
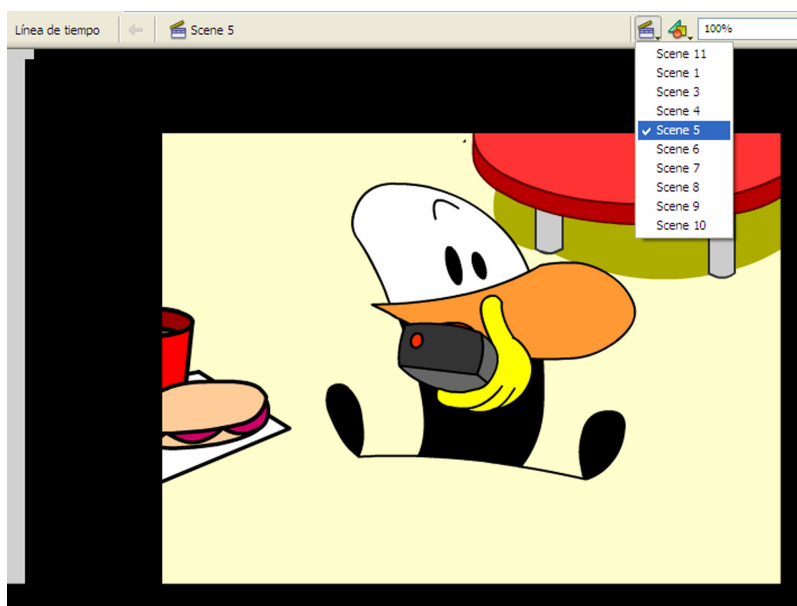


9. Treballar amb escenes

Les escenes ens permeten treballar en una mateixa pel·lícula tenint diferents espais virtuals dins d'un mateix document, és a dir sense haver de recórrer a altres documents flash. Farem servir les escenes normalment quan hi hagi canvis d'escenari, o bé quan una animació sigui excessivament llarga i a la línia de temps ens resulti complicat treballar.

Per a introduir una nova escena hem d'anar al menú "insertar > escena". En una pel·lícula publicada les escenes es reproduïxen en l'ordre que es creen (escena1, escena2, etc.) llevat que se'ls apliqui interactivitat. Podem canviar d'escena des de la icona , situada en l'extrem superior dret de la línia de temps.



Observem el menú desplegable que conté totes les escenes de la pel·lícula

guardar animacions com a clips de pel·lícula

Els clips de pel·lícula solen ser petites animacions que, o bé es fan servir de manera recurrent, o bé estan presents eventualment al llarg d'una animació més sofisticada. Qualsevol animació d'una pel·lícula, inclús una pel·lícula sencera, pot ser guardada com a clip de pel·lícula. Un símbol *clip de pel·lícula* té la seva pròpia línia de temps, encara que aparentment, col·locat sobre l'escenari de nou, només ocupi un fotograma.

Els clips de pel·lícula mantenen la banda sonora i la interactivitat i no podem treballar directament sobre ells (ja que es tracta d'un símbol) però mostren el seu contingut i poden ser editats quan fem doble clic sobre ells i entrem en el mode edició.

Per a **guardar una animació com a clip**, fem el següent:

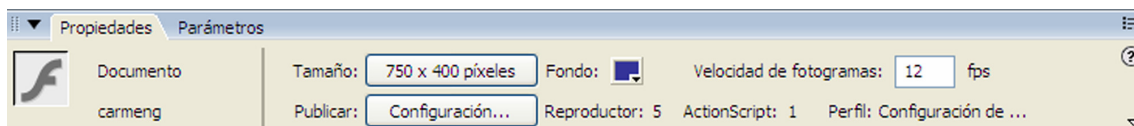
- Realitzem una animació.
- Seleccionem des del primer fotograma fins a l'últim de l'animació i amb el botó dret seleccionem > copiar fotogrames.

- Després anem a la pel·lícula on volem que s'inclogui el “movie clip” i creem un nou símbol (control + f8), immediatament obrirà el mode editar símbol de tal símbol, ens situem en el primer fotograma i amb el botó dret seleccionem > apegar fotogrames.
- Tornem al mode editar pel·lícula i observem que no està en l'escenari, ja que hem editat el símbol en el mode editar símbol però no està en l'escenari.
- Obrim la finestra biblioteca i busquem el símbol que acabem de guardar, si està bé apareixerà amb un icona de *play* sobre la pantalla; arrossegueu-lo sobre l'escenari en el lloc on es vol col·locar.

10. Propietats de la pel·lícula

Potser aquest hauria de ser el primer apartat d'aquest capítol, doncs en funció de quines propietats definim per a la pel·lícula que realitzem, condicionarem el seu resultat. No obstant això, en qualsevol moment podem accedir i modificar les propietats de la pel·lícula i especialment haurem de tenir-les en compte en el moment que procedim a la publicació, per aquest motiu l'hem deixat per al final.

Com ja hem comentat abans, per poder accedir a les propietats fonamentals d'una arxiu o pel·lícula Flash només hem de fer clic sobre l'àrea de l'escenari (i fora) sense tenir cap objecte seleccionat. Al menú de propietats inferior trobarem en primer lloc l'opció de canviar el tamany de la pel·lícula; aquest ve determinat en píxels d'amplaria i d'alçada. També podem canviar el color de fons amb que apareixerà la pel·lícula i la velocitat en fotogrames per segon, per defecte 12. La velocitat de fotogrames és única per a tota la pel·lícula flash, per la qual cosa convé determinar-la al principi.



barra de propietats d'una pel·lícula

A Baix del tamany tenim el botó de configuració, que està directament relacionat amb les opcions de publicació.

