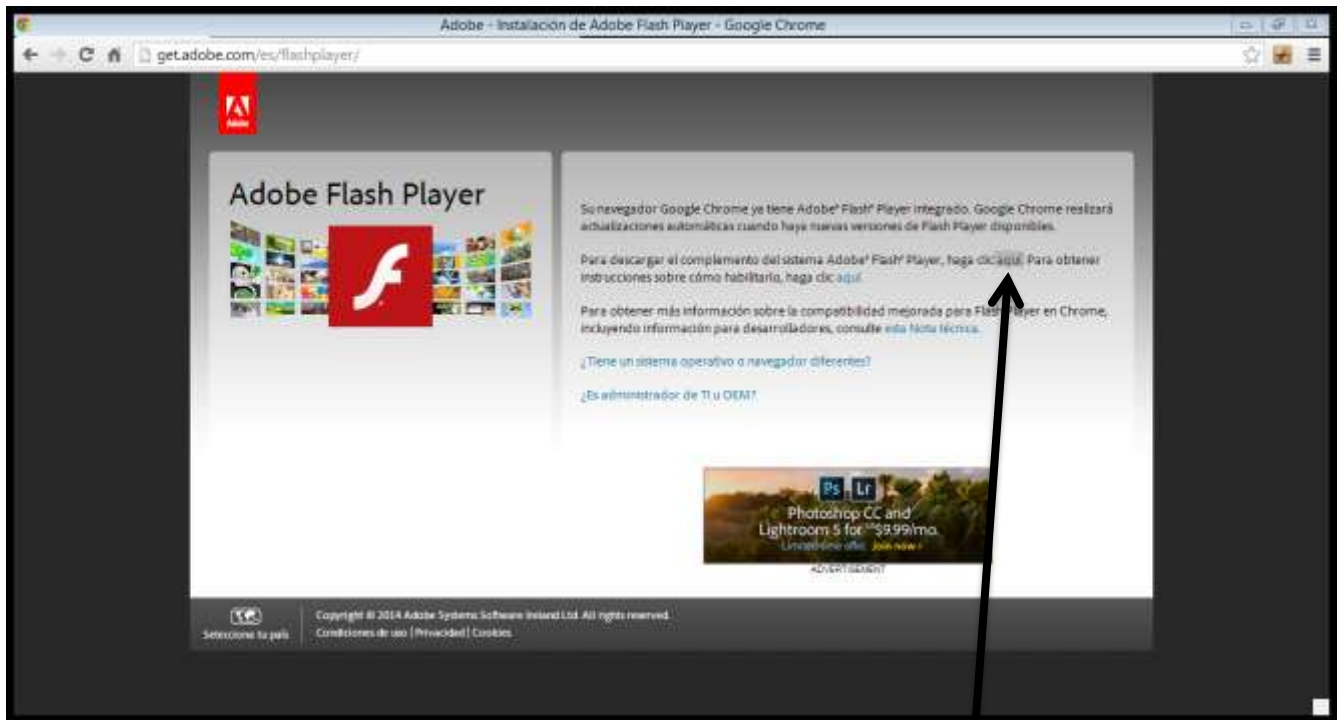
Animación basada en objetos

Esta es la nueva forma de interpolación (animar distintas propiedades de un objeto): se aplica interpolaciones directamente a los objetos (símbolos) en lugar de a los fotogramas clave. Genera automáticamente una ruta de la animación y le permite modificar la ruta. Esta es la nueva imagen de "interpolación" en Flash, más rápido luego de la versión anterior, cambia automáticamente el objeto en un símbolo de clip de película y se extiende la línea de tiempo de 24 cuadros, sino que también produce automáticamente el segundo fotograma clave para usted. función Cool nuevo, y si quieres volver al "estilo clásico" de interpolación, se puede.

