

CÓMO DIBUJAR EN FLASH

Adición de ilustraciones vectoriales

Cuando se dibuja en Flash, se crean ilustraciones vectoriales, que son representaciones matemáticas de líneas, curvas, colores y posiciones. Una ilustración vectorial no depende de la resolución; puede volver a adaptar su escala a cualquier tamaño o visualizarla con cualquier resolución sin perder la claridad. Además, las ilustraciones vectoriales se descargan con más rapidez que las imágenes de mapa de bits equivalentes.

Ejemplo

Empezará dibujando un rectángulo para resaltar el área donde se situará una imagen.

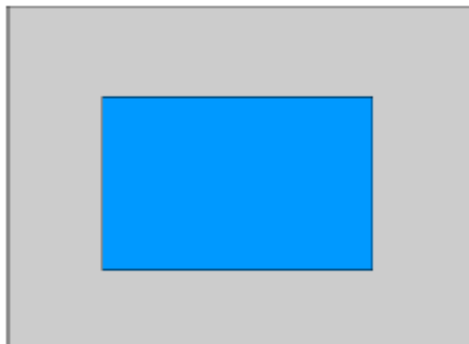
1 Haga doble clic en el nombre Capa 1 de la línea de tiempo.

2 Sobrescriba el nombre de Capa 1 y sustitúyalo por Ilustración.

Ilustración es ahora la capa activa. Cualquier cosa que coloque en el escenario estará en esta capa.

3 Seleccione la herramienta Rectángulo en la barra de herramientas.

4 Dibuje en el escenario un rectángulo parecido al que hay debajo, hacia la parte inferior de la pantalla. (Los colores no son importantes ahora; los cambiará más adelante.)



Las herramientas de dibujo funcionan de la misma forma que en otros programas de dibujo, con una importante excepción. Cuando dibuje una forma, ésta tendrá dos partes: el borde exterior, llamado trazo, que se corresponde con el contorno de la forma, y el relleno, que da color al interior de la forma.

5 Haga clic en la herramienta Selección de la barra de herramientas.

6 Presionando el botón del ratón, dibuje un rectángulo alrededor del rectángulo que acaba de dibujar. Esto selecciona todo el rectángulo.

Ahora el inspector de propiedades muestra la configuración para una forma. Puede utilizar el inspector de propiedades para cambiar el grosor de la línea, los colores de relleno y de trazo y otros atributos del rectángulo seleccionado.

7 En el inspector de propiedades, modifique el color de relleno a gris oscuro (hexadecimal #333333).



8 Cambie el color del trazo a este mismo color.



Importación de imágenes a la biblioteca

Para utilizar archivos multimedia, como por ejemplo gráficos, sonidos y archivos de vídeo, debe colocarlos en el archivo o también puede utilizar la biblioteca de otro archivo que ya tenga estos elementos multimedia.

Cuando importe un archivo a Flash, puede importarlo directamente a la biblioteca o al escenario. En este caso, importará imágenes a la biblioteca de su archivo. Puede utilizar estas imágenes para finalizar la presentación.

1 Si el panel Biblioteca no está abierto, seleccione Ventana > Biblioteca. En este momento no hay nada en la biblioteca.

2 Seleccione Archivo > Importar > Importar a biblioteca.

3 Navegue hasta encontrar la imagen que desea. La imagen está ahora en la biblioteca.

Adición de ilustraciones de la biblioteca

Ahora que los archivos se encuentran en la biblioteca, puede añadirlos al documento.

1 Utilice la herramienta Selección para arrastrar el archivo desde el panel Biblioteca hasta el escenario y colóquelo en el centro del rectángulo que ha dibujado.

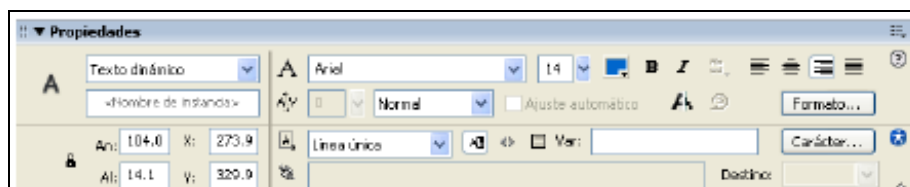
Adición de texto

El siguiente paso es añadir texto al escenario.

