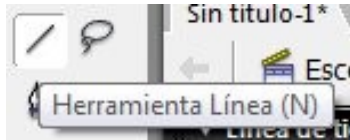
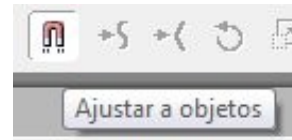


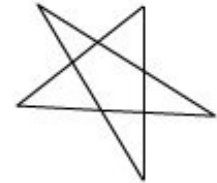
Banner (Utilizando Flash)

Iniciaremos el ejercicio para hacer un banner (o un título dinámico) procurando que en el menú principal superior tengamos la herramienta de ajustar objetos (herramienta imán) activada tal como se muestra en la imagen.



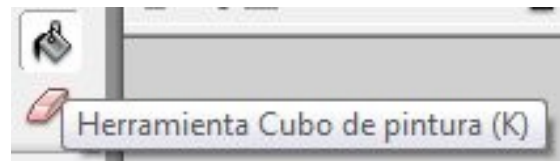
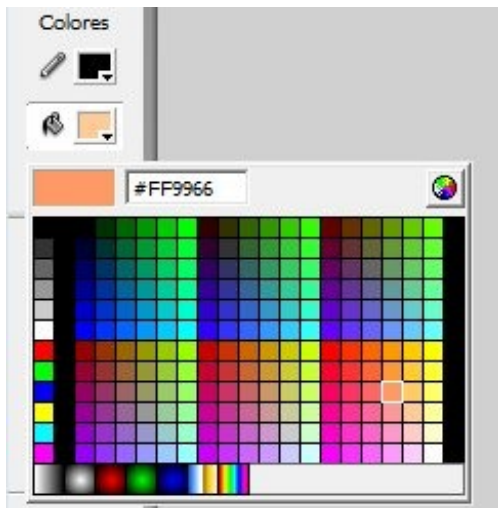
Elegiremos de la barra del menú herramientas que tenemos en la parte izquierda la herramienta de trazar líneas y con esta herramienta nos dibujaremos cualquier tipo de

figura y que en nuestro caso hemos dibujado una estrella. Hay que tener en cuenta que como tenemos activado el imán, al hacer el dibujo se irán uniendo las líneas para que nos queden el interior de la estrella unos espacios cerrados y así los podremos rellenar con los colores que deseemos ya que si las líneas no están unidas y en consecuencia los espacios interiores del dibujo de la estrella no están cerrados, no se rellenarían con color estos espacios.



en

Con la estrella dibujada en el escenario, elegiremos del menú herramientas los colores con que queremos pintar las partes interiores de nuestra estrella y con la herramienta cubo de pintura clicaremos en las zonas interiores



del dibujo de la estrella para tenerla rellena de colores y que en nuestro caso la hemos pintado como se muestra en la figura.

Teniendo dibujada y pintada nuestra estrella (podría ser cualquier otro dibujo que tuviéramos dibujado con cualquier tipo de líneas), vamos a convertir nuestra estrella en un objeto muy potente que tiene Flash. Convertiremos la estrella en un clip de película. Elegiremos el cursor de



selección (flecha rellena) de la barra de herramientas y seleccionaremos todo el dibujo de la estrella. Veremos que nos queda seleccionado todo el

