

4

Práctica: Macromedia Shockzone

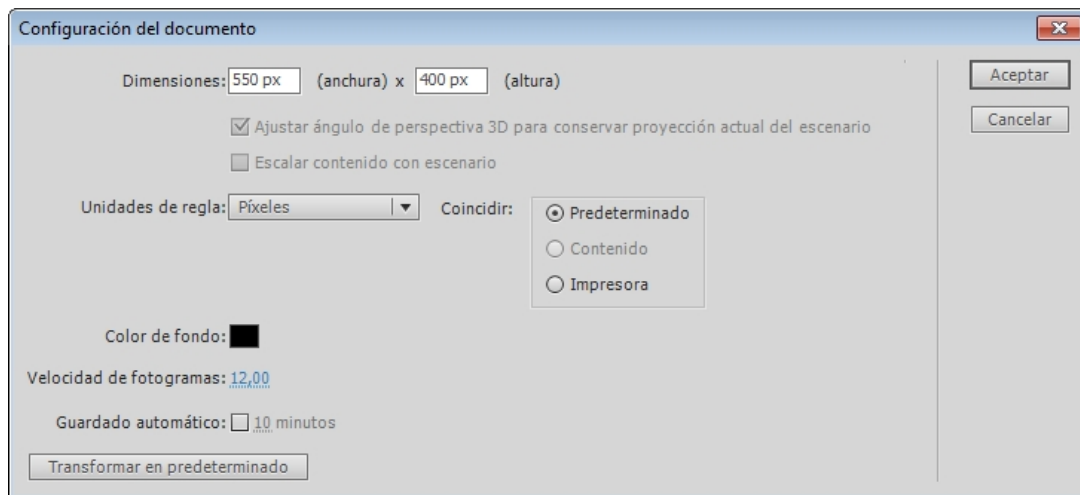
En esta práctica, vamos a realizar una animación que se estuvo viendo en la página Web de Macromedia (empresa de software de gráficos y desarrollo web que fue comprada por Adobe en el año 2005) durante varios años. Se trata de una animación creada por Hillman Curtis, director general y director creativo de "hillmancurtis.com, Inc.", empresa de diseño de Nueva York, que hoy día se encuentra a la vanguardia del diseño de gráficos en movimiento para la Web.

Preparar el escenario

1. En el menú **Archivo**, seleccione la opción **Nuevo** o pulse la combinación de teclas **CTRL+N** para comenzar con un nuevo documento.
2. A continuación, diríjase al menú **Modificar** y seleccione la opción **Documento** para abrir el cuadro de diálogo *Configuración del documento*.
3. Mantenga los valores por defecto para que la animación tenga unas proporciones 4:3. Para nuestra nueva práctica, mantenga también la velocidad de fotogramas en **12** fotogramas por segundo y las dimensiones por defecto (**550 x 400 píxeles**).

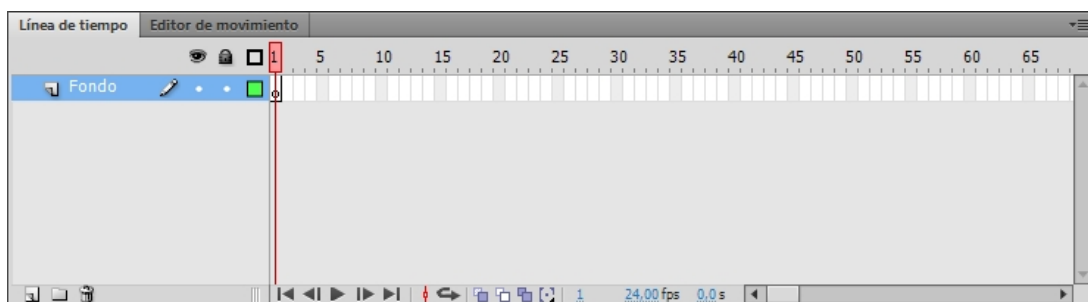
Nota: Sólo debe cambiar la velocidad de fotogramas cuando sepa que puede permitirse un incremento del tamaño del archivo *.SWF y del tiempo de carga.

4. Establezca como color de fondo el negro haciendo clic sobre el cuadro de color **Color de fondo** y seleccionando el color negro en la paleta que aparece.
5. Para finalizar, haga clic en el botón **Aceptar**.

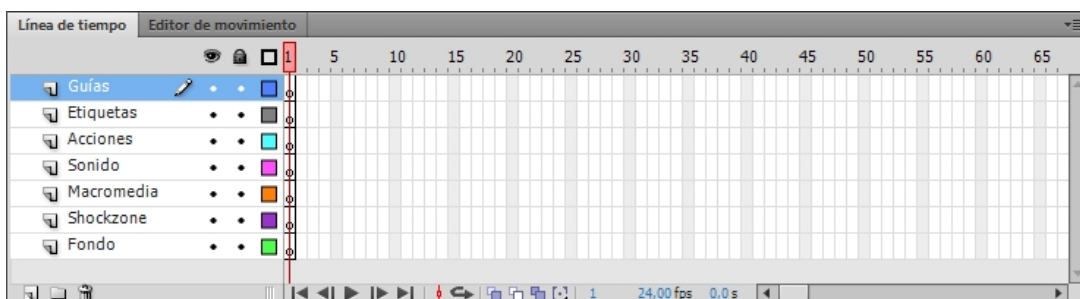


Crear las capas


1. Si observa la línea de tiempo de nuestro proyecto, verá que por defecto se crea una capa con el nombre **Capa 1**.
2. Cambie el nombre de esta capa a **Fondo** haciendo doble clic sobre el nombre y escribiendo el nuevo texto. Esta capa es la que estará siempre por debajo del resto.

