

FLASH MX
TUTORIAL 12
TÍTULO: INTRO PARA PÁGINA WEB
D.G. DANIEL GAYTÁN LÓPEZ
<http://www.comicseries.net/tutoriales>

En este tutorial vamos a ver como poner una introducción para página web con sonido.

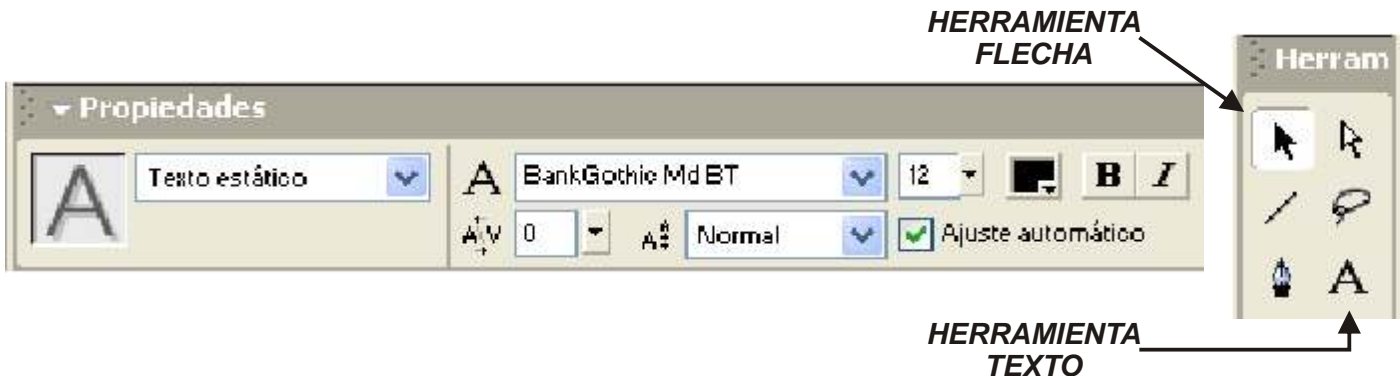
1. Abre un nuevo documento en Flash.
2. En propiedades de película establece una medida de 400 pixeles de ancho por 200 pixeles de alto.
3. Establece un fondo BLANCO
4. Da clic en el botón aceptar.



4. En color de relleno cambia a color NEGRO
5. Selecciona la herramienta de texto.
6. Da un clic sobre la hoja de trabajo y escribe la siguiente palabra: CARGANDO
7. Escoje la herramienta FLECHA



8. En la BARRA DE PROPIEDADES establece en fuente un tipo de letra, yo escogí la BankGothic Md BT de 12 puntos de tamaño y en negrita



9. Selecciona nuevamente la herramienta texto, vuelve a dar otro clic en la hoja de trabajo y escribe el siguiente texto: POR FAVOR ESPERE
10. Selecciona la herramienta SELECCIÓN (la FLECHA NEGRA)
11. Coloca el nuevo texto abajo de la palabra CARGANDO
12. Hazlo más chico COMO DE UNOS 6.5 PUNTOS, de tal forma que mida lo mismo de ancho que la palabra CARGANDO
13. Ubica este texto abajo de la palabra cargando.



14. Selecciona los 2 textos
15. En el menú de arriba selecciona INSERTAR / CONVERTIR EN SÍMBOLO
16. En la sección nombre escribe: CARGANDO
17. Selecciona CLIP DE PELÍCULA y da clic en ACEPTAR



