TALLER DE FLASH
INTRODUCCIÓ............................................................................................................................

COM OBRIR MACROMEDIA FLASH............................................................................................

L'ENTORN DE TREBALL FLASH ............................................................................................

CREAR UN NOU DOCUMENT FLASH .....................................................................................

DESAR UN DOCUMENT FLASH ..............................................................................................

OBRIR UN DOCUMENT DE FLASH ...........................................................................................

MODIFICAR LES PROPIETATS DEL DOCUMENT ....................................................................

ÚS DE L'EINA DE RECTANGLE ..............................................................................................

ÚS DE L'EINA DE ÒVAL ..............................................................................................................

L'EINA DE FLETXA ...................................................................................................................

EINA DE TRANSFORMACIÓ LLIURE .........................................................................................

L'EINA DE GALLEDA DE PINTURA ........................................................................................

IMPORTAR IMATGES A FLASH ..................................................................................................

L'EINA DE TRANSFORMACIÓ LLIURE DE FARCIMENT ....................................................

L'EINA DE LLAPIS ...................................................................................................................

L'EINA DE PINZELL ...................................................................................................................

L'EINA DE PLOMA ..................................................................................................................

L'EINA DE LÍNIA ....................................................................................................................... 

L'EINA DE SUBSELECCIÓ ........................................................................................................

EINA DE TEXT ...........................................................................................................................

CREACIÓ D'ANIMACIÓ FOTOGRAMA PER FOTOGRAMA ......................................................

INTERPOLACIÓ DE MOVIMENT ...............................................................................................
LES CAPES ........................................................................................................................................55
ÚS DE LA LÍNIA GUIA ......................................................................................................................58
INTERPOLACIÓ CANVI DE FORMA .................................................................................................59
CREACIÓ DE MÀSCARES ..............................................................................................................61
CREAR MÀSCARES ANIMADES ......................................................................................................64
ÚS DE LA FINESTRA D’ESCENES ...................................................................................................65
LA VARETA MÀGICA ......................................................................................................................72
CREACIÓ DE BOTONS ...................................................................................................................77
AFEGIR SONS ..................................................................................................................................79
BIBLIOTEQUES COMUNES ............................................................................................................82
ACCIONS DE CONTROL DE PEL·LÍCULA - STOP .......................................................................84
ACCIONS DE CONTROL DE PEL·LÍCULA - PLAY .......................................................................87
Macromedia Flash és l’eina estàndard d’edició professional per a la creació de publicacions Web de gran impacte. Tant si crea logotips animats, controls de navegació de llocs Web, animacions de gran format, o aplicacions Web o llocs Web complets usant Flash, descobrirà que per la seva capacitat i flexibilitat, Flash és el mitjà ideal per a desenvolupar la seva pròpia creativitat. En l’actualitat molts llocs ocupen Flash per fer vida als seus llocs fent que es vegin dinàmics i amb aparença professional. Amb Flash podem crear aplicacions molt completades de menús interactius per a llocs webs, pel·lícules animades, fins a la creació de CD’s interactius. A continuació s’indica el maquinari i el programari necessaris per a editar pel·lícules Flash: Per a Microsoft® Windows: processador Intel Pentium a 200 MHz o equivalent amb Windows 98 Es, Windows Em, Windows NT 4.0, Windows 2000 o Windows XP, 64 MB de RAM (es recomanen 128 MB), 85 MB d’espai disponible en disc; monitor en color de 16 bits amb capacitat per a una resolució de 1024 x 768 i una unitat de CDROM. Per a Macintosh: Power Macintosh amb Mac US 9.1 (o posterior) o Mac US X versió 10.1 (o posterior); 64 MB de memòria RAM lliure per a aplicacions (es recomanen 128 MB), més 85 MB d’espai lliure en disc, monitor en color amb capacitat de visualització en 16 bits (milors de colors) amb una resolució de 1024 x 768 i una unitat de CDROM. Per a reproduir pel·lícules Flash en un navegador es requereix el següent maquinari i programari: Microsoft Windows 95, Windows 98, Windows Em, Windows NT 4.0, Windows 2000, Windows XP o posterior; o un Macintosh PowerPC amb System 8.6 o posterior (inclòs OS X 10.1 o posterior). El complement (plugin) de Netscape que funcioni amb Netscape 4 (o posterior) en Windows, o amb Netscape 4.5 (o posterior) o Internet Explorer 5.0 (o posterior) en Mac Us. Per a executar els controls ActiveX, Microsoft® Internet Explorer 4 o posterior (Windows 95, Windows 98, Windows Em, Windows NT4, Windows 2000, Windows XP o posterior), AOL 7 en Windows, AOL 5 en Mac Os. Opera 6 en Windows, Opera 5 en Mac Os.
COM OBRIR MACROMEDIA FLASH

Després d’haver instal·lat el nostre paquet de Flash ara ens toca obrir-la l’aplicació. Per a això podem fer clic sobre la icona de l’escriptori que es va crear quan vam instal·lar Flash.

![Flash Icon](image1)

I simplement fem doble clic esquerre per a accedir a l’aplicació.

També podem accedir fent clic en el botó del menú “inici” i seguint aquesta ruta: Inici >> Tots els Programes >> Macromedia >> Macromedia Flash

![Menu Icons](image2)

Nota: Recorda que aquesta imatge és només un exemple de com podria veure’ls la ruta en Windows no representa exactament com es veuria la ruta en la qual es troba el programa.
L'ENTORN DE TREBALL FLASH

Com altres programes es compon d’un entorn d’eines i propietats molt variat per a l’elaboració d’animacions flash els quals són:

1- La barra de menú

La qual es troba a la part superior i en la qual es troben la majoria de les opcions de flash les anirem explicant a poc a poc.

2- La Caixa d’Eines

Aquesta es troba per defecte en la part esquerra de la pantalla. En ella trobaràs totes les eines necessàries per al que és el dibuix i la inserció de textos.

3- El panell de propietats i d’accions El panell de propietats ho podem veure en la part inferior de l’àrea de treball en ella podem modificar totes les propietats dels elements que seleccionis en l’àrea de dibuix.

També en la part inferior es troba el panell d’accions, però per a descobrir-lo cal fer clic en la part que diu Accions. Aquest panell ens permet programar diferents
Instruccions en la nostra pel·lícula Flash.

Si fem clic se’ns desplega un panell així.

I si desitgem ocultar-la només haurem de fer clic on indica la imatge.

4-Finestres

En Flash tenim múltiples finestres a la nostra disposició per a obrir-les només hem d’anar a La barra de menú » Finestra i seleccionar la finestra que desitgem que se’ns desplegui. Aquí podem veure tots els diferents tipus de finestres amb les quals compta flash. Cadascuna amb una funció específica. Les finestres es despleguen de vegades d’aquesta manera.
Ja desplegades algunes finestres hauran de veure's així:
5-La Línia de temps

La part de la línia de temps és un dels panells més importants de flash, ja que a aquesta és on desenvoluparem les animacions i en aquestes es troben alguns elements importants com les capes, les màscares, les línies guies, la biblioteca de símbols i altres coses que mes endavant parlem en detall de cadascuna d’elles.