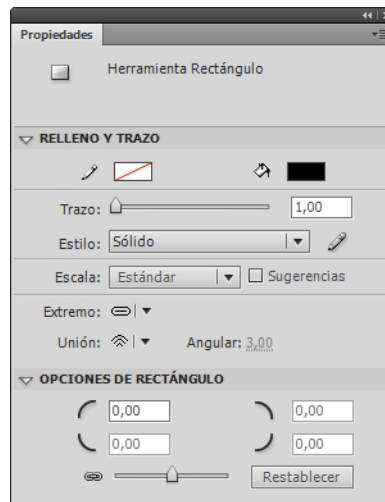


3. Cree una nueva capa haciendo clic sobre el botón **Nueva capa** situado en la parte inferior izquierda de la línea de tiempo. La nueva capa se añadirá sobre la capa **Fondo**.
4. Repita el paso anterior cinco veces más para obtener un total de siete capas, a las que llamará: **Guías**, **Etiquetas**, **Acciones**, **Sonido**, **Macromedia**, **Shockzone** y **Fondo**. Asigne los nombres en el mismo orden que se muestra en la ilustración.

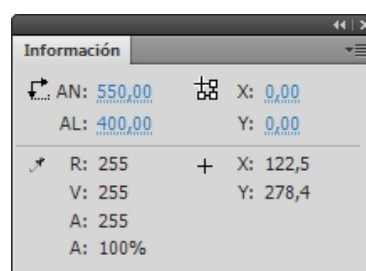


Establecer un símbolo de fondo

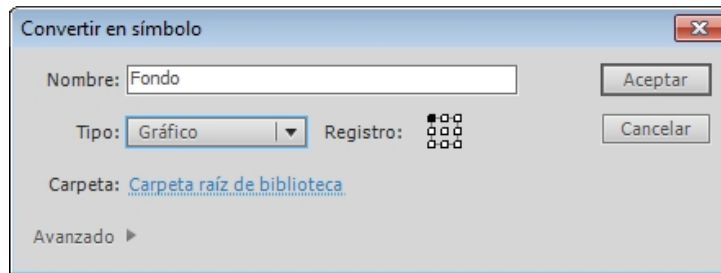
1. Haga clic sobre la capa **Fondo**. A la derecha del nombre de la capa, aparecerá un pequeño lápiz que indica que la capa se encuentra activa y preparada para realizar las modificaciones que desee.
2. Seleccione la **Herramienta Rectángulo** en el panel **Herramientas**. 
3. Haga clic sobre el botón **Color de trazo** y active **Sin color**. Haga clic sobre la muestra de color **Color de Relleno** y seleccione el color negro en la paleta.



4. Dibuje un rectángulo en la escena. El rectángulo no tiene que ser exactamente igual que el tamaño del escenario. Tendrá oportunidad de ajustarlo más tarde.
5. Seleccione el rectángulo y pulse la combinación de teclas **CTRL+I** para abrir el panel **Información**.
6. Asegúrese de que, en el mapa de la imagen, esté seleccionado el vértice superior izquierdo y escriba **0** en los campos **X** e **Y**. Esto desplazará el origen del rectángulo a la esquina superior izquierda del escenario.
7. Escriba **550** en el campo **Ancho**, y **400**, en el campo **Alto** para que el rectángulo se ajuste a las dimensiones del escenario.

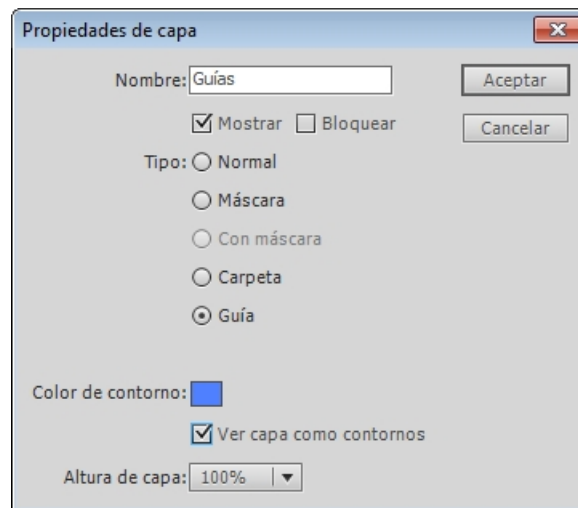


8. Con el rectángulo aún seleccionado, conviértalo en un símbolo pulsando la tecla **F8**. En el cuadro de diálogo *Convertir en símbolo*, escriba **Fondo** en el campo de edición **Nombre** y seleccione **Gráfico** en la lista desplegable **Tipo**.




