

LA PELÍCULA PRINCIPAL: ELEMENTOS Y PROPIEDADES.

1.- Los elementos principales de la película principal.

Cuando creamos un nuevo documento en Flash lo que estamos haciendo es crear una película. A esta película la llamaremos **película principal** o película raíz porque será el padre de otras películas que llamaremos **clips de película**.

Empezamos creando un documento (película) nuevo: *Archivo->Nuevo*.

Cada película principal tiene una serie de elementos. Estos elementos son:

- El escenario.
- La línea de tiempo.

El escenario tiene dos propiedades: el tamaño y el color. La línea de tiempo tiene una propiedad: la velocidad de los fotogramas.

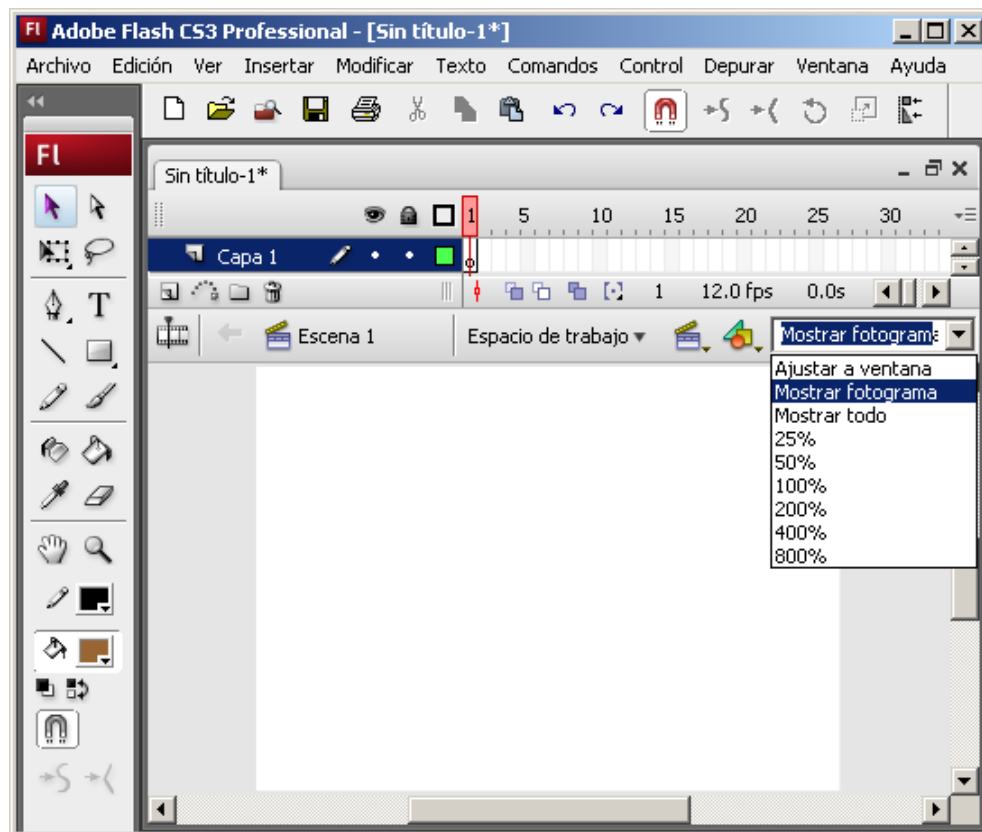


Imagen 1

Para poder trabajar cómodamente hacemos que el escenario se ajuste bien al espacio de trabajo. Para conseguir esto elegimos la opción *Mostrar fotograma*. Ver imagen 1.

Vamos ahora a modificar las propiedades del escenario eligiendo la opción del menú *Modificar->Documento...*

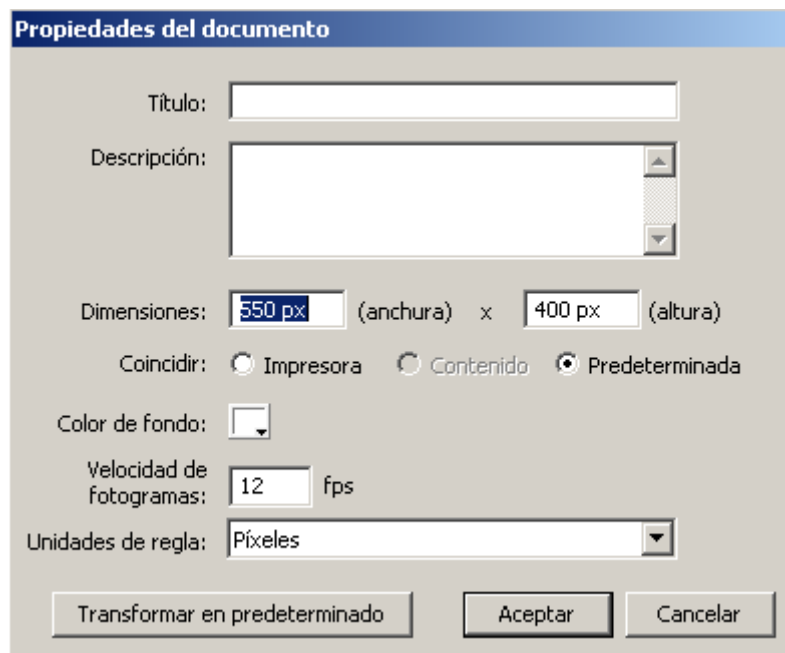


Imagen 2

2.- Modificar las dimensiones.