Pasos para instalar flash player:

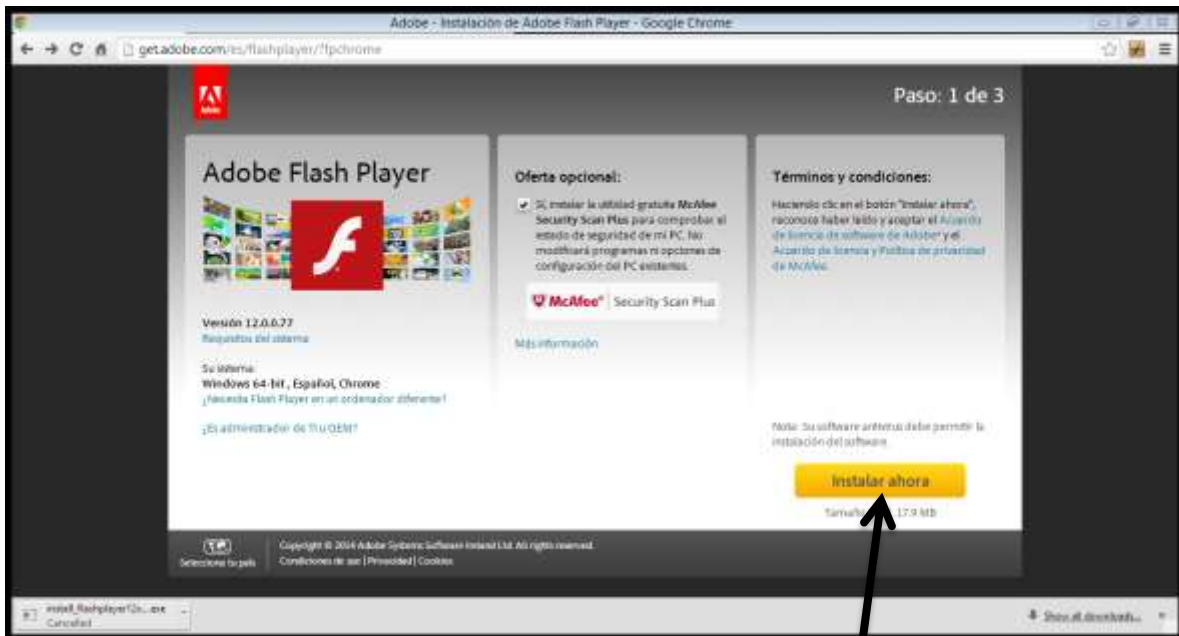
Para instalar flash player visitar este link <http://get.adobe.com/es/flashplayer/> al ingresar a la página lea con atención todos los datos que le muestra la misma des pues dar clic donde se le indique para pasar a la siguiente página donde usted podrá iniciar la descarga siguiendo algunos pasos los cuales le mencionare.

Ejemplo:



Botón para ir a la página de descarga

Página de descarga:



Clic de inicio de descarga

Después de iniciar la descarga se lanzara una nueva página donde se encuentran los pasos a seguir dando clic en el lugar sombreado

1. Para continuar, abra su carpeta de descarga y busque el Instalador de Adobe Flash Player <filename>.exe.
2. Haga doble clic en el instalador para completar la instalación. Para obtener ayuda adicional, [haga clic aquí](#).

Pasos a seguir:

1. Cuando el diálogo de advertencia aparezca en la parte inferior del explorador, haga clic en **Guardar**.



2. Cuando el diálogo de descarga aparezca en la parte inferior del explorador, haga **doble clic** en el archivo.



3. Cuando aparezca el cuadro de diálogo Advertencia de seguridad, haga clic en **Ejecutar**.

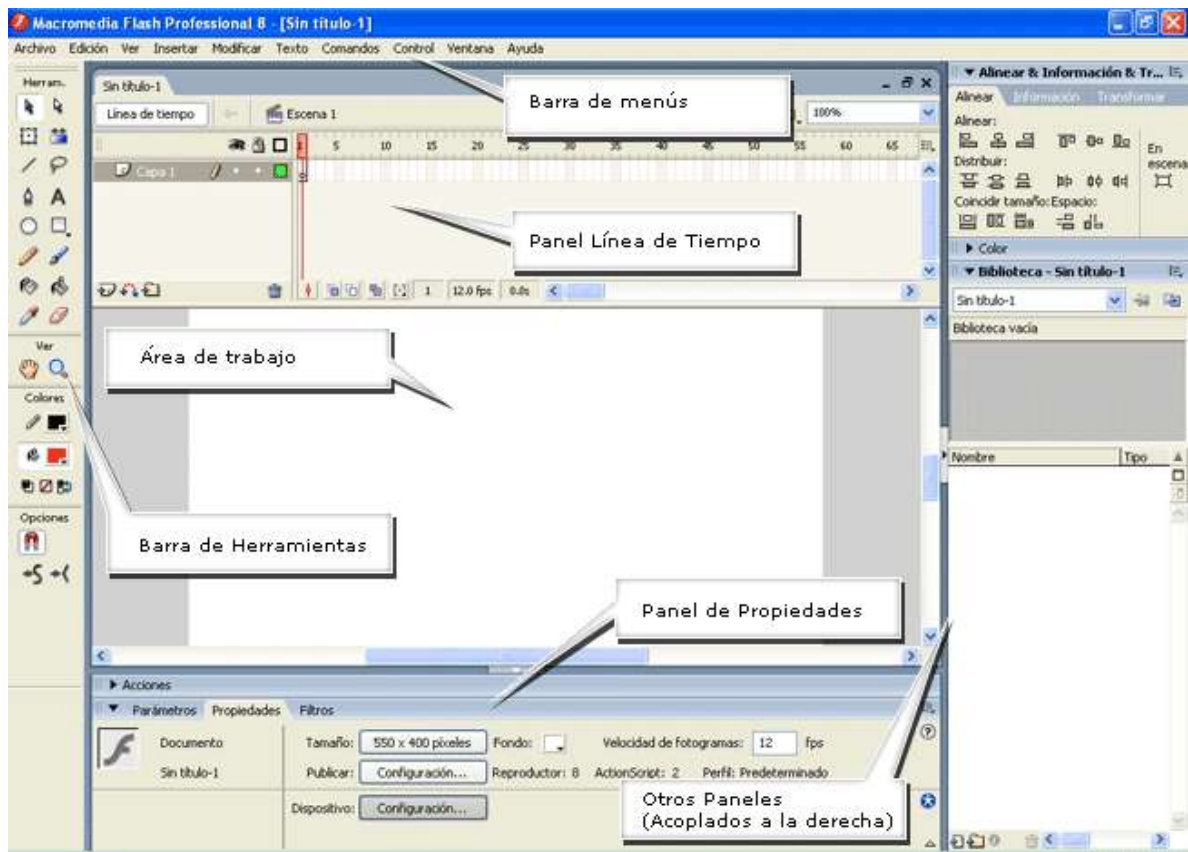


4. Cuando aparezca el cuadro de diálogo Control de cuentas de usuario, haga clic en **Sí**.



Esperar a que se finalice la instalación y después ejecutar


-Pantalla de la página y como se utiliza




La Barra de Herramientas. Herramientas Básicas.





La **Barra de Herramientas** contiene todas las Herramientas necesarias para el dibujo. Veamos cuáles son las más importantes y cómo se usan:


Herramienta Selección (flecha): . Es la herramienta más usada de todas. Su uso principal es para seleccionar objetos. Permite seleccionar los bordes de los objetos, los rellenos (con un sólo clic), los bordes (con doble clic), zonas a nuestra elección... Además, su uso adecuado puede ahorrarnos


tiempo en el trabajo.


Herramienta Línea:  Permite crear líneas rectas de un modo rápido. Las líneas se crean como en cualquier programa de dibujo, se hace clic y se arrastra hasta donde queramos que llegue la línea recta. Una vez creada la podemos modificar sin más que seleccionar situar el cursor encima de los extremos para estirarlos y en cualquier otra parte cercana a la recta para curvarla.


Herramienta Texto:  Crea un texto en el lugar en el que hagamos clic. Sus propiedades se verán en el tema siguiente.

Herramienta Óvalo:  La herramienta **Óvalo** permite trazar círculos o elipses de manera rápida y sencilla.


Herramienta Rectángulo:  Su manejo es idéntico al de la Herramienta Óvalo, tan solo se diferencian en el tipo de objetos que crean.

Herramienta Lápiz:  Es la primera Herramienta de dibujo propiamente dicho. Permite dibujar líneas con la forma que decidamos, modificando la forma de estas a nuestro gusto. El color que aplicará esta Herramienta se puede modificar, bien desde el Panel **Mezclador de Colores** o bien desde el subpanel **Colores** que hay en la **Barra de Herramientas**.


Herramienta Brocha:  Su funcionalidad equivale a la del lápiz, pero su trazo es mucho más grueso. Se suele emplear para aplicar rellenos. Se puede modificar su grosor y forma de trazo.