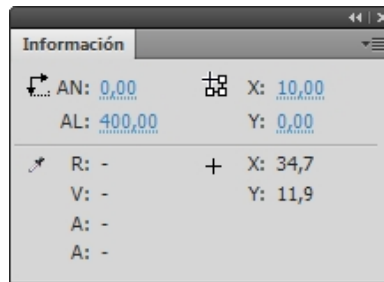
Establecer la capa guía

1. Haga doble clic en el icono de la capa superior, llamada **Guías**, para abrir el cuadro de diálogo Propiedades de Capa.
2. Active las opciones **Guía** y **Ver capa como contornos**, y haga clic en el botón **Aceptar**.



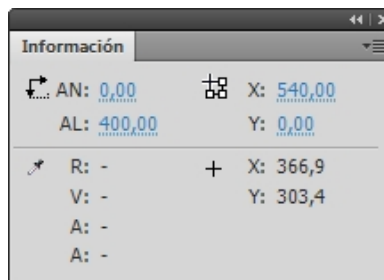
Crear y situar las guías

1. Con la capa guía seleccionada, escoja la **Herramienta Línea** en el panel  **Herramientas**.
2. Haga clic sobre la muestra de color **Color de trazo** y seleccione el color blanco en la paleta.
3. Dibuje una línea recta vertical en la parte izquierda de la escena. Mantenga pulsada la tecla **MAYÚS** mientras dibuja para asegurarse de que la línea es recta. El tamaño de la línea no importa; la ajustaremos a continuación.
4. Seleccione la línea y pulse la combinación de teclas **CTRL+I** para abrir el panel **Información**.
5. Escriba **10** en el campo **X**, y **0**, en el campo **Y**, para situar la línea a 10 píxeles del borde izquierdo creando un margen.
6. Escriba **400** en el campo **Alto** para ajustar la línea a las dimensiones de la escena.

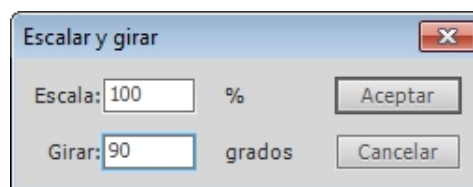


Nota: Observe que la línea es del color especificado para la capa. Puede cambiar este color haciendo doble clic sobre el icono de la capa guía y seleccionando el nuevo **Color de trazo**. Ahora, la idea es repetir el proceso hasta definir un margen de 10 píxeles alrededor de toda la escena y también un punto central.

7. Seleccione la línea y, en el menú **Edición**, seleccione la opción **Copiar**.
8. Copie la línea ejecutando la opción **Pegar** del menú **Edición**. La línea se copiará en el centro de la escena, que es exactamente donde la necesitará para crear el eje central.
9. Duplique la línea central seleccionando en el menú **Edición** la opción **Duplicar** o, en su defecto, pulsando la combinación de teclas **CTRL+D**.
10. En el panel **Información**, que aún debería encontrarse abierto, cambie el valor de las coordenadas **X** a **540**, y el valor de la **Y**, a **0**.

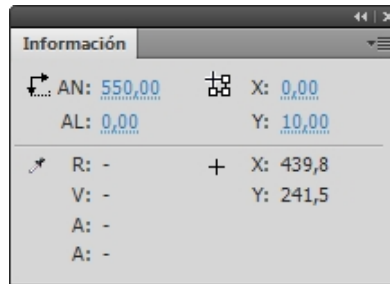


11. Copie la línea vertical, que aún se encuentra en el portapapeles, pulsando la combinación de teclas **CTRL+V**. La nueva línea se copiará justo encima de la que ya existía en el centro.
12. En el menú **Modificar**, seleccione **Transformar** y, en el submenú que aparece, escoja la opción **Escalar y Girar**.
13. En el cuadro de diálogo *Escalar y Girar*, escriba **90** en el campo **Girar** y haga clic sobre el botón **Aceptar**. La línea gira hasta situarse en posición horizontal.

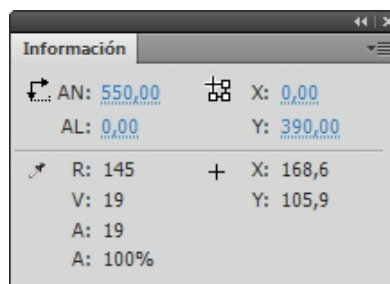


14. En el panel **Información**, active el punto central en el mapa de imagen y cambie el campo **Ancho** a **550**. La línea crece desde su punto central hasta adquirir las dimensiones del escenario.
15. Duplique la línea horizontal pulsando la combinación de teclas **CTRL+D**.

16. En el panel **Información**, seleccione nuevamente el vértice superior izquierdo del mapa, y mueva la línea a la parte superior del escenario cambiando el valor de la **X** a **0**, y el valor de la **Y**, a **10**.



17. Para finalizar, duplique esta línea y, en el panel **Información**, escriba **0** en el campo de la **X**, y **390**, en el campo de la **Y**.