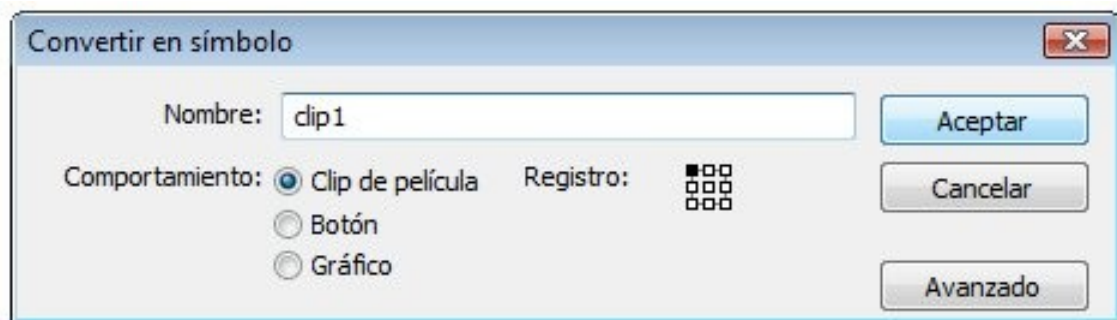
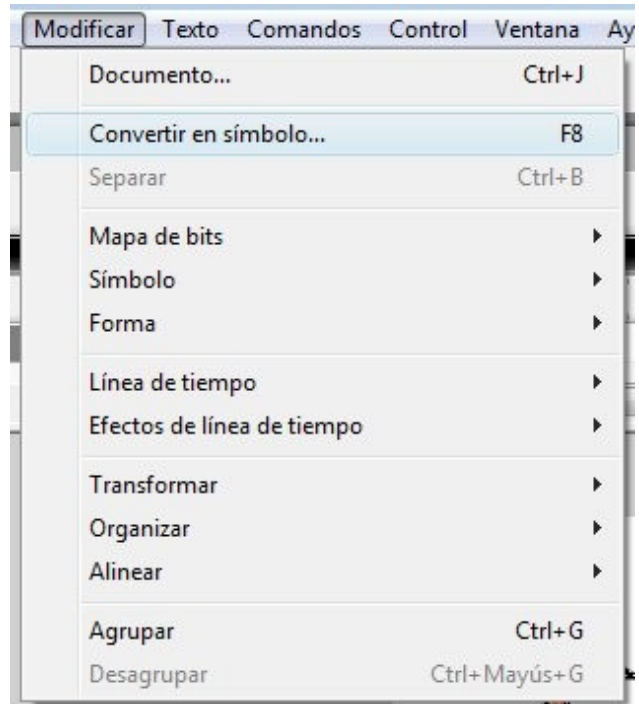
dibujo con una superficie rellena de puntos.



Ya podemos convertir nuestro dibujo de estrella en un clip de película y para conseguirlo iremos al menú principal superior y elegiremos la opción modificar / convertir en símbolo.

Una vez elegidas estas opciones tendremos que elegir si queremos que nuestro objeto seleccionado que vamos a convertir en símbolo ha de ser un clip de película, un botón o un gráfico y que en nuestro caso hemos dicho que va a ser un clip de película.

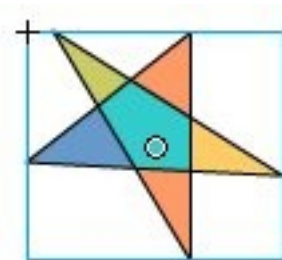
Marcaremos el botón de comportamiento como clip de película, le pondremos un nombre al clip para que en cualquier momento podamos tener identificado el objeto clip de película que creamos y clicamos el botón aceptar para finalizar la conversión de nuestro dibujo en clip de película.

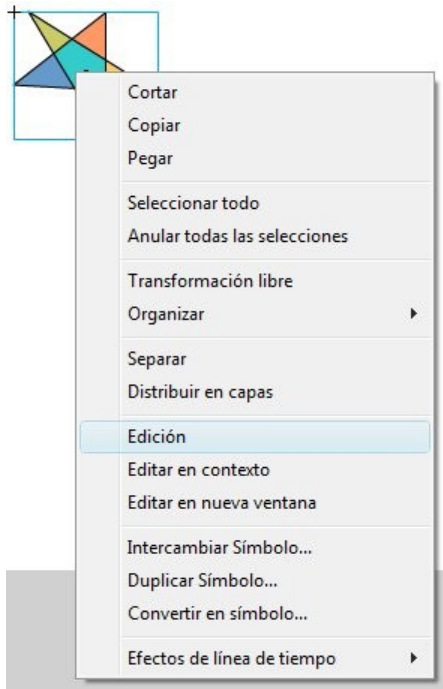


Si nos fijamos en el escenario veremos que nuestro dibujo estrella que ahora se ha convertido en un objeto clip de película, ha quedado ribeteado de una línea azul indicando que ya es un objeto independiente.