6- Escenari del Document

Escenari és l’àrea principal de treball i és on s’introduïxen el que són els traçats, dibuixos, imatges, textos, etc. Els controls de minimitzar maximitzar i tancar es troben on aquesta el requadre vermell que mostra la imatge

**CREAR UN NOU DOCUMENT FLASH**

Per defecte quan vam obrir Flash ens crea un nou document en el qual perfectament podem començar a treballar, però en el cas que desitgem obrir un nou document ens dirigim a la barra de menú en l’opció Arxiu i després seleccionem Nou
Si ho vam fer correctament ens obrirà un nou document, això és molt útil quan es vol treballar amb més d’un document, ja que quan fem aquests Flash no ens tanqués el document que actualment tenguem obert (si aquest fos el cas) podent així crear tots els arxius nous que vulguem. Per a poder accedir a altres documents oberts Flash és un poc problemàtic, ja que el que hem de fer és minimitzar la finestra de la pel·lícula (no la de Flash) per poder descobrir les altres pel·lícules que tenim obertes.

**DESAR UN DOCUMENT FLASH**

Per a desar la pel·lícula flash simplement ens dirigim a la barra de menú després fem clic a Desar.
Se’ns obre la següent finestra

On es troba el requadre vermell en la figura és on hem de escriure el nom amb el que el volem desar el flash. Una vegada escrit, ja podem pressionar el botó de desar i el nostre document serà desat com un arxiu ".fla"

**OBRIR UN DOCUMENT DE FLASH**

Per a obrir documents de flash (arxius ".fla") tenim 2 formes pràctiques de fer-lo:

La primera d’elles és dirigint-se a la carpeta on sabem que tenim un document flash que prèviament hem guardat al nostre document flash
Ara simplement fem fem doble clic sobre l'arxiu i automàticament se'ns obrirà el nostre document en flash. La segona forma és obrint Flash MX i dirigir-nos a la barra de menú i després anar a Arxiu i seleccionem Obrir…

Després cerquem l'arxiu en la carpeta que ho haguem desat i després que ho trobem ho seleccionem amb el Mouse fent un clic esquerre sobre ell i pressionem el botó d'Obrir.
I amb això ja se’ns obrirà el nostre document de flash
MODIFICAR LES PROPIETATS DEL DOCUMENT

En aquesta lliçó veurem com modificar les diferents propietats que conté la nostra pel·lícula flash. Per a començar a modificar aquestes propietats el primer és fer un clic fora de l’àrea de dibuix (on mostra la imatge).

Ara ens enfocarem en el panell de propietats el qual deu lluir d’aquesta manera.

Ara per a canviar la grandària de la pel·lícula anem a pressionar el botó de grandària.

I se’ns obre una petita finestra en la qual podem canviar la grandària de la pel·lícula ingressant en les caixes (amplària) i (altura) que per defecte es troba en unitats de píxels, però també podem canviar la grandària de les unitats de regles és a dir podem canviar la mesura a centímetres, polzades, mil·límetres, etc.
En aquesta imatge estan assenyalades les principals opcions que ens serveixen per a canviar la grandària de la pel·lícula.

Altre aspecte important són els fps (Frames per Seconds) el que significa la velocitat de quadres per segons en la qual es reproduirà la pel·lícula entre major sigui la quantitat de fps mes ràpid es reproduirà els Fotogrames de la pel·lícula fent-nos així una animació mes fluida i veloç

Per a modificar aquesta opció simplement escribim a la caixa de text de “Veloc. Fotogrames”. El nombre de quadres per segons que volem que es reproduueixin

Nota: aquí es pot escriure qualsevol nombre de quadres per segons però en realitat el màxim que percep l’ull humà és 120 fps.

Altra opció que podem modificar és el color de fons de la nostra pel·lícula per a fer això simplement cal fer clic on indica la imatge i seleccionar el color que vulguem.

Les opcions de “Veloc. Fotogrames” i la “de Color de fons” en el panell de propietats
ÚS DE L’EINA DE RECTANGLE.

Aquesta és una de les primeres eines que hem d’aprendre a utilitzar. Com el seu nom ho diu aquesta eina ens permet crear rectangles en l’àrea de dibuix de la nostra pel·lícula. El primer que hem de fer per a utilitzar-la és fer clic en el botó d’eina “de rectangle” o pressionar la tecla “R” en el teclat.

I per a seleccionar el color de la línia del nostre rectangle el grossor i l’estil hem de pressionar els botons que ens mostra les següents imatges.

Fem clic en aquest lloc per a seleccionar el color de la línia del rectangle.
Fem clic en aquest lloc per a seleccionar el grossor de la línia del rectangle.

Fem clic en aquest lloc per a seleccionar l’estil de la línia del rectangle.

Una altra de les opcions que podem modificar del nostre rectangle és la del ràdio dels cantons. Al modificar aquesta opció podrem fer-li als cantons del rectangle una aparença mes arrodonida. Per a fer-lo simplement fem clic en el botó de Ràdio “de Rectangle arrodonit.”

I posem el nombre de punts que volem que s’arrodonixi el rectangle.

Ara anem a dibuixar el nostre rectangle.

Pas 1 pressionem el botó esquerre del ratolí i mantenim pressionat...
Pas 2 desplacem el punter del ratolí mantenint el botó esquerre del ratolí pressionat

Nota: si també mantenim pressionat la tecla "Majúscula" en el teclat mentre arrosseguem el ratolí la figura del rectangle tindrà una forma més quadrada i simètrica.

Nota: Recordi que si vostè s’equivoca o no està satisfet amb el quadre que dibuixa pot desfer-lo pressionant simultàniament les tecles ctrl. + Z o pot anar a la barra de menú >> Edició >> Desfer
ÚS DE L'EINA DE ÒVAL

Aquesta eina és bàsicament igual que l'eina de Rectangle amb l'òbvia diferència que aquesta eina ens serveix per a dibuixar el que són ovals. Per a usar aquesta eina fem clic sobre el botó d'Eina d'òval o pressionem la tecla “O” en el teclat

I veurem com el punter del ratolí canvia a una forma de creu.

També com amb el rectangle podem seleccionar el color de farciment, el color de la línia, l'estil de la línia i el grossor de la línia

Ara per a dibuixar l'óval hem de seguir els mateixos passos que amb el rectangle

Pas 1 pressionem el botó esquerre del ratolí i mantenim pressionat
Pas 2 desplacem el punter del ratolí mantingut el botó esquerre del ratolí pressionat

Pas 3 soltem el botó esquerre del ratolí quan estiguem satisfets amb la forma de la figura.

