

Práctica 2

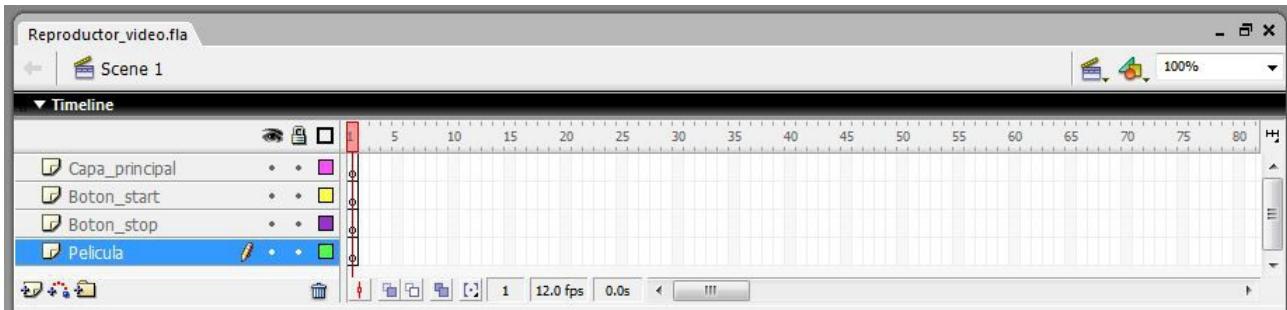
Laboratorio de Diseño y Desarrollo de Material Multimedia Aplicada
Departamento de Automática



Creación de las capas

Capas necesarias:

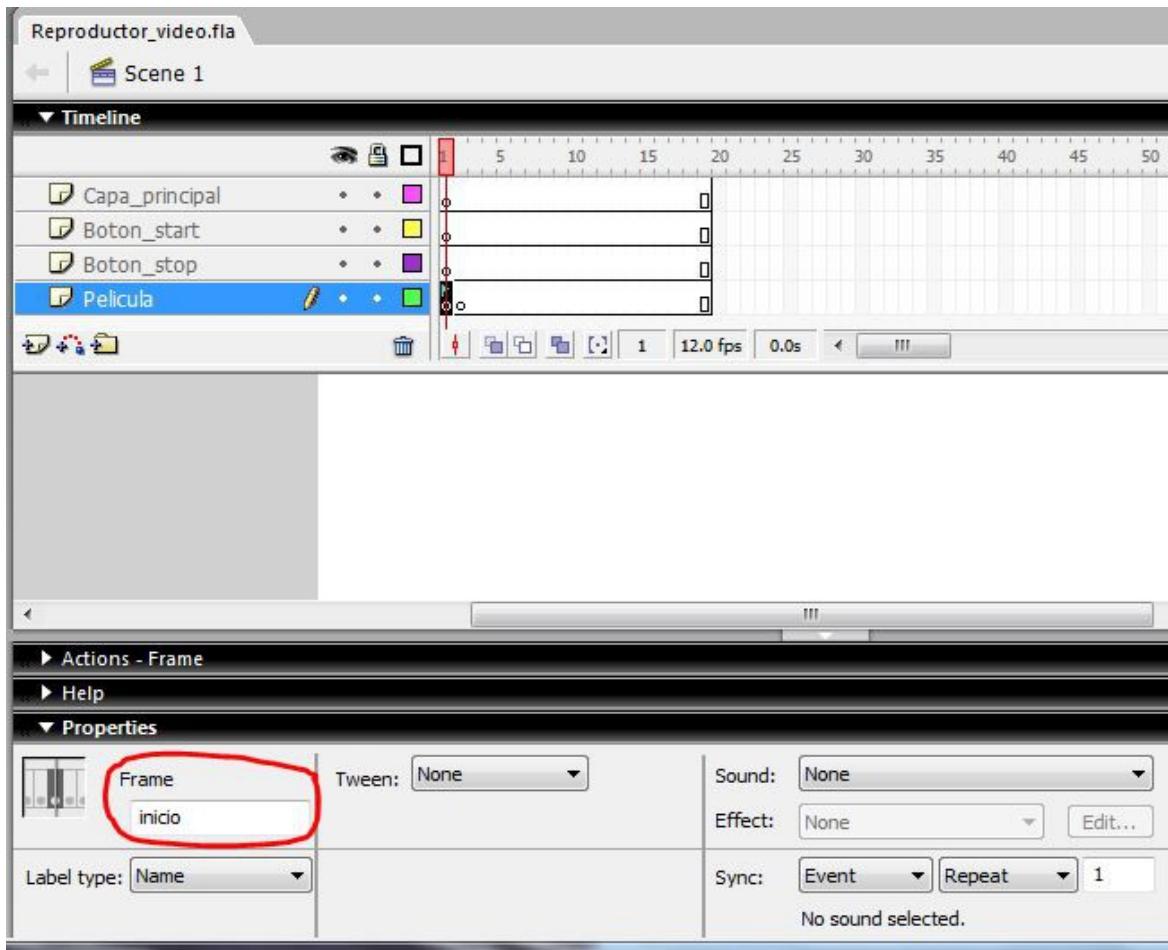
- 1.- Capa_principal: Controla que no se inicie la pelicula
- 2.- Pelicula: Es la que va a contener nuestro video
- 3.- Boton_start: Es la que va a controlar el botón start
- 4.- Boton_stop: Es la que va a controlar el botón stop



