

Símbolos

4.1 ¿Qué es un símbolo?

Un símbolo es un gráfico, un botón o un clip de película que se crea una vez y que se puede volver a utilizar a lo largo de la película o en otras películas. Al crear un símbolo, éste pasa automáticamente a la biblioteca de la película.

Una instancia es una copia de un símbolo que se sitúa en el escenario o bien anidada en otro símbolo.

El uso de símbolos reduce considerablemente el tamaño del archivo de la película y simplifica su edición. La edición del símbolo actualiza todas sus instancias mientras que cuando se cambia el color, tamaño o comportamiento de una instancia, estos cambios sólo afectan a ésta.

4.2 Tipos de comportamiento de símbolos

Cada símbolo tiene una línea de tiempo con sus correspondientes capas y un escenario propio.

Existen fundamentalmente 3 tipos de comportamiento de los símbolos:



Gráfico: se utilizan para imágenes estáticas y también para animaciones reutilizables ligadas a la línea de tiempo de la película principal.



Botón: elemento interactivo en la película para responder a la pulsación y desplazamiento del ratón y teclado.



Clip de película: elemento animado reutilizable. Tiene su propia línea de tiempo de varios fotogramas que se reproducen independientemente de la línea de tiempo de la película principal. Son como minipelículas dentro de la película principal que pueden contener a su vez botones, gráficos, sonidos, etc.

4.3 Usando símbolos

Flash permite usar símbolos de una biblioteca común:

1. Selecciona **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas Comunes > Curso**
2. Se muestra la biblioteca **Curso**. Doble clic para abrir la carpeta **Gráficos**.
3. Clic sobre el símbolo **Fantasma** y se visualiza en la ventana superior de la ventana **Biblioteca-Curso**
4. Arrástralo hasta el escenario. Se crea una instancia de ese símbolo.
5. Deselecciona esta instancia haciendo clic en cualquier parte del escenario para volver a seleccionarla haciendo clic sobre ella. Se puede mover a otro lado del escenario y se comporta como un solo objeto.
6. Cierra la ventana de la **Biblioteca Curso** mediante clic en la "X" situada en la esquina superior derecha de esta ventana o bien pulsando en la esquina superior derecha de la barra de título para luego elegir **Cerrar panel**.
7. Flash almacena los símbolos en la **Biblioteca** . Cada película tiene su propia librería. Selecciona **Ventana > Biblioteca** para abrir la biblioteca de símbolos del documento actual.
8. Observa que el símbolo **Fantasma** aparece en la lista.

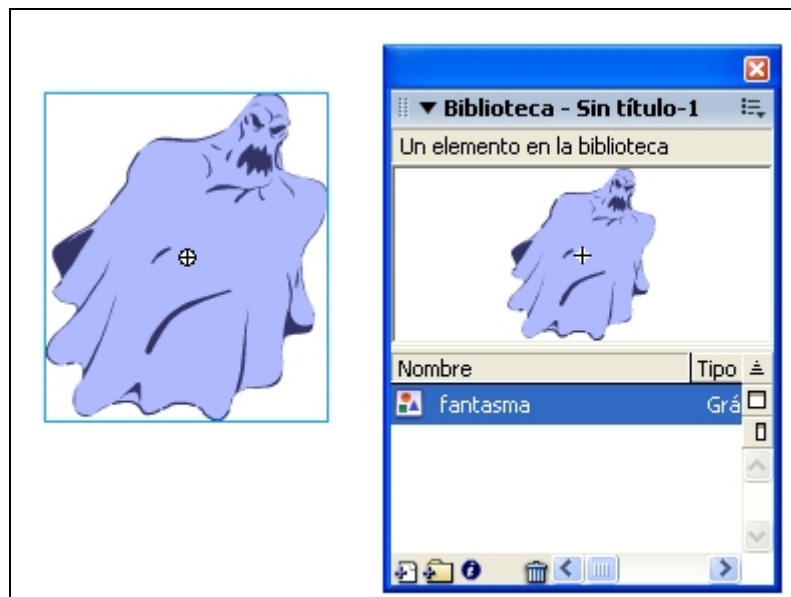


Figura 4.1 Los símbolos se guardan en la Biblioteca del documento

4.4 Crear un símbolo nuevo con elementos seleccionados

Vamos a crear un símbolo a partir de los objetos seleccionados en el escenario.