Nota: si també mantenim pressionat la tecla “Majúscula” en el teclat mentre arrosseguem el ratolí la figura de l’òval tindrà una forma més simètrica

Nota: Recordi que si vostè s’equivoca o no aquesta satisfet amb l’òval que dibuixa pot desfer-lo pressionant simultàniament les tecles Ctrl. + Z o pot anar a la barra de menú >> Edició >> Desfer
L'EINA DE FLETXA.

Aquesta eina és una de les més importants del panell d'eines ens permet seleccionar qualsevol element per a moure'l o modificar alguna propietat d'ells. Per a seleccionar-los fem clic sobre el botó d'Eina “de fletxa” o pressionem la tecla “V” en el teclat.

Hi ha diverses maneres de seleccionar objectes de l’escenari començarem per la primera forma Suposem que desitgem seleccionar el cercle que aquesta dibuixat en l’escenari.

Ara ja seleccionada l’eina de fletxa fem un clic esquerre en l’escenari i ho mantenim pressionat. Després movem el punter de manera que seleccionem per complet l’àrea que desitgem (aquest moviment se sembla al que utilitzem per a dibuixar una figura).
I deixem anar el botó esquerre del ratolí quan vam trobar marcat l’àrea que volem seleccionar.

Ara veiem que el cercle que seleccionem té un aspecte com ombreig o puntejat. Això vol dir que el cercle ha estat seleccionat per complet.

Important: Si nosaltres desitgem també podem seleccionar només una part del cercle per a partir-lo com mostra la següent seqüència d’imatges.
Bàsicament aquesta és la manera d'ocupar l'eina de fletxa. Hi ha altra forma de seleccionar un objecte, prenguem com a exemple altra vegada el cercle. Si fem un clic esquerre sobre el cercle veurem que s'ha seccionat només el farciment del cercle i això ho podem comprovar movent el que es troba ombrejat.
En aquesta imatge podem veure que l’única cosa que hem seleccionat és el farciment ja que la línia del cercle queda en el mateix lloc.

Es pot fer el mateix amb la línia del cercle simplement posem el punter sobre la línia del cercle d’aquesta manera.

Veiem com el punter canvia a aquesta forma això és senyal que estem sobre la línia. Ara fem clic sobre la línia per a seleccionar-la.
Ara veiem que la línia es veu ombrejada. Això vol dir que ha estat seleccionada així poder moure-la si és el que desitgem.

En la imatge podem veure com s’hem mogut la línia del cercle després de seleccionar-la.

Ara bé si el que volem és seleccionar tot el cercle incloent farciment i línia. Simplement hem de fer un doble clic esquerre sobre el cercle. I per últim veiem com deformar figures amb l’eina de fletxes Primer posem el punter sobre la línia del cercle.

Veiem que el punter canvia de forma amb una línia corba sota d’això vol dir que estem sobre la línia. Ara el que hem de fer és fer un clic esquerre sobre la línia i ho mantenim pressionat. Ara movem el punter en l’adreça que vulguem amb el botó.
Com podem veure l’eina de fletxa és una de les eines més importants en flash, ja que ens permet manipular tots els objectes de l’escenari.

Nota: Recorda que en aquesta lliçó es prenc com exemple, la figura de l’òval, però tot això es pot aplicar a qualsevol objecte de flash.

**EINA DE TRANSFORMACIÓ LLIURE.**

Ara que ja sabem com seleccionar objectes amb l’eina de fletxa aprendrem a usar l’eina de transformació lliure. Aquesta eina ens serveix per a canviar la grandària o la forma d’un objecte de l’escenari que hègim seleccionat amb l’eina de fletxa. Per a començar hem de seleccionar la imatge que volem modificar i després seleccionar l’eina de fletxa fent un clic sobre el botó que mostra la imatge.

Ara veiem com al voltant de la figura es dibuixa un requadre
Si ens van fixar bé quan posem el punter sobre qualsevol dels punts quadrats del requadre el punter canvia de forma per una fletxa doble. Ara pressionem el botó esquerre del ratolí i ho movem mentre ho mantenim pressionat per a canviar la grandària de la figura i soltem el botó quan estiguem satisfets amb la forma.

1-
Nota: si també mantenim pressionat la tecla “Majúscula” en el teclat mentre arrosseguem el ratolí la figura que transformem conservés una forma simètrica.

Nota: En aquest exemple modificarem una figura ovalada, però tot això es pot aplicar a qualsevol objecte de l’escenari.
L'EINA DE GALLEDA DE PINTURA

Aquesta eina ens serveix per aplicar un determinat color a un àrea específica. Per exemple diguem que volem que aquests cercles en l’escenari canviïn de color de farciment.

I volem que alguns canviïn a un color diferent per exemple: vermell. Llavors el que hem de fer és seleccionar l’eina de galleda de pintura i seleccionar el color que desitgem aplicar al farciment del cercle.

Ara simplement fem clic sobre el cercle que desitgem aplicar el color seleccionat.
Amb l’eina de galleda de pintura tenim l’opció de la grandària del buit. Aquesta opció ens permet seleccionar si volem o no que puguem aplicar color de farciment a figures que tenen espai oberts en les línies. Per exemple tenim un cercle amb un espai obert en la línia. El primer que hem de fer és seleccionar l’eina de galleda de pintura i després fer clic en l’opció de grandària de buit.

I ara seleccionem la grandària dels buits que anem a permetre que s’empleni.

Després apliquem el color al traçat del cercle.

I ara podem veure que el cercle s’emple a pesat que tenia una obertura.
**APLICAR COLORS DEGRADATS**

Per a poder crear colors degradats utilitzarem el panell de Mesclador de colors. Si no aquesta habilitat hem d’anar a barra de menú >> Finestres >> Mesclador de color

Ara si fem clic sobre aquesta caixa veurem una llista de tipus de farciment entre elles estan els degradats Lineal i Radial

Si per exemple seleccionem degradat lineal veurem que el mesclador de colors canvia a aquesta forma

Ara per a modificar els colors del nostre degradat hem de fer clic sobre un d’aquests quadrat i triar el color que desitgem
I triem el color

Ara si desitgem modificar l’aspecte del degradat lineal podem moure dites quadrades

I finalment si desitgem agregar un color addicional al nostre degradat simplement hem de fer clic en la zona on mostra la següent imatge

Veiem que en el puntor apareix un símbol “+”

I si desitgem eliminar un color del degradat hem de fer un clic esquerre sobre el quadrat del color que volem eliminar i mantenir pressionat i per últim arrossegar-lo fora de l’àrea i així s’ha eliminat aquest color.

Ara amb el que respecta als degradats radials és bàsicament el mateix, però l’aspecte del degradat és d’aquesta manera
IMPORTAR IMATGES A FLASH

Per a importar una imatge a l’escena de la nostra pel·lícula flash, el primer que hem de fer és importar una imatge que tinguem en el nostre disc dur. Per a fer-lo anem a la barra de menú i en el menú d’arxiu seleccionem l’opció d’importar...

