

Tutorial 3. Creación de un logotipo textual.

Paso 1 de 13



En este tutorial vamos a crear un logotipo basado en un texto al que aplicaremos algunos efectos utilizando filtros y mezclas.

Vamos a modificar algunos atributos del bloque **Carácter**.

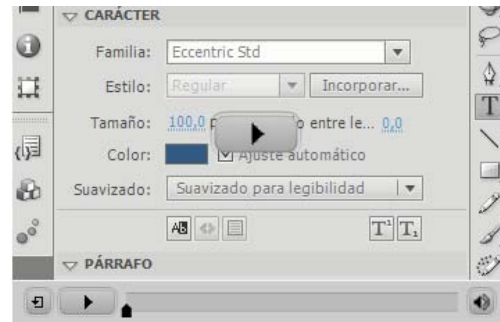
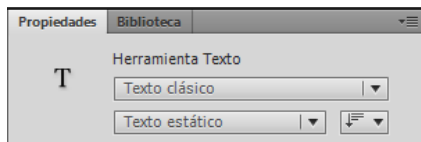
En el campo **Familia** seleccionaremos *Eccentric Std*. Para ello podemos buscar la fuente en el desplegable o escribir directamente las primeras letras de su nombre. Si no disponemos de esta fuente podemos elegir cualquier otra.

Después le asignaremos un **tamaño** de 100 pt y un **color** azul oscuro (#003366).



Para comenzar seleccionaremos la herramienta **Texto**. El inspector de **Propiedades** mostrará los diferentes atributos de esta herramienta.

En los primeros desplegables que aparecen en el inspector de Propiedades seleccionamos **Texto clásico** y **Texto estático**. Utilizaremos otros tipos de texto en tutoriales más avanzados.



Paso 2 de 13

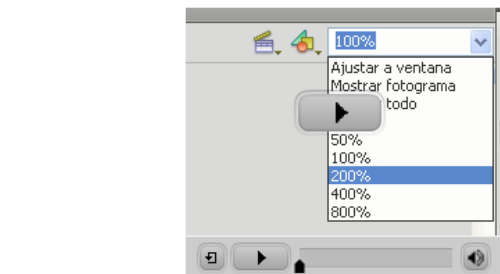
Con la herramienta **Texto** configurada, hacemos clic con ella en cualquier punto del escenario, y tecleamos la palabra *logo*.

Para poder editar el logo con mayor comodidad, acercaremos el escenario, seleccionando un zoom del 200%.



La palabra se mostrará con los atributos que hemos seleccionado en el inspector de Propiedades.

También sería posible cambiar estos atributos después de haber creado el texto. Para ello seleccionamos el campo de texto que se encuentra en el escenario y realizamos las modificaciones que queramos en el inspector de Propiedades.



Si el escenario no ha quedado bien posicionado para trabajar después de hacer el zoom, podemos desplazarlo con la herramienta **Mano**.

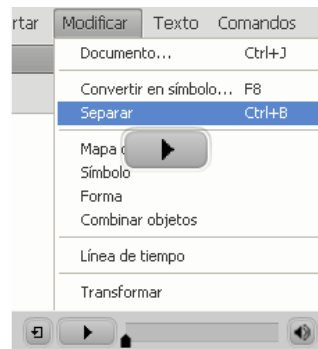
Paso 3 de 13

El siguiente paso va a ser modificar la letra *g*. Para ello debemos convertir previamente el texto en un gráfico editable.

Seleccionamos el campo de texto en el escenario y seleccionamos **Modificar > Separar**, o bien hacemos clic sobre el texto con el botón derecho del ratón y seleccionamos **Separar** en el menú contextual.

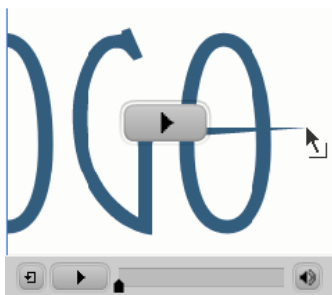
Cuando separamos un texto se crea un campo de texto por cada carácter. En este punto podríamos por ejemplo cambiar una letra por otra, elegir una fuente diferente para alguna letra individual, posicionar cada letra en diferentes lugares, animar caracteres individuales, etc. Cada carácter se encontrará por tanto en un campo de texto independiente.

