Flash CS 5

Sesión de Trabajo 10

En este documento encontraras información suficiente de cómo crear botones invisibles mediante los cuales manipularemos objetos del escenario aprenderemos como mediante código **Action Script** haremos que un **símbolo** se mueva siguiendo el puntero del mouse.

Temas a Practicar

---

1. **Iniciando el programa**
2. **Importar**
    a. **A la Biblioteca**
    b. **Al Escenario**
3. **Modificando Dimensiones del Escenario**
4. **Herramientas de Diseño**
    a. **Rectángulo**
    b. **Ovalo**
5. **Herramientas de Edición**
    a. **Duplicar**
    b. **Agrupar**
    c. **Enviar al Fondo**
6. **Alinear**
    a. **Mediante Coordenadas**
    b. **Mediante el panel Alinear**
7. **Botones**
    a. **Creación**
    b. **Activando Zona Activa**
    c. **Eliminando Estado Reposo**
    d. **Programado**
8. **Clips de película**
9. **Panel de Información**
    a. **Obtener ubicación de objetos**

10. **Asignando Nombre a las Instancias**
11. **Action Script**
    a. **Agregando código a botones**
    b. **Controlar el puntero del mouse**
12. **Símbolo**
13. **Transformar**
    a. **Dimensiones**
14. **Anadir Clip a Película Externa**
15. **Reproducir Animación**

Practica 10

Botones invisible con Acciones de Action Script

En este ejercicio vamos a abordar la creación de una escena en la que una pareja de recién casados nos mostraran cómo son capaces de seguir al cursor con la mirada. Lo realizaremos creando 4 botones invisibles, en los cuales solo se definirá la zona activa, agregaremos instrucciones **Action Script** en cada botón para que manipulen las ubicación de las pupilas de ambos.

Preparación de la escena

1. Inicie un archivo **Nuevo Action script 2.0**

Biblioteca

2. Importe a la **Biblioteca** la imagen **Pareja** que su instructor le proporcionara podrá utilizar cualquier otra
3. Arrastre la imagen **Pareja** de la **Biblioteca** al **Escenario** y utilizando la **Barra de Propiedades** advierta su **tamaño 600 x 400**
4. Elimina la instancia de la imagen **Pareja** del **Escenario** presionando la tecla **Supr**

Dimensiones Escenario

5. Utilizando la **barra de propiedades** cambie las dimensiones de su **Escenario** a **600 x 400**

Creación de los botones invisibles

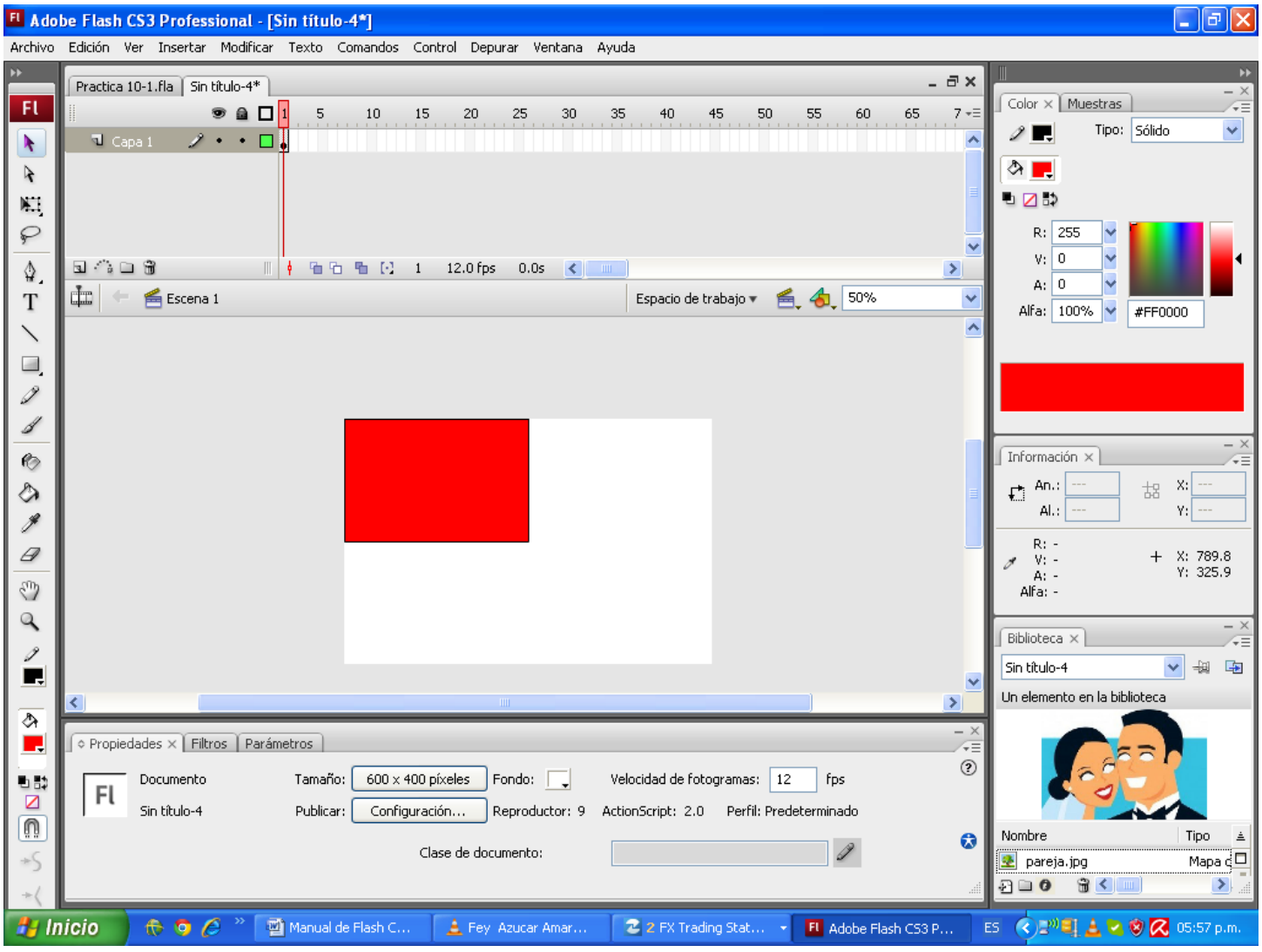
Necesitaremos crear 4 botones invisibles que cubran la escena por completo y que posteriormente rodearán a la imagen pareja.

