

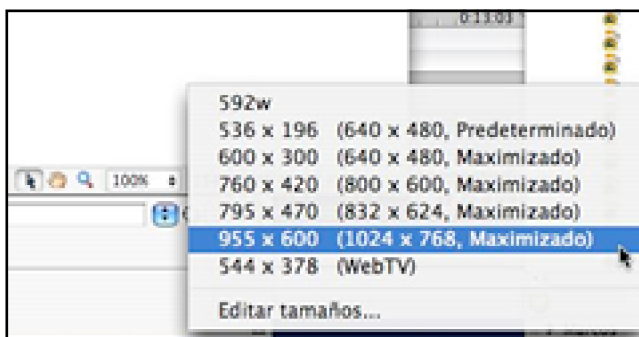
Realizar nuestra primera web con Flash MX 2004.

El siguiente ejercicio es para realizar una web con Flash en un solo archivo. Este método no es el ideal por que lo que se busca en internet es que todos los archivos se carguen rápidamente y de esta forma "todo en uno" debemos esperar a que cargue todo el sitio para verlo y no es lo ideal cuando se requiere ver solo una parte de este.

Este método entonces es ideal para quienes nunca han realizado una web con Flash ya que es la base y si el archivo SWF final pesa menos de 100 kb. perfectamente podría ser colocado en internet como el sitio web.

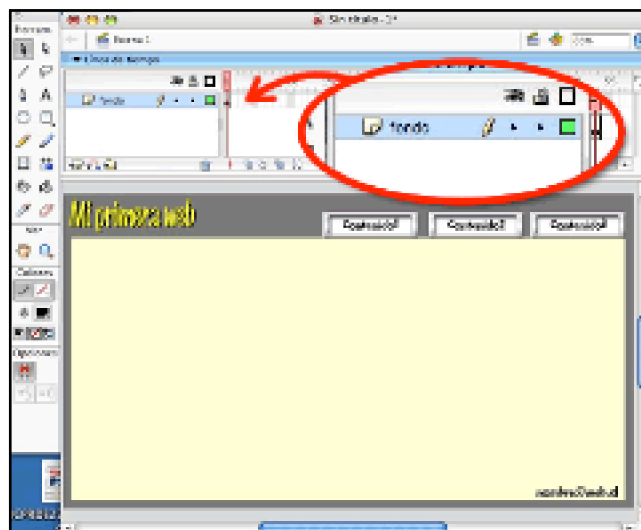
El tamaño del archivo no es preciso para que se vea exacto en el navegador por que existen muchos navegadores (explorer, firefox, safari, opera, flock, camino, etc.) y el espacio visible varia en cada uno de ellos, además de ser diferente en distintos tipos de resolución de pantalla y de plataforma (mac, windows, linux).

Para solucionar esto podemos hacer un documento con un tamaño promedio. Una media para un navegador de 800X600 es de **760X420** y para resolución de 1024X768 es de **955X600**.



Truco: Como saber estos tamaños si no los sabemos o tenemos anotados?. Dreamweaver tiene estos tamaños de espacio visible en la web en sus tamaños de visualización de ventana.

Para comenzar con el ejercicio en la primera capa se realiza todo lo que queremos que se vea siempre en nuestra web como una imagen de fondo, clips de película, un titulo, un e-mail, dirección, botones, etc.



Luego se crea una capa especial para el contenido de la página web. Este contenido ira en fotogramas diferentes. Podrian ir de la siguiente forma:

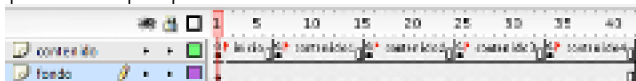
En el 1 los elementos que habrá en el inicio, en el fotograma 2 los objetos de lo que llamaremos "contenido1", en el 3 lo de "contenido2" y en el 4 lo del "contenido 3".

