



DIVERSOS SOFTWARE (jclíc, derive, cabri, corel draw, entre otros)

METAS DE COMPRESION

- Plantea y propone ideas y/o proyecto de síntesis haciendo uso de software comercial.
- Desarrolla comprensión al elaborar materiales educativos para sus pares trabajados con diversos software (software educativo)

METODOLOGIA DEL ÁREA

Durante la ejecución de cada una de las actividades propias en cada una de las asignaturas que componen el área se tendrán en cuenta los aspectos de asistencia, contextualización del tema, producción individual o grupal, evaluación y/o socialización de los resultados y cumplimiento de las normas.

- **O**: orden y aseo
- **T**: trato digno y respetuoso
- **A**: atención y asistencia
- **C**: cumplimiento
- **U**: útiles y uniforme

SWiSH Max es un programa de computador que utiliza tecnología Adobe Flash para crear una presentación multiplataforma. Este es desarrollado y distribuido por [Swishzone.com Pty Ltd](http://Swishzone.com), ubicado en Sídney, Australia.

Aunque inicialmente el programa se desarrolló como una alternativa de fácil manejo a Adobe Flash, actualmente ha evolucionado de tal forma que se ha convertido en un serio competidor para la herramienta de Adobe. El programa incorpora una interfaz visual en la que no es necesario escribir código. Tiene más de doscientos efectos integrados que se pueden combinar entre sí y con los que animar texto, imágenes, gráficos, etc. Incluye herramientas de dibujo, formas geométricas prediseñadas y que permite exportar creaciones a SWF, EXE y AVI.

Fundamentos del SWiSH

SWiSH te permitirá crear contenidos Flash para añadir imágenes, animación, sonidos e interactividad a tu web. Puedes usar esta aplicación para crear introducciones, anuncios, banners, menús y webs completas.

Cómo se reproducen tus películas en la Web

SWiSH creará cuatro archivos: los .swi - el formato de archivo que utiliza la aplicación para guardar proyectos; los .swf - el archivo que lee el reproductor de Flash; la página HTML o el código que el navegador usa para mostrar la película; los .avi - un formato de video. Para mostrar tu película en la web, necesitas subir el archivo .swf a tu servidor. Aunque un .swf puede ser reproducido en la web sin estar colocado en una página web, típicamente se incrusta en una, de modo que si no sabes hacer esto, también querrás subir la página HTML.