Rectángulo

6. Dibuje un **rectángulo** con **contorno negro relleno rojo de 300 * 200**

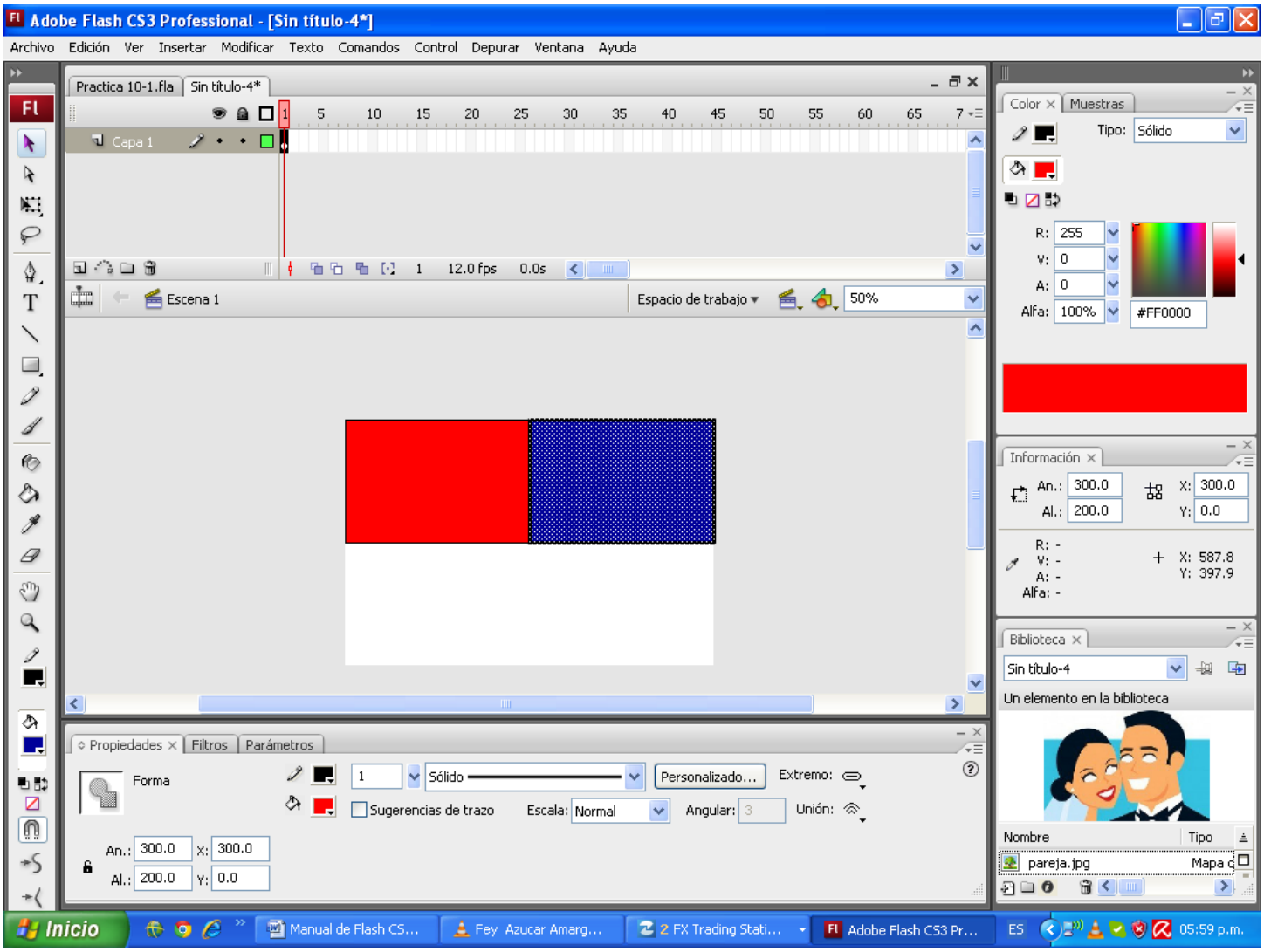
Ubicando posición mediante coordenadas

7. Ubíquelo en las coordenadas **X Y** en **0,0,** esto provocara que se alinea a la **esquina superior izquierda**

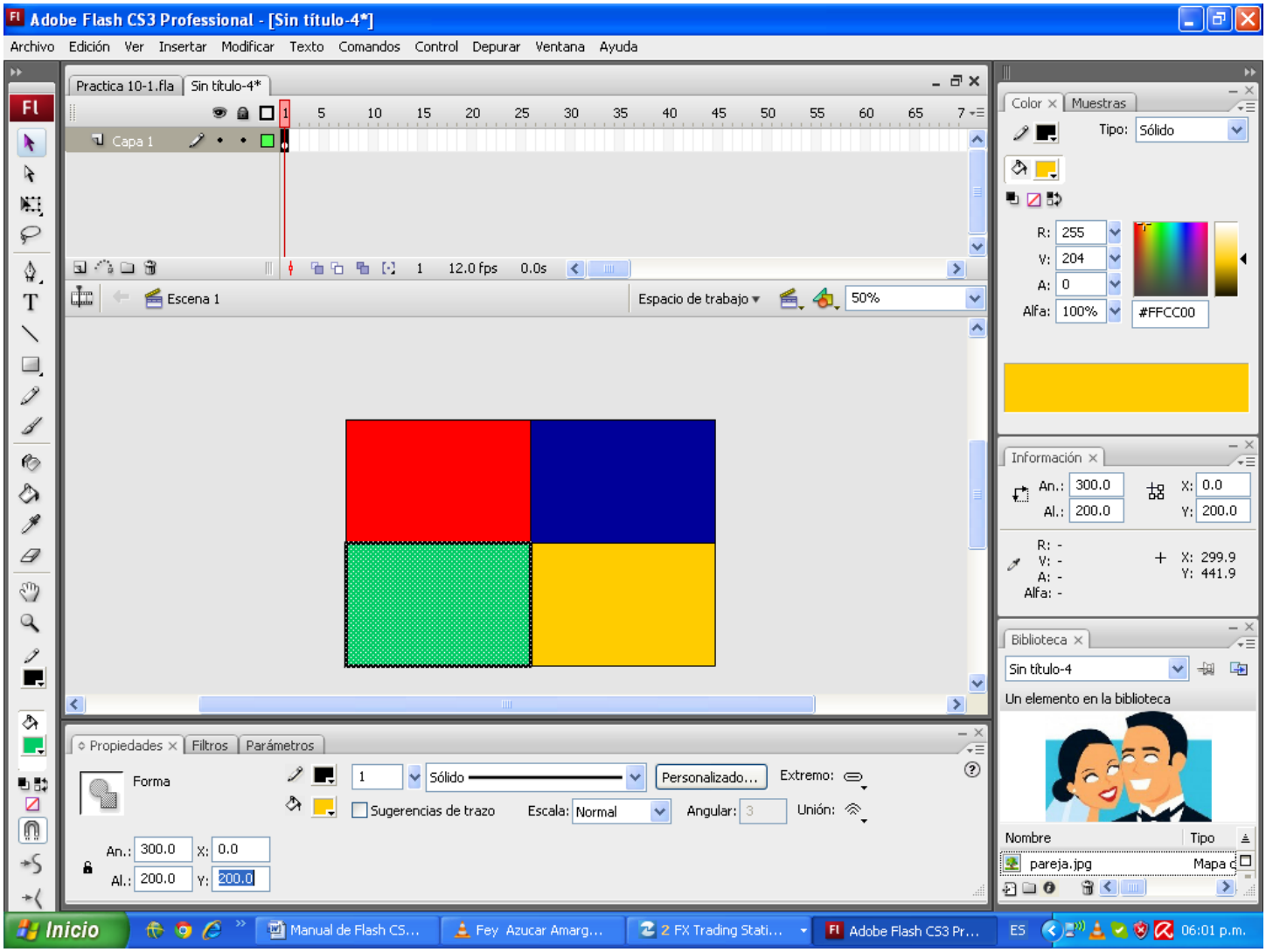


Duplicando

8. Haga **doble clic** en su **rectángulo** para seleccionarlo y presione **Control D** para **duplicarlo**
9. Utilizando la **barra de propiedades** píntelo de **azul** y ubíquelo en las coordenadas **300,0**



10. Presione **Control D** para **Duplicarlo**, píntelo de **amarillo** y ubíquelo en **300,200**
11. Presione **Control D** para **Duplicarlo**, píntelo de **verde** y ubíquelo en **0,200**

