

Instalar Flash MX 2004

1. Habrás visto al empezar el tema un enlace:



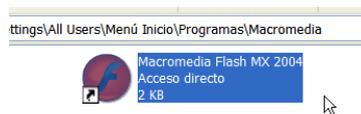
Con él te podrás descargar el programa de instalación de Flash MX 2004. Tienes que bajártelo y ejecutar el archivo como Administrador (botón derecho del ratón).



La siguiente pantalla anuncia el final de la instalación:



Cuando abramos el programa haciendo doble clic sobre el siguiente icono:



aparecerá la siguiente ventana donde se nos informa que hay que activar el programa.



Elegiremos la opción **"También puede activarlo por teléfono"**.

Esta es la parte más delicada y si no lo haces bien el programa no se activará con lo que sólo podrás probarlo 30 días.



El programa estaría completamente operativo.

Ahora cierra el programa (Archivo→Salir).

Instalar materiales del Curso

Después de concluir, espero, con éxito la instalación de Flash, es imprescindible, para seguir el contenido del curso, instalar los siguientes elementos:

1. Carpeta de recursos: Contiene archivos con imágenes, sonidos, videos, documentos, animaciones, etc. Se usarán en el diseño de las prácticas que se sugieren durante el desarrollo del Curso. Ésta se instalará por defecto en la ruta **C:\Curso Flash** de tu disco duro.

2. Biblioteca común: Es una biblioteca de símbolos que serán reutilizados desde el entorno de diseño Flash en las distintas prácticas planteadas. Se guardará por defecto en la carpeta **C:\Archivos de programa\Macromedia\FIash MX 2004\es\First Run\Libraries**.

Cómo abrir Flash

Se puede utilizar uno de los siguientes procedimientos:

- Doble clic sobre el icono de acceso directo de **Macromedia Flash MX** situado en el escritorio.
- Clic en Inicio > Todos los Programas > Macromedia > Macromedia Flash MX 2004.

Al cabo de unos segundos se muestra la pantalla principal con el entorno de diseño.

El entorno de diseño

Al entrar en la pantalla principal de Flash MX 2004 nos encontramos:

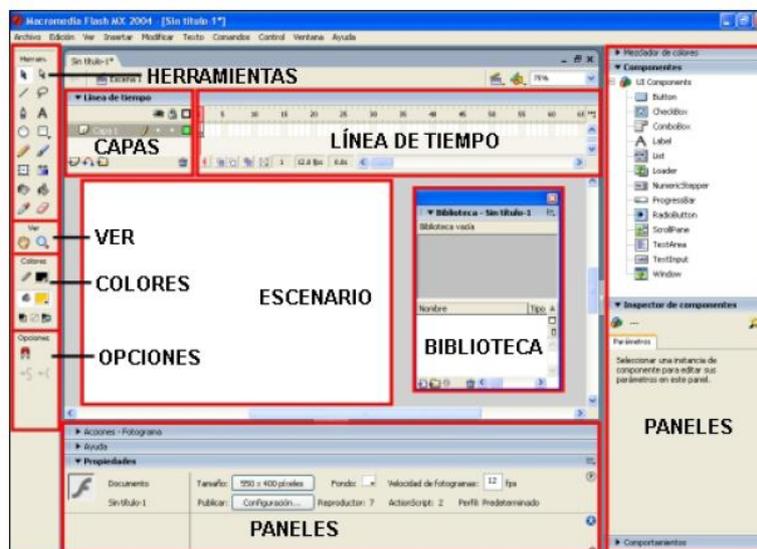
- **Herramientas:** Es la caja de herramientas para la creación y edición de gráficos.
- **Ver:** Se usa para ajustar la visualización del escenario.
- **Colores:** Haciendo clic en los cuadros de color se puede seleccionar el color del relleno o el trazo de un gráfico.
- **Opciones:** En esta parte aparecen los modificadores u opciones accesorias de una herramienta cuando se selecciona en la caja.
- **Escenario:** Es el espacio de trabajo o lienzo donde se van a dibujar o importar imágenes para mostrar al usuario. Muestra el contenido del fotograma actualmente seleccionado por la cabeza lectora en la línea de tiempo.

CAPÍTULO 1: ACERCÁNDOSE A FLASH

Diseño Flash de recursos web y multimedia para la enseñanza **10**

tiempo. Será visible durante la edición de una película **Archivo > Nuevo.**

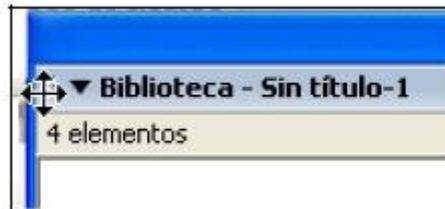
- **Línea de Tiempo:** Organiza y controla el contenido de una película en el tiempo. Al igual que en un largometraje, Flash divide el tiempo en fotogramas. La sucesión de fotogramas sobre el escenario en el orden y velocidad definidos en la línea de tiempo produce la animación deseada.
- **Paneles:** Los paneles de Flash permiten definir propiedades de objetos en el escenario, de todo el documento, establecer acciones, etc. Si están ocultos se muestran en su configuración por defecto mediante **Ventana > Conjunto de paneles > Diseño predeterminado.**
- **Capas:** Se usan para organizar el contenido de la línea de tiempo. Por ejemplo una capa de fondo puede contener una ilustración ambiente y otra encima mostrar la animación de otro objeto.
- **Biblioteca:** Almacena los símbolos de una forma organizada. Los símbolos son elementos reutilizables dentro de la película. Pueden ser gráficos, botones o clips de película.



Manejo de los paneles

Cada panel puede mostrarse encajado en el conjunto de paneles que aparece en la parte derecha o inferior de la pantalla o bien como ventanas flotantes independientes.

1. Aproxima el puntero del ratón a la esquina izquierda de la barra de título del panel hasta que el puntero del ratón tome el aspecto de una cruz de dobles flechas.
2. Manteniendo pulsado el botón del ratón, arrastra dentro o fuera del conjunto de paneles.



No te desanimes al principio ante la visión de tantos elementos sobre la pantalla.

Para comenzar puedes ocultar los paneles que no vas a utilizar al principio: **Mezclador de colores, Componentes, Inspector de componentes, Acciones y Ayuda**. El procedimiento para cerrar cada panel es similar:

1. Clic en la esquina superior derecha del panel
2. Selecciona la opción **Cerrar panel**.



Guardar una película

1. Archivo > Guardar como

2. En la casilla **Guardar en** selecciona la carpeta destino donde guardar la película Flash. Por ejemplo el directorio **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 MX 2004 (*.fla)**. Opción por defecto. Este archivo *.FLA no se podrá abrir con la versión anterior: Flash MX.

- **Documento de Flash MX (*.fla)**. El formato *.FLA resultante es editable con Flash MX.

CAPÍTULO 1: ACERCÁNDOSE A FLASH

Diseño Flash de recursos web y multimedia para la enseñanza **12**

5. Archivo > Cerrar

Abrir un archivo de película existente

1. Archivo > Abrir

2. En la casilla **Buscar en** seleccionar la carpeta origen donde buscar el

archivo *.fla que contiene la película. Por ejemplo, **Mis Documentos** .

3. Clic sobre el archivo elegido y luego clic en el botón **Abrir** .

Salir de Flash

Como en otras aplicaciones Windows, existen dos procedimientos alternativos para abandonar el programa:

- **Archivo > Salir**

- Clic en el botón **Cerrar ("X")** en la esquina superior derecha de la ventana principal.