Nota: Ya tiene definidas las guías que utilizaremos para mantener la acción dentro de los márgenes y trabajar alrededor de un punto central. Puede desactivar la capa en cualquier momento haciendo clic sobre el símbolo del ojo.

Crear el texto “macromedia”:

1. En el menú **Insertar**, seleccione la opción **Nuevo símbolo**, para crear un nuevo elemento gráfico con el nombre **macromedia**. Automáticamente, se abre el modo edición del símbolo que vamos a crear.
2. Seleccione la **Herramienta Texto** y elija una fuente, un tamaño de fuente y un color. Para nuestro ejemplo, vamos a utilizar la fuente **Verdana**, con un tamaño de **44** puntos y en color blanco.
3. Haga clic sobre la escena y escriba **macromedia**. Sitúe el texto en el centro con el panel **Alinear** que se abre pulsando la combinación de teclas **CTRL+K**.



Animar el texto “macromedia”

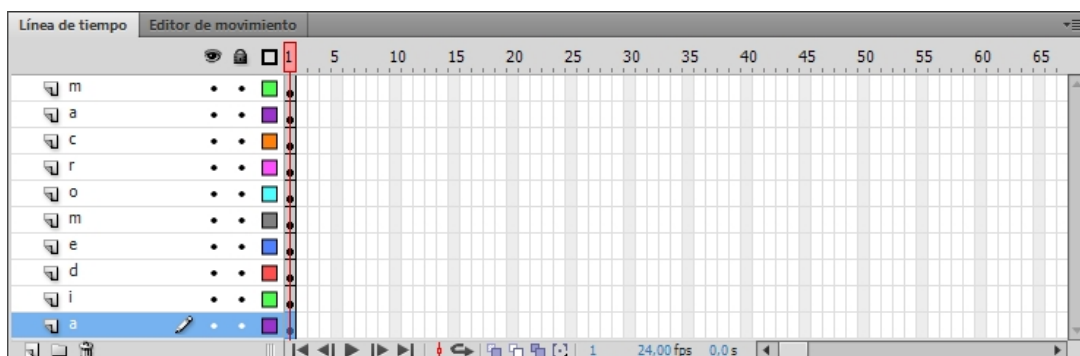
1. Cree diez capas, una por cada letra que compone la palabra “macromedia”. Por el momento, no cambie los nombres a las capas, deje los nombres que aparecen por defecto.
2. En la capa inicial, seleccione el texto y pulse la combinación de teclas **CTRL+B** dos veces. El texto seleccionado se convierte en una serie de curvas (ya no se podrá editar como texto).



3. Haga clic sobre cualquier parte de la escena para desactivar la selección de la palabra entera.
4. Seleccione la primera letra **m**, y a continuación, la opción **Convertir en símbolo** o pulse directamente la tecla **F8**. En el cuadro de diálogo *Convertir en símbolo*, escriba un nombre para el símbolo gráfico.



5. Corte la letra utilizando la combinación de teclas **CTRL+X** y seleccione el fotograma clave 1 de la capa superior.
6. En el menú **Editar**, seleccione la opción **Pegar in Situ**.
7. Repita ahora los pasos 4-6 para cada una de las nueve letras restantes.
8. Tras situar cada una de las letras en su propia capa, cambie el nombre de cada capa haciendo doble clic sobre el nombre actual y escribiendo la letra que contiene.



Creación de la interpolación

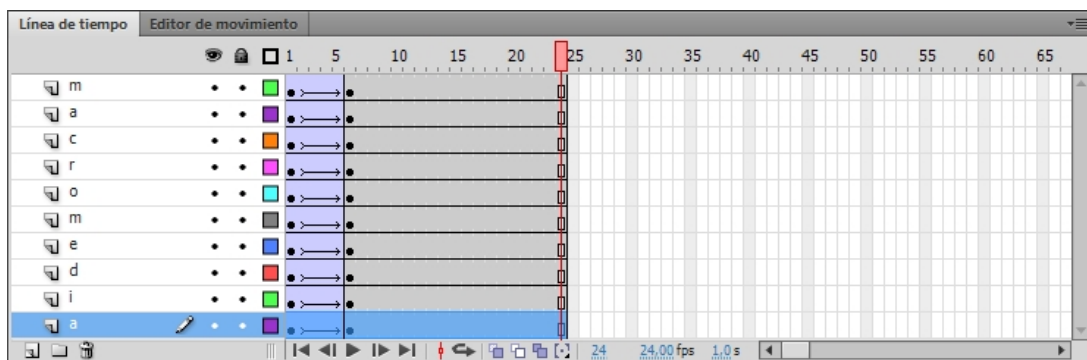
1. Haga clic sobre el fotograma **24** en la línea de tiempo y arrastre hacia abajo hasta la primera capa. Así, se seleccionarán los fotogramas número **24** en todas las capas al mismo tiempo.
2. En el menú **Insertar**, escoja la opción **Fotograma**, o pulse la tecla **F5**. Se añaden nuevos fotogramas a las capas.