1. Con las herramientas de dibujo diseña, por ejemplo, una bola con relleno de gradiente. Ver apartado “2.5.4 Rellenar con un degradado estandar”.
2. Clic en la herramienta **Flecha** y doble clic sobre esta figura para seleccionarla.
3. Selecciona **Modificar > Convertir en símbolo (F8)** o bien clic derecho y selecciona la opción **Convertir en símbolo** en el menú contextual que se despliega.
4. En el cuadro de diálogo **Convertir en símbolo**, escribe su nombre en la casilla: **bola gris** y elige el comportamiento: **Clip de película, Botón o Gráfico**. En este caso Gráfico.

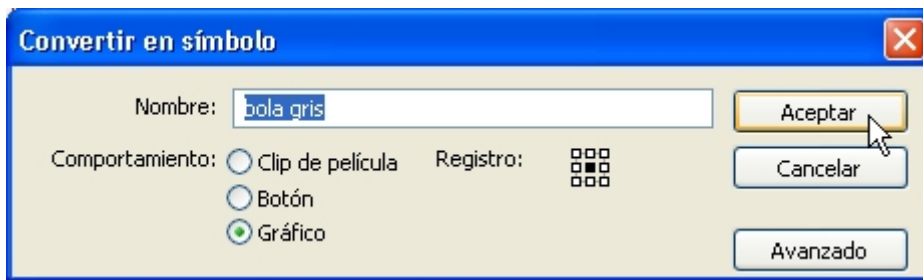


Figura 4.2 Definición de nombre y comportamiento del nuevo símbolo

5. Define la posición del registro en el símbolo mediante clic en algún punto de la parrilla **Registro**. Selecciona el punto central (en negrita).
6. Clic en **Aceptar**. Flash agrega el símbolo a la biblioteca. La selección en el Escenario es ahora una instancia del símbolo. Ahora para modificarlo no se podrá hacer en el Escenario sino a través del modo edición de símbolos.
7. Abre la biblioteca del documento actual mediante la tecla **<Ctrl>+<L>** o bien **Ventana > Biblioteca**. El símbolo “bola gris” aparece en la lista.

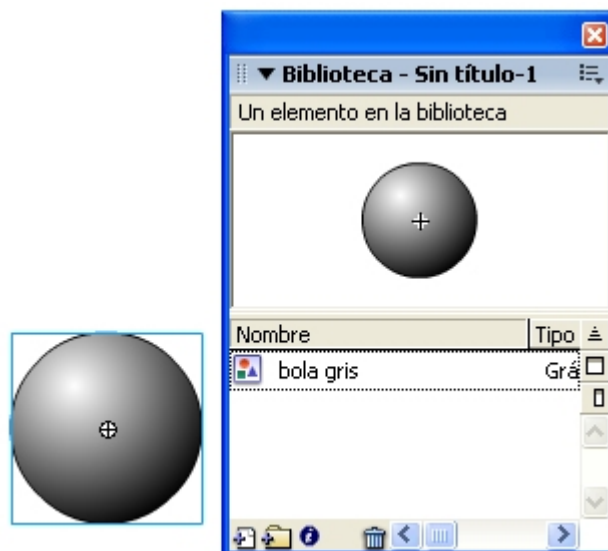


Figura 4.3 Símbolo en la Biblioteca y correspondiente Instancia en el Escenario

4.5 Crear un símbolo vacío nuevo

1. Asegúrate de que no hay ningún objeto seleccionado en el Escenario.
2. Se puede optar por uno de los siguientes métodos:
 - **Insertar > Nuevo Símbolo** .
 - Clic en el botón **Nuevo Símbolo**. Tiene el icono de un folio con el signo más (+) en la parte inferior de la ventana de la Biblioteca.
 - Clic en el menú **Opciones** situado en la esquina superior derecha de la ventana **Biblioteca** . Escoge la opción **Nuevo Símbolo** .



Figura 4.4 La ventana Biblioteca del documento actual

3. En el cuadro de diálogo **Crear un nuevo símbolo**, escribe el **Nombre** del símbolo, por ejemplo, **cuadrado**, y elige un comportamiento: **Gráfico**, **Botón** o **Clip de Película** . En este caso: **Gráfico**.