En la imagen 2 observamos cómo podemos modificar las dimensiones de la película principal. Por defecto es de 550x400 píxeles. Pero podemos modificarla. Podemos crear diferentes formatos de tamaño según el producto que queramos crear. Podemos crear un formato para imprimir como el de un folio o un formato más panorámico adecuado para un vídeo, una animación o aplicación interactiva. En nuestro caso vamos a crear un escenario tipo banner publicitario. Configuramos el escenario a 500x150 píxeles.

3.- Modificar la velocidad de los fotogramas.

Una película puede estar compuesta de un fotograma o de varios. Si nos fijamos en nuestro caso sólo tenemos un fotograma y además está vacío porque no hemos colocado ningún objeto ni dibujado nada. Aprovechemos para decir que a este fotograma se la llama **fotograma clave vacío**.



Imagen 3

La velocidad por defecto de los fotogramas (ver imagen 2) es de 12 por segundo. Pero imaginemos que lo que nos interesa es crear como diapositivas que se visualicen una cada segundo. Entonces lo que tendremos que hacer es modificar la velocidad y vamos a ello. Vamos a cambiar la velocidad (ver imagen 2) a 1 fotograma por segundo.

Pero con un fotograma solo no podremos comprobar esta velocidad, así que lo que vamos a hacer es añadir 9 fotogramas clave vacíos. Hay varias formas de hacerlo: con el botón derecho sobre el primer fotograma i escogiendo la opción correspondiente o simplemente seleccionando el primer fotograma y pulsando la tecla **F7** nueve veces.

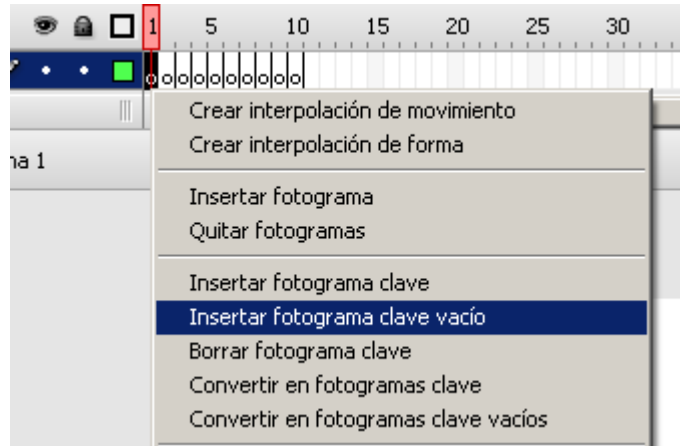


Imagen 4

Ahora que ya tenemos preparados los fotogramas clave vacíos podemos situarnos en cada fotograma y dibujar, escribir o pegar imágenes. En nuestro caso lo que haremos es una *animación de cuenta atrás* del tipo 10-9-8---0. Para ello en la barra de herramientas encontramos la herramienta de texto (**T**). La seleccionamos y escribimos en cada fotograma un número empezando por el 10 y terminando por el 0.

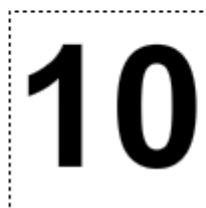
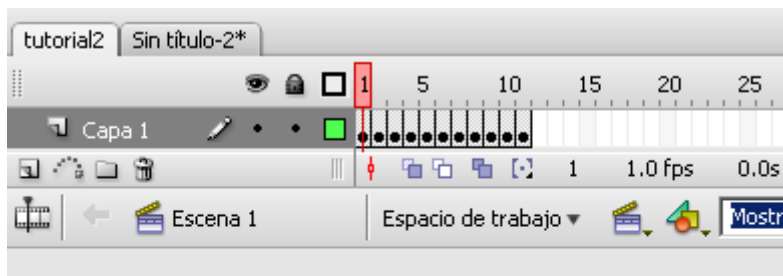


Imagen 5

Observamos cómo al colocar los números, los fotogramas han cambiado de color a negro y ya no están vacíos. A estos fotogramas se les llama **fotogramas clave**.

Ahora ya podemos reproducir la película menú *Control->Reproducir película*. Debemos comprobar que cada segundo aparecerá un número.