Si lo que queremos es manipular la forma de una letra, y ya no tratarla por tanto como un texto sino como un gráfico, deberemos volver a separar ese campo de texto. En este caso, como sólo vamos a manipular la forma de la letra *g*, sólo separaremos de nuevo esta letra, manteniéndose el resto como caracteres individuales. Para ello seleccionamos la letra *g* y después de nuevo **Modificar > Separar**.



Paso 4 de 13

Vamos a cambiar un pequeño detalle de la letra *g*. Con la herramienta **Selección** arrastramos una esquina para modificar su posición, tal y como se muestra en el vídeo.



El paso siguiente va a ser duplicar los campos de texto que contienen la letra *o*.

Para que la distancia entre las letras duplicadas sea la misma que entre las letras originales, copiaremos y pegaremos ambos campos al mismo tiempo.

Para ello seleccionamos uno de los campos con la letra *o*, y con la tecla **Mayúsculas** pulsada, seleccionamos el otro. Hacemos clic con el **botón derecho** del ratón y seleccionamos **Copiar** del menú contextual. Después, en cualquier punto del escenario, hacemos clic de nuevo con el botón derecho del ratón y seleccionamos **Pegar**.

Ahora tendremos seleccionados en el escenario los dos campos que hemos pegado.

En el inspector de **Propiedades** asignamos un **tamaño** de *50 pt* a estos campos de texto.

Esto no hubiera sido posible con la letra *g*, ya que en el paso anterior paso a ser un gráfico y no un campo de texto.

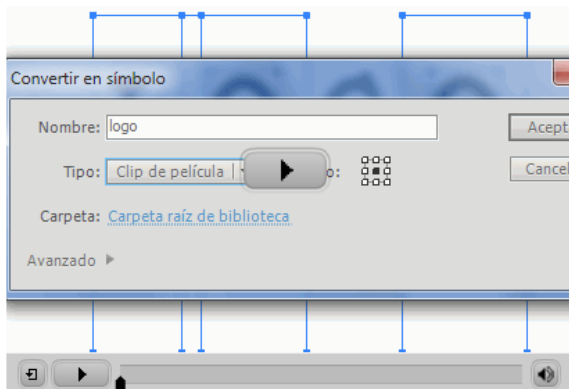
Por último, con ambos campos aún seleccionados, arrastramos estas copias hasta situarlas dentro de las letras *o* originales. Para afinar mejor la posición podemos ayudarnos de las flechas del teclado.



Paso 5 de 13

Ahora que ya hemos realizado la parte superior del logo, nos queda hacer el reflejo de la parte inferior. Para crear este reflejo utilizaremos una copia del logo que ya hemos creado, y a esta copia le añadiremos efectos especiales utilizando **filtros y mezclas**.

Para poder añadir estos efectos necesitamos crear un **clip de película**. Utilizar un clip de película tendrá también la ventaja de que si decidimos cambiar el logo original, su reflejo también se verá modificado, ya que será una instancia del mismo clip de película.

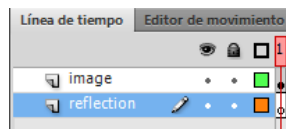


Seleccionamos el logo abarcándolo con la herramienta **Selección** o bien haciendo clic sobre el fotograma que lo contiene en la línea de tiempo.

Después seleccionamos **F8** o **Modificar > Convertir en símbolo**, y le damos el nombre *logo*. Como **Tipo** seleccionamos **Clip de película**.

Damos el nombre *image* a la capa actual y creamos una nueva capa a la que llamaremos *reflection*.

Situamos esta nueva capa por debajo de la capa *image* y la seleccionamos para que *reflection* sea la capa activa.