En qué consiste una animación SWiSH

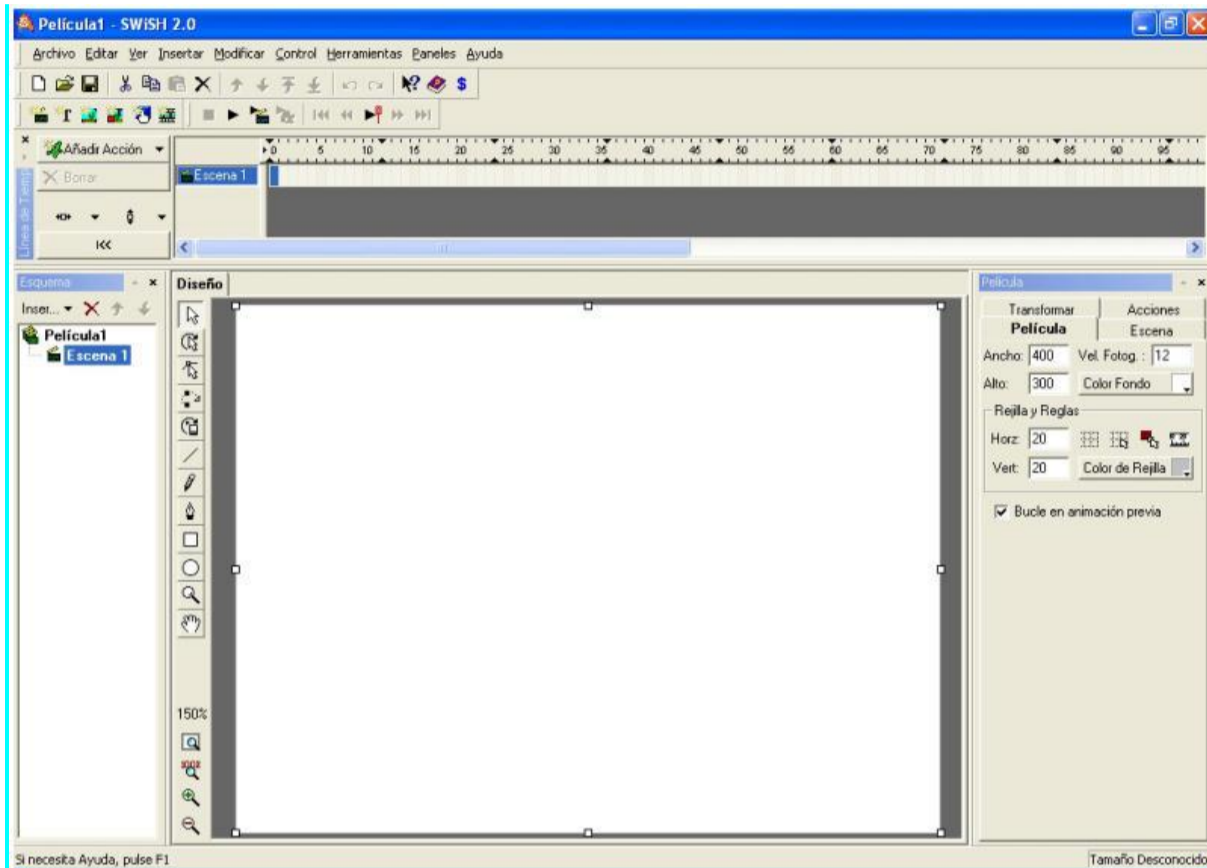
La animación creada es llamada Película. Todas las películas son conjuntos de Escenas. Cada Escena tiene una Línea de Tiempo que consiste en múltiples Fotogramas.

Durante la Línea de Tiempo de cada Escena, puedes colocar objetos (como texto, imágenes, etc.) a los que puedes aplicar Efectos. Estos Efectos comenzarán y



finalizarán en Fotogramas particulares y pueden ser controlados insertando Acciones y Eventos.

Interface de SWISH



Elementos de SWISH

PELÍCULAS:

Una película es una secuencia de Escenas. Una película contiene todas las Escenas, objetos, Efectos, Eventos, y Acciones que comprenden la animación final. Las Propiedades de una Película (incluyendo el tamaño, la velocidad de fotograma, y el color de fondo) pueden ser editados en el Panel de Película.



Se puede crear una Nueva Película pulsando el botón 'Nuevo' en la Barra de Herramientas Estándar, o seleccionando Nuevo en el Menú Archivo. Pueden añadirse Escenas a la Película pulsando el botón 'Insertar Escena' en la Barra de Inserción, o seleccionando Escena desde el Menú Insertar. Las Películas pueden ser exportadas al formato Shockwave Flash (.swf) o a formato de Video (.avi) pulsando el botón 'Exportar a SWF' o 'Exportar a AVI' en la Barra de Exportación, o seleccionando Exportar del Menú Archivo, pero no pueden leer archivos de flash (.fla) porque son propiedad de Macromedia.

ESCENAS:

Una escena es un conjunto de objetos que se animan a lo largo de un número de Fotogramas. Cuando una Escena se ha completado, todos los objetos son eliminados de la pantalla y automáticamente se pasa a la siguiente Escena. Se puede crear una nueva Escena usando el botón 'Insertar Escena' en la Barra de Inserción, o seleccionando Escena en el Menú Insertar. Cada Escena tiene su propia Línea de Tiempo que puede ser editada usando el Panel de Línea de Tiempo. También puedes usar la Línea de Tiempo para coordinar y combinar animaciones de diferentes objetos.