1 Seleccione la herramienta Texto de la barra de herramientas y haga clic en el escenario. Aparece un campo de texto con un control redondo que indica que el campo se ampliará a medida que escriba.

2 Puede especificar todas las opciones de configuración de la herramienta texto antes de empezar a escribir. En el inspector de propiedades, siga este procedimiento:

- Compruebe que aparecen parámetros adicionales como se muestra en la pantalla siguiente:



Si es necesario, haga clic en la herramienta selección de la barra de herramientas y mueva el texto, de modo que quede centrado.

Creación de símbolos e instancias

Un símbolo es un objeto reutilizable y una instancia es la aparición de un símbolo en el escenario. El uso repetido de instancias no aumenta el tamaño del archivo y es una buena estrategia para que el archivo del documento mantenga un tamaño pequeño.

Para crear, en general, un símbolo, hay dos opciones

- En el escenario: convirtiendo un gráfico que ya se haya creado: mediante menú MODIFICAR > CONVERTIR A SÍMBOLO, y a continuación, darle un nombre al símbolo creado y definir el tipo de símbolo (gráfico, botón o clip de película) que se desea utilizar.

Creación de un símbolo gráfico

Los símbolos gráficos son adecuados para la utilización repetida de imágenes estáticas o para crear animaciones asociadas con la línea de tiempo principal. A diferencia de lo que ocurre con los símbolos de clips de película y de botones, a los símbolos gráficos no se les pueden asignar nombres de instancia ni se puede hacer referencia a ellos en ActionScript. En esta lección convertirá una ilustración vectorial del escenario en un símbolo gráfico.

1 En la barra de herramientas, haga clic en la herramienta Selección.

2 En el escenario, arrastre el puntero alrededor de la imagen para seleccionarla.

3 Seleccione Modificar > Convertir en símbolo.

4 En el cuadro de diálogo Convertir en símbolo, introduzca el nombre y seleccione Gráfico como comportamiento.

5 La cuadrícula Registro utiliza un cuadrado negro pequeño para indicar donde se encuentra el punto de registro dentro del cuadro de límite del símbolo. Un punto de registro es el eje alrededor del cual gira el símbolo y el punto con el que se alinea el símbolo. Haga clic en el cuadrado superior izquierdo de la cuadrícula para seleccionar la ubicación del punto de registro y haga clic en Aceptar.

6 Ahora el inspector de propiedades muestra las propiedades de la instancia del símbolo gráfico.

7 Abra el panel Biblioteca (Ventana > Biblioteca) para ver el símbolo.

Encontrará el símbolo en el panel Biblioteca. Flash almacena los símbolos en la biblioteca. Cada documento dispone de su propia biblioteca y puede compartir bibliotecas entre distintos archivos FLA.

Botón

Símbolo cuyas instancias tendrán la peculiaridad de ser capaces de recoger eventos del usuario. Esto es, el botón tiene su propia Línea de Tiempos con cuatro estados posibles (que permitirán realizar funciones cuando el usuario los pulse, o pase por encima de ellos):

Arriba (up): Este es el estado original del botón, la apariencia que tendrá cuando el usuario no este interactuando con él.

Sobre (over): Este es el estado que mostrará el botón cuando el usuario pase con el ratón por encima de él.

Abajo (down): Este es el estado que mostrará el botón cuando el usuario presione el botón.

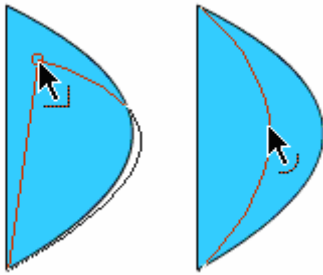
Acierto (hit): Este estado no se llega a visualizar nunca. Su objetivo es definir el área de influencia del botón, es decir, la zona en la que el botón será sensible a los eventos del usuario.

Cada estado, en su Línea de Tiempos, permite incluir acciones de interactividad, sonidos, e incluso insertar símbolos tipo clip de película.