18. MUEVE el nuevo símbolo en la parte central de nuestra hoja de trabajo

19. Selecciona el FOTOGRAMA 1



20. En el menú de arriba elije INSERTAR (INSERT) / CREAR INTERPOLACION DE MOVIMIENTO (CREATE MOTION TWEEN)

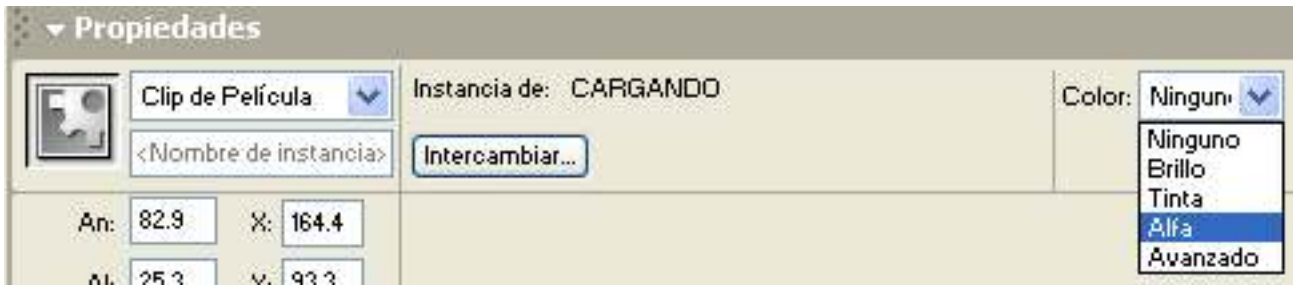
21. Selecciona el fotograma 20

22. Elije INSERTAR / FOTOGRAMA CLAVE o presiona F6

23. Selecciona la HERRAMIENTA FLECHA y selecciona el texto.



24. En la BARRA DE PROPIEDADES, en la sección COLOR selecciona ALFA



25. DESLIZA EL canal ALFA hasta CERO para que este totalmente transparente.

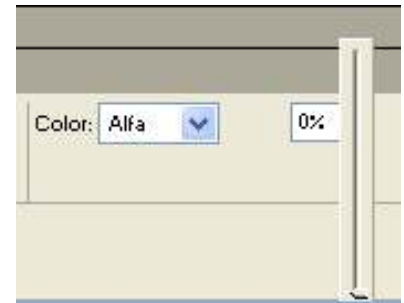
26. Da un CLIC en cualquier lugar para que lo aplique.

27. Selecciona el fotograma 1

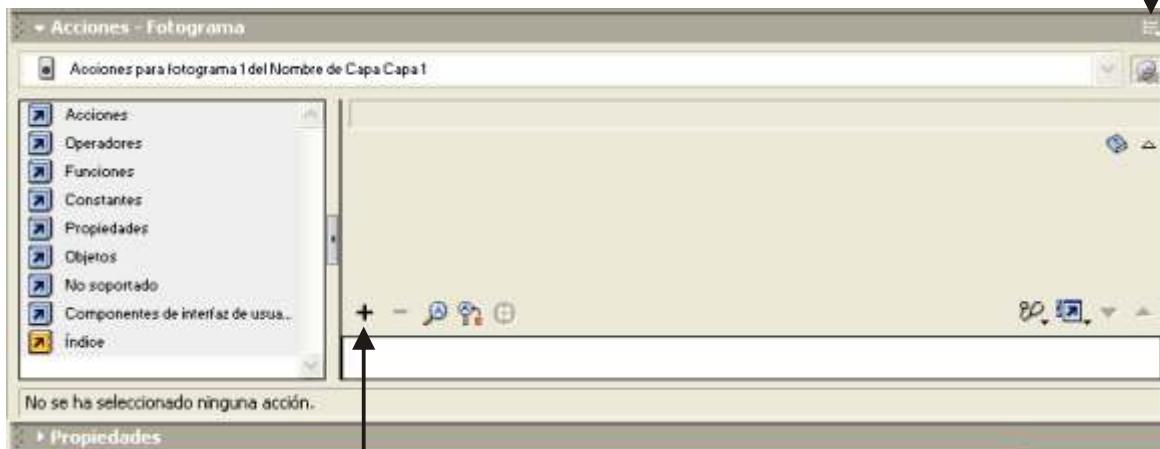
28. En el menú de arriba selecciona VENTANA/ACCIONES

Aparecerá el panel ACCIONES.

