

<Práctica 09>

Más sobre Flash

Guía de movimiento

En esta práctica vamos a aprender a crear una línea de movimiento para que un objeto, como por ejemplo un coche siga un camino trazado por nosotros.

Todas las imágenes necesarias para realizar esta práctica están en la carpeta de la asignatura. Sólo tenemos que abrir el documento flash y continuar la animación según los pasos siguientes:

Inserta una capa nueva que se llame **coche** e inserta de la biblioteca una instancia del gráfico **car**. Y sitúalo justo enfrente de la calle Brannan, pero fuera del escenario.

En la capa **map** inserta el gráfico **Tree** y ponlo justo al lado de Macromedia Park. Selecciona la capa **coche** y haz clic sobre el botón de **añadir una capa guía de movimiento**, situado al lado de añadir una capa normal. Automáticamente el nombre de la capa **coche** sufre un sangrado. Flash también se encarga de asignar el nombre **Guía:coche** a la capa recién creada.

Ahora selecciona la herramienta **Lápiz** y haz clic en el único botón de opciones de esta herramienta, eligiendo **suavizar**. A continuación dibuje en la capa **Guía:coche** el trazado a seguir por el coche mediante la herramienta **Lápiz**. El trazado debe empezar desde el coche y terminar en el árbol. No debe ser muy recto sino que debe contener algunas irregularidades. Finalmente bloquea la capa de movimiento para asegurar el trabajo realizado. (Recuerda el icono del candado)

Ahora debes añadir un **fotograma clave** en la posición **70** en la capa **coche**. Y situar el coche al final del recorrido, es decir en el árbol. Con la herramienta **transformar** podemos volcar el coche para que parezca que se ha tenido un accidente. Para darle movimiento nos vamos a fotograma 1 de la capa **coche** y realizamos una interpolación de movimiento. En el inspector de propiedades debemos asegurarnos que está activada la casilla **Ajustar** y no **Orientar** según trazado. También vamos a añadir una aceleración a la animación, de manera que el coche vaya más deprisa conforme recorre el camino. Introduce **-100** en el cuadro **Aceleración**. Como consecuencia, el coche irá acelerando durante el transcurso de la animación entre los dos fotogramas claves.

El resto de capas también deben durar hasta la posición **70** por lo que debemos insertar fotogramas.

En el último fotograma, coloca una acción de parada sobre una capa nueva que vas a llamar **Acciones**. Se supone que esto deberías saberlo de la práctica anterior. En esa capa te vas al fotograma **70**, insertar en un fotograma una acción **stop**.

Introducir efectos de línea de tiempo con animación

En la **map_stater** está también el texto **we are here** rodeado de una estrella. En primer lugar lo vamos a agrupar **Modificar<Agrupar**. Y continuación lo vamos a convertir en un símbolo, **Insertar>Convertir a símbolo**: le ponemos el nombre **entrella** y elegimos **Gráfico**. Insertamos una instancia del mismo símbolo y de esta manera tenemos un efecto de duplicado, situándolo **10** píxeles por abajo del primero.

A continuación seleccionamos ambos (con la mayúscula podemos seleccionar dos objetos al mismo tiempo). Una vez seleccionados vamos a insertar el efecto **Expandir**. **Insertar<Línea de tiempo<Efectos<Expandir**. En la pantalla se presenta un cuadro de diálogo con los valores predeterminados. Ahora vamos a cambiar algunos datos: introduce **10** en el cuadro dedicado al número de fotogramas de duración del efecto. Como consecuencia, tras añadir el efecto de

línea de tiempo al documento, la animación se repetirá cada 10 fotogramas. Selecciona Ambos para que produzca tanto una expansión como una contracción de las estrellas. Deja el ajuste Dirección del movimiento tal como está, introduce un valor igual a 4 para el desplazamiento de fragmento y rellena el resto de cuadros de ceros.

Tras introducir los valores anteriores, haz clic sobre el botón actualizar la vista previa, situado en la esquina superior derecha del cuadro de dialogo, para aplicar esos nuevos valores al efecto y comprobar el resultado en el panel de la derecha.

Quizás se haya reducido el número de fotogramas en la capa mapa por lo que será necesario añadir fotogramas para que tenga la misma longitud que el resto de las capas.