Un clip de película tiene sus propios fotogramas tal como tenemos en la escena principal pero para poderlos utilizar hemos de entrar en el clip que hemos creado (editar el clip) y hacer las modificaciones que queramos en los fotogramas interiores del clip.

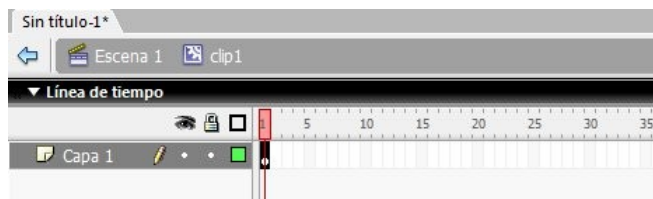
Para conseguir editar los fotogramas de nuestro clip, clicaremos sobre la superficie del clip con el botón derecho del ratón y nos saldrá un menú como el que se muestra en la figura.





Elegiremos del menú la opción de edición y entraremos en el interior del clip para poder editar el clip modificando sus fotogramas.

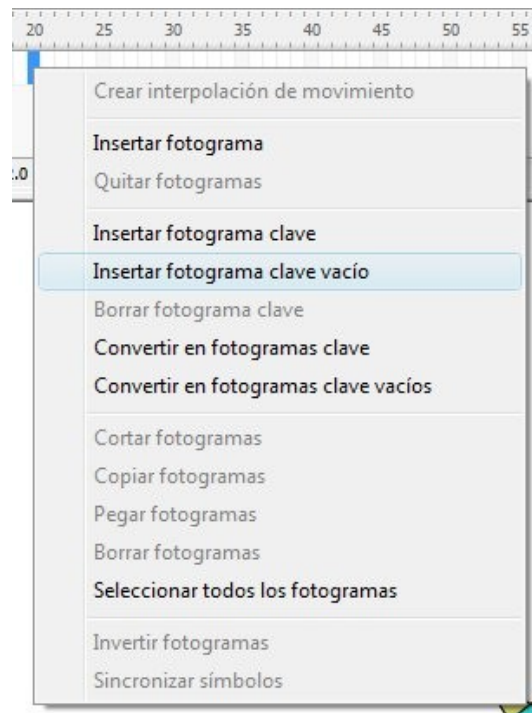
Si nos fijamos en la línea de tiempo veremos que se nos muestra una información de que estamos en la escena 1 y que en esa escena hay un clip de película en donde estamos en su interior editándolo y que se llama clip1 que es el nombre que le pusimos cuando lo creamos.



Si observamos la línea de tiempo que tiene el clip que estamos editando, veremos que dispone de un

fotograma en el que está nuestro dibujo de la estrella.

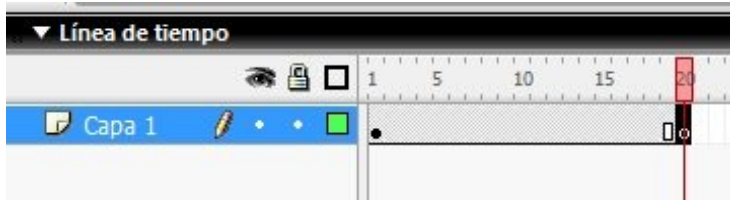
Nos situamos sobre el fotograma número 20 (Podríamos colocarnos en otro fotograma dependiendo de la animación o transformación que queramos hacer si deseamos que tenga mayor duración y por consiguiente más fotogramas). Una vez colocados sobre el fotograma número 20 clicamos con el botón derecho del ratón y nos aparecerá un menú como el que se muestra en la figura y de dicho menú elegiremos la opción de insertar fotograma clave vacío. En este fotograma clave vacío es donde dibujaremos la segunda imagen en la que queremos que se transforme nuestra estrella.