29. En OPCIONES selecciona MODO NORMAL.



OPCIONES



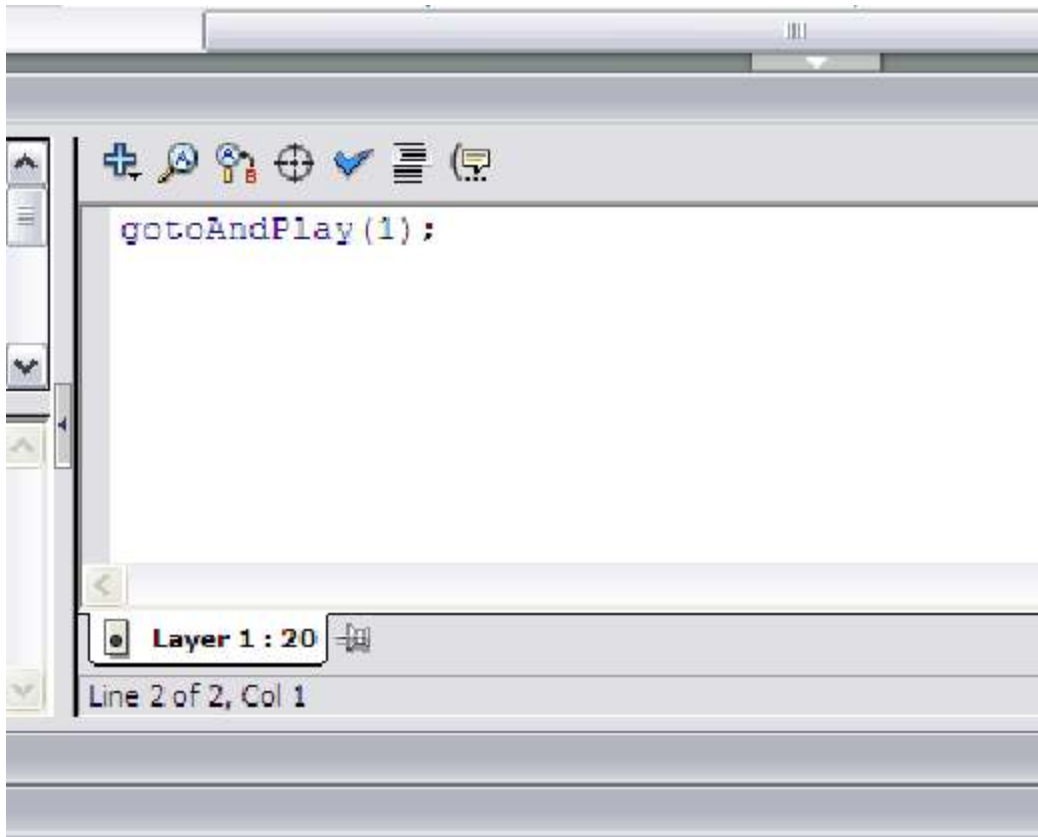
SIGNO DE +

30. Da un clic en el signo de mas

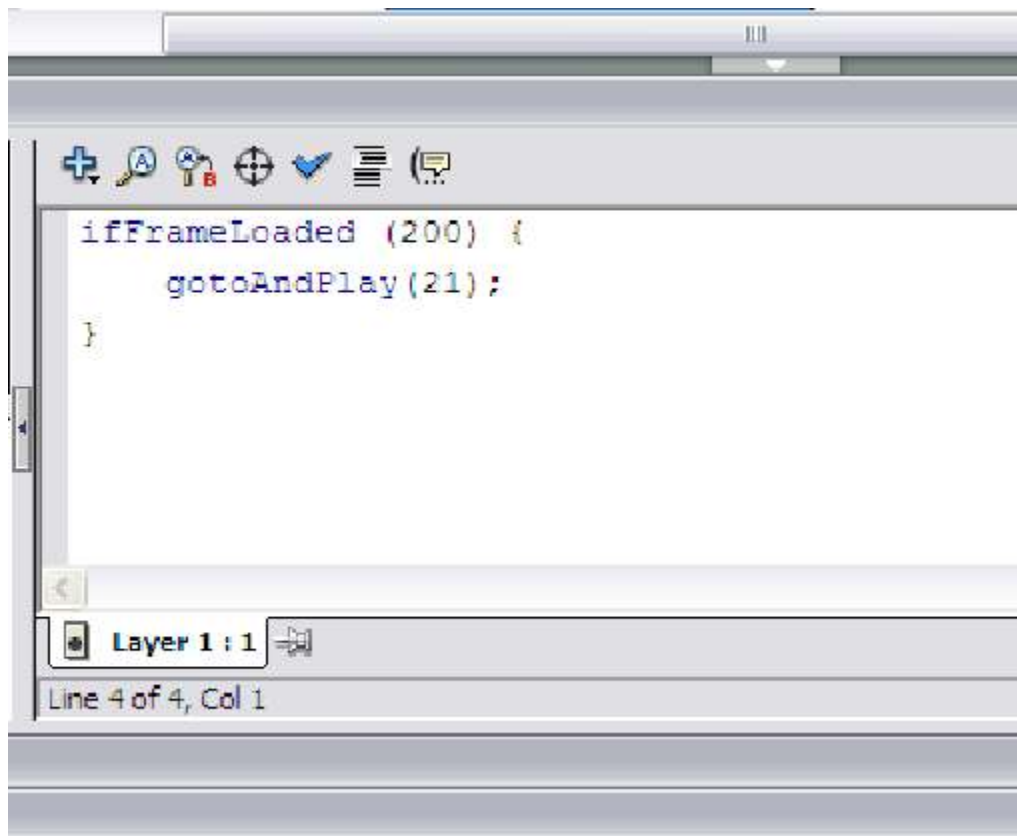
31. Selecciona NO SOPORTADO/ACCIONES y una vez ahí selecciona IF FRAME IS LOADED