RETOCAR FORMAS

FLECHA

Para remodelar una línea o el contorno de una forma, puede arrastrar cualquier punto de la línea mediante la herramienta Flecha. El puntero cambia para indicar el tipo de modificación que se puede realizar en la línea o relleno. Flash ajusta la curva del segmento de línea para acomodarla a la posición del punto desplazado. Si se trata de un extremo, puede alargar o acortar la línea. Si se trata de un ángulo, los segmentos que lo forman se mantienen rectos al alargarse o acortarse



Si aparece un ángulo junto al puntero, puede cambiar un extremo. Si aparece una curva, puede ajustar una curva. Algunas áreas de trazo de pincel se remodelan con más facilidad si se visualizan como contornos.

Si tiene algún problema para remodelar una línea compleja, puede suavizarla para eliminar algunos detalles y facilitar así la tarea. La ampliación también puede facilitar la remodelación y darle más precisión.

Para remodelar líneas o contornos de formas con la herramienta Flecha:

1 Seleccione la herramienta Flecha.

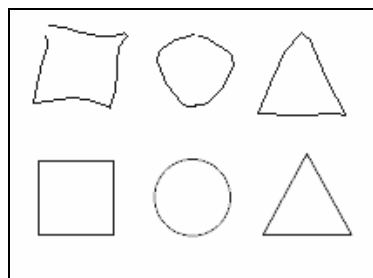
2 Realice los siguientes pasos:

- Arrastre desde cualquier punto del segmento para remodelarlo.
- Arrastre una línea con Control (Windows) u Opción (Macintosh) presionado para crear un nuevo ángulo.

ENDEREZAR Y SUAVIZAR

Puede enderezar o suavizar líneas y contornos de formas para remodelarlos. Ajuste el grado de suavizado o enderezamiento automático utilizando Configuración del dibujo en Preferencias.

El enderezamiento hace los pequeños ajustes necesarios a las líneas y las curvas ya dibujadas. No tiene ningún efecto sobre los segmentos rectos. También puede utilizar la técnica de enderezamiento para que Flash reconozca las formas. Si dibuja cualquier forma ovalada, rectangular o triangular con la opción Reconocer formas desactivada, puede utilizar la opción Enderezar para hacer las formas geométricamente perfectas. Pero no reconoce las formas que se tocan y están conectadas con otros elementos.



El reconocimiento de formas transforma las figuras superiores en las inferiores. El suavizado modera las curvas y reduce las protuberancias en la dirección general de la curva.

También reduce el número de segmentos de la curva. Pero es relativo y no tiene ningún efecto sobre segmentos rectos. Es especialmente útil cuando surgen dificultades al remodelar una serie de segmentos curvos muy cortos. Al seleccionar los segmentos y suavizarlos se reduce su número y el resultado es una curva más suave y fácil de remodelar.

La aplicación reiterada del suavizado o enderezamiento hace que el segmento se suavice o enderece, según lo recto o curvo que estuviera originalmente.

Para suavizar la curva de cada línea o contorno de relleno seleccionado:

Seleccione la herramienta Flecha y haga clic en el modificador Suavizar en la sección Opciones de la caja de herramientas o seleccione Modificar > Suavizar.

Para realizar pequeños ajustes de enderezamiento en cada línea curva o contorno de relleno seleccionado:

Seleccione la herramienta Flecha y haga clic en el modificador Enderezar en la sección Opciones de la caja de herramientas o seleccione Modificar >

ENDEREZAR.

Para utilizar el reconocimiento de formas: Seleccione la herramienta Flecha y haga clic en el modificador Enderezar, o bien seleccione Modificar > Enderezar
Optimizar curvas

Otra forma de suavizar curvas es optimizarlas. Esto refina las líneas curvas y los contornos de relleno reduciendo el número de curvas utilizadas para definirlos. También reduce el tamaño de las películas Flash y de las películas de Flash Player exportada.

Al igual que con los modificadores Suavizar o Enderezar, puede aplicar la optimización varias veces al mismo elemento.