Asignamos etiquetas importantes a aquellas capas, y correspondientes keyframes que lo van a necesitar.

Para nuestro caso, vamos a necesitar 2 estados en el programa, y por lo tanto dos labels: Una para el inicio de la aplicación, en la que no aparece el video, y otra en la que el video se está reproduciendo.

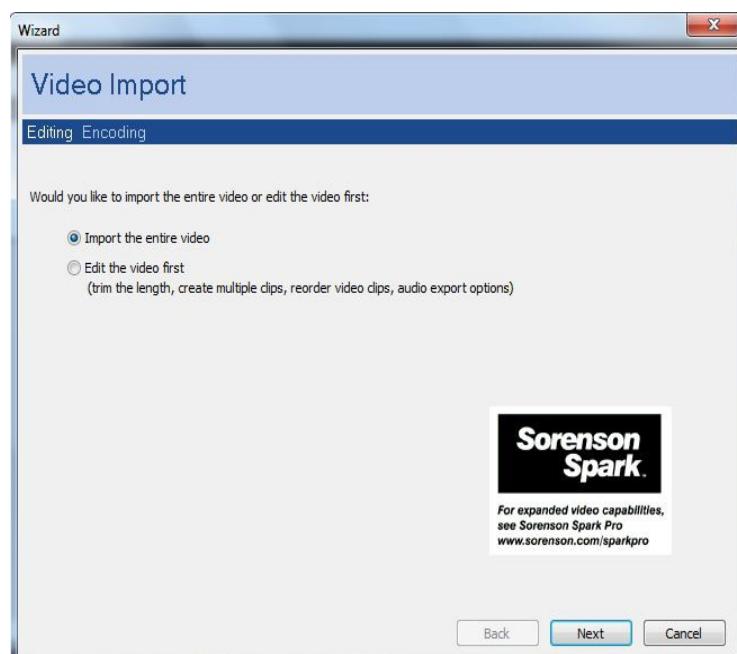
En la capa pelicula, y en el frame 1 ponemos la etiqueta "inicio", y en la frame 2 ponemos "pelicula". Estas etiquetas van a ser importantes para que los botones de start y stop situen el timeline(línea de tiempo) en la posición de las mismas.