Para hacer una transformación hemos de tener en cuenta que dicha transformación se ha de realizar de un dibujo a otro dibujo pero no serviría hacer de un dibujo a un objeto o de un dibujo a un texto.

Para demostrar esto que hemos dicho, vamos a transformar nuestro dibujo estrella en un título que podríamos utilizar en posteriores ejercicios como el de crear una aplicación que adivine números pensados por el ordenador.

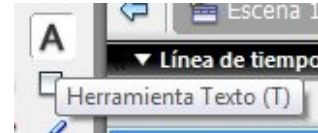
Una vez elegida la opción de insertar fotograma clave vacío, veremos que ha desaparecido nuestro dibujo de la estrella y que realmente el fotograma número 20 es un fotograma vacío y es en este fotograma donde vamos a escribir el título que hemos dicho.



También observaremos que en la línea de tiempo donde están los fotogramas nos mostrará que hay una zona de color gris que nos indica que el primer fotograma tiene un

dibujo y nos lo señala con un punto negro en el propio fotograma, que este fotograma se alarga hasta el fotograma 19 y que en el fotograma número 20 estamos localizados para hacer nuestro segundo dibujo.

Elegiremos del menú herramientas la herramienta de escribir texto que tiene como icono el que se muestra en la figura.

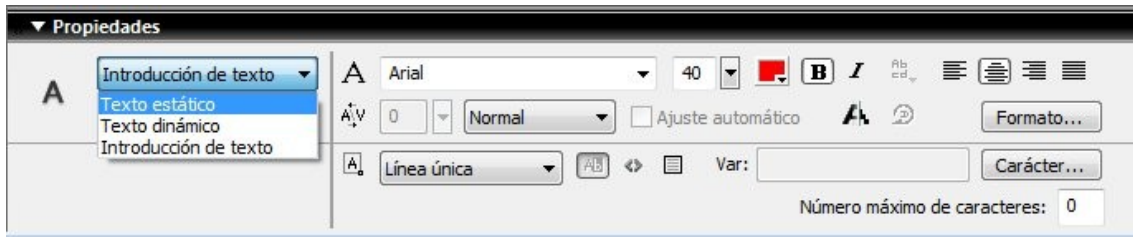


Abriremos del menú inferior del escenario la opción de propiedades para dotar a nuestro texto de varias opciones.

Nuestro texto será estático (En sucesivos ejercicios explicaremos las opciones de texto dinámico o de introducción).

Elegiremos en este menú de propiedades el tipo de letra que deseamos, el tamaño de la misma, el color...

En nuestro ejercicio elegiremos las opciones de las propiedades que ha de tener el texto de nuestro título que se muestran en la imagen.



Con estas propiedades escribiremos en el escenario nuestro título y que en nuestro caso es un texto estático, con letra arial de tamaño 20, de color rojo y que el texto esté centrado



Una vez escrito el texto, clicamos en cualquier lugar que esté en blanco y veremos que nuestro texto está ribeteado con una línea de color azul. Este texto no es un dibujo y tal como hemos dicho, para que se pueda hacer una transformación, ha de ser de un dibujo a otro dibujo y por ello tendremos que convertir nuestro texto en un dibujo.



Para convertir nuestro texto en un dibujo, deberemos tener el texto seleccionado (con el ribete de color azul) y elegiremos del menú principal de la parte superior la opción de Modificar / Separar.