3. Seleccione en todas las capas el fotograma número **6**.
4. En el menú **Insertar**, seleccione la opción **Fotograma** clave o utilice la tecla **F6**.
5. En la línea de tiempo, seleccione el primer fotograma clave de todas las capas. Pulse el botón secundario del ratón sobre la selección y en el menú emergente que aparece, seleccione la opción **Crear interpolación clásica**.

Nota: De momento, no podremos ver ningún cambio entre los diferentes fotogramas porque no hemos realizado ninguna transformación.

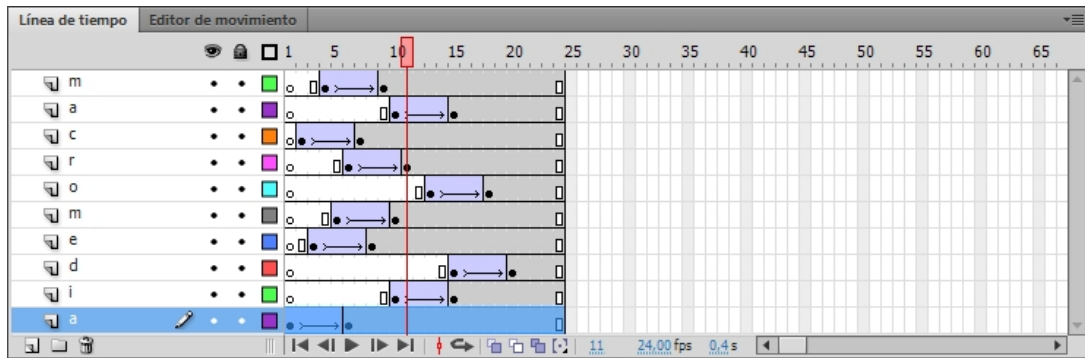
Aplicación de transformaciones a las letras

1. Todavía dentro de la pantalla de edición del símbolo **macromedia**, seleccione el primer fotograma clave de la primera capa.
2. Abra el panel **Propiedades**, seleccione **Alfa** en la lista desplegable **Estilo** y reduzca el porcentaje de visualización a **0**.
3. Con el mismo fotograma clave seleccionado, en el menú **Modificar**, seleccione **Transformar** y en el submenú que aparece, la opción **Escalar y Girar**.
4. En el cuadro de diálogo *Escalar y Girar*, cambie el valor de la escala al **55%**.
5. Repita los pasos 1-4 para todas las letras, teniendo cuidado de seleccionar siempre el primer fotograma clave de cada capa.



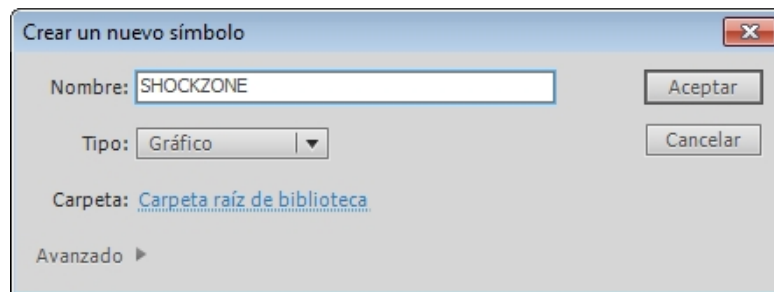
Nota: Ahora podrá ver los efectos de la acción al desplazar la cabeza lectora (el cuadro rojo situado en la escala de la línea de tiempo) de un fotograma a otro.

6. En la primera capa, seleccione el rango de fotogramas comprendido entre los dos fotogramas clave, es decir, del fotograma 1 al 6.
7. A continuación puede arrastrar el intervalo de fotogramas seleccionados a una nueva posición en la línea de tiempo.
8. Repita lo mismo con cada capa, moviendo cada intervalo de fotogramas a posiciones ligeramente diferentes, hasta que el panel de tiempo quede de manera similar al de la imagen.



Crear el texto "SHOCKZONE"

1. En el menú **Insertar**, seleccione la opción **Nuevo símbolo**, para crear un nuevo elemento gráfico con el nombre **SHOCKZONE**. Automáticamente, se abre el modo edición del símbolo que vamos a crear.



2. Seleccione la **Herramienta Texto** y elija una fuente, un tamaño de fuente y un color. Esta vez utilice la misma fuente en negrita con un tamaño de **44** puntos y en color blanco.
3. Haga clic sobre la escena y escriba **SHOCKZONE**. Sitúe el texto en el centro con el panel **Alinear**, que se abre pulsando la combinación de teclas **CTRL+K**.



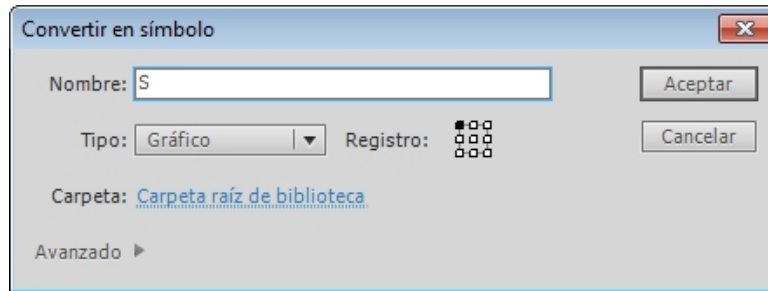
Configuración de fotogramas

1. Cree nueve capas, una por cada letra que componen la palabra SHOCKZONE. Por el momento, no cambie los nombres a las capas, deje los nombres que aparecen por defecto.
2. En la capa inicial, seleccione el texto y pulse la combinación de teclas **CTRL+B** dos veces. El texto seleccionado se convierte en una serie de curvas (ya no se podrá editar como texto).