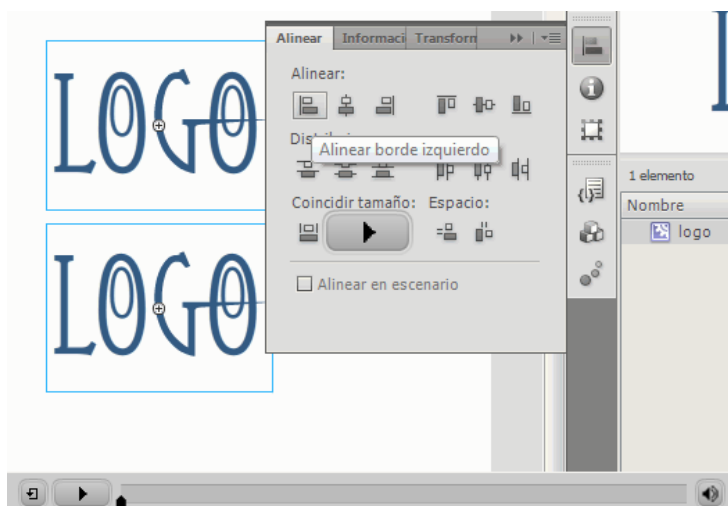
Paso 6 de 13

Con la capa *reflection* activa, arrastramos desde la biblioteca al escenario una **instancia** del clip de película *logo*.

Abrimos el panel Alinear. Nos aseguramos de que el botón **Alinear en escenario** no esté seleccionado. Así los clips se alinearán entre ellos, no respecto al escenario.

Sin eliminar la selección de la nueva instancia que tenemos en el escenario, hacemos clic sobre la otra instancia del logo que se encuentra en la capa *image*. Recordemos que para hacer una selección múltiple tenemos que tener la tecla **Mayúsculas** pulsada, y las capas donde se encuentran los elementos que vamos a seleccionar no deben estar bloqueadas.

En el panel **Alinear** seleccionamos **Alinear borde izquierdo**.



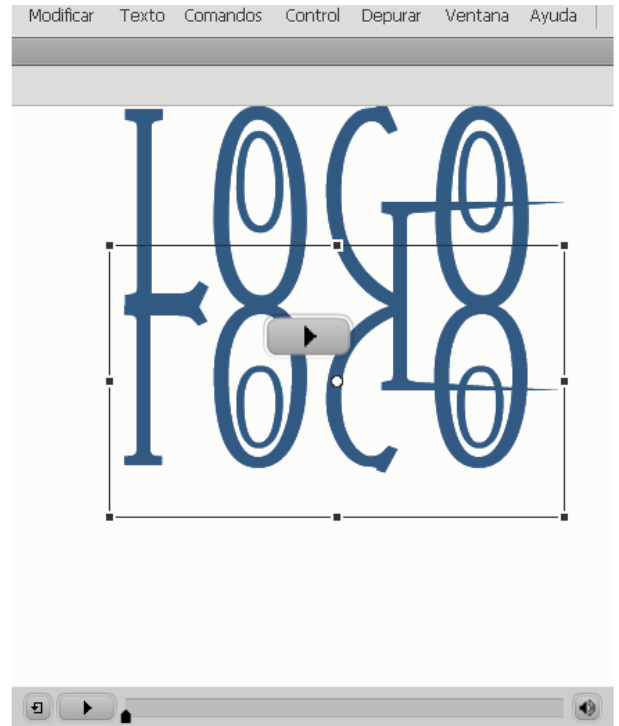
Paso 7 de 13



Seleccionamos la instancia del logo correspondiente al reflejo con la herramienta **Transformación libre** y reducimos ligeramente su altura.

Seleccionamos **Modificar > Transformar > Voltear verticalmente**.

Ajustamos la posición vertical del reflejo con la ayuda de las flechas arriba y abajo del teclado. Podemos mantener una flecha pulsada para avanzar rápidamente, y después podemos ajustar la posición con pequeñas pulsaciones de la flecha. Subimos la instancia del reflejo hasta eliminar el espacio entre la base de la letra I y su reflejo.