I ara cerquem la imatge que volem importar i pressionem el botó obrir. Amb això hem d’importar la nostra imatge a l’escena de la pel·lícula flash.
APLICAR UNA IMAGTE COM FARCIMENT D’UNA FIGURA

Una altra de les opcions del Mesclador de colors és la d’aplicar una imatge que importem a flash a algun objecte. El primer que hem de fer és importar una imatge que tinguem en el nostre disc dur. Per a fer-lo anem a la barra de menú i en el menú d’arxiu seleccionem l’opció d’importar... Ara ens anem al mesclador de colors i triem l’opció Mapa de bits

veiem que el mesclador de color canvia a aquesta aparença i que apareix en miniatura la imatge que vam importar anteriorment

Podem agregar mes imatges de farciment important més imatges a la nostra animació. Ara simplement seleccionem l’eina de galleda de pintura i apliquem la imatge
L'EINA DE TRANSFORMACIÓ LLIURE DE FARCIMENT

Aquesta eina ens permet Modificar la forma dels efectes de farciment ja siguin degradats o imatges de mapa bits. Per exemple diuem que volem Modificar la forma del degradat lineal d'aquest cercle

![Image of a circle with linear gradient]

El primer que hem de fer és pressionar el botó de Transformació de farciment o pressionar en el teclat la lletra “F”

Ara posicionem el punter sobre el farciment del cercle i veiem que el punter pren aquesta forma

![Image showing the circle with the cursor on gradient]

Ara fem clic sobre el farciment i veiem que al voltant del cercle apareixen aquests objectes al voltant del farciment.
L'objecte 1 serveix per a canviar la posició del degradat.

L'objecte 2 serveix per a rotar el degradat

L'objecte 3 serveix per a Modificar l'altura del degradat

Per a utilitzar-els simplement fem clic esquerre sobre un d'ells i movem el cursos mentre ho mantenim pressionat

**L'EINA DE LLAPIS**

Aquesta eina ens permet dibuixar traçats en la nostra escena com si estiguéssim dibuixant amb el ratolí Per a utilitzar-la primer hem de fer clic sobre el botó d'eina de llapis en la barra d'eines o vam pressionar en el teclat la lletra “I”

Després podem triar el color del nostre traçat fent clic en el botó que mostra la imatge

Després podem triar un de les diferents opcions de traçat entre les quals tenim:
• Redreçar
• Suavitzar
• Tinta

L’opció de redreçar fa que la nostra línia no importen que l’haguem dibuixat un poc torçada, aquesta sempre pren una forma recta. També si dibuixem una corba torta aquesta es torna automàticament arrodonida

Amb l’opció de suavitzar la nostra línia es torna més suavitzada
I amb l’opció de tinta el nostre traçat no sofrirà cap modificació al dibuixar-la.

**L’EINA DE PINZELL**

Aquesta eina ens permet pintar en l’escenari amb el color de farciment que seleccionem aquest pot ser sòlid, degradat o de mapa de bits.

Per a utilitzar-lo hem de fer clic en el botó de la caixa d’eines d’eina de Pinzell o pressionant en el teclat la lletra “B”.

Ara triem el color de farciment amb el qual volem pintar amb l’eina de pinzell.

L’eina de pinzell conta amb diverses opcions com són:

- Pintar normal.
- Farciment de Pintura.
- Pintar darrere.
• Pintar Selecció.

• Pintar Dintre.

Veiem com és la funció de cadascuna:

Pintar normal: Amb aquesta opció podem pintar sobretot l’element sobre l’escenari.

Farciments de pintura: amb aquesta eina podem pintar sobretot per damunt els traçats.
Pintar darrere: amb aquesta opció podem pintar únicament darrere dels objectes de l’escenari.

Pintar selecció: amb aquesta eina només pintarem l’àrea que tinguem seleccionada prèviament amb l’eina de fletxa.
Pintar dintre: Aquesta opció serveix per a no sortir-se de les vores per així dir-lo. En l’àrea on fem el primer clic és l’àrea on únicament tindrà efecte el pinzell.
L' EINA DE PLOMA

Aquesta eina ens serveix per a dibuixar traçats de manera que els podem anar corbant i transformant mentre els anem dibuixant. Per a utilitzar-la fem un clic esquerre sobre el botó de la caixa d'eines de ploma o anem pressionant en el teclat la lletra “P”

Veiem que el punter agafa forma d'una ploma font

Ara anem a veure pas per pas com dibuixar traçats amb la ploma

Pas 1 . Fem un clic en l’escenari i veiem com apareix un petit punt on vam fer clic.

Pas 2 . Fem clic i mantenim pressionat el botó esquerre del ratolí en el lloc on volem que arribi el traça.

Pas 3 . Àdhuc mantenint pressionat el botó esquerre del ratolí. Comencem a moure'l de forma que veiem com la línia del traça comença a corbar-se.
Si seguim repetint aquesta operació amb l’eina de ploma seleccionada podríem dibuixar un traçat més gran com aquest:

I si volem tancar el nostre traçat simplement fem una línia fins al punt d’inici.
L'EINA DE LÍNIA

L’eina de línia ens serveix per a traçar línies rectes en l’escenari. Per a utilitzar-la fem clic en el botó d’eina línia de la caixa d’eines o estrenyem la tecla “N” en el teclat.

Ara veiem que el punter del ratolí canvia per una petita creu:

Ara fem un clic esquerre i ho mantenim pressionat en l’escenari on volem que comenci la línia i després movem el punter del ratolí mantenint sempre pressionat el botó esquerre feia on volem que acabi la nostra línia,

i l’est va com hem dibuixat una línia perfectament recta.

L'EINA D'ESBORRANY

L’eina d’esborrany ens permet esborrar objectes de l’escenari. Per a començar a utilitzar-lo fem clic en el botó de:

Entre les opcions de l’esborrany tenim la forma de l’esborrany aquesta pot variar entre quadrat i cercle a més de també poder triar diferents grandàries.
L’esborrador compta amb l’opció de manera d’esborrany, la qual té una funció semblant a la de l’opció de manera pinzell de l’eina de pinzell:

Entre les opcions que podem triar de la manera esborradora són:

Ara veiem la funció de cadascuna d’elles. Esborrar Normal: Amb aquesta eina podem esborrar lliurement sobre tots els elements

Esborrar farciment: amb aquesta opció esborrarem únicament el farciment de les figures que tinguem en la nostra escena.
Esborrar línies: amb aquesta opció esborrarem únicament les línies o traçats de les figures

Esborrar farciments seleccionats: com el seu nom ho diu aquesta eina ens serveix per a esborrar únicament aquells farciments que trobem seleccionat prèviament amb l’eina de fletxa

Esborrar dintre: amb aquesta opció esborrarem únicament en el farciment on primer comencem a esborrar (això és com una ajuda per a no sortir-nos de les vores)
Per últim tenim l'opció d'Aixeta.