OBJETOS:

A través del menú insertar se puede realizar la inserción de un texto o de una imagen, una vez insertado se despliega un cuadro de dialogo al lado derecho de la pantalla donde usted puede cambiar tamaño, color, estilo de fuente así como la orientación

EFFECTOS:

Los efectos son animaciones que cambian la apariencia de un objeto en el tiempo. Puedes agregar, modificar y coordinar efectos usando la Línea de Tiempo. Hay dos tipos de Efectos: Sencillos y Complejos. Los sencillos animan el objeto entero al unísono mientras que los complejos animan los componentes que comprenden un objeto independientemente.

EVENTOS:

Todas las Acciones se disparan por algún tipo de Evento. En las escenas, los Eventos ocurren cuando la Película llega a un cierto Fotograma. En los objetos, los Eventos ocurren cuando interactúas con el objeto usando el ratón, como pasando el ratón por encima o haciendo click en el objeto. Un Evento puede disparar más de una Acción. Por ejemplo, cuando el ratón pase sobre un objeto, la Película puede pararse (con una Acción Parar) y el navegador puede dirigirse a una URL en otro Marco (con la Acción ir a URL)

ACCIONES:

Las acciones son operaciones que se disparan por Eventos. Las acciones pueden alterar la reproducción de la Película, iniciar o parar sonidos, cargar otras películas o páginas web, o comunicarse con el navegador o el reproductor del cliente.

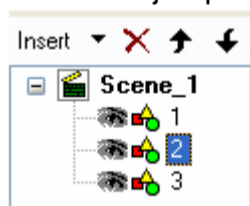
VAMOS MANOS A LA OBRA:

Cada vez que creamos un objeto, éste estará dispuesto por encima de los demás.

Dibuja un cuadrado y un círculo, cada uno con un color diferente. Arrastra uno de ellos por encima del el otro y verás el orden de los objetos.

Si te fijas en el panel de la izquierda, verás como el objeto que se encuentre arriba en la lista, corresponde al último creado y se encuentra por encima de los demás objetos. Cambia el nombre a los objetos poniendo cuadrado y círculo respectivamente. Para cambiar el orden, tan sólo tienes que seleccionar el objeto y hacer clic en la flechita que corresponda para hacerlo subir o bajar un nivel.

Mira este ejemplo:



Está seleccionado el objeto 2.

En la parte superior están los botones de orden

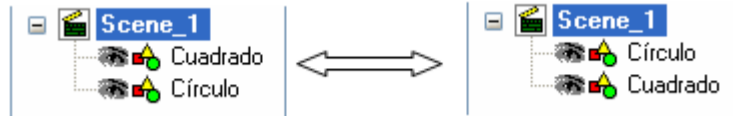


Si pulsamos la flecha hacia arriba, el objeto 2 estará arriba del todo.
Si pulsamos la flecha hacia abajo, el objeto 2 estará abajo del todo.



Intenta tú mismo cambiar el orden de tus dos objetos. También puedes cambiar el orden de los objetos arrastrando hacia arriba o hacia abajo el objeto seleccionado.

Si lo haces correctamente, el resultado debería de ser éste:



Ya que estamos trabajando con el panel de objetos, veamos para qué sirve el ojo que sale delante de cada objeto.

Cuando el ojo está visible, el objeto será visible en la pantalla, si hacemos clic en el ojo, el programa hará que ese objeto no se vea en la pantalla. ¡Ojo! Sólo en la pantalla, en la animación terminada se seguirá viendo igual que antes.

Haz clic en el ojo del cuadrado.




Haz clic en el ojo oculto ahora.




Ahora aparece un candado que nos indica que el objeto es visible pero estará bloqueado para que en ningún momento podamos moverlo de sitio por accidente.

Haz clic en el candado.