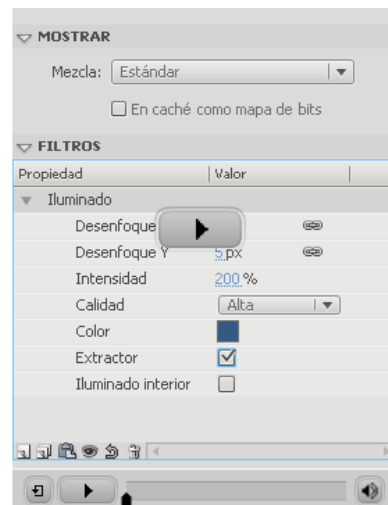
Paso 8 de 13

Vamos a añadir un **filtro** a la instancia del clip de película *logo* que se encuentra en la capa *reflection*. Los filtros se pueden añadir a campos de texto, botones y clips de película, pero no a gráficos.

Seleccionamos la instancia del reflejo en el escenario.

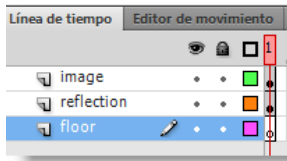
Seleccionamos **Añadir filtro** en el área de **Filtros** del inspector de **Propiedades**. Se abrirá un menú desplegable que mostrará los filtros disponibles.

Vamos a añadir un filtro de tipo **Iluminado**. Vamos a efectuar algunos cambios en los atributos de este filtro. Para comenzar vamos a asignar una **intensidad** del 200%. Seleccionamos **calidad alta**. Modificamos el **color** seleccionando el mismo color que tenía el logo (#003366). Por último, marcamos la casilla **Extractor** para mostrar solamente el iluminado.



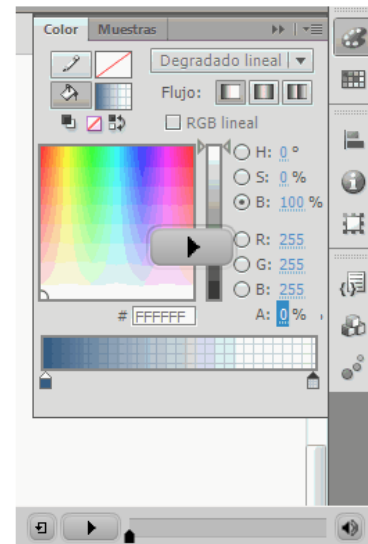
Paso 9 de 13

Para dibujar el rectángulo donde parece apoyarse el logo crearemos una nueva capa, a la que llamaremos *floor*, y la situamos por debajo de las otras dos capas.



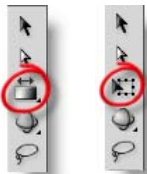
Abrimos el panel **Color** y eliminamos el **trazo**.

Para el **relleno** seleccionamos un **degradado lineal** con un extremo con el color azul que estamos utilizando en este tutorial (**#003366**) y con otro extremo transparente (**alfa 0**). De esta forma el color azul se irá transparentando progresivamente.



Paso 10 de 13

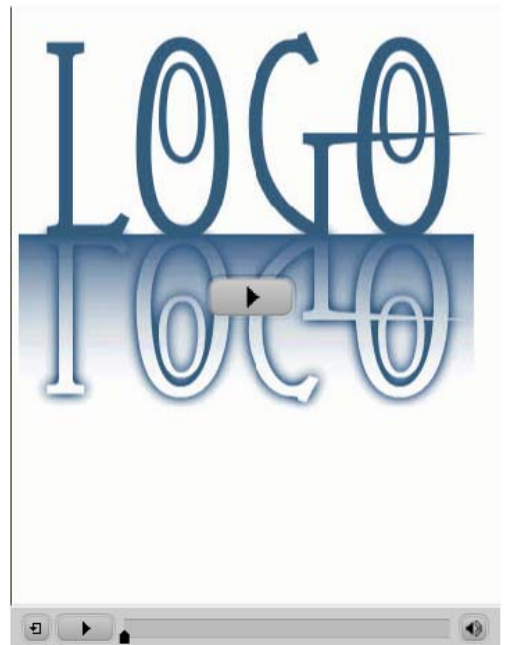
Dibujamos en la capa *floor* un pequeño rectángulo con la herramienta **Rectángulo**, que aparecerá con las opciones de color que habíamos seleccionado en el paso anterior.