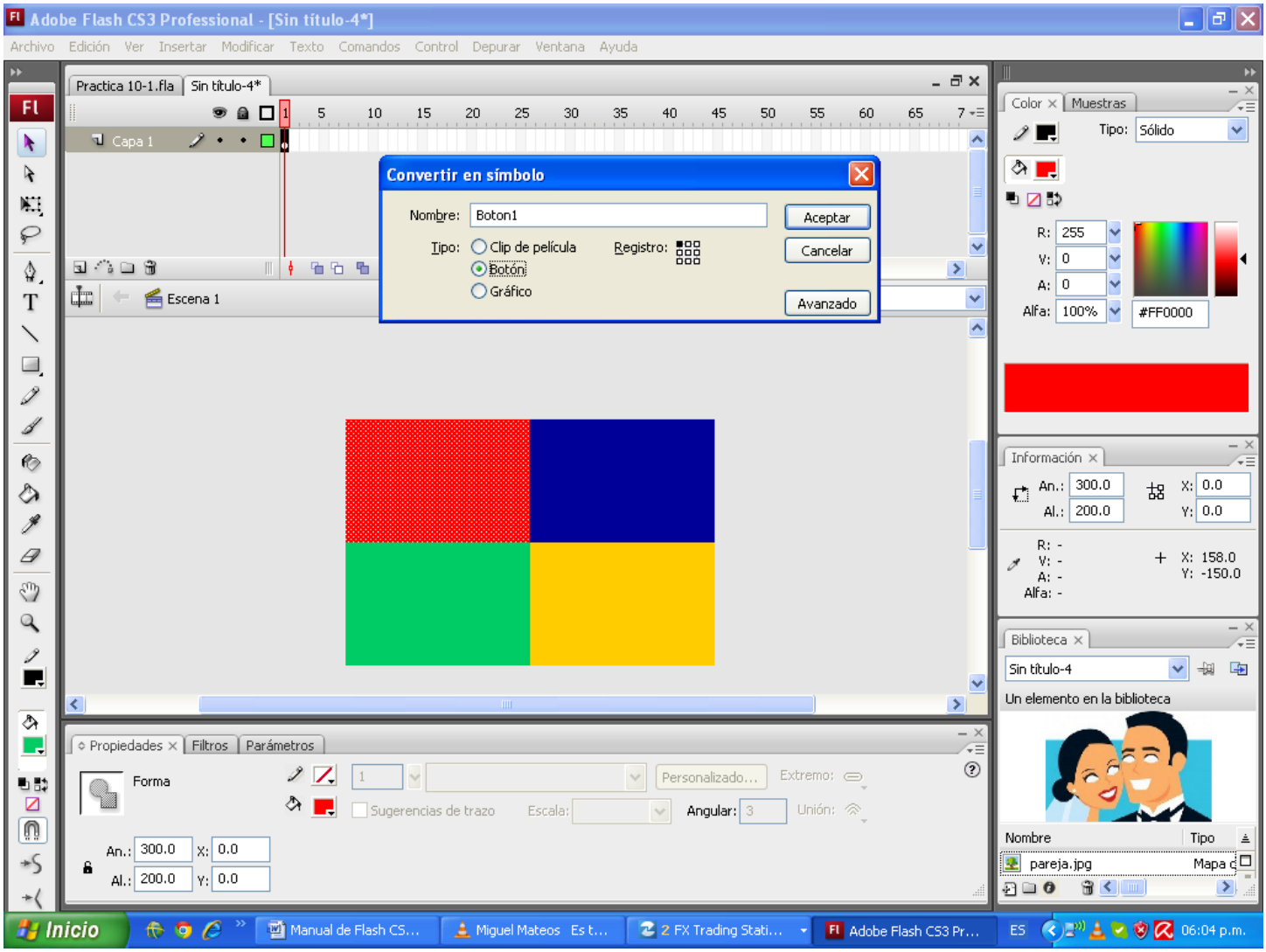


Eliminando Contorno

12. Haga doble clic en cualquier parte del contorno negro para seleccionarlo y presione **Supr** para eliminarlo

Botones

13. Haga **doble clic** en el **Rectángulo Rojo**
14. Presione **F8** para convertirlo en símbolo como nombre coloque **Botón 1** y comportamiento de **botón**



1. Haga **doble clic** en el **Rectángulo Azul**
2. Presione **F8** para convertirlo en símbolo, como nombre coloque **Botón 2** y comportamiento de **botón**
3. Haga **doble clic** en el rectángulo **Amarillo**
4. Presione **F8** para convertirlo en símbolo, como nombre coloque **Botón 3** y comportamiento de **botón**
5. Haga doble clic en el rectángulo **Verde**
6. Presione **F8** para convertirlo en símbolo, como nombre coloque **Botón 4** y comportamiento de **botón**

Botones Invisibles

1. Haga **doble clic** en el **rectángulo rojo**

Zona Activa

2. Presione **F6** en la **Zona Activa** para insertar un **Fotograma Clave**

Eliminado Estado Reposo

3. Haga clic en **Reposo** y presione **Supr** para eliminar esta zona con ello se elimina el botón pero se mantiene su zona activa lo equivalente a convertirlo en invisible
4. Repita los pasos anteriores con los Botones 2,3 y 4 creando la zona activa y eliminando reposo

Insertando la imagen

1. Arrastre de la **biblioteca** al escenario la imagen **pareja**
2. Coloque en las coordenadas 0,0

Enviando al Fondo

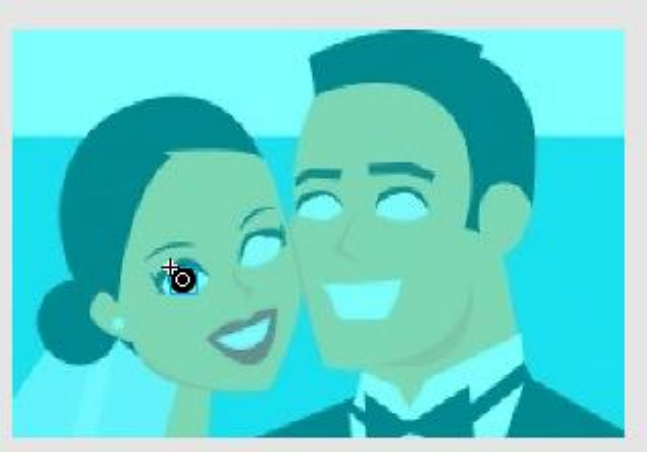
3. Abra el menú **Modificar** , después seleccione la opción **Organizar** y finalmente la opción **Enviar al fondo**