Vuelve a aparecer el ojo como al principio. Queda por comentar un par de herramientas que nos pueden ayudar a dibujar. Cuando seleccionamos la herramienta mano , podremos mover el objeto seleccionado y desplazar al mismo tiempo la escena.

Para probar esta herramienta, amplía la zona de trabajo a 400%, luego intenta desplazar un objeto que veas. Verás que sólo el objeto se desplaza. Si ahora activas la herramienta mano, podrás desplazar el objeto y su fondo entero.

La otra herramienta que nos queda por ver es la lupa  que nos permite ampliar la zona que nosotros enmarquemos con el seleccionador y arrastrando la zona de enmarcación.

Si te fijas aún nos quedan dos herramientas más por ver pero lo haremos más tarde ya que de momento no tienen que ver con dibujar.

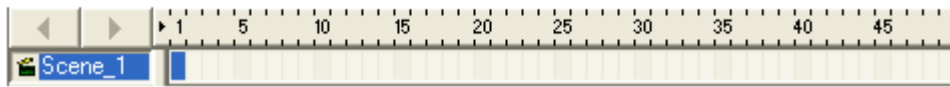
Creo que ya es la hora que empecemos a crear una pequeña animación. ¿No crees? Vayamos por partes, primero tenemos que entender el funcionamiento del programa. Antes de nada, crea un documento nuevo con CTRL-N y no guardes los cambios. Activa la ficha Movie y usa los siguientes parámetros: Anchura=400, Altura=300, Frame rate=20 Casilla **Stop playing** (parar la animación al terminar la película) activada.

Más tarde explicaré qué es el Frame rate.

Pulsa el botón de visualización completa ajustando el % automáticamente. Recordemos que vamos a crear una película (Movie) y que dentro de la película podemos tener una o más escenas (Scene).



Ahora quiero que te fijes en la línea de tiempo (arriba del todo)



En la parte superior vemos una regla que nos indica los cuadros (frames) de una animación.

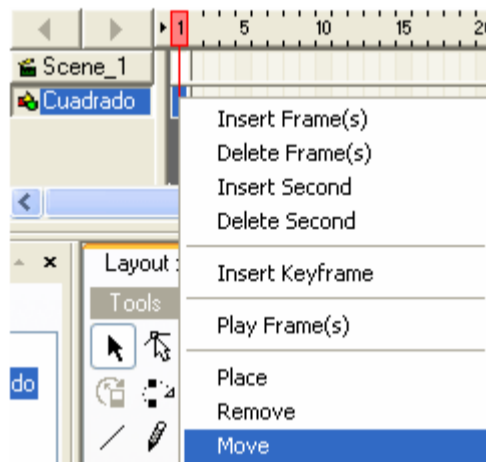
En este caso estamos en la posición 1 de la escena 1. ¿Correcto?

Dibuja un cuadrado que tenga cada lado el valor 50 y déjalo en la esquina superior izquierda de la ventana de animación. Puedes usar la opción mantener al objeto para que te sea más cómodo ajustarlo en la esquina. Al objeto creado, ponle el nombre "cuadrado". (PRESIONE f2)

Ahora tendremos en la línea de tiempo lo siguiente:




Pon el puntero encima del cuadrado azul (cuadro 1 de la línea Cuadrado) y pulsa el botón derecho del ratón para ver el menú contextual.



Selecciona la opción Move (desplazar)