Con la herramienta **Transformación de degradado** modificamos el degradado lineal, de tal forma que el color azul quede arriba y el color transparente abajo. También cambiaremos la altura del degradado para que coincida con la del rectángulo.

Después, con la herramienta **Transformación libre** situamos el rectángulo y le damos las proporciones adecuadas.

Recordemos que ambas herramientas se encuentran agrupadas en el mismo lugar de la barra de herramientas.



Paso 11 de 13

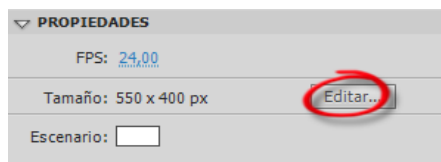
Para finalizar el logo, vamos a crear una imagen compuesta entre el reflejo y el rectángulo de la base.

Seleccionamos en el escenario la imagen reflejada del logo. Podemos bloquear las otras capas para asegurarnos de que estamos seleccionando el reflejo.

En el inspector de **Propiedades**, en el área **Mostrar**, seleccionamos **Mezcla > Superponer**.



Paso 12 de 13

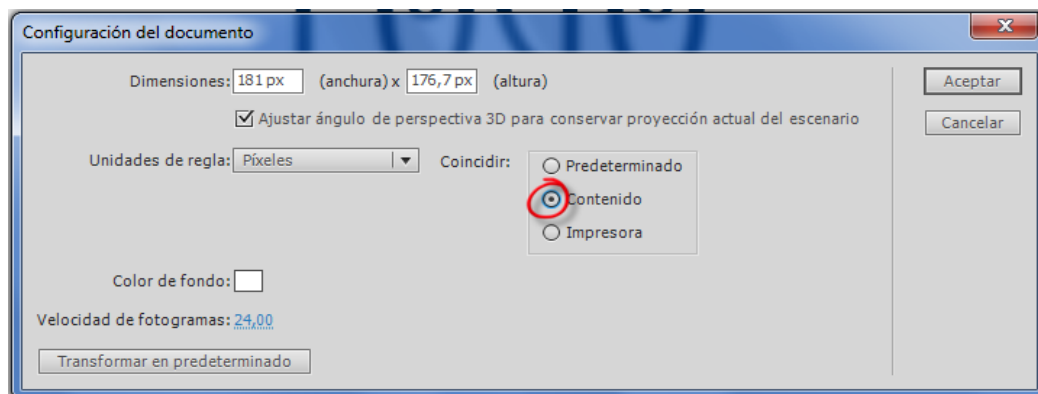


Vamos a cambiar el tamaño del escenario, ya que nos ha quedado demasiado grande en comparación con el logotipo.

Hacemos clic sobre un lugar vacío del escenario para que el inspector de Propiedades nos muestre la información sobre nuestra película.

Pulsamos sobre el botón **Editar** que se encuentra al lado del tamaño del archivo.

En la ventana de **Configuración del documento** seleccionamos **Coincidir: Contenido**. De esta forma el documento adaptará automáticamente su tamaño al de nuestro logo.



Guarda el archivo como *tutorial3 fla*, ya que lo vamos a utilizar en el próximo tutorial.

Según el uso que le quisiéramos dar al logotipo, podríamos también guardar su imagen seleccionando **Archivo > Exportar > Exportar imagen**, y en **Tipo** seleccionar **PNG**.

Paso 13 de 13

Para complementar los conceptos desarrollados en este tutorial, se recomienda hacer las siguientes actividades:

1. Haz alguna otra modificación en las letras del símbolo original del logotipo, y observa cómo ese cambio se aplica tanto al logotipo como a su reflejo.
 2. Experimenta con diferentes tipos de filtros y de valores.
 3. Prueba los efectos de los diferentes tipos de mezclas.
-