Herramienta Cubo de Pintura:  Permite aplicar rellenos a los objetos que hayamos creado. Al contrario que muchos otros programas de dibujo, no


permite aplicar rellenos si la zona no está delimitada por un borde. El color que aplicará esta Herramienta se puede modificar, bien desde el Panel **Mezclador de Colores** o bien desde el subpanel **Colores** que hay en la **Barra de Herramientas**.

Herramienta Borrado :  Su funcionamiento es análogo a la Herramienta Brocha. Pero su función es la de eliminar todo aquello que "dibuje".

La Barra de Herramientas. Herramientas Avanzadas.


Herramienta Lazo:  Su función es complementaria a la de la Herramienta **Flecha**, pues puede seleccionar cualquier cosa, sin importar la forma, (la Herramienta Flecha sólo puede seleccionar objetos o zonas rectangulares o cuadradas). En contrapartida, la Herramienta **Lazo** no puede seleccionar rellenos u objetos (a menos que hagamos la selección a mano).


Al seleccionar esta Herramienta, en el Panel Opciones aparecen estas imágenes:  . Esto, es la Herramienta **Varita Mágica**, tan popular en otros programas de dibujo. Permite hacer selecciones según los colores de los objetos. El tercer dibujo que aparece es este:  permite hacer selecciones poligonales.

Herramienta Pluma:  Crea polígonos (y por tanto rectas, rectángulos...) de un modo sencillo. Mucha gente encuentra esta herramienta complicada, aunque es una de las más potentes que ofrece Flash. Su empleo consiste en hacer clic en los lugares que queramos definir como vértices de los polígonos, lo que nos asegura una gran precisión. Para crear curvas, hay que señalar los puntos que la delimitan y posteriormente trazar las tangentes a ellas. Con un poco de práctica se acaba dominando.

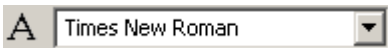
Herramienta Subseleccionador:  Esta Herramienta complementa a la


Herramienta **Pluma**, ya que permite mover o ajustar los vértices que componen los objetos creados con dicha herramienta.


Herramienta Bote de Tinta:  Se emplea para cambiar rápidamente el color de un trazo. Se aplica sobre objetos, si tienen borde, cambia al color mostrado de dicho borde, por el mostrado en el Panel **Mezclador de Colores** (que coincide con el subpanel **Colores** que hay en la **Barra de Herramientas**.)

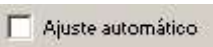
Herramienta Cuentagotas:  Su misión es "Capturar" colores para que posteriormente podamos utilizarlos


Panel Propiedades **El Panel Propiedades:**


Fuente:  Desde aquí, al igual que en los editores de texto más comunes podemos seleccionar el tipo de letra o "fuente" que más nos guste.


Altura:  Determina el espaciado entre los caracteres. Útil cuando la tipografía que empleamos muestra las letras muy juntas o para dar efectos concretos al texto.


Dirección del Texto:  Cambia la orientación del texto de horizontal a vertical, tanto de izquierda a derecha como de derecha a izquierda.


Ajuste automático entre caracteres:  Activar esta casilla provoca que la separación entre caracteres se realice de modo automático.

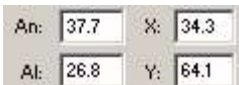
Posición:  Nos permite convertir nuestro texto en subíndices o en superíndices (o dejarlo normal).

URL:  Si queremos que al pulsar sobre nuestro texto, el usuario vaya a una dirección web, nada más fácil que escribirla ahí. Flash la asociará al texto que estés escribiendo en ese momento.


Destino:  Determina si la URL a la que el texto hace referencia se cargará en la misma ventana del navegador, en una nueva ...


Tipo de Línea:  Si el texto que vamos a incluir es dinámico (de lo contrario aparece sin activar), esta opción nos permite determinar cómo queremos que aparezcan las líneas (línea única, multilínea o multilínea sin ajuste).


Configuración:  Son las clásicas opciones que permiten convertir el texto en Negrita (B), Cursiva (I), cambiar el color del texto y el tamaño.


Otras Propiedades:  Dado que Flash trata los textos como objetos, éstos también tienen anchura, altura y coordenadas. Podemos modificarlos a nuestro gusto, pero debemos tener en cuenta que los caracteres no deben estirarse sin motivo, pues las tipografías son una parte muy importante y deben respetarse.