Aquesta opció funciona com la galleda de pintura, només que aquesta serveix per a esborrar els farciments. Per a utilitzar-lo hem de fer clic sobre el botó de l'opció d'aiłreta i després fer un clic sobre el farciment que volem esborrar. I després fer un clic sobre el farciment que volem esborrar.
**L'EINA DE SUBSELECCIÓN**

Totes les figures que dibuixem en l'escenari estan compostes per "nodes" i amb l'eina de subselecció nosaltres podem seleccionar aquells nodes i així canviar la seva posició per a utilitzar-la hem de fer clic sobre el botó eina de subselecció o vam pressionar en el teclat pressionem la tecla "A".

Veiem que el punter es converteix en una petita fletxa blanca. Si ens posicionem sobre la línia d'una figura veiem com en el punter apareix un petit quadre.

Ara si fem clic sobre la línia veiem com apareixen uns petits punts (nodes) en la línia de la figura.

Si volem moure un d'aquests nodes fem un clic sobre un d'ells i ho mantenim pressionat mentre movem el cursor del ratolí.
Veiem que la figura ha estat modificada d’aspecte al moure aquest node.

Nota: podem seleccionar diversos nodes alhora si mantenim pressionada la tecla “Majúscula” en el teclat, mentre anem seleccionant els nodes fent un clic sobre cadascun d’ells.

**EINA DE TEXT**

Aquesta és una de les eines més útil ja que és la qual ens permet agregar textos a la nostra pel·lícula flash. Per a començar fem un clic sobre el botó d’eina de text en la caixa d’eines o pressionem la tecla “T”.

Veiem que el cursor canvia a aquesta forma:

\[ A \]

Ara tenim 2 alternatives per a escriure un text.

La primera és fent només un clic esquerre en l’escenari i vam començar a escriure:

\[ A \]

La segona forma és fer un quadre de text. Per a això hem de fer clic sobre l’escenari i mantenir pressionat per a després moure el cursor mentre seguim
mantenint pressionat el botó esquerre del ratolí fins a on volem deixar l’ample del nostre quadre.

Si comencem a escriure veurem que el text no sobrepassés l’ample del quadre que hem dibuixat.

Per últim tenim les propietats del Text

1- Tipus de Text: En aquesta opció podem canviar el tipus de text, ja sigui a dinàmic, estàtic i introducció de text.

2 - Estil de font: en aquesta part de les propietats podem canviar el que són l’estil de la font, l’espai entre caràcters i els índexs.

3- Grandària de la font: aquí canviem la grandària de la nostra font.

4- Color de la font: Podem triar el color de la font.

5- Negreta i cursiva: aquests són els típics botons que ens permeten posar les nostres fonts en negreta i cursiva

6- Alineació del text: Aquí podem triar entre els 4 tipus d’alineació ja sigui centrada, esquerra, dreta i justificada
CREACIÓ D’ANIMACIÓ FOTOGRAMA PER FOTOGRAMA

Ara que ja coneixem com funcionen la majoria de les eines de flash és hora que ens fiquem en el procés de crear una animació i començarem per la més bàsica que és l’animació fotograma per fotograma. Per a aquesta lliçó anem a dibuixar un Òval en l’escenari. Ara el que anem a fer és a crear un moviment quadre per quadre del cercle per l’escena:

Si ens vam fixar bé en la línia de temps, tenim un petit quadre gris aquest quadre és un fotograma i actualment la nostra pel·lícula només consta d’un sol fotograma

El que anem a fer ara és agregar un nou fotograma a la nostra escena, per a això fem un clic dret en el fotograma va buidar de la dreta en la línia de temps i seleccionem “inserir fotograma clau”
Ara veiem que tenim 2 fotogrames en la línia de temps.

Ens situem en el segon fotograma fent un clic sobre la línia de temps i en l’escena seleccionem tot el cercle i ho movem una mica. Repetim tots els passos anteriors fins a tenir 5 fotogrames i en cadascun d’ells movem el cercle a una posició diferent:
Per a provar la nostra pel·lícula piquem en el teclat la tecla Ctrl + Enter i es reproduirà la pel·lícula flash i veurem el resultat de moure el cercle en cada quadre.

**INTERPOLACIÓ DE MOVIMENT**

Aquesta és una altra forma de crear un moviment en una pel·lícula flash la qual és una forma senzilla de crear un moviment d’una figura. El primer que anem a fer és crear un cercle en l’escenari

Ara volem crear una animació on el cercle es desplaci per l’escenari fins a arribar a l’altre extrem. Ja creat el nostre cercle ens dirigim a la línia de temps i fem clic dret sobre el fotograma on actualment estem i triem l’opció de crear interpolació de moviment.

Veiem que el fotograma canvia de color gris a un color lavanda
Ara hem de decidir fins quin fotograma volem que arribi la interpolació de moviment (diguem que fins al fotograma 60)

Llavors el que hem de fer és fer un clic dret en el fotograma 60 de la línia de temps i inserir un fotograma clau

Ja inserit el fotograma posicionem sempre en el fotograma 60 i en l’escenari moguem el cercle cap a l’altre extrem de l’escenari

Llest !!!

Ara provem l’animació pressionant les tecles Ctrl + Enter
LES CAPES

Les capes són com els nivells que separen la barra de temps on podem posar diferents objectes.

Fem un exemple per a veure la seva utilitat:

En la lliçó anterior vam crear una interpolació de moviment d’una figura movent-se d’un extrem a l’altre de la pantalla.

Ara diguem que volem que una figura es mogui des de la part superior de l’escena fins a la inferior de l’escena. Com fem això?

Doncs aquí és on necessitem crear una nova capa. El que hem de fer per a crear una nova capa en la línia de temps és fer un clic esquerre sobre el botó d’insèriri capa.

Veiem que s’ha agregat una nova capa amb el nom de Capa “2”

Podem canviar el nom de la capa si així ho desitgem fent doble clic sobre el nom de la capa i escribind el nom que volem.
Ara posicionant-nos en la capa 2 creem una interpolació de moviment de la figura movent-se des de la part superior fins a la inferior i que duri exactament el que dura la interpolació.

Ara si movem la nostra animació pressionant les tecles Ctrl + Enter veurem com es mouen els dos objectes al mateix temps.

Sense l’ús de les capes simplement no es poden moure més d’un objecte independentment de l’altre i és aquí on aquesta la importància de l’ús de les capes.
La capa també consta de 3 opciones:

1- Mostrar/Ocultar la capa: fent clic en aquesta opció de la capa podem fer visibles o invisibles els elements que es troben en aquesta capa

2- Bloquejar/Desbloquejar la capa: Amb aquesta opció podem bloquejar els elements de la capa això ens serveix per a quan volem treballar amb una capa només, però sense perdre de vista les altres

3- Mostrar/Ocultar les capes com contorn: Aquesta opció ens serveix per a fer només visible els contorns de les figures de les capes.
ÚS DE LA LÍNIA GUIA

Les línies guies són una eina molt útil quan volem crear una interpolació de moviment que recorri un trajecte en particular. Diguem que volem que un cercle es mogui per l’escenari seguint el trajecte que mostri la imatge.

