

## Tutorial 3. Creació d'un logotip textual.

### Pas 1 de 13

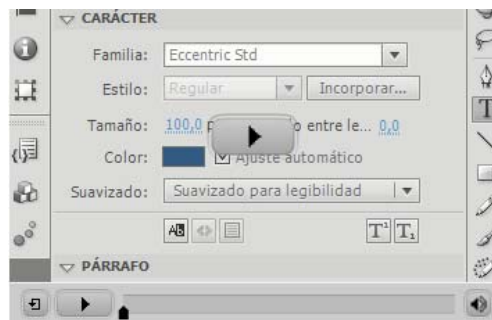


En aquest tutorial crearem un logotip basat en un text al qual aplicarem alguns efectes utilitzant filtres i mescles.

Modificarem alguns atributs del bloc **Caràcter**.

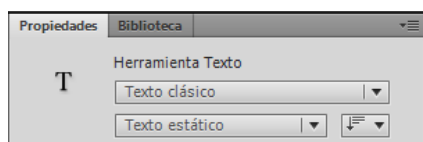
En el camp **Familia** seleccionarem *Eccentric Std*. Per a això, podem buscar el tipus de lletra en el desplegable o escriure directament les primeres lletres del nom. Si no disposem d'aquesta lletra en podem triar qualsevol altra.

Després hi assignarem una **mida** de 100 pt i un **color** blau fosc (#003366).



Per començar seleccionarem l'eina **Texto**. El panell **Propiedades** mostrarà els diferents atributs d'aquesta eina.

En els primers desplegables que apareixen en l'inspector de **Propiedades** seleccionem **Texto clásico** i **Texto estático**. Utilitzarem altres tipus de text en tutorials més avançats.



### Pas 2 de 13

Amb l'eina **Texto** configurada, fem clic amb ella a qualsevol punt de l'escenari, i escrivim la paraula *logo*.

Per poder editar el logo amb més comoditat, aproparem l'escenari seleccionant un zoom de 200%.

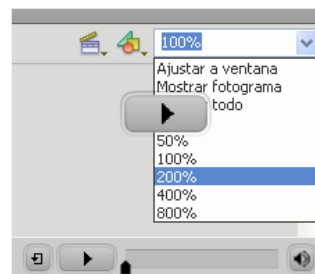


La paraula es mostrarà amb els atributs que hem seleccionat en l'inspector de **Propiedades**.

També seria possible canviar aquests atributs després d'haver creat el text. Per a això, seleccionem el camp de text que hi ha en l'escenari i fem les modificacions que vulguem en l'inspector de **Propiedades**.



Si l'escenari no ha quedat ben posicionat per a treballar després de fer el zoom, podem desplaçar-lo amb l'eina **Mano**.



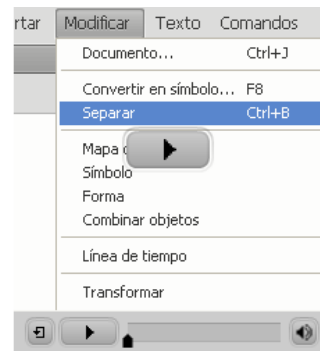
### Paso 3 de 13

El pas següent serà modificar la lletra *g*. Per a això hem de convertir prèviament el text en un gràfic editable.

Seleccionem el camp de text en l'escenari i seleccionem **Modificar > Separar**, o bé fem clic sobre el text amb el botó dret del ratolí i seleccionem **Separar** en el menú contextual.

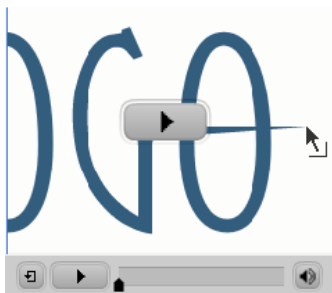
Quan separem un text es crea un camp de text per cada caràcter. En aquest punt podríem canviar, per exemple, una lletra per una altra, triar un tipus de lletra diferent per a alguna lletra individual, posicionar cada lletra en diferents llocs, animar caràcters individuals, etc. Cada caràcter es trobarà, per tant, en un camp de text independent.