ActionScript para el fotograma 20



ActionScript para el fotograma 1

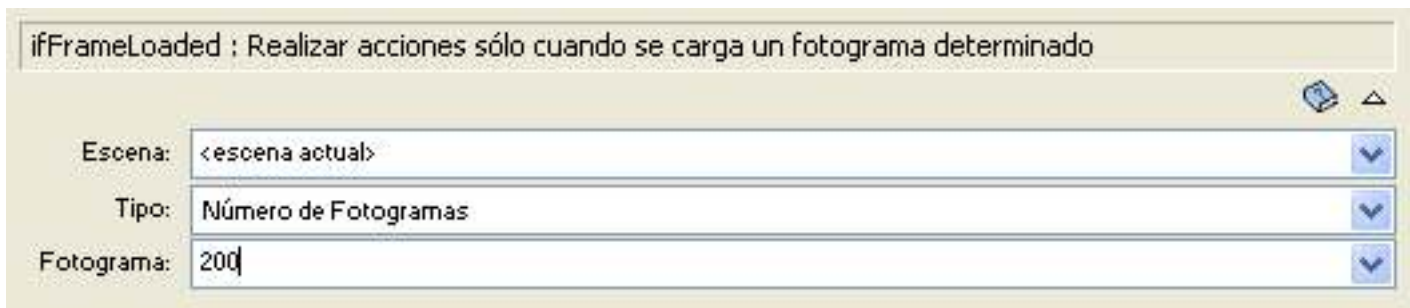


En el panel PARÁMETROS vamos a establecer los siguientes parámetros

32. En el campo ESCENA introduce <ESCENA ACTUAL>

33. En el MENÚ TIPO elije NÚMERO DE FOTOGRAMAS

34. En el CAMPO DE TEXTO introduce 200.



Esta acción le indica a Flash que compruebe la presencia del fotograma 200

35. Teniendo IFFRAMELOADED seleccionado en la lista de acciones DA UN CLIC EN EL SIGNO DE MAS.

36. Elije ACCIONES / CONTROL DE PELICULA / GOTO

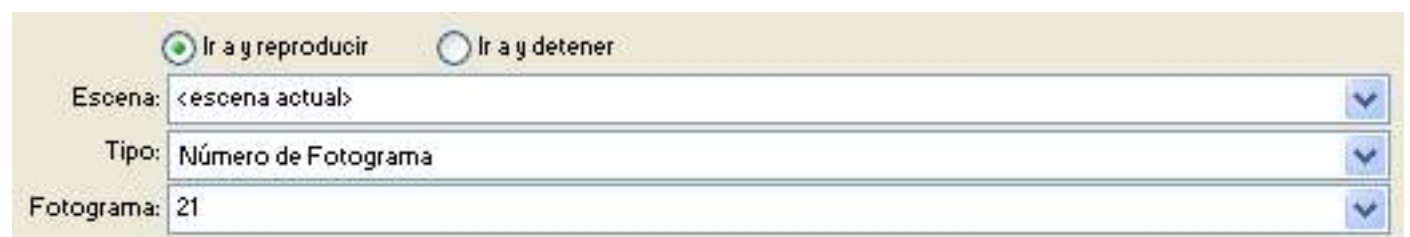


En el panel PARÁMETROS configura los parámetros siguientes:

37. En el campo ESCENA introduce <ESCENA ACTUAL>

38. En el menu TIPO elije NÚMERO DE FOTOGRAMAS

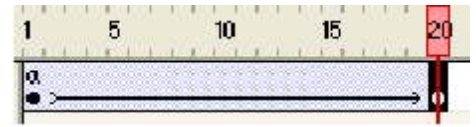
39. En el campo TEXTO introduce 21



Esta acción le indica a Flash que salte al fotograma 21 si el fotograma 200 ya se ha descargado.