11. Publicació d'una pel·lícula flash

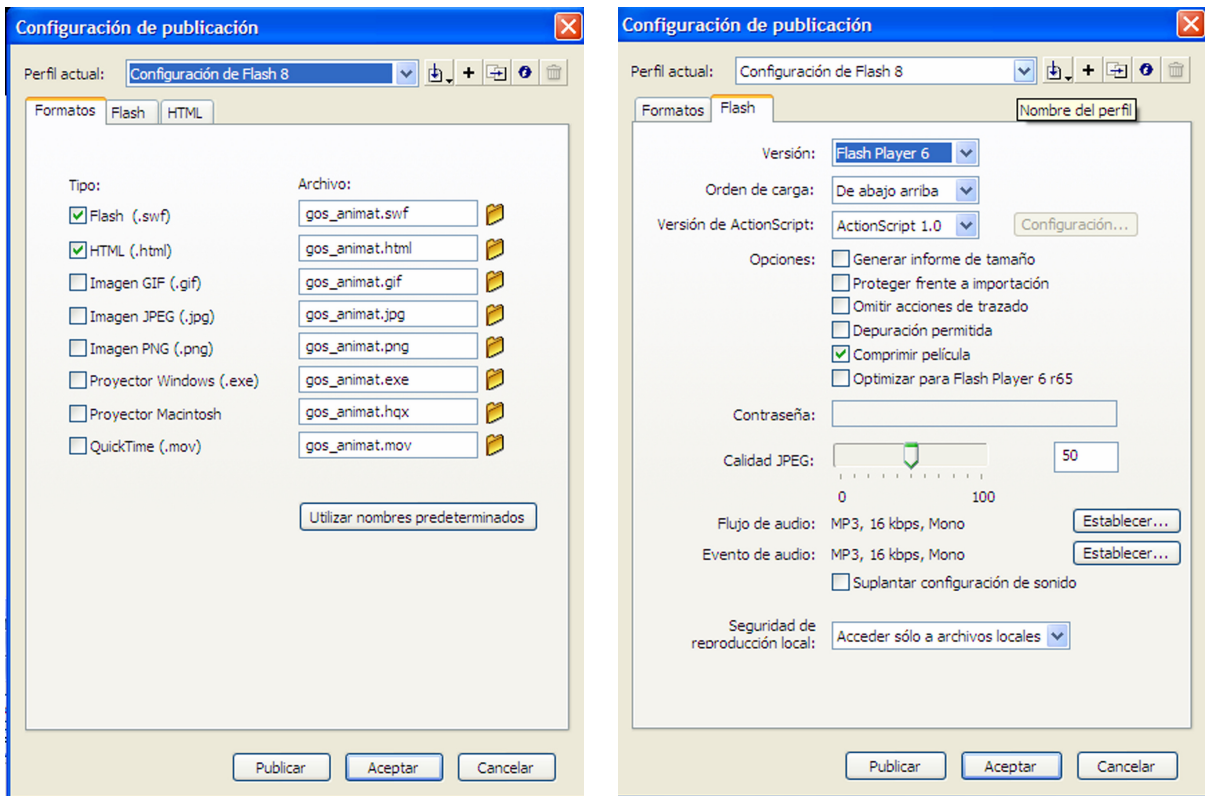
Publicar una pel·lícula Flash significa convertir el format d'edició amb que treballem en un arxiu compacte de reproducció (.swf). Quan premem control + enter per a visualitzar una pel·lícula, de fet, ja l'estem publicant, amb l'opció “configuración”, a més, determinarem els paràmetres de la publicació.

En la primera pestanya tenim l'opció “formatos” mitjançant la qual seleccionem el tipus de format amb que exportarem la pel·lícula. Per defecte hi ha el format estàndard swf, i el format web, html, però podem exportar en diferents formats de arxiu d'imatge i de

pel·lícules o executables (no necessiten del reproductor Flash per funcionar però ocupen molt), per a diferents plataformes.

La segona opció fa referència al format de publicació triat, en aquest cas, flash. Aquí podem determinar quina versió del reproductor serà necessària per reproduir aquest arxiu: pot ser la que correspon al programa (en el nostre cas la 8) o pot ser una versió anterior per tal que es pugui obrir en reproductors més antics. Podeu generar un informe de tamany per tal de comprovar en quins fotogrames hi ha més càrrega.

És important tenir en compte entre les opcions “proteger frente a importación” que evita que un cop la pel·lícula estigui publicada que es pugui importar des d’el programa. També cal activar comprimir pel·lícula, per obtenir un pes menor així com configurar la qualitat **jpeg** en el cas de tenir gràfics d’aquest tipus en la pel·lícula. El mateix succeeix amb els formats d’audio. Totes les propietats dels formats s’activen segons els formats triats per a la publicació.



Menú de configuració de l’exportació de la pel·lícula

Un cop determinades les propietats de publicació procedim a publicar prement el botó des d’aquest menú, o bé des del menú principal “archivo > publicar”. Apareixeran tants arxius com formats i opcions hagueu marcat.