Primer el que cal fer és una interpolació de moviment del cercle

Una vegada acabada fem un clic esquerre sobre el botó d’agregar guia de moviment i veiem que se’ns agrega una capa cridada Guia: capa 1

Aquesta capa és exclusiva per a dibuixar línies

Ara dibuixem una línia, ja sigui amb l’eina de llapis o amb l’eina de ploma

Ara ens anem al fotograma clau 1 (que és on comença l’animació en aquest cas) i posicionem el cercle en l’extrem de la línia on volem que comenci.
I després ens col·loquem en l’últim fotograma clau i posicionem el cercle en l’extrem on volem que finalitzi el moviment.

Nota: la línia guia no és visible a l’hora de càrrer l’animació.

**INTERPOLACIÓ CANVI DE FORMA**

Ara aprendrem a crear una interpolació de moviment això vol dir que farem que una figura canviï de forma en una animació.

Per a aquesta lliçó prendrem com exemple un quadrat que canviarem la seva forma a un cercle. El primer que hem de fer és dibuixar un quadrat en l’escenari amb l’eina de rectangle.
Ara inserirem un fotograma clau en el fotograma 60 de la línia de temps

Nota: si ho desitja pot triar altre fotograma diferent al 60 per al pas anterior

Ara seleccionem el fotograma clau que acabem de crear fent un clic sobre l’en la línia de temps i pressionem la tecla “suprimir” del teclat veiem que el fotograma clau a quedat buidat

Creem en aquest fotograma un cercle amb l’eina de òval

Ara el que hem de fer és situar-nos en qualsevol dels quadres de la línia de temps que es troben enmig dels dos fotogrames claus

I ens anem al panell de propietats on diu Animar i seleccionem “Forma”

Ara si movem la nostra animació flash veurem com es veu la transformació d’un quadre a un cercle
**CREACIÓ DE MàSCARES**

Les màscares ens permeten només mostrar els elements que es troben sota l’àrea de dibuix de la màscara. Per a aquest exemple creuem una interpolació de moviment que desplaça un cercle del costat esquerre de l’escenari fins a la dreta en la capa 1 i un text estàtic en una capa superior (capa 2)

El que farem primer per a crear una màscara és crear una nova capa fent clic sobre el botó de nova capa:

Ara sobre el nom de la capa fem un clic dret per a desplegar les diferents opcions i fem clic esquerre sobre l’opció màscara.
Veiem que la capa canvia a aquesta aparença. També podem veure que la capa inferior a la màscara a canviat d’aparença i que a més ambdues apareixen bloquejades:

El que vol dir això és que la màscara és la capa 3 i la capa 2 és afectada per la màscara, però nosaltres volem que afecti també a la capa 1 i no només a la capa 2 així que el que hem de fer, perquè la capa 1 es trobi afectada per la màscara és pressionar el botó esquerre del ratolí i mantenir-lo pressionat mentre ho movem cap amunt.

Ara la capa 1 canvia a una aparença semblant a la capa 2. Després ens posicionem en la capa 3 que és la màscara la desbloquegem pressionant sobre la icona del cadenat.
I dibuixem un rectangle sobre l’àrea que mostra la figura

![Diagrama](image1.png)

Amb això hem creat la màscara.

Si ara bloquegem la màscara i totes les capes dintre d’ella veurem com només és visible l’àrea que es troba sota rectangle que dibuixem

![Diagrama](image2.png)
**crear màscares animades**

En la lliçó anterior vam aprendre com fer una màscara estàtica en l’escenari i ara toca torn d’aprendre com fer una màscara animada.

Per a aquesta lliçó el que farem serà una animació que semblarà una llum d’una llantera mostrant una imatge en la foscor

El primer que hem de fer és importar una imatge a l’escenari Veure lliçó d’importar imatges.

Després creem un cercle en l’escenari amb l’eina d’òval en una capa superior

Ara fem una interpolació de moviment que vagi d’esquerra a dreta i després s’expandeixi per tot l’escenari
També inserim un fotograma fins a on arriba la interpolació en la capa on tenim la imatge.

La nostra línia de temps lluirà alguna cosa així.

Ara fem un clic dret sobre el nom de la capa on hem creat la interpolació de moviment i seleccionem l’opció de màscara per a convertir aquesta capa en màscara.

Ara per últim possem el color de fons de la pel·lícula flash de color negre per a fer una aparença de foscor.

I llest !!!

Ara correm l’animació pressionant les tecles Ctrl + Enter per veure els resultats.

**ÚS DE LA FINESTRA D’ESCENES**

Per a organitzar una pel·lícula per temes, pot utilitzar escenes.

Per exemple, pot utilitzar escenes diferents per a una introducició, un missatge de càrrega i els crèdits.
Per a agregar una nova capa hem d’anar a la barra de menú en l’opció de finestra seleccionem escena o pressionem les tecles Majúscula + f2

<table>
<thead>
<tr>
<th>Ventana</th>
<th>Ayuda</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Nueva ventana</td>
<td>Ctrl+Alt+N</td>
</tr>
<tr>
<td>Barras de herramientas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Herramientas</td>
<td>Ctrl+F2</td>
</tr>
<tr>
<td>Línea de Tiempo</td>
<td>Ctrl+Alt+T</td>
</tr>
<tr>
<td>Propiedades</td>
<td>Ctrl+F3</td>
</tr>
<tr>
<td>Respuestas</td>
<td>Alt+F1</td>
</tr>
<tr>
<td>Alinear</td>
<td>Ctrl+K</td>
</tr>
<tr>
<td>Medidor de Color</td>
<td>Mayús+F9</td>
</tr>
<tr>
<td>Muestras de color</td>
<td>Ctrl+H+F9</td>
</tr>
<tr>
<td>Info</td>
<td>Ctrl+T</td>
</tr>
<tr>
<td>Escena</td>
<td>Mayús+F2</td>
</tr>
<tr>
<td>Transformar</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Acciones</td>
<td>F9</td>
</tr>
<tr>
<td>Depurador</td>
<td>Mayús+F4</td>
</tr>
<tr>
<td>Explorador de Películas</td>
<td>Alt+F3</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Ara se’ns obrirà una petita finestra on podem veure les escenes per la qual es compon la nostra pel·lícula flash

Per a agregar una nova escena fem clic sobre el botó amb el símbol “+” que mostra la imatge
Per a esborrar una escena fem clic sobre el botó amb el símbol d'unes escombraries que mostra la imatge.

Per a duplicar la capa fem clic sobre el botó que mostra la imatge.

I finalment passar-nos d'una escena a un altre ho fem amb el botó que mostra la imatge.
Flash compta amb una eina que ens permet ordenar l'alineació d'alguns elements que es troben en l'escenari. Per exemple diguem que volem que tots aquests quadres es trobin alineats horitzontalment.