Ahora vamos a indicarle al FOTOGRAMA 20 que repita la animación al fotograma 1.

40. En la línea de tiempo SELECCIONA el fotograma clave 20



41. En el panel ACCIONES FOTOGRAMA da clic sobre el signo de MÁS

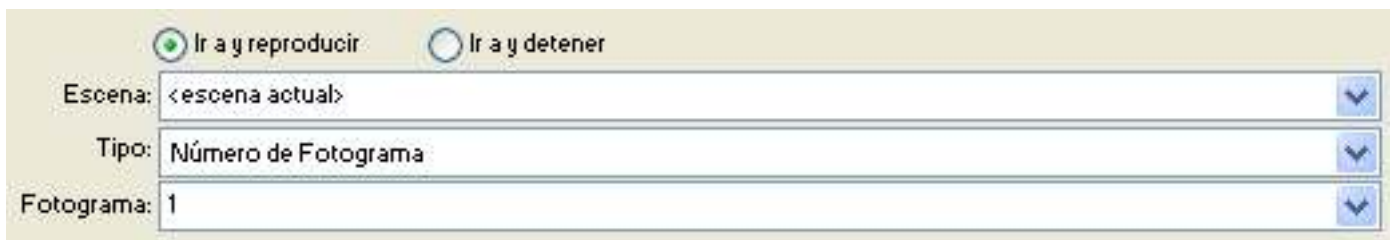
42. Elige ACCIONES / CONTROL DE PELICULA / GOTO

Teniendo gotoAndPlay seleccionado en la lista de acciones, en el panel PARÁMETROS configura los datos siguientes:

43. En el campo ESCENA introduce <ESCENA ACTUAL>

44. En el menu TIPO elije NÚMERO DE FOTOGRAMAS

45. En el campo TEXTO introduce 1



Esta acción indica que cuando la cabeza reproductora llega al fotograma 20 Flash retrocede al fotograma 1.

46. Para ver las acciones selecciona en el menu de arriba: CONTROL / HABILITAR ACCIONES DE FOTOGRAMAS SIMPLS (ENABLE SIMPLE FRAME ACTIONS).

47. CORRE LA ANIMACIÓN

Ahora vamos a crear la animación del fotograma 21 al 200.

48. CREA una nueva capa

**CREAR
CAPA
NUEVA**



49. DOBLE CLIC sobre la nueva CAPA 2 y cámbiale el nombre a zapato.

50. Presiona ENTER para que lo ejecute.



51. Selecciona el fotograma 21 de la capa zapato



52. Selecciona en el menu de arriba INSERTAR / FOTOGRAMA CLAVE VACÍO o presiona F7

53. Selecciona en el menu de arriba INSERTAR / CREAR INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTO

54. En el menu de arriba selecciona ARCHIVO / IMPORTAR

55. IMPORTA la imagen deseada en este caso la imagen del zapato: black

56. Selecciona en el menu de arriba INSERTAR / CONVERTIR EN SÍMBOLO

57. Asigne el nombre : zapato clip

58. Selecciona clip de pelicula da ACEPTAR

59. Selecciona la HERRAMIENTA TRANSFORMACIÓN LIBRE

60. Haz el zapato más chico utilizando la tecla SHIFT o MAYÚSCULAS para no deformarlo y muévelo hacia la izquierda



61. Selecciona el FOTOGRAMA 45 de la capa zapato y presiona F6

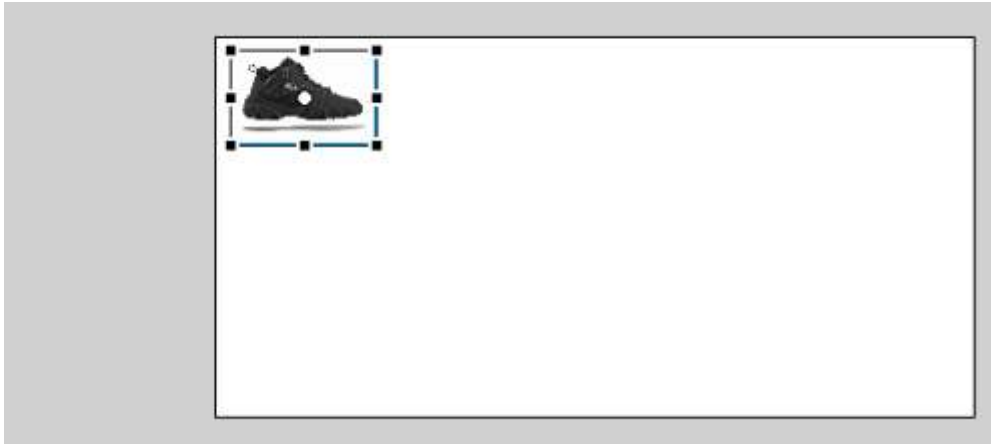
62. MUEVE el zapato a la parte central y hazlo más grande con la herramienta TRANSFORMACIÓN LIBRE.