Si el que volem és manipular la forma d'una lletra, i ja no tractar-la per tant com un text sinó com un gràfic, haurem de tornar a separar aquest camp de text. En aquest cas, com que només manipulem la forma de la lletra *g*, només separarem de nou aquesta lletra, mantenint la resta com a caràcters individuals. Per fer-ho, seleccionem la lletra *g* i després **Modificar > Separar**.



### Pas 4 de 13

Canviarem un petit detall de la lletra *g*. Amb l'eina **Selección** arrosseguem una cantonada per modificar-ne la posició, tal com es mostra en el vídeo.



El pas següent serà duplicar els camps de text que contenen la lletra *o*.

Perquè la distància entre les lletres duplicades sigui la mateixa que entre les lletres originals, copiarem i enganxarem tots dos camps alhora.

Per a això, seleccionem un dels camps amb la lletra *o*, i amb la tecla **Majúscules** premuda, seleccionem l'altre. Fem clic amb el **botó dret** del ratolí i seleccionem **Copiar** del menú contextual. Després, en qualsevol punt de l'escenari, tornem a fer clic amb el botó dret del ratolí i seleccionem **Pegar**.

Ara tindrem seleccionats en l'escenari els dos camps que hem enganxat.

En l'inspector de **Propiedades** assignem una **mida** de *50 pt* a aquests camps de text.

Això no hauria estat possible amb la lletra *g*, ja que en el pas anterior va passar a ser un gràfic i no un camp de text.

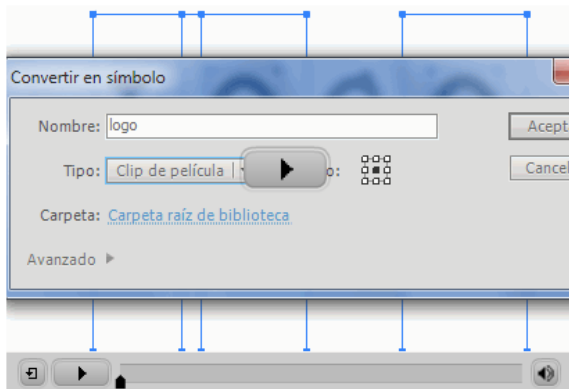
Finalment, amb tots dos camps encara seleccionats, arrosseguem aquestes còpies fins a situar-les dins de les lletres *o* originals. Per afinar millor la posició podem fer servir les fletxes del teclat.



## Paso 5 de 13

Ara que ja hem fet la part superior del logo, ens queda fer el reflex de la part inferior. Per a crear aquest reflex utilitzarem una còpia del logo que ja hem creat, i a aquesta còpia hi afegirem efectes especials utilitzant **filtres i mescles**.

Per a poder afegir aquests efectes necessitem crear un **clip de pel·lícula**. L'ús d'un clip de pel·lícula també tindrà l'avantatge que, si decidim canviar el logo original, el seu reflex també es modificarà, ja que serà una instància del mateix clip de pel·lícula.

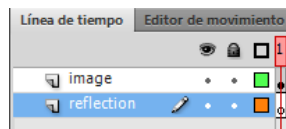


Seleccionem el logo abraçant-lo amb l'eina **Selección** o bé clicant sobre el fotograma que el conté en la línia de temps.

Després seleccionem **F8** o **Modificar > Convertir en símbolo**, i l'anomenem *logo*. Com a **Tipo** seleccionem **Clip de película**.

Anomenem *image* a la capa actual i creem una nova capa que anomenarem *reflection*.

Situem aquesta nova capa per sota de la capa *image* i la seleccionem perquè *reflection* sigui la capa activa.