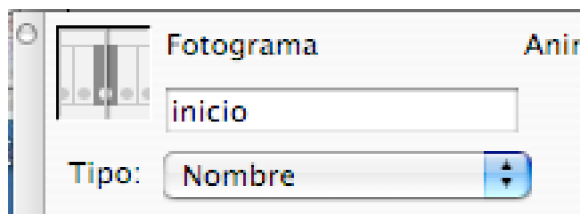
Los botones deben llevar un comportamiento que le indique a que fotograma ira, la forma de indicarle al botón es diciendole a que número de fotograma o a que etiqueta (nombre del fotograma), para eso en la segunda capa que llamaremos "contenido" pondremos lo que va a llevar cada tema de esta página web.

Nota: Lo ideal es utilizar las etiquetas por que si le decimos a un botón que se vaya al fotograma 100 y en algun momento decidimos agregar un fotograma antes del 100, este contenido se desplazará fotogramas adelante y ya no se encontrará en el 100 pero igual el botón nos seguirá llevando al 100, en cambio si hacemos lo mismo pero indicando el nombre del fotograma que estaba en el 100 y agregamos fotogramas antes, siempre el botón nos llevara al fotograma que tiene ese nombre sin importar la ubicación que tenga.

Para facilitar el trabajo podemos agregar fotogramas (F5) despues de cada fotograma clave con nombre para que se vea este y así organizarnos mejor (esto no influye en el peso del archivo).

En la siguiente imagen muestra cada fotograma con su etiqueta (nombre) que se agrega seleccionando el fotograma y escribiendolo en el panel de propiedades.





Aquí es donde se agrega la etiqueta del fotograma.

En cada fotograma clave que se agrega el contenido y que se agrega la etiqueta debemos agregar la acción de “stop” para que este archivo no se reproduzca como película.

Nota: al agregar etiqueta al fotograma aparece una banderilla roja y al agregar una acción aparece una “a”.

Luego que tenemos todos los contenidos correspondientes en sus fotogramas debemos decirle a los botones hacia que fotogramas se irán al hacer clic sobre ellos, para esto se selecciona el botón y se agrega el comportamiento Clip de Película > Ir y detener en fotograma o etiqueta > y en donde aparece el número uno hay que escribir el nombre de la etiqueta del fotograma al cual queremos llegar.

Si existe un texto que queramos vincular a una página web o a un e-mail se selecciona el texto y en el panel de propiedades en el vínculo se agrega la dirección (<http://www.web.cl>) y si es a un e-mail se escribe “mailto:nombre@web.cl”

Este texto quedará vinculado y aparecerá la mano típica del botón al situarnos sobre él pero no realizará ningún cambio, si quisieramos realizar un cambio tendríamos que convertir ese texto en botón y hacer el cambio en la instancia “sobre” del botón.

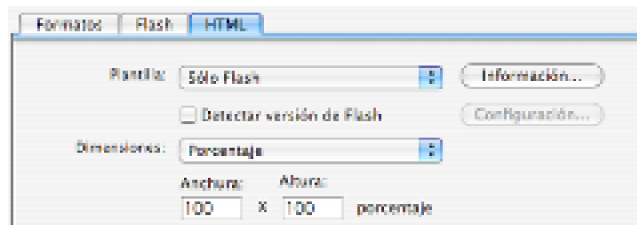


Si se quisiera agregar un botón para que el archivo de flash cerrara la ventana del navegador se debe agregar el componente web > Ir a página web > y en URL: se escribe “javascript:close()” (sin comillas).

Cuando se tienen los contenidos y los botones vinculados con los fotogramas que tienen etiquetas ya está listo, solo basta publicar como

página web y esto se realiza desde el menú archivo > Configuración de Publicación.

En la ventana que aparece se seleccionan los formatos Flash y HTML y si queremos que nuestro archivo de flash dentro del navegador siempre se vea ocupando el ancho o alto total se debe configurar en la sección HTML las dimensiones del documento en el cual le decimos que será de 100 X 100 por ciento.



Se presiona sobre el botón “publicar y por defecto deja en el mismo lugar en que teníamos guardado el archivo Flash (.fla) el SWF y la página web (.html)

Guía realizada por Jorge Llantén B. para personas con conocimientos de Flash MX 2004 sobre como realizar una primera web en Flash. Este mismo procedimiento lo puedes encontrar desde el viernes 8 de diciembre del 2006 en <http://www.youtube.com/user/jorgellanten>