

Texto

8.1 Uso de textos en Flash

Si se utilizan textos en las películas Flash, se puede establecer el tamaño, el tipo de fuente, el espaciado, el color y la alineación. Los bloques de texto o tipos pueden transformarse: rotar, escalar, inclinar, reflejar, etc del mismo modo que cualquier objeto.

8.2 Creación de texto



Figura 8.1 Herramienta Texto

Para situar bloques de texto en el Escenario, se emplea la **Herramienta Texto (T)**

1. Clic en la Herramienta **Texto**
2. Vamos a crear un cuadro de texto que se expanda a medida que se vaya escribiendo en su interior. Clic en aquella parte del escenario donde deseas comenzar el texto. Aparece un recuadro con un selector circular en la esquina superior derecha. Es un cuadro de texto horizontal estático de anchura variable.
3. Tecllea, por ejemplo, el siguiente texto: *"Mi mamá me mima mucho"*.
4. Al concluir, vamos a crear otro bloque distinto de texto horizontal estático de anchura fija. Para ello sitúa el puntero donde deseas comenzar el texto y arrastra hasta la anchura deseada. Advierte que ahora el cuadro de texto muestra un recuadro con un selector cuadrado en la esquina superior derecha.
5. A continuación tecllea, por ejemplo, el siguiente texto: *"Mi papá fuma en pipa"*. Al pulsar **<enter>** o bien alcanzar el final de la línea, el texto continuará en el siguiente renglón. Si necesitas aumentar la anchura inicialmente definida: pincha y arrastra el selector de la esquina superior derecha del recuadro.

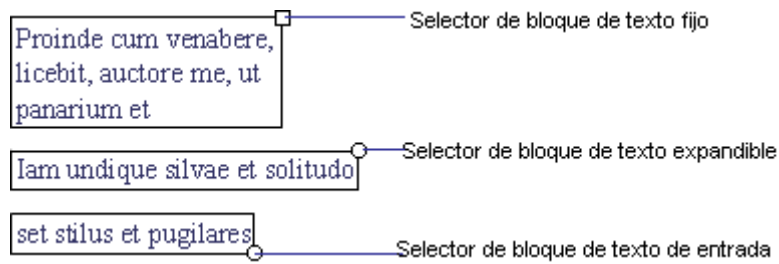


Figura 8.2 Los tipos de cuadros de texto se distinguen por la ubicación y forma de su selector

8.3 Configurar las propiedades del cuadro de texto

1. Selecciona la herramienta **Texto**.
2. Activa **Ventana > Propiedades** para visualizar el **Inspector de Propiedades** si no estuviera todavía visible.

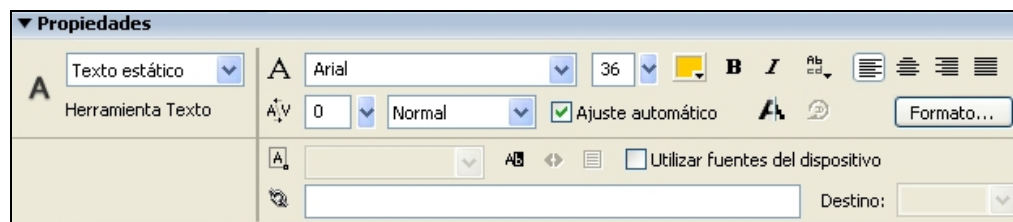


Figura 8.3 Inspector de propiedades de la herramienta Texto

3. Se puede elegir un tipo de texto de la lista desplegable para indicar el tipo de campo de texto deseado:
 - **Texto estático.** Es la opción por defecto. Muestra caracteres que no se modificarán durante la visualización de la película.
 - **Texto dinámico.** Su contenido va actualizarse dinámicamente a medida que la película se ejecuta.
 - **Texto de entrada.** Permite que el usuario introduzca por teclado texto para formularios o encuestas.

En principio vamos a utilizar la modalidad de **Texto estático**.

4. Haz clic en el triángulo situado junto al campo **Fuente** y selecciona una fuente de la lista, por ejemplo, **Tahoma**.
5. En la casilla **Tamaño de la fuente**, arrastra el deslizador para seleccionar un valor o introduce por teclado un valor de tamaño de fuente, por ejemplo, 18 puntos.
6. Clic en el botón **Negrita B** o **Cursiva I** para aplicar el estilo negrita o cursiva.

