Tutorial de CoffeeCup Firestarter 6.5

Coffee Cup Firestarter es una aplicación alternativa a Flash para el diseño de animaciones interactivas en formato SWF.

1. La barra de herramientas principal



1	New	Comenzar un nuevo proyecto Firestarter
2	Save	Guardar el proyecto Firestarter actual.
3	Text	Añade un nuevo objeto de texto al proyecto actual.
4	Image	Añade un nuevo objeto de imagen al proyecto actual.
5	Sound	Añade un nuevo objeto de sonido al proyecto actual.
6	Link	Añade un nuevo objeto de hipervínculo al proyecto actual.
7	Shape	Añade un nuevo objeto de forma al proyecto actual .
8	GIF	Convierte un archivo de gif animado a Flash.
9	Effects	Añade un nuevo efecto al objeto seleccionado.
10	Delete	Elimina el objeto seleccionado.
11	Upload	Subir al servidor de tu website esta película.
12	Test	Probar la película

2. La ventana de previsualización



En la ventana de previsualización es donde vas a construir tu película. En ella situarás los objetos que deseas que aparezcan.

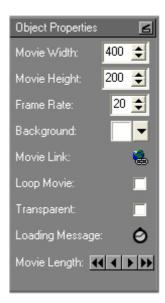
En la esquina superior derecha aparece el nombre de la película (*.swf). Si todavía no la has quardado será Untitled.swf.

El botón **View HTML** situado en la esquina superior derecha te permitirá ver el código HTML necesario para poner la película en una página web. Puedes copiarlo y pegarlo a esta página web.

El botón **Grid Options** situado a su lado permite configurar las opciones de cuadrícula.

3. La ventana Propiedades de Objeto

Esta ventana, situada a la derecha, permite editar las propiedades del objeto seleccionado en cada momento. Las opciones de esta ventana cambian en función del objeto seleccionado.

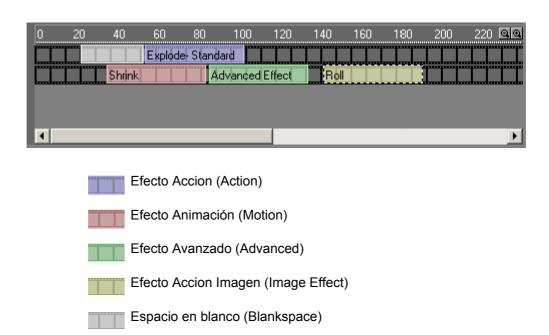


4. Mesa de montaje y Línea de tiempo.

En la mesa de montaje **(Cutting Room)** es donde puedes ver las etiquetas y el orden de los distintos objetos en tu película. Usando los botones situados en su base puedes cambiar el orden de apilamiento, cortar, copiar, pegar y borrar objetos. En FireStarter cada objeto que aparece en el escenario tiene su propia capa en la mesa de montaje **Cutting Room**.



En la línea de tiempo puedes ajustar la longitud y posición de los efectos. Cada tipo de efecto tiene un color distinto en la línea de tiempo. Puedes usar el zoom +/- sobre la línea de tiempo pulsando en los botones de lupa.



Los efectos y espacios en blanco se pueden redimensionar, mover y alinear fácilmente efectuando un clic derecho y seleccionando una de las opciones que se ofrecen en el menú emergente. También mediante pinchar y arrastrar se pueden mover y redimensionar.



5. Añadiendo objetos a tu película

Para añadir objetos: Clic sobre un botón de la barra de herramientas en función del objeto que deseas añadir: texto, imagen, sonido o forma.



Para añadir efectos a un objeto: selecciónalo previamente y pulsa el botón Sombrero mágico (Magic Hat).

Para añadir un enlace: selecciona un objeto imagen o texto previamente y luego pulsa el botón Add Hot Spot (Añadir zona sensible).

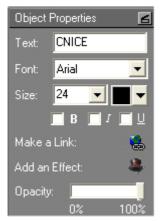
Para añadir GIF's animados: usa este botón para convertir gifs animados en archivos SWF.

Para probar la película: tras haber realizado unos cuantos cambios en tu proyecto, haz clic en este botón para ver el aspecto final de la animación en tu navegador web.

6. Configurar propiedades de objetos.

T

Usa este botón para añadir un nuevo objeto Texto (Text)



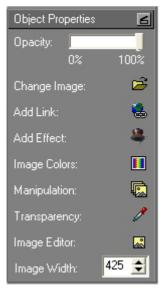
En el panel de propiedades puedes configurar sus opciones.