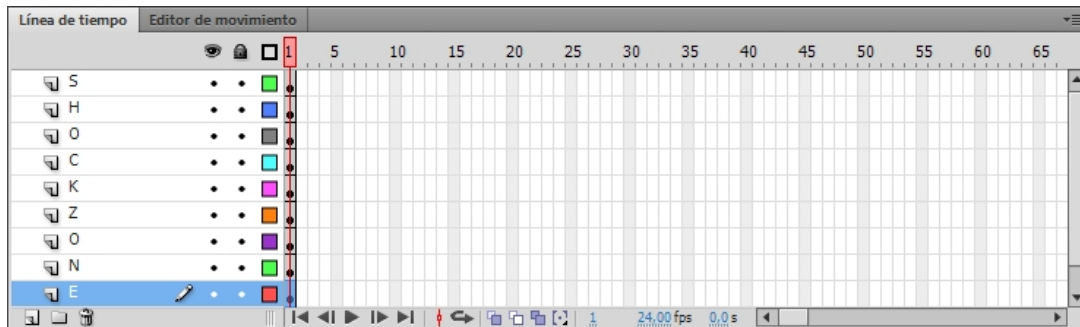


3. Haga clic sobre cualquier parte de la escena para desactivar la selección de la palabra entera.

4. Seleccione la primera letra **S** y ejecute la opción **Convertir en símbolo** o pulse directamente la tecla **F8**. En el cuadro de diálogo *Convertir en símbolo*, escriba un nombre para el símbolo gráfico.



5. Corte la letra utilizando la combinación de teclas **CTRL+X** y seleccione el fotograma clave 1 de la capa superior.
6. En el menú **Editar**, escoja la opción **Pegar in Situ**.
7. Repita los pasos 4-6 para cada una de las ocho letras restantes.
8. Tras situar cada una de las letras en su propia capa, cambie el nombre de cada capa haciendo doble clic sobre el nombre actual y escribiendo la letra que contiene.



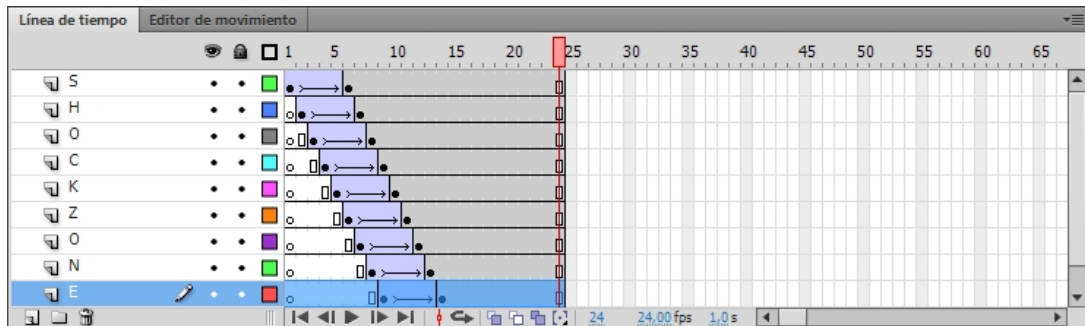
Creación de la interpolación

1. Haga clic sobre el fotograma **24** en la línea de tiempo y arrastre hacia abajo hasta la primera capa. Así, se seleccionarán los fotogramas número **24** en todas las capas al mismo tiempo.
2. En el menú **Insertar**, escoja la opción **Fotograma**, o pulse la tecla **F5**. Se añaden nuevos fotogramas a las capas.
3. Seleccione en todas las capas el fotograma número 6.
4. En el menú **Insertar**, seleccione la opción **Fotograma clave** o utilice la tecla **F6**.
5. En la línea de tiempo, seleccione el primer fotograma clave en todas las capas. Pulse el botón secundario del ratón sobre la selección, y en el menú emergente que aparece, seleccione la opción **Crear interpolación clásica**.