Utilización de hojas de estilos

Las hojas de estilo en cascada CSS (Cascading Style Sheets) permiten definir el modo en que se dispone el texto en las páginas web. El término cascada se refiere a la secuencia ordenada de estilos. Un estilo es un grupo de atributos de formato identificado por un solo nombre, que es el encargado de comunicar al navegador cómo mostrar un elemento. Los estilos en los documentos html permiten un gran control sobre el formato de texto.

La ventaja de utilizar estilos reside en que cuando se realiza un cambio en un atributo del estilo, todo el texto controlado por este estilo cambiará automáticamente de formato.

A partir de ahora vamos a poder cambiar desde las fuentes, tamaño, color y alineamiento, hasta atributos únicos como espacios entre caracteres y espacio entre líneas.

Hay dos formas de utilizar CSS, se puede utilizar un estilo interno (almacenado en el documento) cuando necesites dar formato a una sola página, o se puede utilizar una hoja de estilo externa (almacenada fuera del documento y vinculada a la página que estamos trabajando) cuando necesitemos controlar varios documentos a la vez, para mantener el mismo estilo de formato de texto en varias páginas. Es una manera de mantener un mismo estilo para todas las páginas de un sitio web.

Nosotros vamos a utilizar siempre hojas de estilo externas por diversos motivos:

- Es la única forma de diferenciar contenido y forma

- Al estar en un documento independiente podemos modificarlo sin que afecte a mi página web

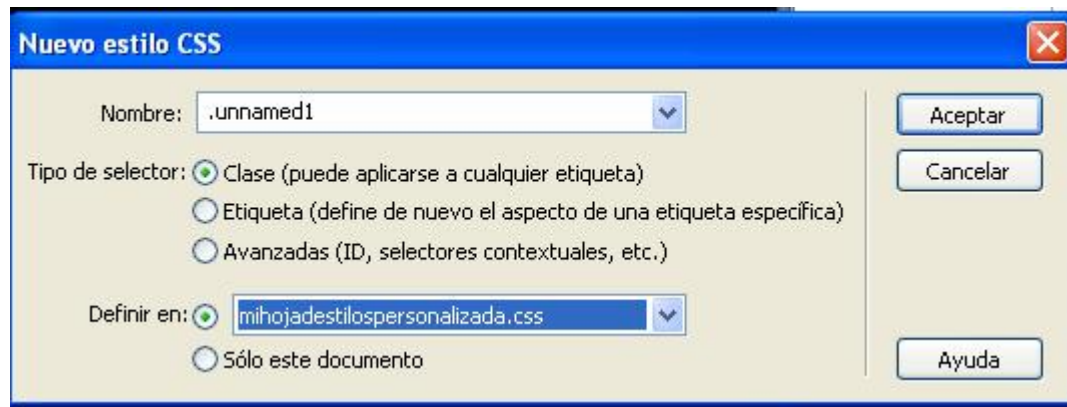
- De este modo se utiliza menos código: mayor velocidad de descarga

En las versiones más avanzadas de Dreamweaver los estilos CSS han cambiado su aspecto, aunque no sus funciones. Nosotros vamos explicar como se construye un estilo personalizado para nuestro documento en la versión 4, que la que tenemos en la sala de informática.

En **Ventana<Estilos CSS**. Se abre una ventana donde podemos abrir un nuevo estilo.

En tipo elegimos **Crear Estilo Personalizado (clase)** y en **Nombre** elegimos el nombre que queremos darle a nuestro estilo personalizado. Siempre debe ir precedido de un punto, si nosotros no lo ponemos lo pondrá Dreamweaver.

Elegimos **Definir en**, elegimos **Nuevo archivo de hoja de estilo**, cuando le damos a aceptar nos aparece el cuadro para guardar el documento. Le ponemos un nombre y lo guardamos en la carpeta donde vamos a trabajar. Sería conveniente crear una carpeta para este cometido.



Una vez creada se abre otro cuadro de diálogo donde podemos empezar a dar formato a nuestro estilo. Para conocer bien que podemos hacer en cada uno de ellos, puedes comprobarlo en la ayuda de Dreamweaver. En general podemos cambiar los siguientes criterios de estilo: tipos de fuente, fondos, cuadros, tipos de viñetas... Recuerda que se aplican al texto que estamos escribiendo en ese momento no a todo el documento. En las versiones superiores en el cuadro de propiedades se puede aplicar en [Estilo](#).

Lo ideal es tener muy claro qué formato vamos a dar a cada una de las partes de nuestro sitio web.