Per a això obrim la finestra alinear dirigint-nos a la barra de menú després en finestres seleccionem l'opció alinear.

Ara seleccionem tots els elements que desitgem alinear amb l'eina de fletxa i pressionem el botó alinear horitzontalment respecte al centre.
Veiem que ara es troben tots alineats perfectament

Però, si volem que els elements s’alinein en el centre de l’escenari vam pressionar primer el botó Alineament / Distribuir en escenari i després el botó alinear horitzontalment respecte al centre. I veiem que ara els objectes s’han alineat pel que fa al centre de l’escenari.

Nota: en aquest exemple utilitzem l’alineació horitzontal, però podem ocupar l’alineació que a nosaltres ens vengui millor depenent del que vulguem fer.
**EINA LLAÇ**

L’eina de llaç ens permet seleccionar i tallar objectes mitjançant el dibuix d’una línia al voltant dels objectes.

Per a utilitzar-la hem de pressionar el botó d’eina de llaç en la caixa d’eina.

A més tenim l’opció de triar la manera polígon que aquest ens permet traçar línies rectes per a retallar objectes.

Després d’haver seleccionat l’eina comencem a marcar al voltant de l’àrea que desitgem seleccionar dibuixant mentre mantenim el botó esquerre del ratolí.
En manera polígon és d’anar fent clic per a esquerres sobre l’escenari per a anar formant les línies.

Quan haguem acabat de marcar l’àrea simplement soltem el botó i l’àrea serà seleccionada.

Com veiem aquesta eina és molt útil quan desitgem seleccionar, en particular de cert elements.
**LA VARETA MÀGICA**

En aquesta lliçó aprendrem com es separa un mapa de bits i a utilitzar la vareta màgica que és una de les opcions amb les quals compta l’eina de llaç. El primer que haurem és importar la imatge que desitgem separar (Veure lliçó d’importar imatges). Després amb l’eina de fletxa seleccionem la imatge que acabem d’importar i ens dirigim a la barra de menú i després ens anem a l’opció modificar i seleccionem separar o pressionem les tecles Ctrl + B.

![Imatge d'una barra de menú amb l’opció de separar destacada](image)

Ara veiem que la imatge es veu tota ombrejada
Ara per a seleccionem l’eina de llaç i fem clic en l’opció de vareta màgica.

Després podem fer un clic sobre el botó de propietats de la vareta màgica.

Se’ns obre aquesta finestra.

En Llindar, introduceixi un valor de color comprès entre 1 i 200 per a definir la diferència de valor de color entre píxels adjacents perquè s’incloguin en la selecció.
Un nombre major inclou un rang més ampli de colors. El valor 0 només permet la selecció de píxels exactament iguals al primer.

En Suavitzat, seleccioni una opció del menú emergent per a definir el grau de suavitzat dels elements seleccionats.

Ja amb això podem fer un clic sobre l’àrea que vulguem dintre del mapa bits i veiem com s’ha seleccionat l’àrea del mateix color on hem fet clic.

Apareix una vareta màgica quan posem el punter sobre la imatge separada.

Ara amb aquesta àrea podem canviar-li el color amb l’eina de galleda, modificar la seva posició, eliminar-la, etc.

En aquest cas eliminem l’àrea que seleccionem amb la vareta màgica.

Creació de símbols de clips de pel·lícula.
Són pel·lícules endins de la nostra pel·lícula que poden contenir animacions distintes. Per a crear un clip de pel·lícula hem de fer el següent:

Primer seleccionem l’objecte que volem convertir en un símbol després pressionem en el teclat la tecla F8 i se’ns obrirà la finestra que mostra la imatge

Ara assignem el nom que li volem fer al nostre símbol i triem l’opció de clip de pel·lícula i pressionem el botó acceptar

Si ho vam fer correctament el nostre objecte es vorra d’aquesta forma

Ara si volem que l’objecte tingui un moviment independent del moviment de l’escena actual fem un doble clic esquerre sobre el símbol, així haurem entrat en el nostre clip de pel·lícula i podem crear totes les animacions que vulguem dintre de l’a el menjo si es tractés d’altra pel·lícula.
Si fem clic sobre el botó que mostra la imatge; regressarem a l’escena principal

En resum els clips de pel·lícules ens ajuden a crear objectes amb moviments independents al de l’escena principal. Aquí tenim un exemple d’una animació usant un clip de pel·lícula

Com pots veure la cara del personatge mou els seus ulls mentre es desplaça per l’escena això vol dir que els clips de pel·lícula són els ulls ja que tenen un moviment independent al de la interpolació de moviment que fa que la cara es desplaci per l’escena.
CREACIÓ DE BOTONS

Els botons ens ajuden a tenir més interactivitat amb la pel·lícula flash ja que amb ells podem controlar algunes accions de la pel·lícula com parar, començar, obrir enllaços, etc.

Ara anem a aprendre a crear un botó des de zero.

El primer que hem de fer és dibuixar la figura que representés el nostre botó (en aquest cas farem un rectangle)

![Dibuix d'un rectangle](image1)

Després seleccionem la figura amb l'eina de fletxa i pressionem la tecla F8 per a convertir el rectangle en un símbol.

Se’ns desplega una finestra en la qual hem de posar el nom que desitgem per al nostre botó i vam seleccionar en “comportament” l’opció botó.

![Conversió en símbol](image2)

Ara la nostra figura es vora d’aquesta manera

![Figura convertida](image3)

Amb això ja tenim creat el nostre botó però si volem agregar alguns detalls com text i alguns efectes podem fer el següent. Primer entrem al símbol de botó fent un doble clic esquerre sobre ell

Ara veiem que la línia de temps es veu d’aquesta forma:
A continuació una petita explicació de cadascun dels elements de la línia de temps del símbol de botó.

**Repòs (Element 1):** els fotogrames que es troba en aquesta columna es veuran quan el botó aquest en repòs o en altres paraules quan no sigui manipulat per l'usuari.

**Sobre (Element 2):** els fotogrames que es troba en aquesta columna es veuran quan l'usuari vaig situar el punter sobre el botó.

**Pressionat (Element 3):** els fotogrames que es troba en aquesta columna es veuran quan l'usuari aquest pressionant el botó.

**Zona Activa (Element 4):** els fotogrames que es troba en aquesta columna es veuran quan el botó es trobi actiu o realitzant l'operació especificada.

Ja sabent això podem agregar una capa i agregar un text en ella.

A més podem modificar el color del rectangle de penent en què fotograma estiguem. Aquí tenim un exemple de com pot ser un botó si fem modificacions als seus fotogrames claus. Nota: Recorda que per a agregar un nou fotograma clau deus fer clic dret en el fotograma on desitges agregar-lo i seleccionar l'opció d'inserir fotograma clau.
**AFEGIR SONS**

Per a agregar sons ja sigui música o simples efectes hem de seguir els següents passos:

Primer ens dirigim a la barra de menú en l’opció d’arxiu i seleccionem importar.