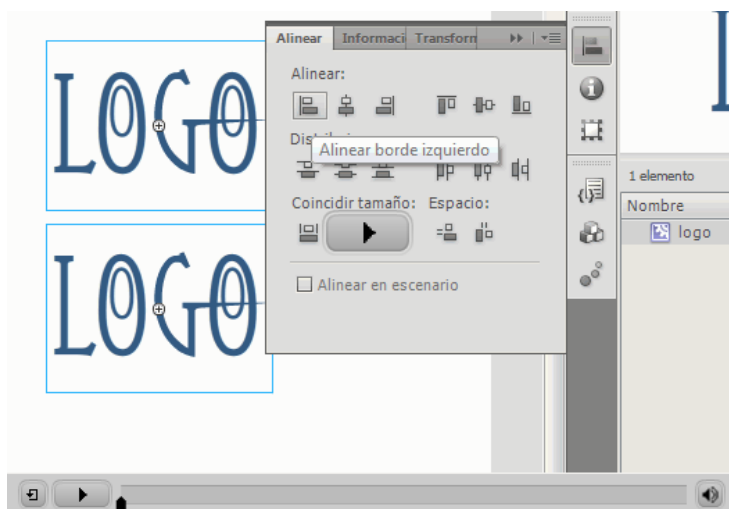
## Pas 6 de 13

Amb la capa *reflection* activa, arrosseguem una **instància** del clip de pel·lícula *logo* des de la biblioteca a l'escenari.

Obrim el panell **Alinear**. Ens assegurem que el botó **Alinear en escenario** no estigui seleccionat. Així els clips s'alinearàn entre ells, no respecte a l'escenari.

Sense eliminar la selecció de la nova instància que tenim en l'escenari, fem clic sobre l'altra instància del logo que es troba en la capa *image*. Recordem que per a fer una selecció múltiple hem de tenir la tecla **Majúscules** premuda, i les capes on hi ha els elements que seleccionarem no han d'estar bloquejades.

En el panell **Alinear** seleccionem **Alinear borde izquierdo**.



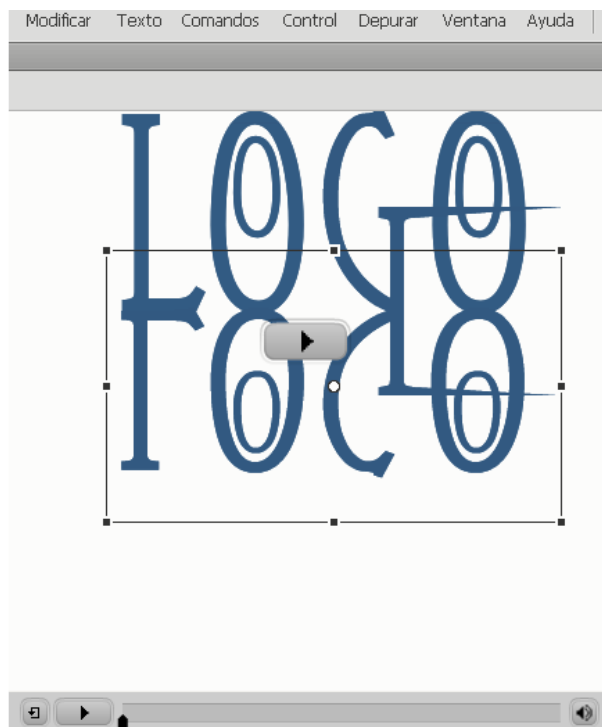
## Paso 7 de 13



Seleccionem la instància del logo corresponent al reflex amb l'eina **Transformación libre** i en reduïm lleugerament l'altura.

Seleccionem **Modificar > Transformar > Voltear verticalmente**.

Ajustem la posició vertical del reflex amb l'ajuda de les fletxes amunt i avall del teclat. Podem mantenir una fletxa premuda per a avançar ràpidament, i després podem ajustar-ne la posició amb petites pulsacions de la fletxa. Pugem la instància del reflex fins a eliminar l'espai entre la base de la lletra l i el seu reflex.