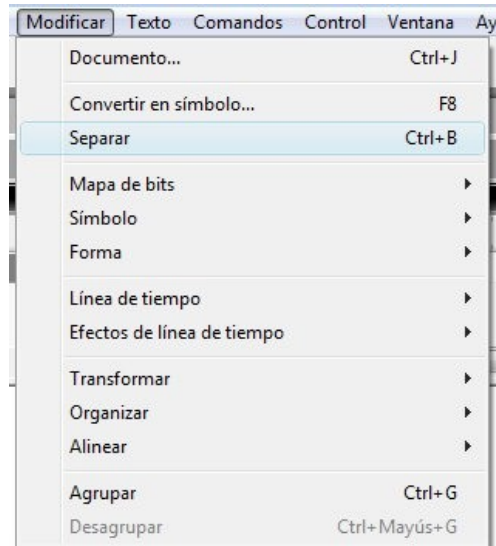
+ 

Veremos que una vez separado el texto, nos lo ha separado en las letras correspondientes de forma individual, pero todavía no es un dibujo propiamente dicho, por lo que tendremos que repetir la operación de Modificar / Separar y ahora sí que lo tendremos como un dibujo.

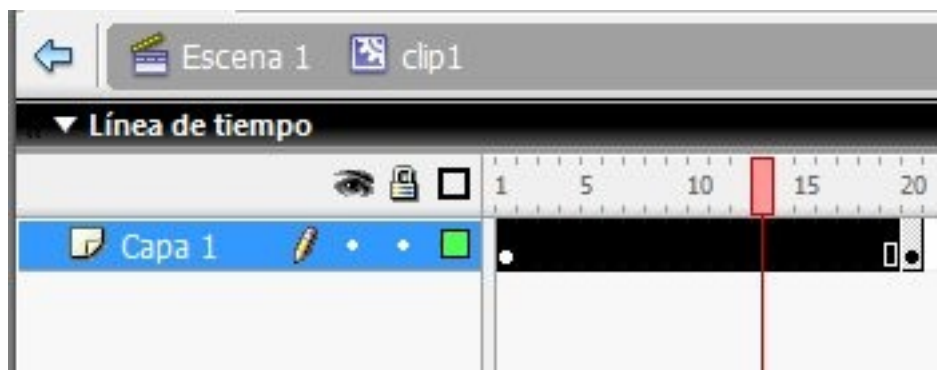
+ 

Si nos fijamos, veremos que ahora toda la zona está punteada indicándonos que es un dibujo y para que lo podamos comprobar, nos acercamos con el cursor (flecha del ratón) a los bordes de las letras y veremos como podemos clicar y arrastrar deformando el dibujo de las letras. En nuestro caso hemos hecho las deformaciones que se muestran en la figura ya que ahora las podemos tratar como dibujo y no como texto.

+ 



Una vez terminado el dibujo de nuestro título que tenemos en el fotograma número 20, clicaremos de forma sucesiva dos veces en la zona gris que hay entre el fotograma 1 y el fotograma 20 y veremos como esta zona gris se selecciona quedándose de color negro como se muestra en la imagen.

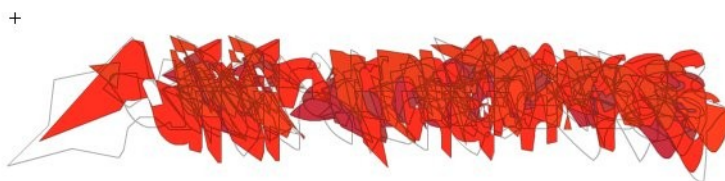
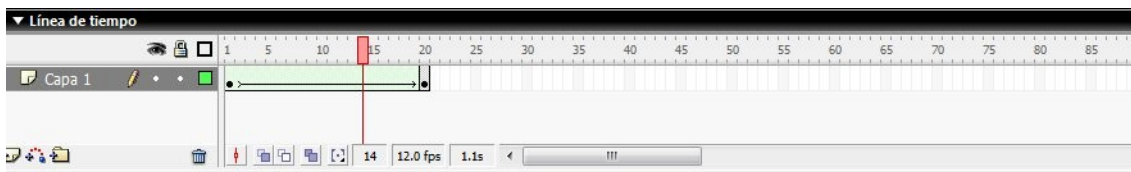


Con la zona entre fotogramas seleccionada, abriremos el menú propiedades de la parte inferior del escenario y elegiremos la opción del fotograma animar y abriendo la pestaña correspondiente elegiremos la opción de forma tal como mostramos en la figura.