Para optimizar curvas:

1 Seleccione los elementos dibujados que desea optimizar y elija Modificar > Optimizar.

2 En el cuadro de diálogo Optimizar curvas, arrastre el control deslizante Suavizar para especificar el grado de suavizado. Los resultados exactos dependen de las curvas seleccionadas. En general, la optimización reduce el número de curvas y el resultado es menos similar al contorno original.

3 Establezca las opciones adicionales:

Seleccione Utilizar varias pasadas para repetir el proceso de suavizado hasta que no pueda realizarse otra optimización; esto es lo mismo que elegir varias veces Optimizar con los mismos elementos seleccionados.

Active Mostrar mensaje con valores totales para visualizar un cuadro de alerta que indique el alcance de la optimización una vez finalizado el suavizado.

Haga clic en Aceptar.

BORRADO

La herramienta Borrador permite eliminar trazos y rellenos. Puede borrar todo el Escenario con rapidez, borrar los diferentes segmentos de trazos o áreas rellenas, o borrar por arrastre. Personalice la herramienta Borrador para borrar sólo trazos, sólo áreas rellenas o sólo una única área rellena.

El borrador puede ser redondo o cuadrado y hay cinco tamaños disponibles. Para borrar con rapidez todo el Escenario:

Haga doble clic en la herramienta Borrador.

Para eliminar segmentos de trazos o áreas rellenas:

Seleccione la herramienta Borrador y, a continuación, haga clic en el modificador Grifo.

Haga clic en el segmento de trazo o el área rellena que desea borrar.

Para borrar por arrastre:

Seleccione la herramienta Borrador.

Haga clic en el modificador Modo Borrador y seleccione un modo de borrado:

Borrar normal borra trazos y rellenos de la misma capa.

Borrar rellenos sólo borra rellenos, sin afectar a los trazos.

Borrar líneas sólo borra los trazos, sin afectar a los rellenos.

Borrar rellenos seleccionados sólo borra los rellenos actualmente seleccionados y no afecta a los trazos, estén seleccionados o no. (Seleccione los rellenos que desea borrar antes de utilizar la herramienta Borrador en este modo).

MODIFICACIÓN DE FORMAS

Puede modificar las formas convirtiendo líneas en rellenos, expandiendo la forma de un objeto relleno o suavizando los bordes de una forma rellena modificando las curvas que la definen. La función Líneas a rellenos transforma las líneas en rellenos, lo que permite rellenar las líneas con degradados o borrar parte de una línea.

LAS FUNCIONES EXPANDIR FORMA Y SUAVIZAR BORDES

Permite expandir formas rellenas y hacer borrosos los bordes de las formas. Estas funciones trabajan mejor con formas pequeñas que no contengan demasiados detalles pequeños.

Si se aplica Suavizar bordes a formas con numerosos detalles, es posible que aumente el tamaño del archivo de una película para Flash Player.

PARA CONVERTIR LÍNEAS EN RELLENOS

1 Seleccione una o varias líneas.

2 Seleccione Modificar > Forma > Convertir líneas en rellenos. Las líneas seleccionadas se convertirán en formas rellenas. La conversión de líneas a rellenos incrementa el tamaño de los archivos, pero también puede acelerar el dibujo de algunas animaciones.

PARA EXPANDIR LA FORMA DE UN OBJETO RELLENO:

Seleccione una forma rellena. Este comando funciona de forma óptima con formas rellenas de un sólo color sin trazo.

Seleccione Modificar > Forma > Expandir relleno.

En el cuadro de diálogo Expandir trazados, introduzca un valor en píxeles para la distancia y seleccione la dirección Expandir o Contraer. Expandir agranda la forma y Dimensiones la reduce.

Para suavizar los bordes de un objeto:

Seleccione una forma rellena. Este comando funciona de forma óptima con formas con un sólo relleno sin trazo.

Seleccione Modificar > Forma > Suavizar bordes de relleno.

Establezca las siguientes opciones:

Distancia es la anchura en píxeles del borde suavizado.

Número de escenarios controla la cantidad de curvas utilizadas para el efecto de suavizado de borde. Un mayor número de etapas produce un efecto más suave pero incrementa el tamaño del archivo y hace más lento su dibujo.

Expandir o Contraer controla si la forma se amplía o reduce al suavizar los bordes.