Creando las pupilas

4. Dibuje un **circulo** de **25 x 25** color **Negro**

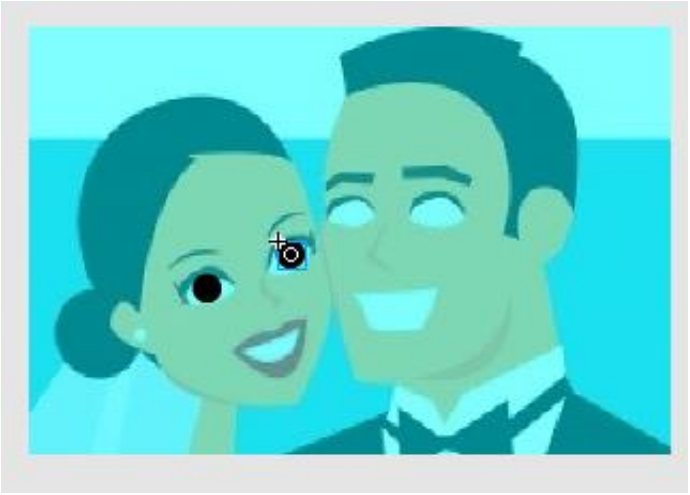
Símbolo

5. Presione **F8** para convertirlo en **símbolo** como nombre póngale **pupila** y el comportamiento de **Clip de Película**
6. Colóquelo en el primer **ojo** de la **novia**



Duplicar

7. Presione **Control D** para **Duplicarlo** y colóquelo en el otro ojo



Agrupar

1. Seleccione ambas pupilas y presione **Control G** para agruparlas

Símbolo

2. Presione **F8** para convertir en símbolo como nombre colóquele **pupilas1** y comportamiento de **Clip de película**
3. Arrastre de la **biblioteca** al **Escenario** el símbolo **pupila** y colóquesela en el primer ojo del novio



Duplicar

1. Presione **Control D** para duplicarla y colóquesela en el otro ojo



Agrupar

2. Seleccione ambas **pupilas** y presione **Control G** para agruparlas
3. Presione **F8** para **convertir en símbolo** como nombre colóquele **pupilas2** y comportamiento de **Clip de película**

Calibrando ubicación de las pupilas

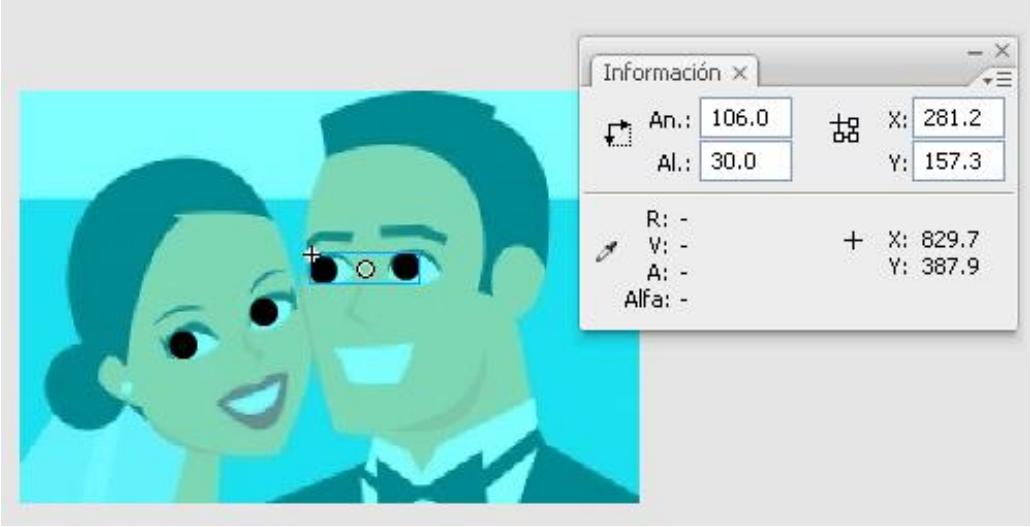
1. Utilizando las flechas del teclado mueva ambas pupilas como si estuvieran viendo arriba a la izquierda



Tomando ubicación pupilas

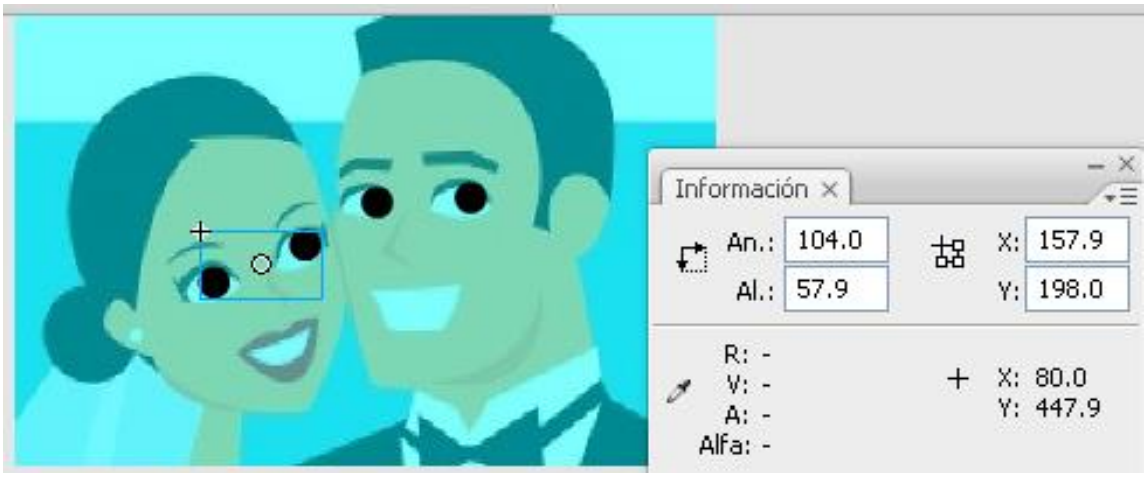
Panel Información

1. Haga clic en las **pupilas** de la **novia** y Presione **Control I** para mostrar el **panel Información**
2. Registre la ubicación de las coordenadas **X y Y 145, 202**
3. Haga clic en las pupilas del novio y registre la ubicación de las coordenadas **X y Y 281, 157**