Los objetos de texto tienen las siguientes propiedades: Opacity (Transparencia), Font Face (Fuente), Font Size (Tamaño de fuente), Font Color (Color de Fuente), Bold (Negrita), Italic (Cursiva), Underline (Subrayada) y el texto que deseas usar.

También puedes añadir un enlace para el objeto de texto seleccionado pulsando el botón **Make a Link.** Para añadirle un efecto especial haz clic en el botón **Add a Effect.**



Usa este botón para añadir un nuevo objeto Imagen (Image)



Puedes usar las funciones de **Image Colors** e **Image Manipulation** para modificar el aspecto de la imagen. También puedes seleccionar **Image Transparency** para modificar la trasnparencia de la misma. Esta opción se puede utilizar para hacer transparente el fondo de tu película Firestarter.

Para añadirle un enlace a la imagen, clic en el botón **Add** a **Link**. Para añadirle un efecto especial, clic en el botón **Add a Effect**



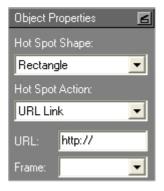
Usa este botón para añadir un objeto Sonido (Sound)

Selecciona el tipo de sonidos que deseas añadir a tu película: **Sound clip** (Clip de sonido) es un sonido de corta duración usado como un efecto en tu película que puedes repetir varias veces. **Sound Track** (Pista de sonido) es un sonido que se puede usar como música de fondo. Solamente se puede reproducir una pista de sonido durante la película.





Usa este botón para añadir un objeto Link



Los enlaces dotan de interactividad a tu pelicula. Una vez que has añadido un objeto Link, puedes moverlo y redimensionarlo para ir a la URL que desees.



Usa este botón para añadir un nuevo objeto Forma (Shape)



Puedes añadir un montón de formas.



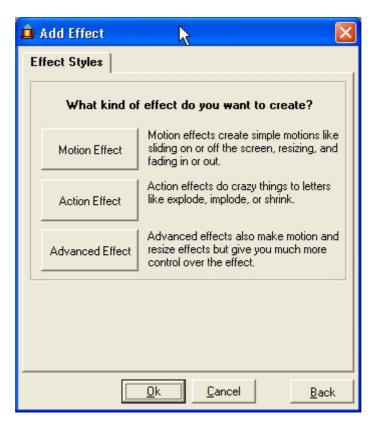
Usa este botón para convertir un GIF animado a Flash.



7. Asignar efectos a objetos.

Cuando un objeto está seleccionado en el escenario, si pulsas el botón **Sombrero mágico** se despliega el cuadro de diálogo **Add effect** (Añadir efecto). Desde aquí puedes elegir el tipo de efecto.





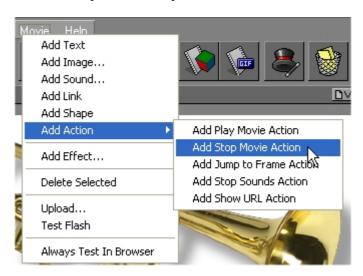
Los tipos de efectos son:

- **Motion** (movimiento): crea movimientos sencillos como cortinilla entrando o saliendo de la pantalla, cambios de tamaño o aparecer/desaparecer.
- Action (acción): crea movimientos más complejos como explosión, implosión, etc.
- **Advanced** (avanzado): para crear movimiento y cambio de tamaño controlando muchos parámetros de este efecto.

8. Acciones de película.

En Firestarter puedes añadir acciones a tu película.

- 1. Selecciona Movie > Add Action > ...
 - Detener la reproducción de la película (Stop)
 - Iniciar la reproducción (Play)
 - Saltar a un fotograma específico (**Jump**).
 - Detener todos los sonidos (Stop Sounds).
 - Mostrar una URL (Show URL)



2. Todas estas acciones se insertan automáticamente en una capa de la mesa de montaje **Cutting room** con la etiqueta **Action Script**.



9. Guardar y exportar una película.

- 1. Elige **File > Save Fire Project** para guardar el archivo con toda la información de la película que maneja Firestarter. Este archivo tiene extensión *.FIRE y posteriormente puede recuperarse desde el programa mediante **File > Open**.
- 2. Para exportar esta película a formato SWF puedes utilizar uno de estos procedimientos:
 - Clic en el botón **Test your Flash**.



• Elige File > Save as Macromedia Flash (swf) .