Si nos fijamos al terminar la animación con el número 0 se vuelve a repetir por el inicio (número 10). Si lo que queremos es que el último fotograma, donde está el 0, permanezca 5 segundos más tendremos que añadir **fotogramas** pero ¡ojo! He dicho fotogramas, no fotograma clave ni vacío. Y aquí tenemos otro tipo de fotogramas: el fotograma sin más (ni clave ni vacío). Para ello nos situamos en el fotograma 11, donde está el número 0 e insertamos un fotograma pulsando **F5** o mediante el menú de contextual que se activa con el botón derecho.

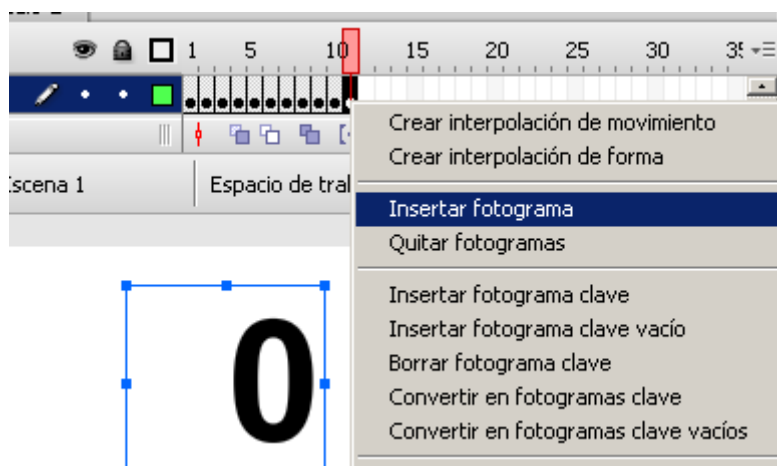


Imagen 6

Una vez insertados los cinco fotogramas nos debería quedar la línea de tiempo como se indica en la imagen 7.



Imagen 7

Podemos observar cómo los fotogramas 12-13-14-15-16 no son claves entre otras cosas porque no aportan información nueva sólo tienen la función de hacer que

permanezca el último fotograma clave (el 11) en el tiempo. Y vienen representados por el color gris en ausencia de las bolitas negras.

Ya podemos reproducir la película con el menú *Control->Reproducir película*. Debemos comprobar que después del número 0 tardará 5 segundos en reiniciarse.

Resumiendo sobre las clases de fotogramas tenemos:

- El **fotograma clave vacío** que se crea con F7
- El **fotograma clave** que se crea con F6
- El **fotograma** (a secas) que se crea con F5.

4.- Modificar el color del escenario.

Para modificar el color del escenario seleccionamos en el menú *Modificar->Documento...* la opción *color de fondo..* Ver imagen 2.

Elegimos el color que deseamos. Por ejemplo:

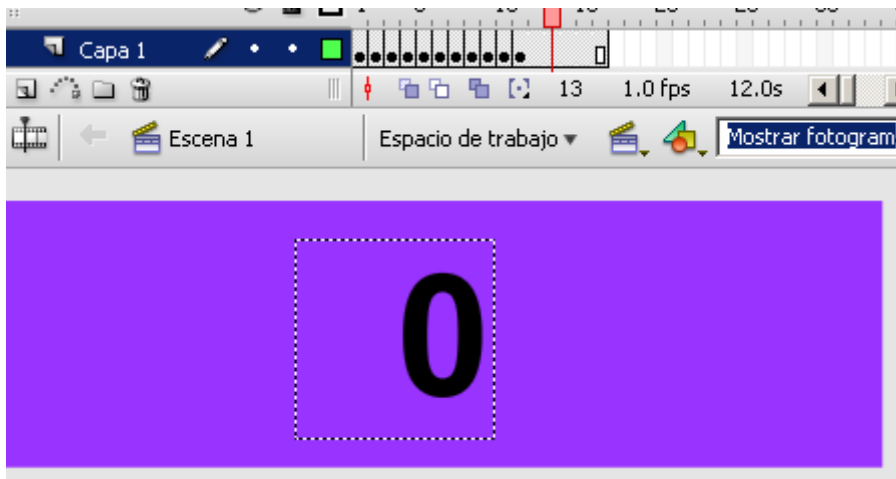


Imagen 8

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

Recordemos que 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: *tutorial2*.

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 *tutorial2.swf* en la carpeta donde hemos guardado el archivo de trabajo (archivo fla).

6.- Ejercicio propuesto.

Enviar este ejercicio en formato swf al grupo de trabajo ning de genmagic. También se pueden hacer variaciones en base a la misma idea. Por ejemplo imaginemos que queremos crear un vídeo donde al alumno se le proponga una operación de cálculo mental, se le dejen unos segundos y a continuación se le muestre la solución. Un ejemplo mucho más sofisticado podría ser este:

<http://www.youtube.com/watch?v=5AwNgLzcl8s>

Las dudas como siempre juntos en la red.