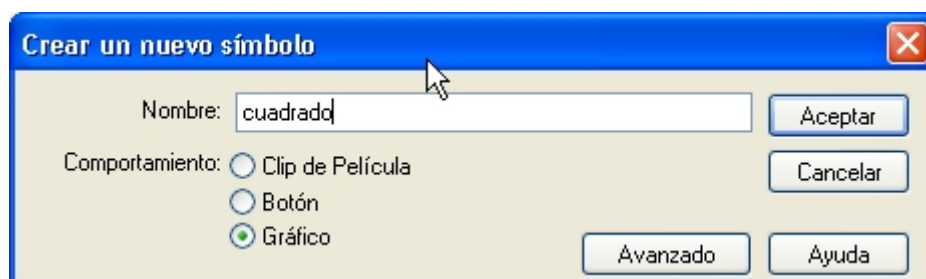


Figura 4.5 Definición de nombre y comportamiento en la creación de un símbolo

4. Clic en **Aceptar**.
5. Flash agrega el símbolo a la Biblioteca y entra en el modo edición de este símbolo. En este modo, el nombre del símbolo aparece encima de la esquina superior izquierda sobre la Línea de Tiempo y una cruz filar señala el punto de registro del símbolo.



Figura 4.6 Modo edición de símbolo gráfico cuadrado

6. Para crear el símbolo se puede dibujar con las herramientas de dibujo, se pueden importar otros medios, añadir instancias de otros símbolos de la Biblioteca, etc. Por ejemplo puedes dibujar un cuadrado con relleno gris degradado radial.
7. Es recomendable centrar el dibujo respecto al punto de registro del símbolo. Elige la herramienta **Flecha** y a continuación selecciona el dibujo completo. Mediante **Ventana > Paneles de diseño > Información** se accede al panel **Información**. En este panel, haz clic en el selector centro para centrar la ilustración. También puedes hacer clic en el selector esquina izquierda. En cualquier caso el selector activo se muestra en forma de cuadrado negro. Clic en las casillas **X** e **Y** para teclear en ambas el valor 0 y concluir pulsando la tecla <enter>. Advierte que la ilustración se centra respecto al punto de registro del símbolo.

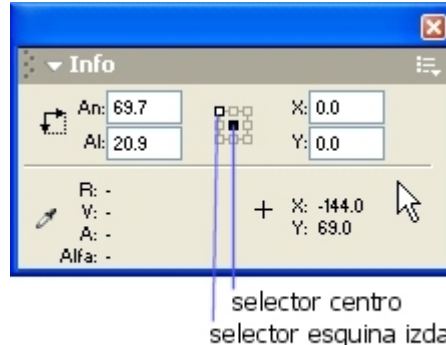


Figura 4.7 Centrar el punto de registro usando panel Info

8. Cuando hayas terminado de crear el contenido del símbolo, utiliza uno de los siguientes procedimientos para volver al modo de edición de películas:
 - **Edición > Editar Documento**
 - Clic en el nombre de la escena, en la barra de información, encima de la línea de tiempo.
 - Clic en el botón **Atrás** situado en la parte izquierda de la barra de información.

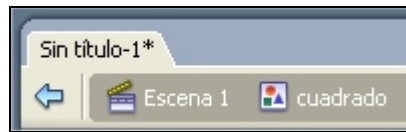


Figura 4.8 Flecha atrás para abandonar el modo de edición de símbolos

9. Abre la biblioteca mediante **Ventana > Biblioteca** . En esta ventana aparece el símbolo gráfico que has creado: **cuadrado**. Pincha y arrastra este símbolo desde la Biblioteca hasta el Escenario para crear varias instancias en el lienzo.

4.6 Crear y modificar instancias

Una vez diseñado un símbolo, se pueden crear instancias del mismo en la película, incluso dentro de otros símbolos, en cualquier momento.

1. Arrastra hasta el escenario el símbolo **Fantasma** situado en la carpeta **Gráficos** desde **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas Comunes > Curso**.
2. Repite esta operación varias veces para crear en el escenario distintas instancias del mismo símbolo. Se puede modificar una instancia sin que los cambios afecten al resto de instancias ni al símbolo original.
3. Clic en la herramienta **Flecha** y selecciona una instancia.
4. Elige la herramienta **Transformación Libre**. Mediante sus opciones **Escalar** así como **Rotar y sesgar** puedes cambiar el aspecto de tamaño y giro de esta instancia.
5. Repite esta operación en las otras instancias de este símbolo.
6. También se pueden modificar las propiedades de color y transparencia de una instancia.
7. Selecciona una instancia del escenario y elige **Ventana > Propiedades**
8. En el **Inspector de propiedades**, elige una de las opciones siguientes en el menú emergente **Color**:
 - **Brillo**: ajusta la luminosidad o brillo relativas a la imagen, medidas en una escala de negro (-100%) a blanco (+100%). Haz clic en el triángulo y arrastra el deslizador o introduce un valor en el cuadro de texto para ajustar el brillo.