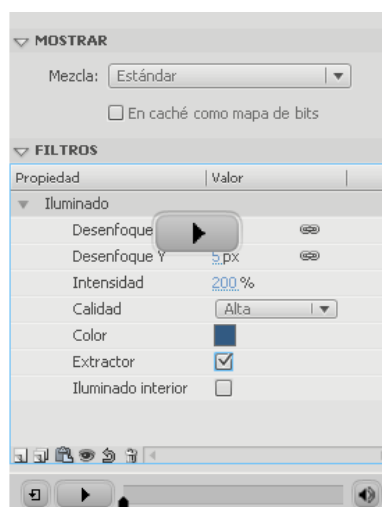
## Pas 8 de 13

Afegirem un **filtre** a la instància del clip de pel·lícula *logo* que es troba en la capa *reflection*. Els filtres es poden afegir a camps de text, botons i clips de pel·lícula, però no a gràfics.

Seleccionem la instància del reflex en l'escenari.

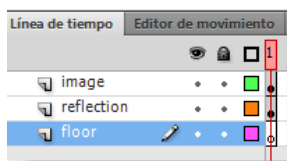
Seleccionem **Añadir filtro** en l'àrea de **Filtros** de l'inspector de **Propiedades**. S'obrirà un menú desplegable que mostrarà els filtres disponibles.

Afegirem un filtre de tipus **Iluminado**. Efectuarem alguns canvis en els atributs d'aquest filtre. Per començar assignem una **Intensidad** del 200%. Seleccionem **Calidad Alta**. Modifiquem el **Color** seleccionant el mateix color que tenia el logo (#003366). Finalment, marquem la casella **Extractor** per mostrar només l'il·luminat.



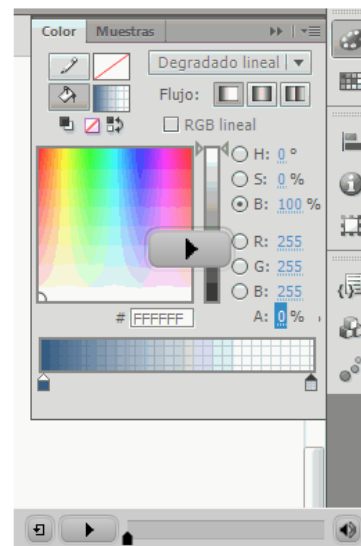
## Paso 9 de 13

Per a dibuixar el rectangle on sembla que es recolza el logo creem una nova capa, que anomenarem *floor*, i que situarem per sota de les altres dues capes.



Obrim el panell **Color** i eliminem el traç.

Per al **farciment** seleccionem un **Degradado lineal** amb un extrem amb el color blau que estem utilitzant en aquest tutorial (#003366) i amb un altre extrem transparent (*alfa 0*). D'aquesta manera el color blau es tornarà transparent progressivament.



## Pas 10 de 13

En la capa *floor* dibuixem un petit rectangle amb l'eina **Rectángulo**, que apareixerà amb les opcions de color que havíem seleccionat en el pas anterior.

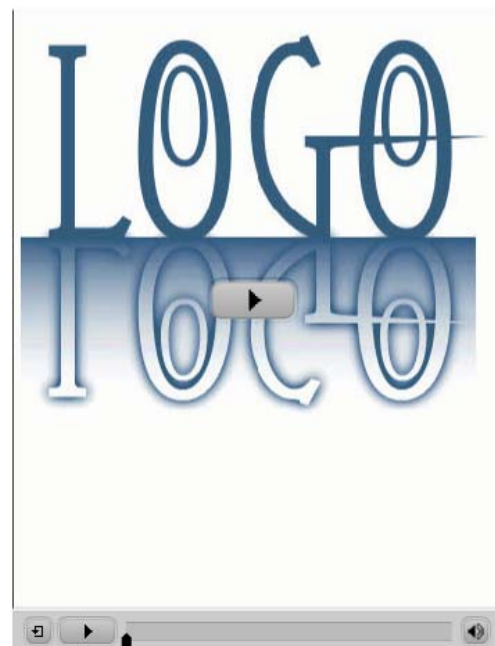


Amb l'eina **Transformación de degradado** modifiquem el degradat lineal, de tal manera que el color blau quedi a dalt i el color transparent a baix. També canviarem l'altura del degradat perquè coincideixi amb la del rectangle.