63. Selecciona el FOTOGRAMA 70

64. Oprime F6

65. Mueve el zapato a la esquina superior izquierda y hazlo más chico.



66. Ve al fotograma 200 sobre esta capa y presiona F6 para que continúe la imagen hasta el último cuadro de la animación.

Ahora vamos a insertar sonido.

67. Crea una nueva capa.

68. Nómbrala: zapato sonido



69. Ubícate sobre el fotograma 21 de la nueva capa zapato sonido

70. Selecciona FOTOGRAMA CLAVE VACIO F7

71. Selecciona el fotograma 45 de la nueva capa y dale INSERTAR FOTOGRAMA CLAVE F6.

72. Selecciona el fotograma 70 de la nueva capa y dale INSERTAR FOTOGRAMA CLAVE F6.

73. En el menu VENTANA selecciona BIBLIOTECAS COMUNES / SONIDOS

74. Escoge BEAM SCAN

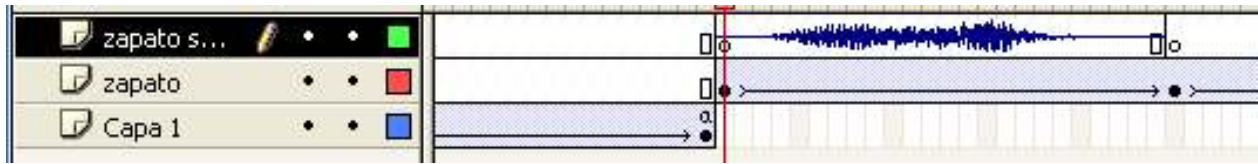
75. Selecciona el FOTOGRAMA 21 de la capa zapato sonido



76. **ARRASTRA** una copia del sonido desde la biblioteca hasta el escenario (nuestra hoja blanca de trabajo).



Flash muestra la forma de onda de este fotograma clave, indicando que existe una frecuencia de sonido.



También puedes importar archivos de sonido, de preferencia en extensión MP3 para que no ocupen tanto espacio; los puedes importar como si fueran imágenes, aparecerán en tu librería (CONTROL + L) y una vez ahí los deberás arrastrar al escenario.

77. UBÍCATE ahora sobre el fotograma 46 de la capa zapato sonido

78. ARRASTRA el sonido INDUSTRIAL DOOR SWITCH en el ESCENARIO.



79. En una capa nueva, del FOTOGRAMA 71 al 95 inserta un SEGUNDO artículo de OAKLEY, que salga de la parte derecha y se haga más grande hacia el centro; insértale sonido.

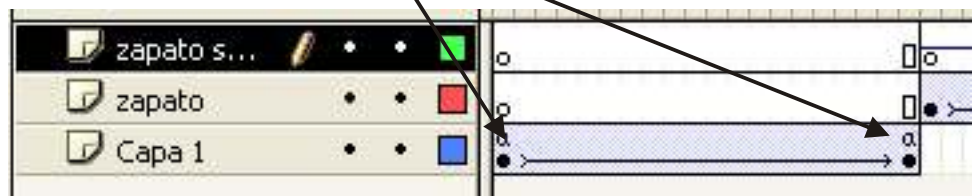
80. Del FOTOGRAMA 96 al 120 MUEVE este SEGUNDO artículo de OAKLEY hacia la parte superior central de nuestro escenario y redúcelo de tamaño; insértale sonido y dale continuidad hasta el FOTOGRAMA 200.

81. En una capa nueva, del FOTOGRAMA 121 al 145 inserta un TERCER artículo de OAKLEY, que salga de la parte inferior y se haga más grande hacia el centro; insértale sonido.