Figura 4.9 Ajuste de Brillo de instancia

- **Tinta**: proporciona color a la instancia con el mismo matiz. Con el deslizador **Tinta** del **Inspector de Propiedades**, se puede establecer el porcentaje de tinta, desde transparente (0%) a completamente saturada (100 %). También admite introducir un valor en el cuadro de texto. No olvides concluir pulsando **<enter>** para confirmar el valor introducido por teclado. Para cambiar el color de la tinta se puede

emplear el selector de color. Para definir un color de tinta concreto, se introduce un valor de rojo (R), verde (V) y azul (A) en los campos correspondientes o se arrastran los deslizadores de los componentes.



Figura 4.10 Ajuste Tinta de instancia

- **Alfa:** permite ajustar la transparencia de la instancia desde invisible 0 % hasta el actual 100 %.



Figura 4.11 Ajuste transparencia (Alfa) de instancia

- **Avanzado:** al seleccionar la opción **Avanzado** en la lista desplegable **Color** del **Inspector de propiedades**, se muestra el botón **Configuración**. Mediante clic sobre este botón se mostrará el cuadro de diálogo **Efecto avanzado**. Este panel permite ajustar por separado el color rojo, verde y azul y la transparencia de la instancia.
9. Selecciona una a una las distintas instancias situadas sobre el escenario del símbolo **fantasma** y modifica sus propiedades de **Color** experimentando con las opciones explicadas con anterioridad.

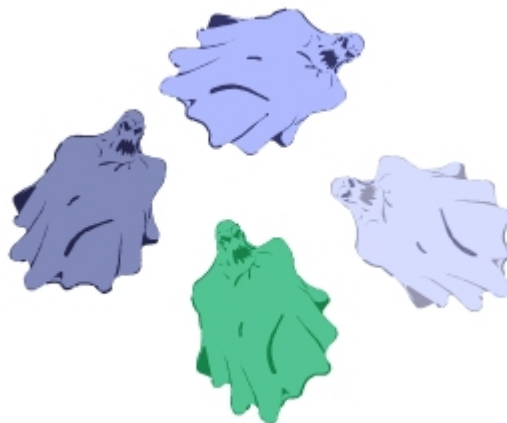


Figura 4.12 Instancias de un mismo símbolo con sus propiedades de color modificadas

4.7 Edición de símbolos

Al editar un símbolo, Flash actualiza todas las instancias del mismo en la película. Durante su edición se puede modificar éste utilizando las herramientas de dibujo, importar otros medios o incluso insertar instancias de otros símbolos.

1. Abre la biblioteca común **Curso** siguiendo: **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso**.
2. Pincha y arrastra al escenario el símbolo **casa3** almacenado en la carpeta **Gráficos**. Con esta operación se ha importado este símbolo a la Biblioteca del documento actual. La edición de este símbolo sólo afecta al documento actual y no al símbolo en la biblioteca original.
3. Para visualizar la **Biblioteca** del documento actual, **Ventana > Biblioteca**. Pincha y arrastra para situar varias instancias del símbolo **casa3** en el escenario.
4. Para iniciar la edición de un símbolo se puede optar por uno de los siguientes procedimientos:
 - Clic derecho sobre una instancia de ese símbolo y selecciona la opción **Edición** en el menú contextual.
 - Selecciona una instancia de ese símbolo en el escenario y a continuación **Edición > Editar símbolos**
 - Doble clic sobre ese símbolo en la ventana **Biblioteca**.

Con cualquiera de los dos primeros métodos también puedes optar por **Editar en contexto** donde la edición del símbolo se produce sin abandonar el contexto del escenario donde se sitúa ese símbolo. En este caso el resto de los objetos se muestran atenuados para distinguirlos del símbolo que se está editando. Si haces doble clic sobre una instancia de este símbolo también entrarías en modo edición en contexto.

5. Desde el modo edición de símbolos, haz clic en el tejado de la casa para seleccionarlo. En el cuadro **Color de relleno** del **Cuadro de Herramientas**, elige el color amarillo, por ejemplo.
6. Para salir del modo edición de símbolo y volver al modo edición de película, existen 3 procedimientos alternativos:
 - Clic en el botón **Atrás** situado en la parte izquierda de la barra de información, encima de la línea de tiempo o bien sobre el nombre de la escena actual que aparece a su lado, en este caso **Escena 1**.
 - Clic en el nombre de la escena actual que aparece en el menú emergente **Escena** que se muestra en la barra de información situada en la parte superior izquierda de la línea de tiempo.
 - **Edición > Editar documento**.