Ubicación superior derecha

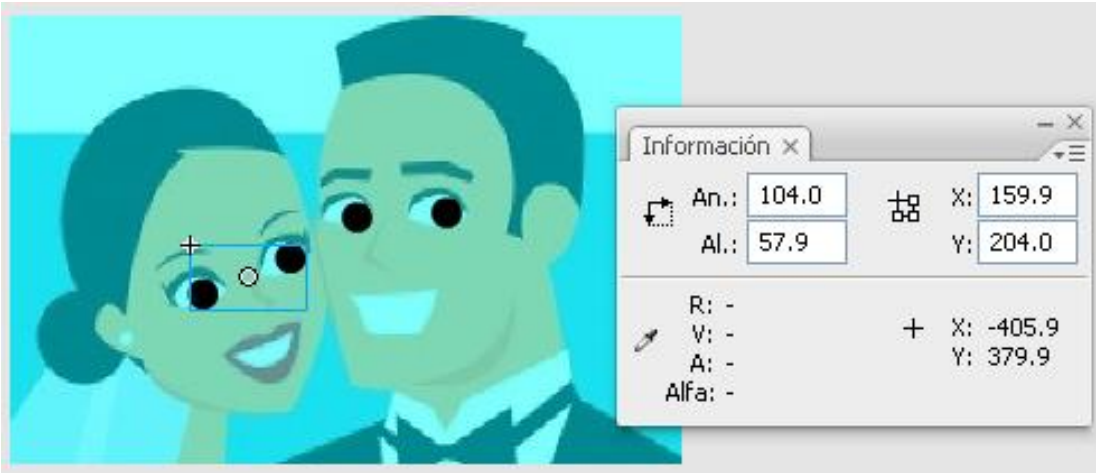
4. Utilizando las **flechas** del teclado mueva ambas pupilas como si estuvieran viendo arriba a la derecha



1. Registre la ubicación de las coordenadas de ambos **157,198 297,157**

Ubicación inferior derecha

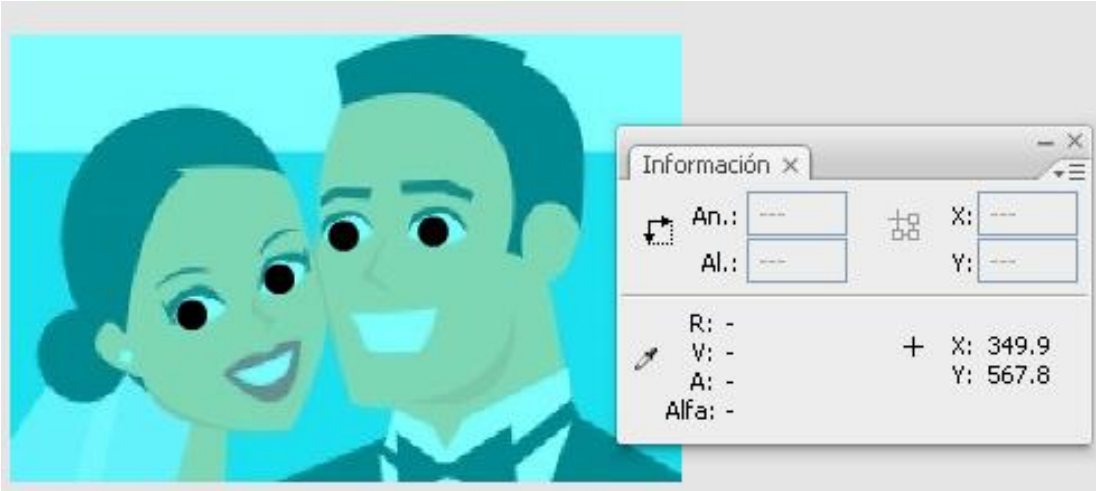
1. Utilizando las flechas del teclado mueva ambas pupilas como si estuvieran viendo abajo a la derecha



1. Registre la ubicación de las coordenadas de ambos **159,204 297,163**

Ubicación inferior izquierda

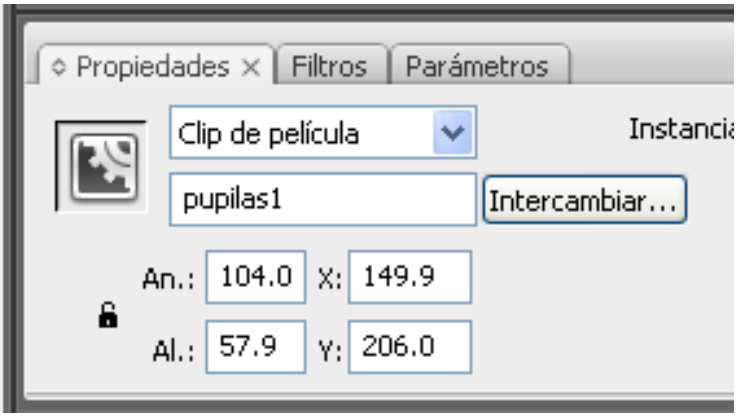
1. Utilizando las flechas del teclado mueva ambas pupilas como si estuvieran viendo abajo a la izquierda