Aplicación de transformaciones a las letras

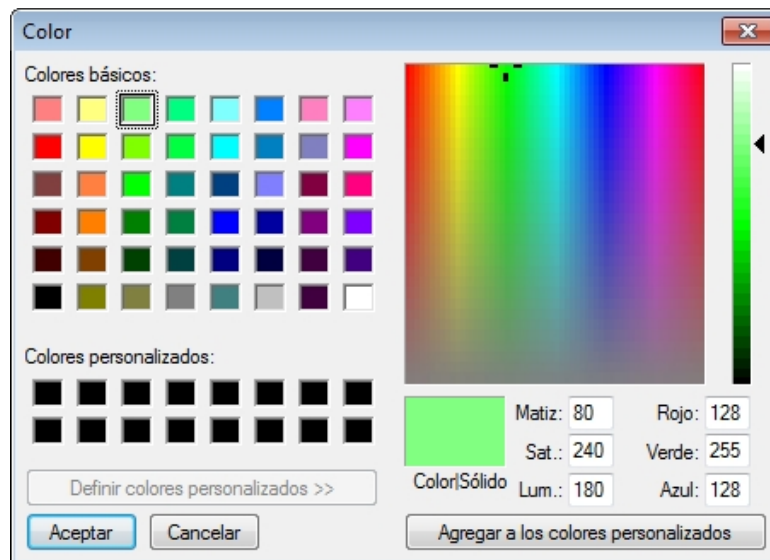
1. Todavía dentro de la pantalla de edición del símbolo **SHOCKZONE**, seleccione el primer fotograma clave de la primera capa.
2. Abra el panel **Propiedades**, seleccione **Alfa** en la lista desplegable **Estilo** y reduzca el porcentaje de visualización a **0**.
3. Repita los pasos 1-2 para todas las capas, teniendo cuidado de seleccionar siempre el primer fotograma clave de cada capa. Esta vez, modifique también la escala de cada letra al **22%**.

4. En la segunda capa, seleccione el rango de fotogramas comprendido entre los dos fotogramas clave, es decir, del fotograma 1 al 6.
5. Arrastre el intervalo de fotogramas seleccionados un fotograma hacia delante, de manera que comience en el fotograma 2.
6. Repita este último paso con cada capa, moviendo el intervalo seleccionado un fotograma por delante del paso anterior.



Crear los círculos

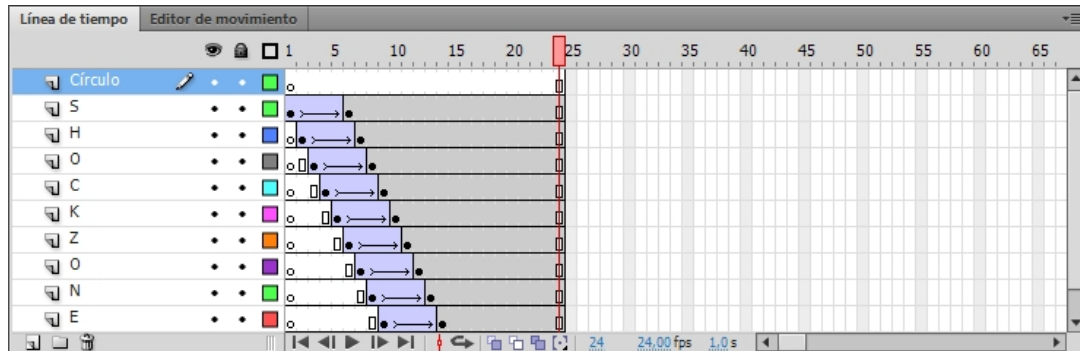
1. En el menú **Insertar**, seleccione la opción **Nuevo símbolo**, para crear un nuevo elemento gráfico con el nombre **Óvalo**. Automáticamente, se abre el modo edición del símbolo que vamos a crear.
2. Seleccione la **Herramienta Óvalo** en el panel **Herramientas**.
3. Haga clic sobre el botón **Color de Relleno** y active **Sin color**.
4. Abra el panel **Propiedades** y establezca el grosor de línea en **2**.
5. Haga clic sobre la muestra de color **Color de trazo** del área **RELLENO Y TRAZO** y, en la paleta de colores que se muestra, haga clic sobre el botón de la parte superior. Aparecerá el cuadro de diálogo **Color**.
6. Seleccione un color verde intermedio.



7. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo.
8. Dibuje un círculo de unos 100 píxeles de diámetro (pulse la tecla **MAYÚS** para asegurarse de crear un círculo). Puede comprobar el tamaño abriendo el panel **Información**.
9. Seleccione el círculo y utilice el panel **Alinear** para centrarlo en la escena.

Combinación de círculos y letras

1. Abra el símbolo SHOCKZONE para editarlo.
2. Añada una nueva capa haciendo clic sobre el botón **Nueva capa**.
3. Llame a la capa con el nombre **Círculo**.