Després, amb l'eina **Transformación libre** situem el rectangle i hi donem les proporcions adequades.

d'eines.

Recordem que totes dues eines s'agrupen en el mateix lloc de la barra



## Paso 11 de 13

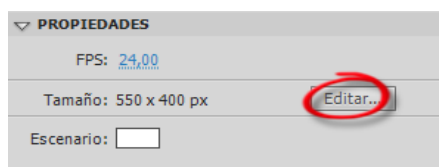
Per acabar el logo, crearem una imatge composta entre el reflex i el rectangle de la base.

Seleccionem en l'escenari la imatge reflectida del logo. Podem bloquejar les altres capes per a assegurar-nos que estem seleccionant el reflex.

En l'inspector de **Propiedades**, en l'àrea **Mostrar**, seleccionem **Mezcla > Superponer**.



## Pas 12 de 13

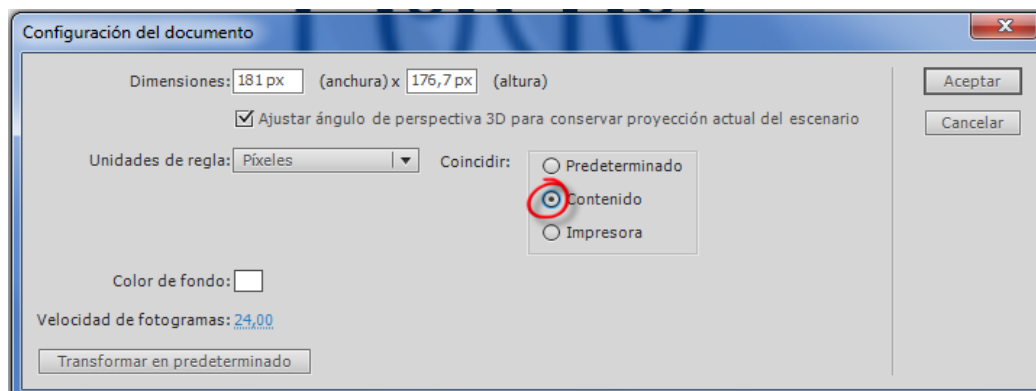


Ara canviarem la mida de l'escenari, ja que ens ha quedat massa gran en comparació amb el logotip.

Fem clic sobre un lloc buit de l'escenari per a que l'inspector de **Propiedades** ens mostri la informació sobre la nostra pel·lícula.

Premem el botó **Editar** que hi ha al costat de la mida de l'arxiu.

En la finestra **Configuración del documento** seleccionem **Coincidir: Contenido**. D'aquesta manera el document adaptarà automàticament la mida a la del nostre logo.



Deseu l'arxiu com a *tutorial3 fla*, ja que l'utilitzarem en el pròxim tutorial.

Segons l'ús que volguéssim donar al logotip, podríem també desar la imatge seleccionant **Archivo > Exportar > Exportar imagen**, i en **Tipo** seleccionar **PNG**.

## Paso 13 de 13

Per a complementar els conceptes desenvolupats en aquest tutorial, es recomana fer les activitats següents:

1. Fes alguna altra modificació en les lletres del símbol original del logotip, i observa com aquest canvi s'aplica tant al logotip com al seu reflex.
  2. Experimenta amb diferents tipus de filtres i de valors.
  3. Prova els efectes dels diferents tipus de mescles.
- 