1. Registre la ubicación de las coordenadas de ambos **149,206 285,163**

Asignando nombre a las pupilas

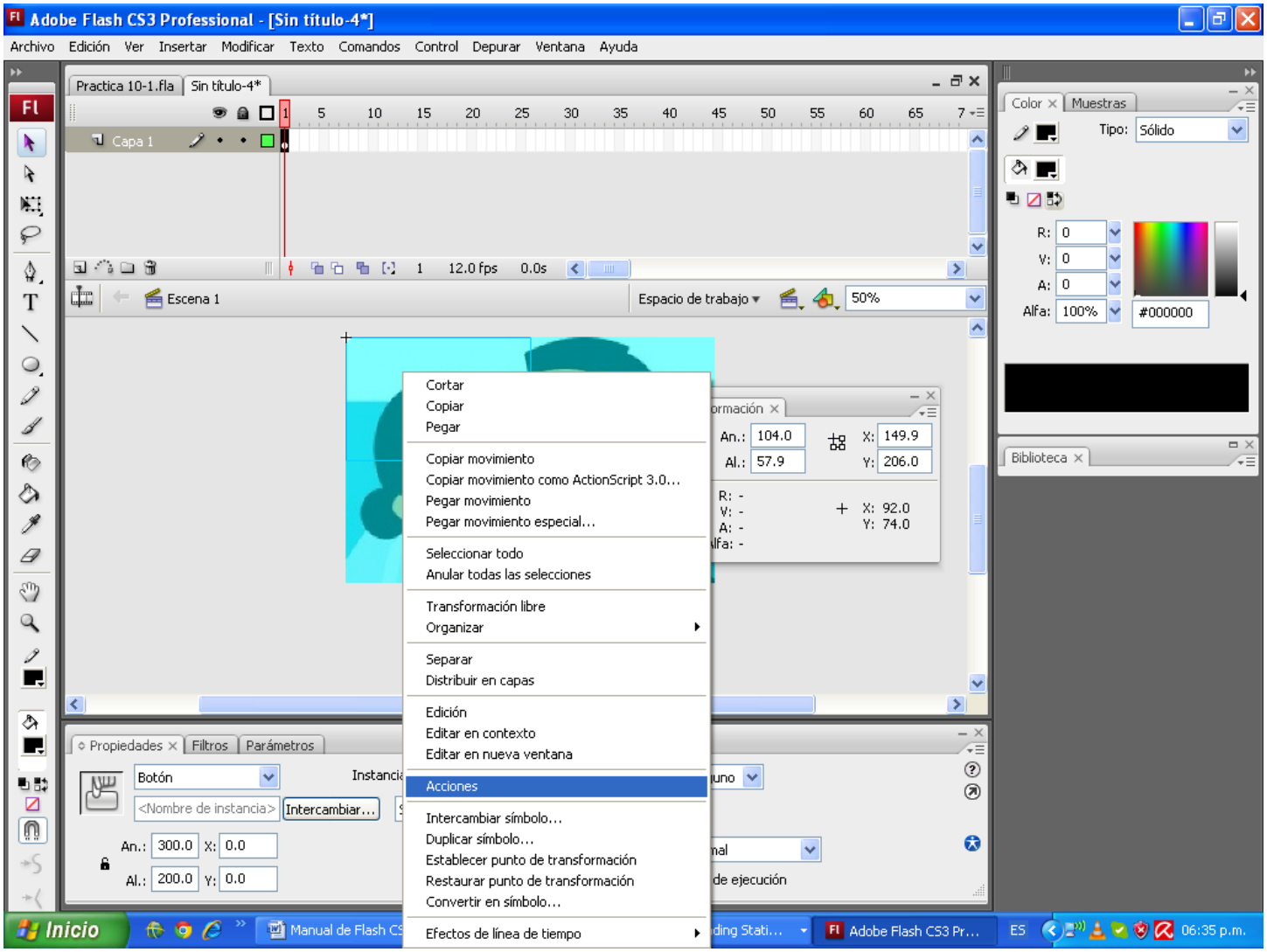
2. Haga clic en las pupilas de la novia y en la **barra de propiedades** en el cuadro de la **instancia** escriba **pupilas1** y presione **enter**



1. Haga clic en las **pupilas** del novio y en la **barra de propiedades** en el cuadro de la instancia escriba **pupilas**2 y presione **enter**