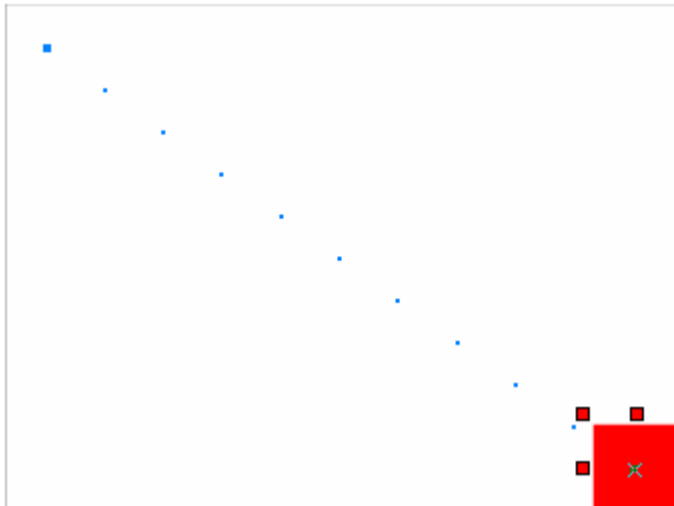
Comprueba que el resultado sea éste:



Ahora arrastra el cuadrado hasta la esquina inferior derecha. Procura desplazar el cuadro cuando te salga el símbolo  en el puntero, sino modificarías la posición del centro del objeto.



Comprueba el resultado:



Ahora vamos a analizar la línea de tiempo.

Ponte encima del cuadro rojo superior y arrastra hacia la izquierda y derecha, por encima de la regla de tiempo.

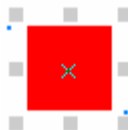


Observa los pasos de la animación creada.

El programa ha creado 10 cuadros que harán que el cuadrado parta del lado superior izquierdo y vaya progresivamente hacia la derecha inferior.

Observa también que el cuadrado tiene los tiradores de color gris cuando no se encuentra al inicio o al final de la animación. Además si intentásemos arrastrar el cuadrado, no nos lo permitiría el programa.

Si en algún momento pierdes el control, pulsa en la línea de tiempo el objeto "cuadrado".

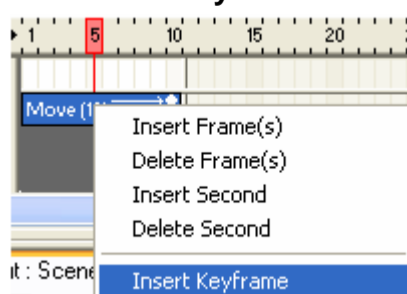


¿Qué quiere decirnos esto?

Que sólo podremos modificar o bien el punto de partida (tiradores blancos) o el punto final (keyframe) que aparece con tiradores rojos. Ve a la posición 10 y arrastra el objeto hacia la derecha superior. Observa cómo la animación se corrige en función del punto final. ¿Y si quisiéramos curvar la animación?

¡Fácil! Lo que haremos es crear en la posición 5 un nuevo Keyframe. Coloca el puntero encima de la posición 5 pero referente al objeto, no a la regla o línea de tiempo.

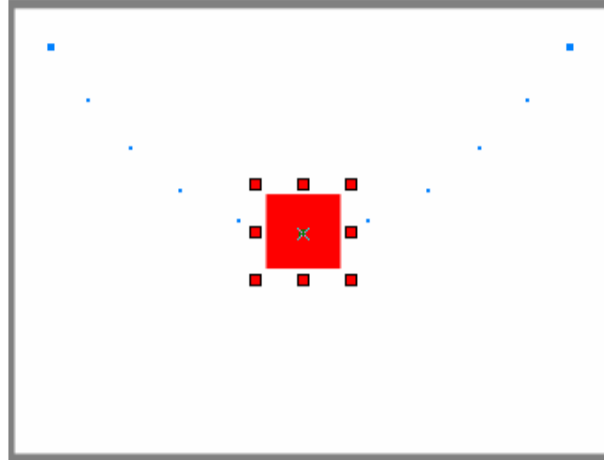
Usa el botón derecho y selecciona **Insert Keyframe**





Arrastra ahora el objeto hacia el centro de la ventana.

¿Has obtenido el siguiente resultado?



Arrastra ahora la animación (izquierda y derecha) desde la línea de tiempo y observa el cambio producido.



No olvide aplicar efectos y demás comandos aprendidos en clase. Debemos tener audífonos para poder avanzar y trabajar.