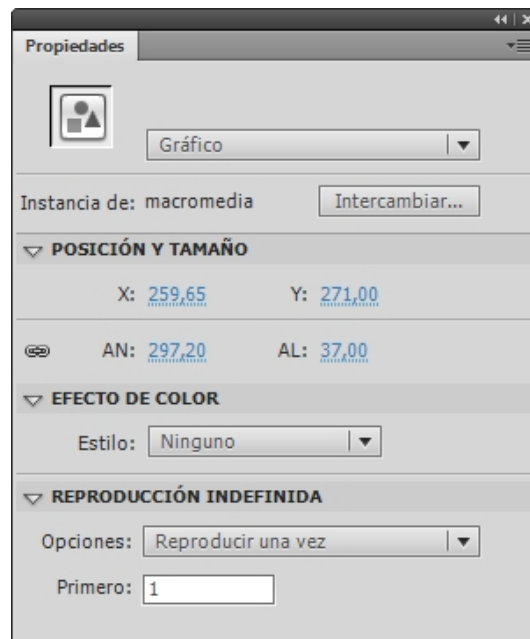
4. Arrastre uno de los círculos hasta el escenario.
5. Desplace la cabeza lectora hasta el fotograma 6, donde la primera letra es totalmente visible, y sitúe el círculo rodeando a la letra.
6. Añada fotogramas clave en los fotogramas **3** y **6**, y un fotograma clave en blanco en el **7**.
7. Seleccione el primer fotograma clave y en el menú **Modificar**, seleccione **Transformar**. En el submenú que aparece, escoja la opción **Escalar y Girar**.
8. Modifique la escala del círculo al **125%**.
9. Abra el panel **Propiedades**, seleccione **Alfa** en la lista desplegable **Estilo**, y reduzca el porcentaje de visualización a **0**.
10. Seleccione el tercer fotograma clave, establezca **Alfa** igual **0**, y la escala, al **22%**.
11. Utilizando la tecla **MAYÚS**, seleccione los fotogramas **1** y **3**.
12. En el menú **Insertar**, seleccione la opción **Interpolación de movimiento** para crear la interpolación en ambos fotogramas al mismo tiempo.

Montaje final de la escena

1. En la línea de tiempo de la **Escena 1**, añada suficientes fotogramas en todas las capas hasta un total de sesenta.
2. Desde la biblioteca, arrastre el símbolo macromedia dentro de la capa correspondiente.
3. Arrastre la cabeza lectora hasta que sea visible toda la palabra.
4. Utilice las guías para situar la palabra junto al margen izquierdo y ligeramente por encima del centro del escenario.



5. Seleccione el símbolo **macromedia**, diríjase al panel **Propiedades**, seleccione la opción **Reproducir una vez** en la lista desplegable **Opciones** del área **REPRODUCCIÓN INDEFINIDA**.



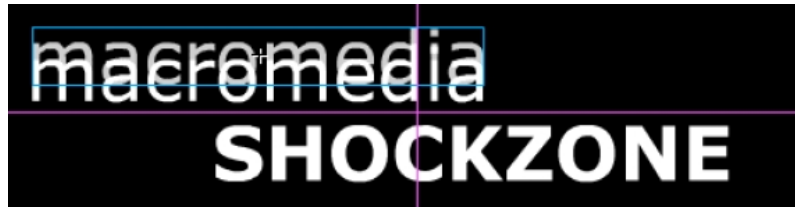
6. En el mismo fotograma en el que termina la animación de la palabra “macromedia”, cree un fotograma en la capa **Shockzone**.
7. Repita los pasos 3 – 6 en la capa **Shockzone** utilizando el símbolo **SHOCKZONE**, situando la palabra junto al margen derecho, ligeramente por debajo de la línea central.



8. Seleccione el símbolo **SHOCKZONE**, diríjase al panel **Propiedades**, y seleccione la opción **Reproducir una vez** en la lista desplegable **Opciones** del area **REPRODUCCIÓN INDEFINIDA**.

Creación de transiciones divisorias:

1. Añada dos nuevas capas justo encima de la capa **Macromedia**. Llámelas **Macromedia 02** y **Macromedia 03**.
2. Establezca el fotograma en el que quiera que comience la transición. Recuerde que la transición tiene que ser suficientemente rápida (menos de un segundo). En este caso, recomendamos asignar quince fotogramas.
3. Añada un fotograma clave en la capa **Macromedia** y en las dos nuevas capas que ha creado en el fotograma en el que comenzará la transición. Obtendrá un fotograma clave relleno en la capa **Macromedia** y dos vacíos en las otras dos.
4. Seleccione el nuevo fotograma clave relleno haciendo clic sobre él. Copie su contenido en la capa **Macromedia 02**.
5. Seleccione el fotograma clave en la capa **Macromedia 02** y cámbiele el valor alfa reduciendo su visibilidad a un **80%**.
6. Inserte otro fotograma clave en la misma capa, en el penúltimo fotograma de la escena.
7. Con este fotograma clave seleccionado, mueva el texto ligeramente hacia arriba.



8. Con el segundo fotograma clave seleccionado, cambie su valor alfa reduciendo su visibilidad al **0%**.
9. Cree la interpolación de movimiento.
10. Añada un fotograma clave vacío en el último fotograma de la escena pulsando la tecla **F7**.
11. Repita los pasos 4 – 10 en la capa **Macromedia 03**, pero, en este caso, desplace el texto hacia abajo.
12. Añada un fotograma clave en el penúltimo fotograma de la escena, en la capa **Macromedia**.
13. Con este fotograma clave aún seleccionado, cambie su valor alfa a **0**, y la escala al **80%**, de manera que, mientras las capas **Macromedia 02** y **Macromedia 03** se separan y desaparecen, la capa **Macromedia** se vaya hacia el fondo.
14. Para finalizar, cree la interpolación de fotogramas en la capa **Macromedia**.
15. Al reproducir la animación, verá el efecto totalmente terminado. Si le gusta la tipografía, verá oportunidades infinitas de animación en cada palabra.