Un **Párrafo** no es más que un conjunto de caracteres con propiedades comunes a todos ellos. Estos párrafos admiten ciertas opciones que nos permiten trabajar con bloques de texto. El Panel **Propiedades** nos proporciona las siguientes opciones para trabajar con párrafos (entre otras).

A la Izquierda:  Todas las líneas empezarán tan a la izquierda como sea posible (dentro del recuadro de texto que hayamos definido).


Centrar:  Las líneas se distribuyen a la derecha y a la izquierda del punto medio del Párrafo.


A la derecha:  Todas las líneas empezarán tan a la derecha como sea posible (dentro del recuadro de texto que hayamos definido).

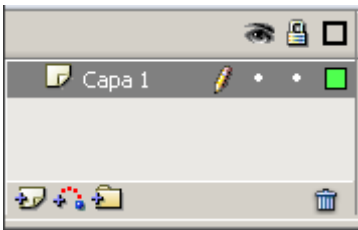
Justificado:  El texto se ensancha si es necesario con tal de que no quede "dentado" por ninguno de sus límites.

Capas

La vista estándar de una capa es la que muestra la imagen. Veamos para qué sirven los distintos botones y cómo usarlos.


Insertar Capas  : Como su nombre indica, sirve para **Insertar** capas en la escena actual. Inserta capas normales (en el siguiente punto se verán los distintos tipos de capas).

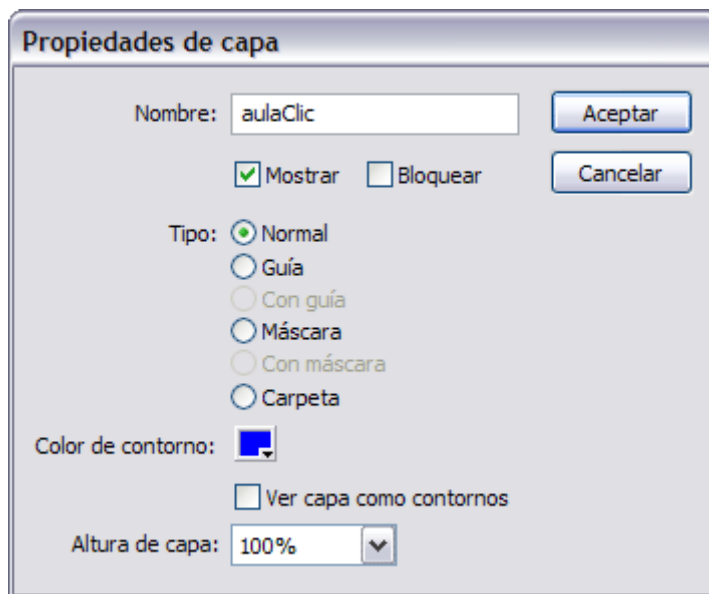
Añadir Capa Guía  : Inserta una capa de tipo guía. Se tratan en profundidad el siguiente punto.



Borrar Capa  : **Borra** la capa seleccionada.

Cambiar Nombre: Para **cambiar el nombre** a una capa, basta con hacer doble clic en el nombre actual.

Propiedades de Capa: Si hacemos doble clic en el icono , podremos acceder a un panel con las **propiedades** de la capa en la que hayamos hecho clic. Podremos modificar todas las opciones que hemos comentado anteriormente y alguna más de menor importancia.



Aquí puedes cambiar diferentes opciones sobre la capa, como su nombre o su color. También puedes bloquearla u ocultarla.

Botones

Los símbolos de tipo **Botón** son los que aportan la mayor parte de la interactividad de las películas Flash con aquel que la está visualizando. Un botón, en Flash, es igual que cualquier botón de cualquier entorno informático, sea web o cualquier otro.

Son elementos que se prestan a que el usuario los presione, desencadenando al hacerlo una serie de acciones. También es habitual ver como este tipo de elementos reaccionan cuando se les pasa el ratón por encima o cuando se les está pulsando, por ejemplo.

Pues bien, para conseguir los efectos interactivos que acabamos de mencionar en otros lenguajes orientados a la web, que es el caso que nos ocupa, debemos crear programas relativamente grandes. Esto es un inconveniente bastante grande ya que el uso de los botones es una práctica muy habitual en el diseño en Internet. Sin embargo, en Flash no ocurre así. Su interfaz está diseñada de manera especial para la creación de botones, lo que nos permite crear todos estos efectos de una manera muy sencilla.