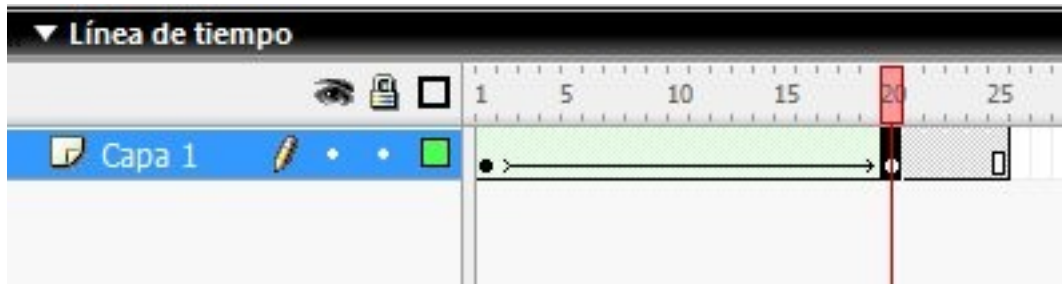


Ahora nos fijaremos en que el título que habíamos hecho está deformado como se muestra en la imagen y al mismo tiempo veremos que entre los fotogramas 1 y 20 ha desaparecido la zona de color negro y en su lugar aparece una zona de color claro que nos muestra una flecha indicando que hay una transformación de forma entre la estrella del primer fotograma y el título del fotograma número 20.

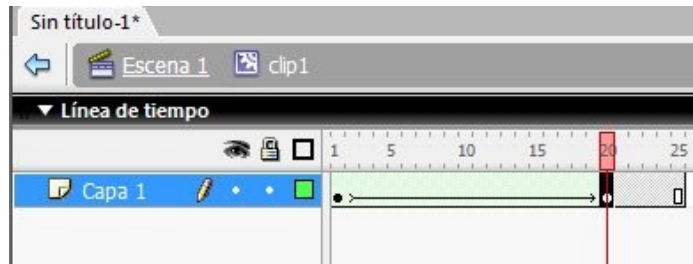
Para que podamos ver el efecto que saldrá, bastará con clicar el rectángulito que hay sobre la línea de tiempo y moverlo hacia la derecha o izquierda y veremos la transformación entre los fotogramas.



Nos colocaremos sobre el fotograma número 20 y pulsaremos la tecla F5 del teclado para que el último fotograma esté un poco más de tiempo en el escenario y poder ver como la estrella se transforma en nuestro título. Se puede probar sin hacer esta operación de alargamiento del fotograma número 20, pero se puede entender que cuando llega al fotograma 20 saltará al fotograma número 1 y no nos dejará ver el título para que se pueda leer correctamente. Si tocamos varias veces la tecla F5 nos quedará como se muestra en la figura.



Ya tenemos la transformación y ahora queda el poderla ver. Si nos fijamos, en la parte superior de la línea de tiempo hay dos botones que nos indican como se ha explicado al principio del ejercicio, que estamos en la escena 1 y dentro del clip llamado clip1. Clicamos en la zona donde está el texto de Escena 1 y veremos que hemos salido de editar el clip y que estamos en el escenario principal donde veremos que tenemos nuestro clip pero que está detenido en su fotograma número 1 y por consiguiente nos muestra el dibujo de la estrella.



Como final del ejercicio hemos de ver la transformación que hemos hecho y sólo hay que abrir del menú principal la opción de Control / Probar película y veremos todo el trabajo del ejercicio realizado.

Hay que hacer constar que como esta transformación está en el interior de un objeto clip de película que actúa de forma independiente, se puede copiar y pegar en cualquier otra aplicación para tenerlo como banner o título animado.

En sucesivos ejercicios se verá como se puede poner la acción Stop() en el último fotograma del clip donde hemos realizado la transformación (interpolación de forma) y no se ejecutaría continuamente y se detendría en el título quedando de forma estática en el escenario.

Disfrutad con el ejercicio.

www.genmagic.net