82. Del FOTOGRAMA 146 al 170 MUEVE este TERCER artículo de OAKLEY hacia la parte superior derecha de nuestro escenario y redúcelo de tamaño; insértale sonido y dale continuidad hasta el FOTOGRAMA 200.

83. En una capa nueva, del FOTOGRAMA 171 al 200 inserta el LOGO de OAKLEY, que salga de la parte superior de nuestro escenario y se haga más grande hacia el centro, insértale otro sonido.

84. Checa que en la capa uno este el cuadro uno y 20 con una "a" esto indica que tiene sus acciones, sino repite los PRIMEROS PASOS DE ACTION SCRIPT de este tutorial.



85. GUARDA el trabajo

86. En el menu de arriba deselecciona CONTROL/ HABILITAR ACCIONES DE FOTOGRAMAS SIMPLES.



86. En el menu de arriba selecciona CONTROL / PROBAR PELICULA.

Automáticamente se crea un archivo con extensión SWF que sirve para colocar en páginas web.

Ahora vamos a colocar el trabajo para internet.

87. Abre DREAMWEAVER

88. Si no esta seleccionada la BARRA INSERT selecciona WINDOW /INSERT

89. Da clic en GUARDAR COMO y guardalo en la carpeta donde guardaste Flash

90. Presiona el botón de INSERTAR FLASH dentro de la carpeta COMMON.

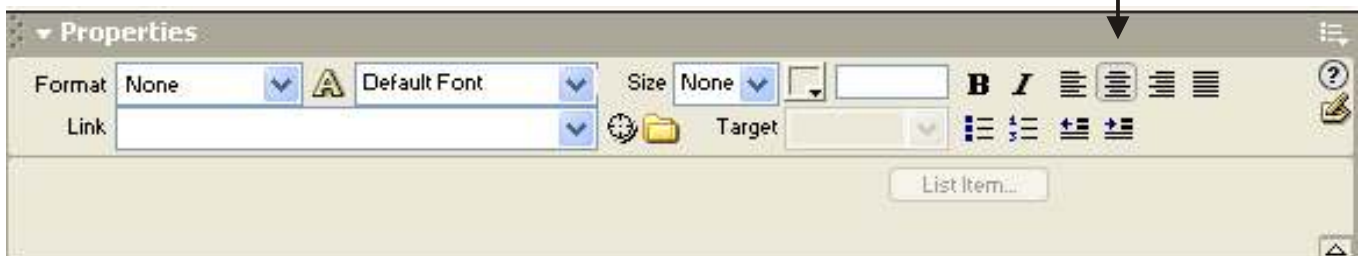


91. Selecciona el archivo de flash en Flash Player Movie



92. CENTRA la animación deseleccionando esta y en la barra de propiedades haz clic en el botón de CENTRAR.

CENTRAR

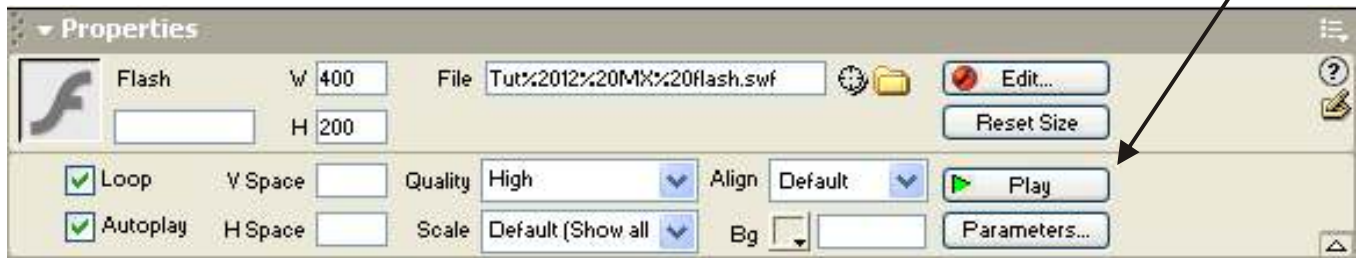


93. GUARDA la página

94. Abre la página desde el explorador o presiona F12

95. También puedes ver la animación desde Dreamweaver en tu barra de propiedades dándole PLAY.

BOTÓN DE PLAY



NOTA: Es probable que no se vea la función del cargador hasta que no se suba al internet, ya que estando guardado en la computadora esta reconoce muy rápido el fotograma 200, dependiendo también de la velocidad de la máquina, incluso de la conexión a internet.