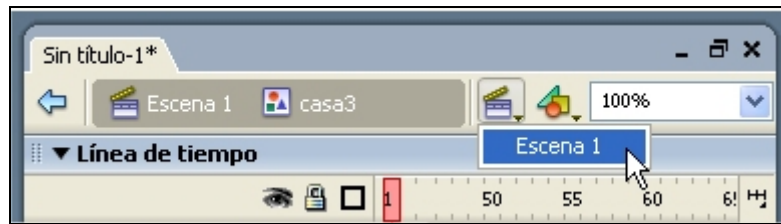


Figura 4.13 Botón escena para ir a Escena 1

7. Observa que las modificaciones realizadas en el símbolo han afectado a todas las instancias del documento actual.

4.8 Separar la instancia de un símbolo

La separación de una instancia consiste en romper el vínculo entre esa instancia y su símbolo. La instancia se convierte en una serie de formas y líneas sobre el escenario que se pueden editar y modificar gracias a las herramientas de dibujo y pintura.

1. Pincha y arrastra al escenario el símbolo **árbol** desde la carpeta **Gráficos** en **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso**.
2. Clic para seleccionar esta instancia en el escenario.
3. Elige **Modificar > Separar**. De este modo la instancia se convierte en los elementos gráficos que la componen.
4. En el cuadro **Color de relleno** del **Cuadro de herramientas** modifica el color de esta forma.
5. Visualiza la biblioteca del documento actual mediante **Ventana > Biblioteca**.
6. Comprueba que las modificaciones realizadas sobre el escenario ya no modifica el símbolo original **árbol** en la Biblioteca.

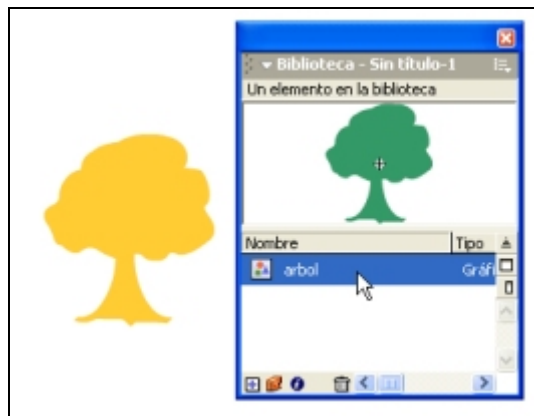


Figura 4.14 Separar una instancia de su símbolo

4.9 Asignar un símbolo distinto a una instancia.

Esta opción se suele utilizar para cambiar el símbolo asociado a una instancia del escenario conservando sus propiedades: efectos, acciones, posición, tamaño, etc. definidas con anterioridad.

1. Mediante **Ventana > Otros paneles > Biblioteca comunes > Curso** muestra la biblioteca compartida **Curso**.
2. Utiliza **Ventana > Biblioteca** para visualizar la ventana de la Biblioteca propia de la película actual.
3. Pincha y arrastra símbolos desde la ventana **Biblioteca-Curso** situados en la carpeta **Gráficos** hasta la **Biblioteca** de la película actual: **árbol**, **gafas**, **bombilla**, **fantasma**, etc.
4. Pincha y arrastra el símbolo **fantasma** desde la **Biblioteca** hasta el **Escenario**.
5. Elige **Ventana > Propiedades** si el **Inspector de Propiedades** no estuviera visible.
6. Haz clic en el botón **Intercambiar** del **Inspector de Propiedades**.

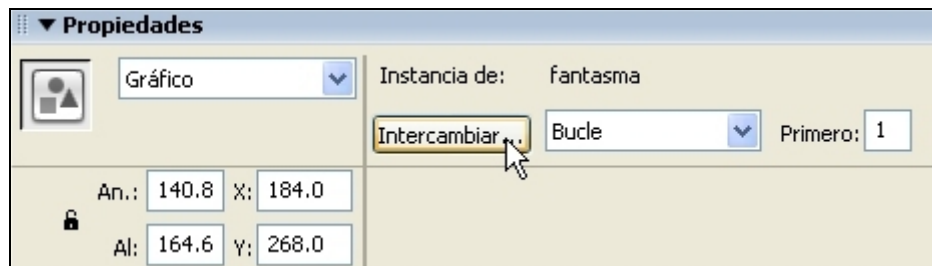


Figura 4.15 Botón Intercambiar para asignar otro símbolo a una instancia

7. En el cuadro de diálogo **Intercambiar símbolo**, selecciona el símbolo que sustituirá al que está actualmente asignado a la instancia.



Figura 4.16 Ventana para elegir otro símbolo vinculado a la instancia actual