Ara seleccionem el so que desitgem importar a la nostra pel·lícula flash

Nota: els formats de sons poden ser MIDI, MP3, WAV, etc.

Una vegada trobem importat el so ens dirigim al fotograma on vam desitjar inserir-los i fem un clic sobre l’en la línia de temps.

Immediatament després ens dirigim al panell de propietats i en l’opció de so seleccionem el so que acabem d’importar
Amb això ja vam aprendre a importar un so i agregar-lo al fotograma que vulguem.

En tots els documents flash comptem amb una biblioteca en la qual s’emmagatzemen tots els símbols creats en flash. Pot contenir arxius tals com mapa bits, clips de so, botons, etc.

Per a accedir a la finestra de llibreria ens devem dirigir-nos a la barra de menú i en l’opció de finestra i seleccioem Biblioteca.
Veiem que apareix una petita finestra que conté els següents elements:

1 - Ens la forma de l’objecte que seleccionem en la llibreria
2 - Imatge emmagatzemada en llibreria
3 - clip de pel·lícula emmagatzemada en llibreria
4 - botó emmagatzemat en llibreria
5 - so emmagatzemat en llibreria
6 - serveix per a agregar un nou símbol a la llibreria
7 - serveix per a crear una carpeta i així organitzar certs objectes
8 - ens mostra les propietats de l’objecte que tinguem seleccionat en la llibreria
9 - serveix per a eliminar objectes en la llibreria

Com vam dir anteriorment en la biblioteca s’emmagatzemen molts dels símbols de la nostra pel·lícula i aquesta finestra ens ajuda a poder localitzar i reutilitzar algun objecte que es trobi en la biblioteca simplement seleccionant l’objecte i arrossegant-lo fins a l’escenari.
**BIBLIOTEQUES COMUNES**

Com vam poder veure en la lliçó anterior, en la biblioteca es troben tots els símbols, imatges i sons que conté la nostra pel·lícula i que la finestra de la biblioteca ens permet tenir un accés ràpid a determinat símbol per a poder reutilitzar-lo quan vulguem.

Però Flash MX conta també amb una biblioteca comuna la qual conté elements predeterminats que ja inclou Flash com a botons, sons i interaccions.

Per a obrir la finestra de biblioteca comunes devem anar a la barra de menú i en l’opció de finestra seleccionem Biblioteca Comunes.

Hem de triar entre les tres diferents biblioteques comunes disponibles.

Si per exemple triéssim la biblioteca de botons se’ns obre una finestra de la biblioteca la qual conté els següents elements
Ara per a agregar-lo a la nostra pel·lícula simplement fem un clic sobre l’element de la biblioteca i arrosseguem-lo mantenint pressionat el botó esquerre del ratolí.
ACCIONS DE CONTROL DE PEL·LÍCULA - STOP

Ara ens ficarem un poc al que són els “Action Scripts” i aprendrem a usar les accions bàsiques per al control d’una pel·lícula.

Les accions de control de pel·lícula ens permeten parar, reproduir, anar a un fotograma determinat, anar a una escena determinada i parar els sons que s’estan reproduint.

Primer aprendrem com parar la reproducció d’una pel·lícula.

Si ens hem fixat quan creguem una pel·lícula i la reproduïm veiem que quan arriba al final aquesta regressa al principi i l’animació es repeteix una vegada i una altra.

Però si nosaltres volem és que quan arriba al fotograma final de l’animació aquesta es detingui hem d’utilitzar l’acció STOP.

El primer que hem de fer és fer un clic esquerre sobre el fotograma en la línia de temps on volem que es detingui l’animació.

Ja amb el fotograma seleccionat el que hem de fer és desplegar el panell d’accions fent clic on indica la imatge.
Se’ns desplega el panell d’accions d’aquesta manera:

El la part esquerra es troben les diferents categories d’accions i nosaltres farem clic sobre accions i després sobre la categoria de control de pel·lícula per a desplegar el seu contingut.

Ara fem un doble clic esquerre sobre “stop” i veiem com s’agrega a la dreta el codi “Stop();”
A més en el fotograma on vam aplicar l’acció apareix una “a”:

I ara si posem en marxa l’animació pressionant Ctrl + Enter veurem com es deté en el fotograma on vam agregar el codi.

En aquest flash podem veure que tenim detinguda l’animació i al pressionar el botó l’animació continua, però a l’arribar al final es deté tot això gràcia a les accions de control de pel·lícula.

En la següent pàgina veurem com utilitzar acció play la qual va ser utilitzada en aquest flash.
ACCIONS DE CONTROL DE PEL·LÍCULA - PLAY

Una altra de les accions de control de pel·lícula és la "de Play". La qual ens permet reproduir la pel·lícula i en general s’ha d’usar en un botó, ja que això ens permet reproduir la pel·lícula quan aquesta es trobi detinguda.

Per exemple, diguem que volem que la nostra animació es detingui al principi de l’animació i que pressionant un botó puguem seguir amb la reproducció.

El primer que hem de fer és posar un botó on tenim l’acció stop, això ho podem fer ja sigui creant el botó (veure lliçó de crear botons) o inserint un de la biblioteca comuna (veure lliçó de biblioteques comunes).

Ara hem de seleccionar el botó fent un clic esquerre sobre l’amb l’eina de fletxa. I obrim el panell d’accions.

Seleccionem en la categoria de control de pel·lícula l’acció Play fent un doble clic sobre ella i veiem com s’agrega a la dreta el codi “Play();”

Seleccions dels menus mostrant la categoria de Accions de control de pel·lícula amb l'acció Play seleccionada.

Ara si posem en marxa l’animació veurem que quan l’animació arriba al fotograma amb l’acció stop es deté; però si pressionem el botó que vam posar en aquest fotograma l’animació comença a reproduir-se.
PUBLICAR UN ARXIU PROJECTOR WINDOWS

Flash MX ens permet publicar el nostre arxiu flash en diferents formats com gif, jpg, mov, etc.

Un dels mes importants és l’opció de publicar com un arxiu Projector Windows (.exe) el qual és un arxiu que ens permetrà veure les nostres pel·lícula flash en qualsevol computadora sense la necessitat que estiguin instal·lats els respectius plugins

Per a crear un arxiu de projector de Windows hem de fer el següent

Ens dirigim al menú Arxiu i seleccionem l’opció de Configuració de publicació

Se’ns desplega la següent finestra
Com podem observar en la finestra apareixen seleccionades les opcions Flash (.swf) i HTML (.html) la qual cosa indica que per defecte flash ens publiqués una pàgina amb un arxiu .swf en aquesta.

El que hem de fer ara és deseleccionar les opcions flash i html i seleccionar la opció Projector Windows (.exe) Imatge 3

I pressionem el botó de publicar

Nota: l’Arxiu .exe s’ha desat en la mateixa carpeta on tenim guardat el nostre document flash