Al igual que los otros símbolos de Flash 8, los botones tienen su propia línea de tiempos. Esta es independiente pero, sin embargo, está formada únicamente por cuatro fotogramas, uno para cada estado posible del botón.



Reposo. Aspecto por defecto del botón, es decir, cuando el puntero del ratón no está situado sobre él.

Sobre. Aspecto del botón cuando situamos el puntero sobre él.

Presionado. Apariencia que deseamos tenga nuestro botón mientras lo mantengamos pulsado.

Zona activa. Aquí debemos indicar el área real en la que queremos que actúe nuestro botón. Esto es importante sobre todo en botones compuestos sólo por texto como veremos más adelante.

Como crear un botón

En la creación de un botón podemos considerar dos fases. En la primera vamos a convertir nuestro objeto a símbolo de tipo botón y posteriormente veremos cómo completarlo internamente, lo que nos ayudará a entender mejor dicha estructura.

Primeramente crearemos el objeto que representará el aspecto por defecto de nuestro botón con las herramientas que nos ofrece Flash 8.

Seleccionaremos el objeto y accederemos al menú **Insertar** → **Convertir en Símbolo**, le daremos el comportamiento **Botón** y asignaremos un nombre a nuestro nuevo símbolo.



De esta forma ya tenemos transformado el objeto para que se comporte como un botón. Ahora lo completaremos internamente.

Para determinar cómo debe reaccionar el botón en función de las acciones del ratón, lo editaremos haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre nuestro nuevo botón y seleccionando la opción **Editar**.

Cuando tengamos delante la línea de tiempos del botón (observa que tiene el aspecto que hemos mostrado anteriormente), seleccionaremos cada uno de los frames (sobre, reposo, presionado y zona activa) y pulsaremos **F6** para crear un fotograma clave en cada uno de ellos.



Ahora ya podemos modificar el aspecto inicial del botón para cada posición del cursor y marcar el área de acción del botón (fotograma Hit) en la que simplemente podremos dejar la misma figura que la inicial (en este caso sólo es importante la forma del objeto, no los colores u otras cosas) o bien dibujar con las herramientas de dibujos de Flash una nueva figura, en cuya superficie "se sentirá aludido" nuestro botón.

Como puede enseñar un docente con esta herramienta

Flash incluye varios manuales en los que se tratan una gran variedad de temas, por lo que resulta útil saber por dónde empezar en el proceso de aprendizaje con Flash.

Un docente que tenga un buen manejo de esta herramienta podrá realizar muchísima variedad de contenidos para que sus alumnos aprendan los temas que él quiera impartirles ya que en flash es muy manipulable y se puede crear hasta lo inimaginable, el docente puede enseñar a un niño a la identificación de figuras, sonidos de la naturaleza, matemáticas, temas de contaminación, etc. Este programa tiene una infinidad de actividades que tú puedes realizar para los alumnos y que la clase no sea aburrida y con la implementación de la tecnología diseñes tus actividades más atractivas y más fáciles de entender ya que los niños aprenden más mediante el juego. Existen muchísimos tutoriales para realizar actividades para educar o enseñarle temas a los alumnos es muy fácil encontrarlos y para realizarlos solo deberás seguir los pasos que te dice el video.

Como puede evaluar con esta herramienta

Flash es una herramienta poco utilizada por los docentes ya que no tienen un buen conocimiento del funcionamiento de esta, con ella se pueden realizar evaluaciones hacia los alumnos de una manera muy sencilla de revolvimiento para ellos ya que nada más deberán de dar clic en la respuesta que crean que es correcta y al finalizar su prueba el mismo juego le dirá cuantos aciertos tubo y esto le facilitara al docente a no estar revisando cada uno de los exámenes y así nada más anotar en su lista los aciertos que obtuvo cada uno de sus alumnos.

Enseñanza que me dejó la elaboración del manual

La realización de este manual me dejó muy en claro, que es muy importante establecer la información en manuales, los cuales son las guías básicas para realizar cada una de las actividades que se llevan a cabo en una clase o en un ciclo escolar.

Cibergrafia

<http://www.taringa.net/posts/hazlo-tu-mismo/10805500/Tutoriales-de-adobe-flash-player-basico.html>

<http://www.aulaclic.es/>