Después de asignar los labels, tenemos que importar la película que queremos a nuestro proyecto:

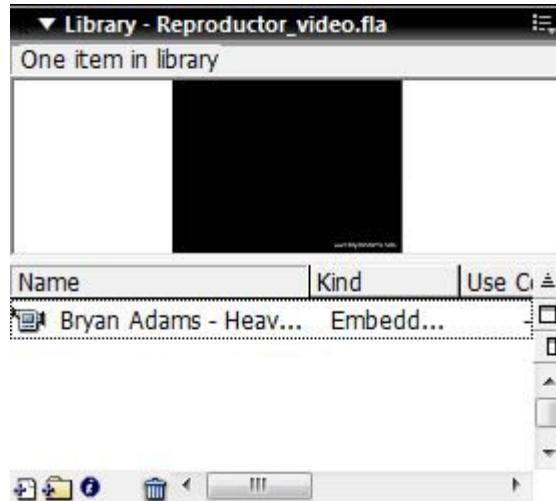
Según el formato que tenga la película, se va a insertar de 2 maneras. Si el formato es de tipo flv, entonces se importa automáticamente, ya que ese formato es específico para poder insertarlo en el archivo swf que genera nuestro documento flash para que pueda ser reproducido.

La otra opción es que sea de otro formato soportado(.mov, .wmv, .avi,), y para ello nos sale una pantalla para que pueda ser transformado y adaptado a nuestra librería, pudiendo ser editado o recortado el vídeo:

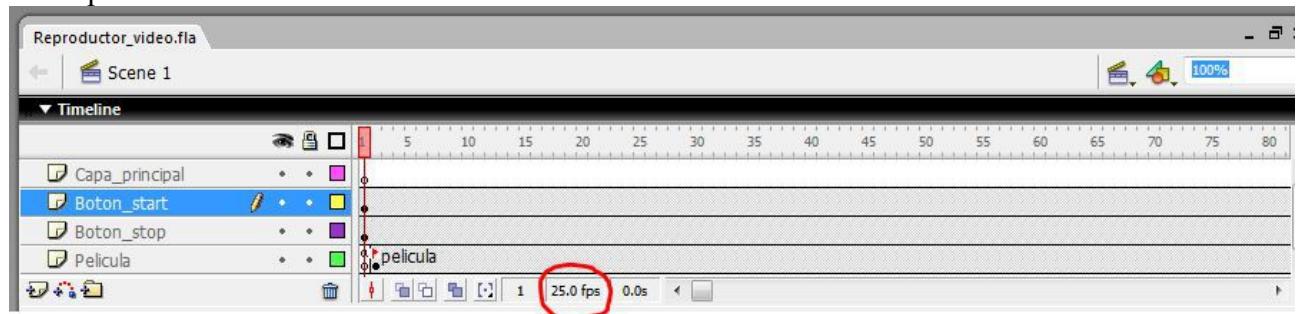


Lo mejor sería usar otras herramientas para recortar el video, pero esta nos permite editarlo para que pueda ser usado en flash.

Para poder ver los elementos que tenemos en nuestra librería, pulsamos CTRL+L, y nos aparece un menú contextual como este:



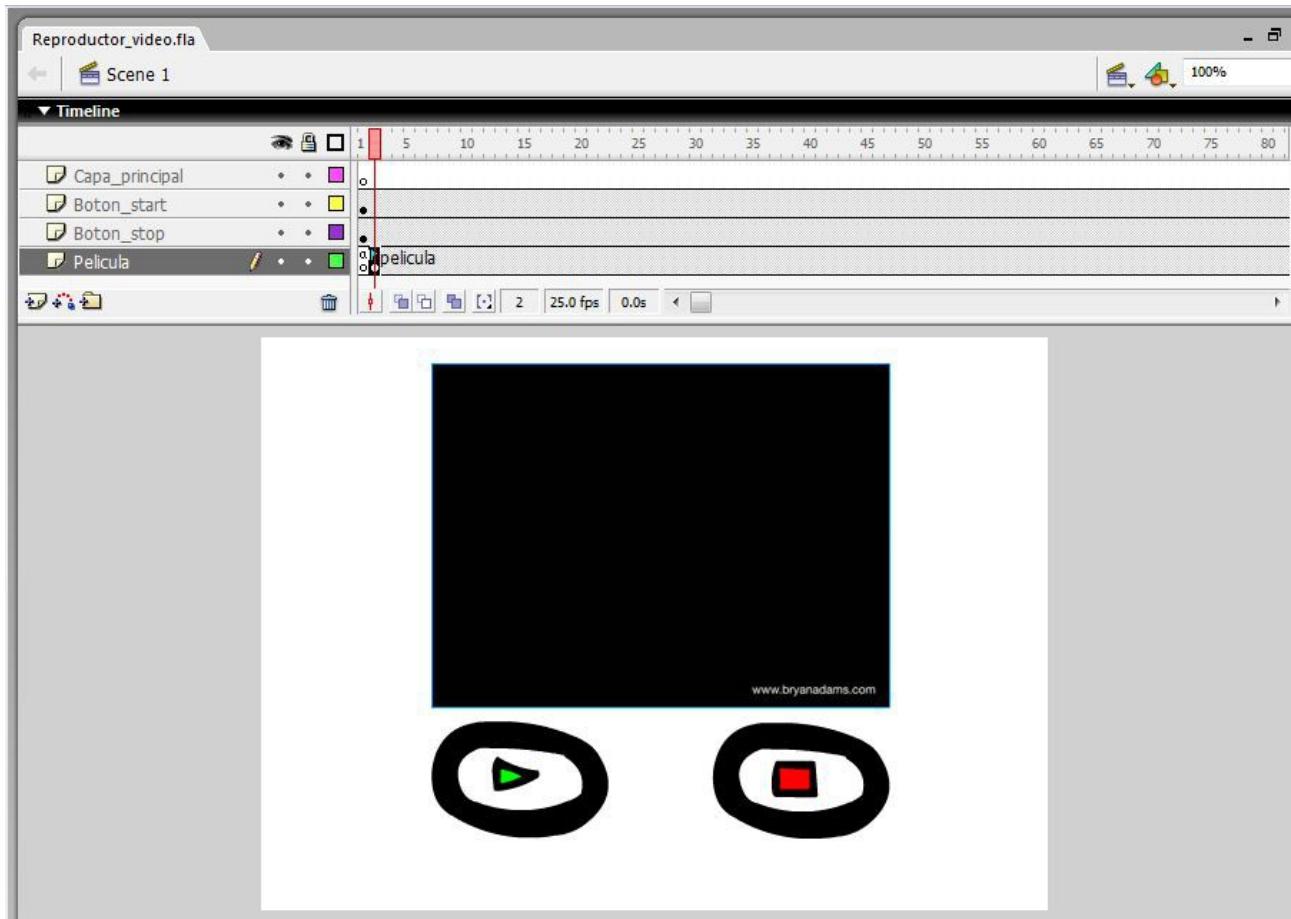
Como el Timeline tiene unos FPS(Frames por segundo) asignados a cada frame, lo que tenemos que hacer es cambiarlos para que la imagen y el sonido de nuestro video vayan a la misma velocidad. Para poder editar los FPS de nuestro timeline, tenemos que hacer doble click en la parte en la que tenemos están indicados.



Creación de los botones, e inserción del vídeo:

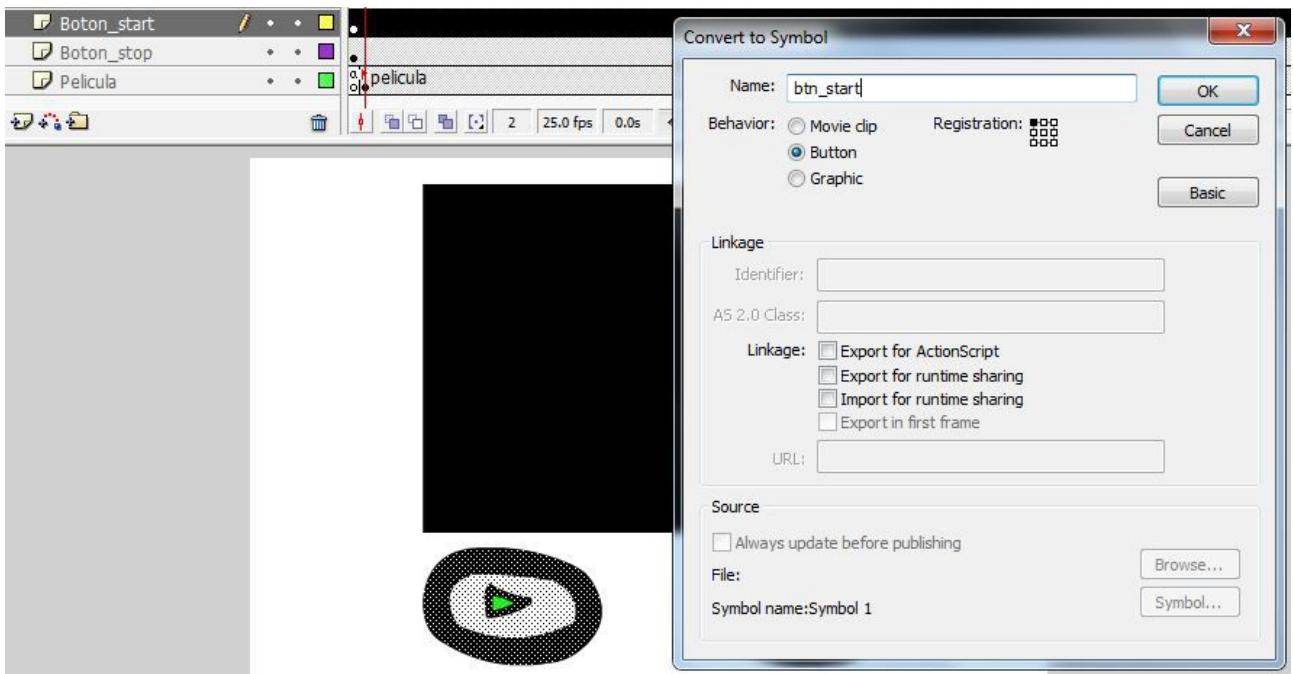
Una vez que tenemos todo completo, tenemos que crear un botón de start, y uno de stop en sus capas correspondientes. Para poder insertar el vídeo, solo tenemos que seleccionar la capa "película", y arrastrar el ítem que se encuentra en nuestra librería hasta la posición en la que lo queramos colocar.

Con lo que nos quedaría algo de este estilo:

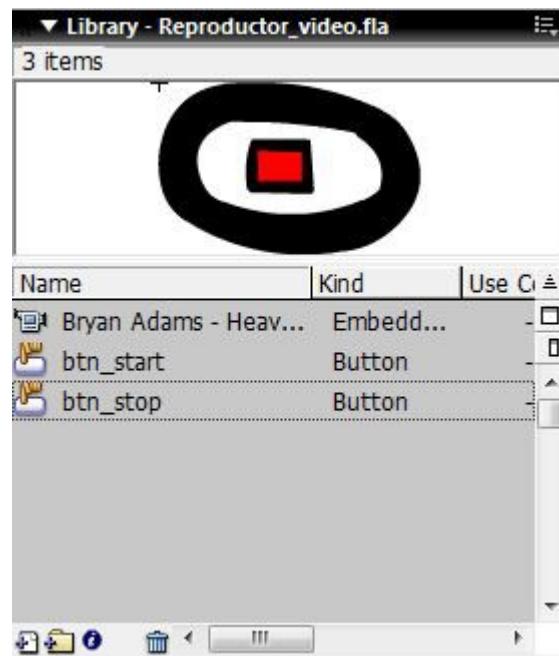


El siguiente paso es la creación de los botones:

Seleccionamos el botón que queremos convertir, y lo convertimos a símbolo:



Una vez terminado este proceso, la librería (CTRL + L) va a contener los items mas importantes, y sobre los cuales vamos a aplicar nuestro código actionscript:

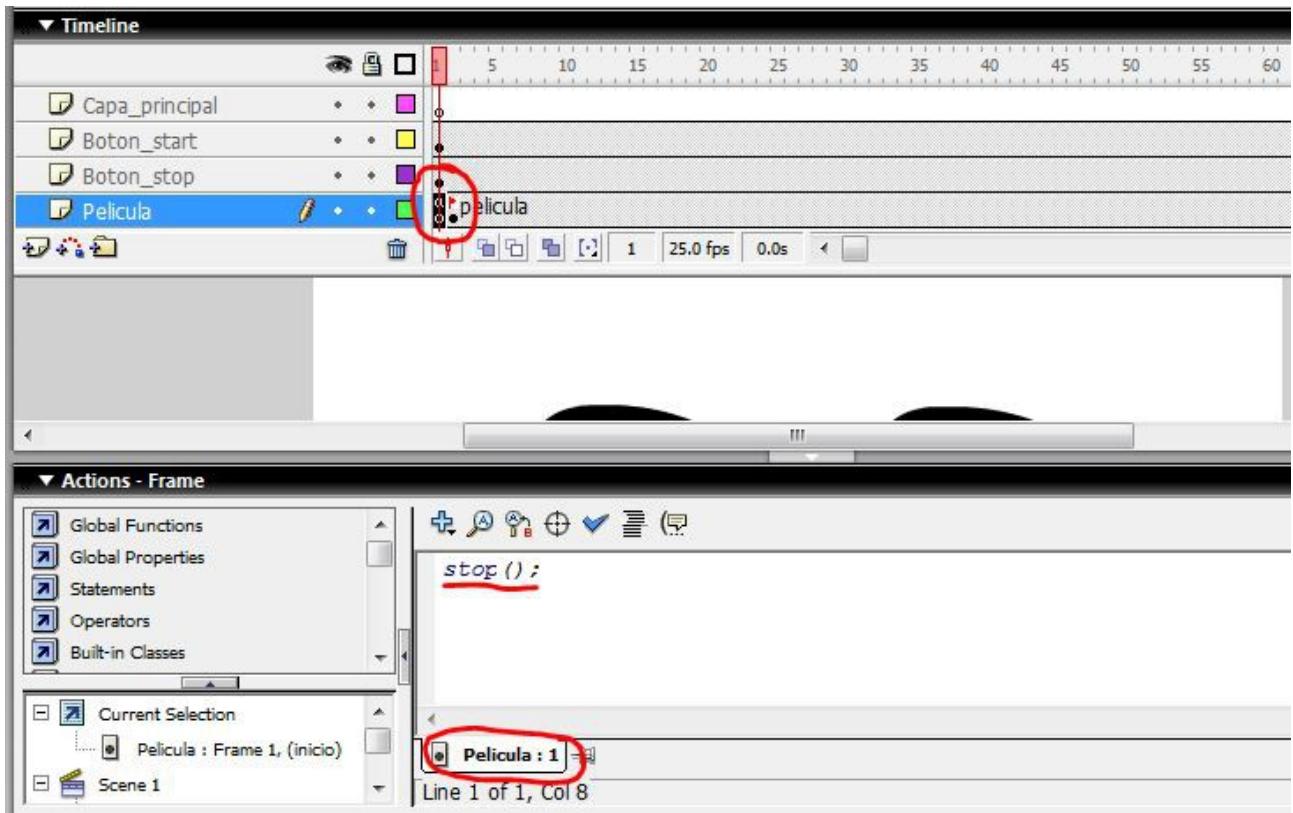


Inclusion de código ActionScript 2.0:

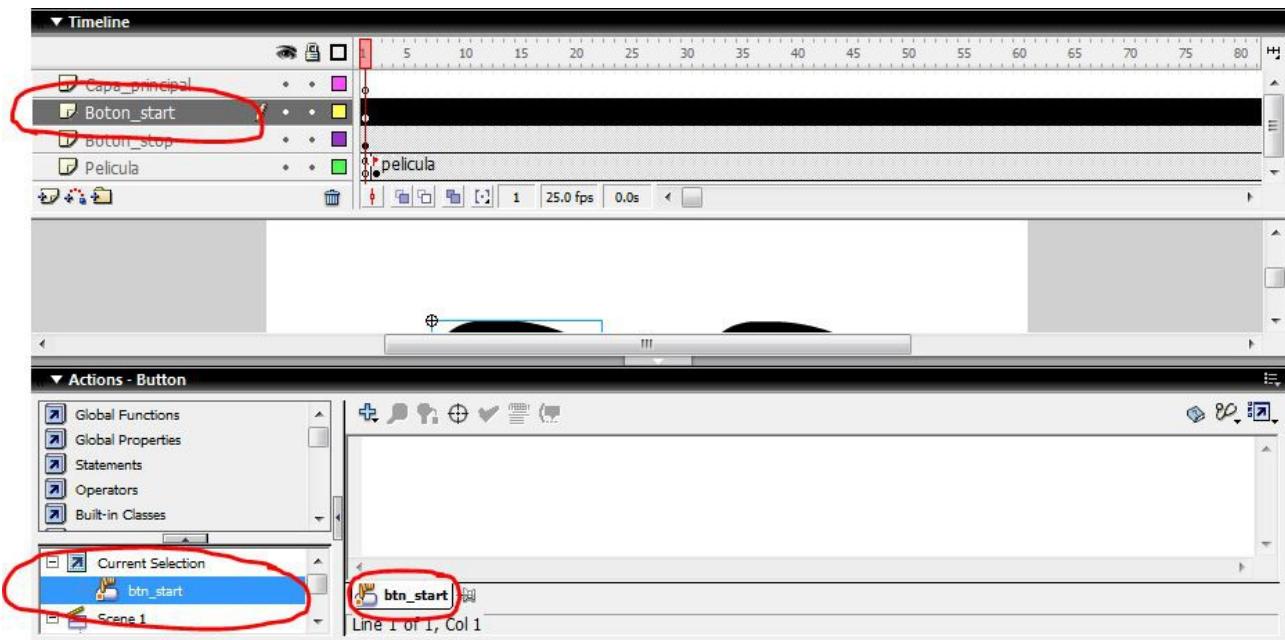
Para poder realizar correctamente la aplicación, tenemos que incluir código ActionScript .

En la capa pelicula, con el frame 1 seleccionado, al pulsar F9 nos aparece un panel para incluir código. En este panel vamos a poner "stop();" lo cual nos va a permitir que no continue reproduciendo el frame 2, y se quede únicamente en el frame 1.

Si no pusiesemos este código, al ejecutar nuestra aplicación flash, en vez de esperar a que pulsasemos al play para iniciar la aplicación, se reproduciría sola la pelicula.



Después de esto, le tenemos que asignar un comportamiento a los botones, para ello, tenemos que editar el actionScript del botón, y no del label asociado a ese botón, para ello, teniendo la capa del botón pulsada, con la herramienta de seleccionar, pulsamos el botón. Otra opción, es pulsar la capa, y luego el elemento botón que aparece en la pestaña actions:



El código que tenemos que poner en cada uno de los botones es:

btn_start:

```
on(release){
    gotoAndPlay("pelicula");
}
```

btn_stop:

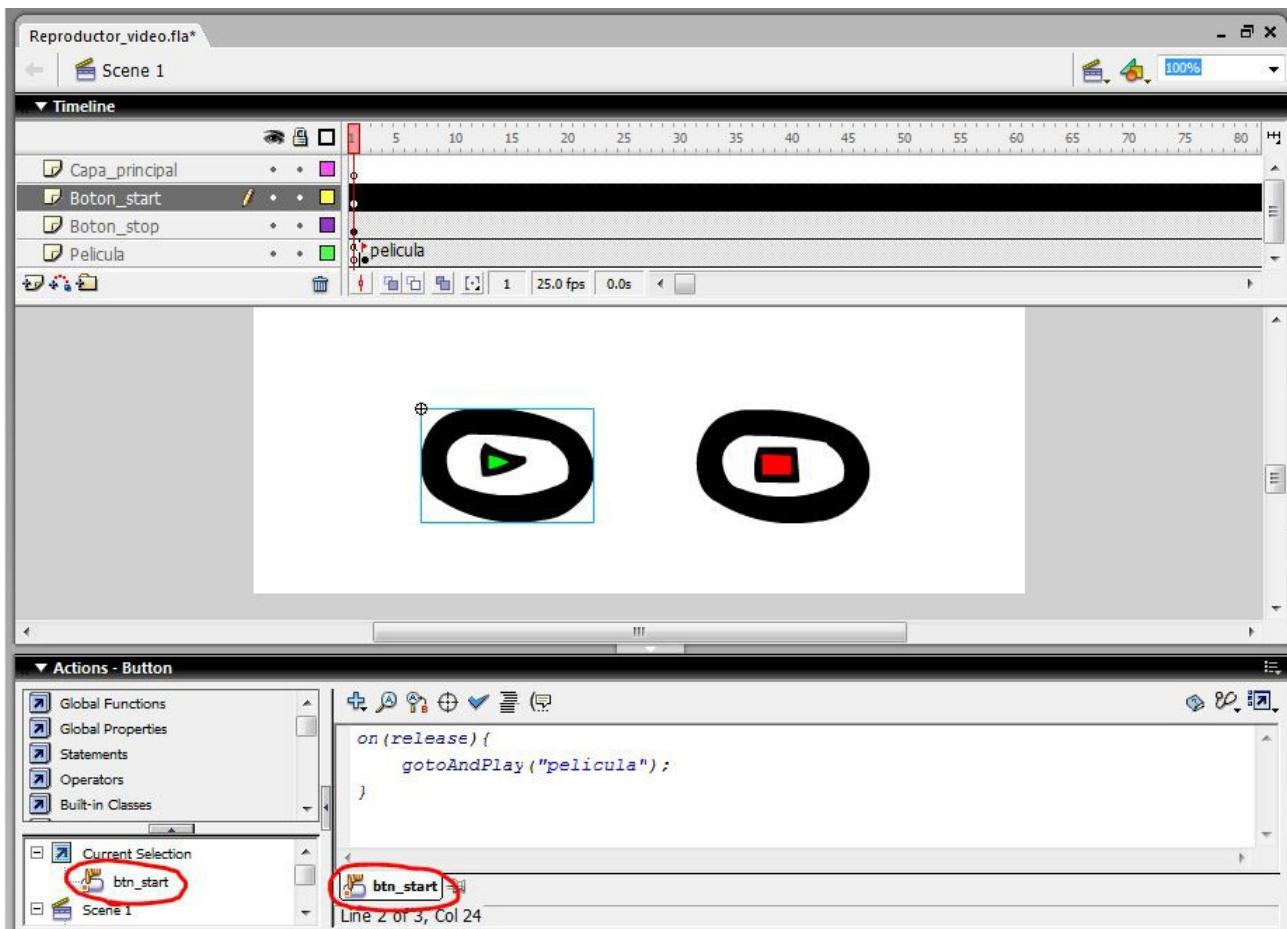
```
on(release){
    gotoAndPlay("inicio");
}
```

Usos del código:

btn_start: Lo que hace es ir a la etiqueta "*pelicula*", por lo que a partir de ahí es cuando se reproduce la película

bnt_stop: Lo que hace es ir a la etiqueta "*inicio*", por lo que se posiciona en el frame1, y dado que ese frame tiene el código "*stop()*", entonces se queda esperando a que le llegue otra orden.

Este seria el estado de la implementación del código para el boton start:



Una vez lo tenemos todo, simplemente pulsando CTRL+ENTER, ya podemos reproducir nuestro flash, quedando como resultado final, una aplicación del estilo:



APÉNDICE: Ejecución de flash en una página html

Si se quiere incluir nuestra aplicación en un documento html sencillo, únicamente se tiene que crear un documento html con el siguiente código:

```
<head>
</head>
<body>
<p>Ejemplo de flash</p>

<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=10.0
.0.0" width="550" height="400">
  <param name="movie" value="nombre_de_nuestra_ejecutable_flash.swf" />
  <param name="quality" value="high" />
  <embed src="nombre_de_nuestra_ejecutable_flash.swf" quality="high" type="application/x-
shockwave-flash" width="550" height="400"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer"></embed>
</object>

</body>
```