7. Para elegir un color de texto, clic en el cuadro de color y elige una muestra de la paleta. También es posible introducir el valor hexadecimal de un color precedido del signo # en el cuadro de texto. Ejemplo: "#FFCC00".
8. En el deslizador **AV** se especifica la separación entre caracteres y en la lista desplegable **Posición del carácter** se indica la altura respecto a la línea base: Normal, Superíndice y Subíndice. En este caso vamos a dejar los valores por defecto: Normal.
9. Clic sobre el escenario para comenzar a escribir un cuadro de texto estático con los atributos de carácter definidos previamente: "**Canción del pirata**".
10. Modifica la configuración del inspector de propiedades. Por ejemplo, reduce el tamaño de la fuente a 12 puntos y el color del texto será negro #000000. Haz clic en otro lugar del escenario para crear otro cuadro con las nuevas propiedades. Teclea: "*Con diez cañones por banda, viento en popa, a toda vela, no corta el mar, sino vuela un velero bergantín.*"

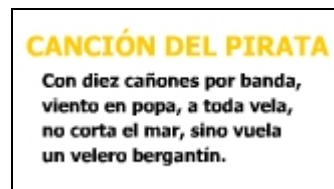


Figura 8.4 Aspecto final del cuadro de texto Canción del pirata

Para modificar las propiedades de un cuadro de texto:

1. Selecciona la herramienta **Flecha** (flecha negra).
2. Clic sobre el cuadro de texto seleccionado. En este caso el que contiene el título "Canción del Pirata". Advierte que aparecerá destacado en un recuadro con un borde fino azul.
3. Visualiza, si no lo estuviera, el Inspector de Propiedades mediante **Ventana > Propiedades**.
4. Sobre este panel puedes cambiar el tipo de fuente, tamaño, color, etc. Advierte que las nuevas propiedades son asumidas automáticamente.
5. Para convertir el cuadro de texto horizontal en uno vertical, haz clic en el botón **Cambiar dirección del texto** y selecciona en la lista emergente una de las dos opciones: **Vertical, izquierda a derecha** y **Vertical, derecha a izquierda**.

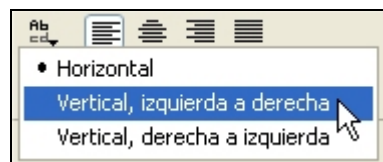


Figura 8.5 Opciones de dirección del cuadro de texto

8.4 Configurar las propiedades de párrafo del texto

1. Selecciona la herramienta **Texto**.
2. Pincha y arrastra en cualquier parte del escenario para definir un cuadro de texto de anchura fija.
3. Escribe el siguiente texto: "En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor...."
4. En caso de que no estuviera visible el **Inspector de propiedades** selecciona **Ventana > Propiedades**.
5. Para establecer la alineación, clic en uno de los botones: Justificar por la izda, Centrar, Justificar por la dcha y Justificar.



Figura 8.6 Opciones de alineación en el cuadro de texto

6. Haz clic en el botón **Formato** del **Inspector de propiedades**. Se mostrará el cuadro de diálogo **Opciones de formato** donde se pueden definir éstas.
7. Para establecer el **Margen izquierdo** y **Margen derecho**, pincha sobre el triángulo situado a la derecha del correspondiente valor numérico y arrastra el deslizador para seleccionar un valor o bien introduce un valor en el campo numérico.
8. Para especificar la **Sangría**, idem sobre esta casilla.
9. Idem para el valor del **Espacio Interlineal**.

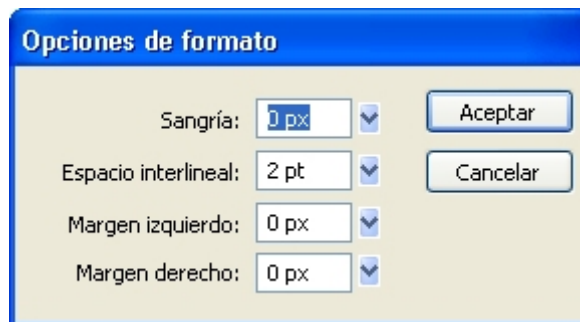


Figura 8.7 Configuración del formato de párrafo

10. Clic en el botón **Aceptar**.
11. Para conseguir que este cuadro de texto sea seleccionable mediante el ratón durante la reproducción de la película, se puede definir esta opción pulsando el botón **Seleccionable** en el **Inspector de propiedades**. De esa forma el usuario podrá seleccionar el texto para copiarlo al portapapeles (<Ctrl>+<C>) y reutilizarlo en otra aplicación.



Figura 8.8 Botón para activar/desactivar opción de texto seleccionable

12. Para visualizar cómo se comportará el cuadro de texto durante la reproducción de la película, selecciona **Control > Probar Película**. Para salir de la reproducción, cerrar la ventana de reproducción.

8.5 Uso de fuentes de dispositivo

Cuando en un cuadro de texto se usa una fuente del sistema (Arial, Times New Roman, Tahoma, etc.), Flash incorpora la información de la fuente a la película SWF para garantizar una correcta visualización del texto en el Flash Player. Sin embargo, durante el diseño se pueden crear cuadros de texto utilizando las **fuentes de dispositivo** de tal forma que no se incorporan al archivo SWF final. Cuando el reproductor de Flash, encuentra un cuadro de texto con este tipo de fuente buscará en el equipo local la fuente disponible más parecida. El uso de las fuentes de dispositivo además de reducir el tamaño de archivo de la película Flash, permite una lectura más nítida de los textos por debajo de los 10 puntos de tamaño.

