

## LA PELÍCULA FLASH Y SUS ELEMENTOS PRINCIPALES.

### 1.- Crear una película

Este es el primer tutorial de Flash. Utilizaremos la versión Flash CS3 aunque puede servir versiones anteriores y posteriores.

Lo primero que haremos es arrancar el programa y crear un archivo nuevo: *Archivo->Nuevo*. Si utilizamos la versión Flash CS3, nos dará a elegir entre varias opciones. Seleccionaremos ésta: *Archivo de flash (ActionScript 2.0)*. ActionScript es el lenguaje de programación que utiliza Flash. Utilizamos la versión 2.0 porque es mucho más fácil para el aprendizaje que la 3.0.



Imagen 1

Una vez creado el archivo nuevo nos aparecerá en pantalla un espacio de color blanco en el centro. A este espacio se llama **escenario** y es donde colocaremos los objetos.

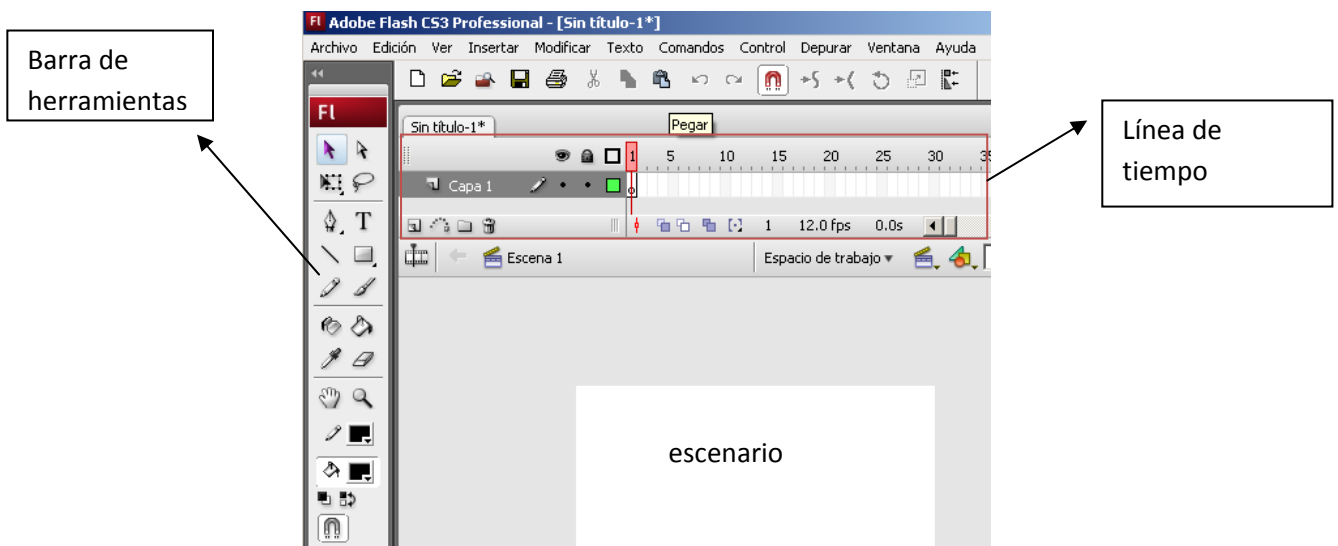


Imagen 2

También disponemos de una **barra de herramientas** y una **línea de tiempo**. Hay que decir que Flash se creó en su origen para crear animaciones.

Como vamos a crear nuestra primera película o aplicación Flash, lo primero que haremos es dibujar en el escenario un rectángulo con la herramienta **rectángulo** de la barra de herramientas.

## 2.- Guardar el archivo (fla) y guardar la película (swf).

Tenemos que diferenciar dos tipos de archivos al trabajar con este programa. Uno que se llama archivo **fla** (extensión fla) y que es donde guardamos nuestro trabajo. Para ello vamos al menú *Archivo* y elegimos *Guardar como*. Damos un nombre al archivo por ejemplo: *tutorial1*.

Pero si queremos tener el archivo de la película para publicarla en internet o ejecutarla en nuestro ordenador debemos crear primero el archivo con formato **swf** (con extensión swf). Para ello vamos al menú *Control->Probar Película*. En este momento se ha creado un archivo llamado *tutorial1.swf* en la carpeta donde hemos guardado el archivo de trabajo (archivo fla). Si abrimos esa carpeta debemos tener estos dos archivos (fla y swf):



Imagen 3

Podemos observar cómo el archivo swf ocupa mucho menos. Este archivo es el que podemos insertar en un blog, en moodle, en una página web etc. Por ejemplo si tenemos un editor de páginas web como Dreamweaver podemos insertarlo en el espacio que queramos.

## 3.- Crear una página web directamente.

Otra posibilidad que nos ofrece el programa es crear directamente una página web con la película incrustada. Para ello vamos a *Archivo->publicar*. Podemos comprobar ahora como en la carpeta tenemos también un archivo html (página web).

#### **4.- Crear un archivo autoejecutable para Windows o Macintosh**

Y finalmente unas de las posibilidades interesantes es crear un archivo ejecutable. Para ello iremos al menu *Archivo->Configuración de publicación...* y marcar las opciones correspondientes. La ventaja de este tipo de archivo es que se ejecuta localmente sin necesidad de página web ni de plu-guin. Comprobamos cómo se han creado los archivos ejecutables y arrancamos el de Windows.

#### **5.- Fotogramas**

Como hemos estudiado una aplicación en flash se llama película y una película tiene fotogramas. En este ejercicio solamente hemos utilizado un fotograma. El escenario donde hemos dibujado pertenece al primero y único fotograma que hemos creado. Esto quiere decir que si pretendemos crear animaciones necesitaremos añadir muchos más fotogramas. Al menos 12 fotogramas por segundo. Pero el objetivo de este taller no es crear animaciones sino crear aplicaciones interactivas y para ello necesitaremos aprender el lenguaje ActionScript.

#### **6.- Ejercicio propuesto.**

Como ejercicio os propongo experimentar con las funciones de la barra de herramientas, crear algún dibujo, diseño... y publicarlo en formato swf en el grupo ning de trabajo. Intentar conseguir al menos estas figuras:

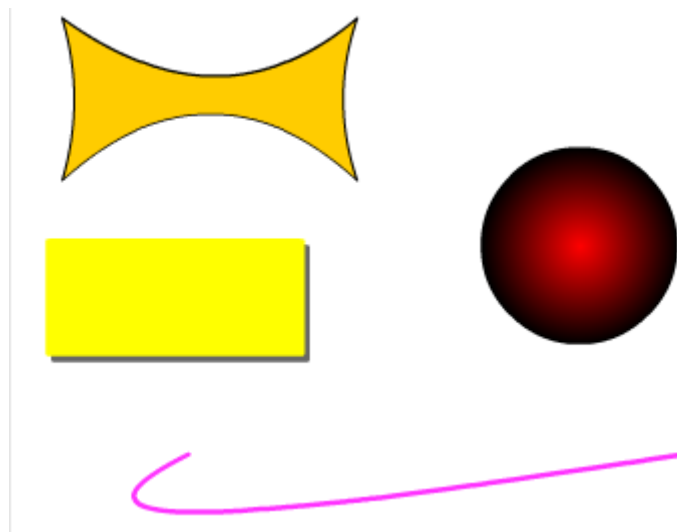


Imagen 4

Las dudas las resolveremos juntos en la red.