Flash ofrece tres tipos de fuentes de dispositivo: **_sans** (similar a Arial), **_serif** (similar a Times New Roman) y **_typewriter** (similar a Courier).

Para utilizar las fuentes de dispositivo en un cuadro de texto, es necesario activar la casilla **Utilizar fuentes dispositivo** en el **Inspector de propiedades**. Esto sólo funciona en cuadros de texto horizontales.

8.6 Separación de texto

Para remodelar y manipular un cuadro de texto es necesario convertirlo previamente en líneas y rellenos. Una vez realizada esta operación, el bloque no puede volver a editarse como texto.

1. Selecciona la herramienta **Texto**.
2. Crea sobre el escenario un cuadro de texto y teclea: "FLASH"
3. Selecciona la herramienta **Flecha** (flecha negra) y clic sobre este cuadro de texto.
4. Elige **Modificar > Separar**. Cada carácter del texto seleccionado se coloca en un cuadro de texto distinto. El texto permanece en la misma posición del escenario.
5. Si vuelves a seleccionar **Modificar > Separar** de nuevo, los caracteres del texto seleccionado se convierten en formas en el Escenario.
6. Clic fuera del cuadro de texto convertido para deseleccionar las formas.
7. Aproxima el puntero del ratón sobre el borde de un carácter y arrástralo para cambiar su forma
8. Selecciona la herramienta **Flecha** y efectúa un clic sobre una letra para seleccionarla. Modifica el cuadro de **Color de relleno** en la **Caja de Herramientas**. Advierte que la letra elegida cambia de color.



Figura 8.9 Si separas un texto puedes editarlo como una forma

8.7 Vinculación de bloques de texto a direcciones URL

Se pueden vincular un cuadro de texto horizontal a una dirección URL para permitir que el usuario salte a otro archivo al hacer clic sobre este texto.

1. Selecciona la herramienta **Texto**
2. Crea sobre el escenario un cuadro de texto horizontal tecleando "EDUCASTUR"
3. Para visualizar el **Inspector de Propiedades** seleccionar **Ventana > Propiedades** si no está a la vista.
4. Selecciona la herramienta **Flecha** y haz clic sobre este cuadro de texto en el escenario. Advierte que el cuadro de texto seleccionado se muestra encuadrado en un marco azul. Evita hacer doble clic para no entrar en el modo de edición del cuadro de texto.
5. En la casilla **URL** del Inspector de Propiedades, teclea la URL al que se desea vincular el cuadro de texto: <http://www.educastur.princast.es>. Es importante teclear la cabecera `http://`. No olvides concluir pulsando la tecla **<enter>**. Fíjate que el texto aparece subrayado en trazo discontinuo para indicar que es un enlace.
6. Para probar la película, seleccionar **Control > Probar película**
7. Al hacer clic sobre la palabra EDUCASTUR, se abre una ventana del navegador por defecto y se muestra en su interior la web de esta dirección.



Figura 8.10 Teclea una dirección en la casilla URL en el Inspector de propiedades

8.8 Efecto sombra en un cuadro de texto

En el siguiente ejemplo se diseñará un cuadro de texto con efecto de sombra:

1. Si el fondo del documento no es blanco, clic en **Modificar > Documento** y elige este color en la casilla **Color de fondo**.
2. Activa la herramienta **Texto**.
3. En el **Inspector de propiedades** define para la fuente como tamaño 48 puntos, color gris claro (#CCCCCC) y efecto negrita.

4. Clic en el escenario para escribir el texto. Por ejemplo: "*El Quijote*".
5. Elige la herramienta **Flecha**.
6. Pulsa la tecla **<Alt>** y sin soltarla arrastra ligeramente el cuadro de texto creado. Con esta operación has creado un segundo cuadro de texto encima del anterior.
7. En el **Inspector de propiedades** modifica el color de la fuente a negro del cuadro de texto situado encima.
8. Utilizando las teclas de dirección sitúa con precisión el cuadro de texto negro sobre su sombra para conseguir la adecuada dirección.
9. Pincha y arrastra para definir un área lo suficientemente grande donde se muestren seleccionados ambos cuadros de texto.
10. Elige **Modificar > Agrupar** para anclarlos y evitar desplazamientos relativos. Cuando pinches y arrastres sobre el cuadro, éste se desplazará como un todo conservando el efecto sombra.

El Quijote

Figura 8.11 Aspecto final del rótulo

Nota: Flash MX 2004 incorpora Efectos especiales que automatizan ciertos procesos. En lugar de hacerlo manualmente puedes seleccionar el cuadro de texto original y luego **elegir Insertar > Efectos de línea de tiempo > Efectos > Sombra**. Se mostrará un asistente que te facilitará el diseño. El resultado será otro objeto distinto del original cuyas características serán modificables a posteriori pulsando en un botón con la etiqueta **Edición ...** en el Inspector de propiedades.