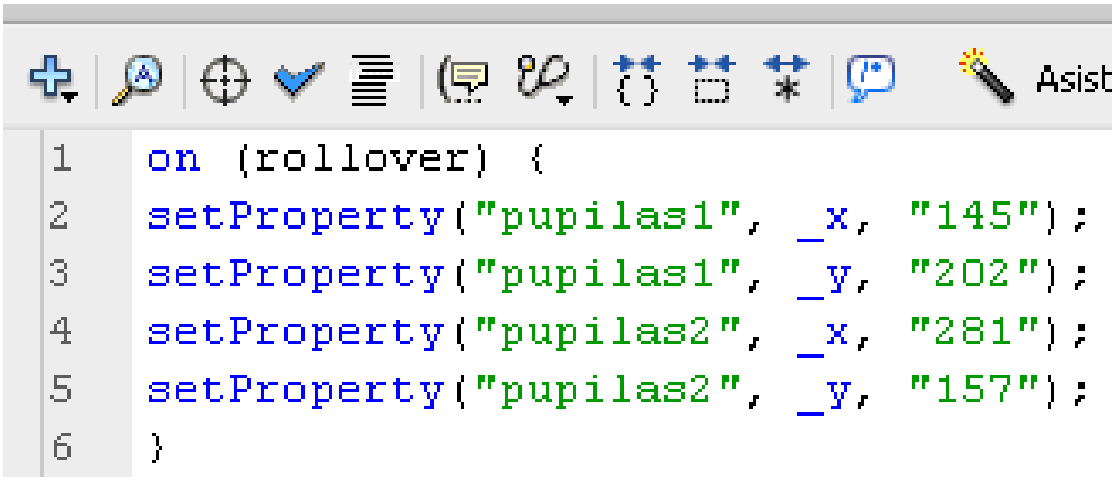
Programado los botones

2. Haga **clic derecho** en la zona del **botón 1** cuadrante esquina superior izquierda y seleccione la opción **Acciones**



Action Script

3. Y escriba el siguiente código



```
1  on (rollover) {
2  setProperty("pupilas1", _x, "145");
3  setProperty("pupilas1", _y, "202");
4  setProperty("pupilas2", _x, "281");
5  setProperty("pupilas2", _y, "157");
6  }
```

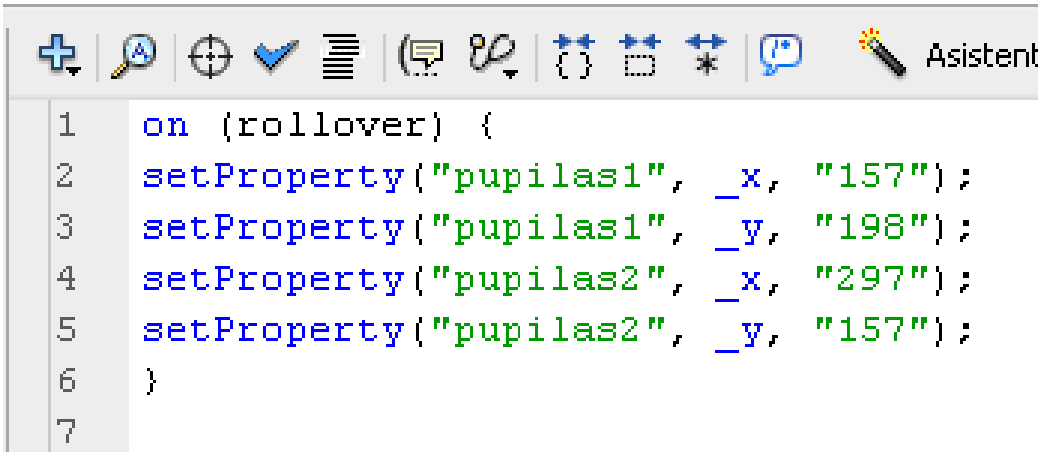
4. Cierre el panel **Acciones**

Reproducir Animación

5. Presione **Control Enter** para ver su animación
6. Muévase a la zona del botón 1

Programado Botón 2

1. Haga **clic derecho** en la **zona del botón 2** cuadrante esquina superior derecha y seleccione la opción **Acciones**
2. Escriba el siguiente código, podrá copiar el anterior y solo hacer cambios en las coordenadas



```
1  on (rollover) {
2  setProperty("pupilas1", _x, "157");
3  setProperty("pupilas1", _y, "198");
4  setProperty("pupilas2", _x, "297");
5  setProperty("pupilas2", _y, "157");
6  }
7
```

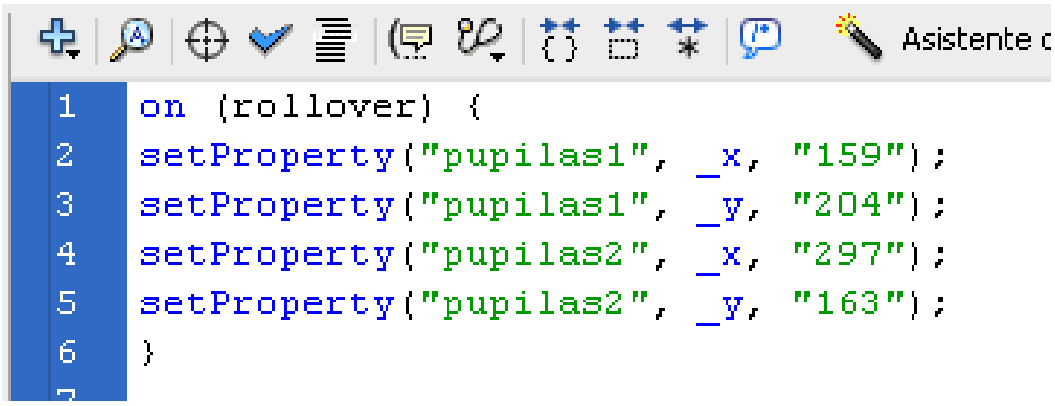
3. Cierre el panel **Acciones**

Reproducir Animación

4. Presione **Control Enter** para ver su animación
5. Muévase a la zona del botón 1, y ahora a la zona del botón 2

Programado Botón 3

1. Haga **clic derecho** en la zona del **botón 3** cuadrante **esquina inferior derecha** y seleccione la opción **acciones**
2. Escriba el siguiente código, podrá copiar el anterior y solo hacer cambios en las coordenadas



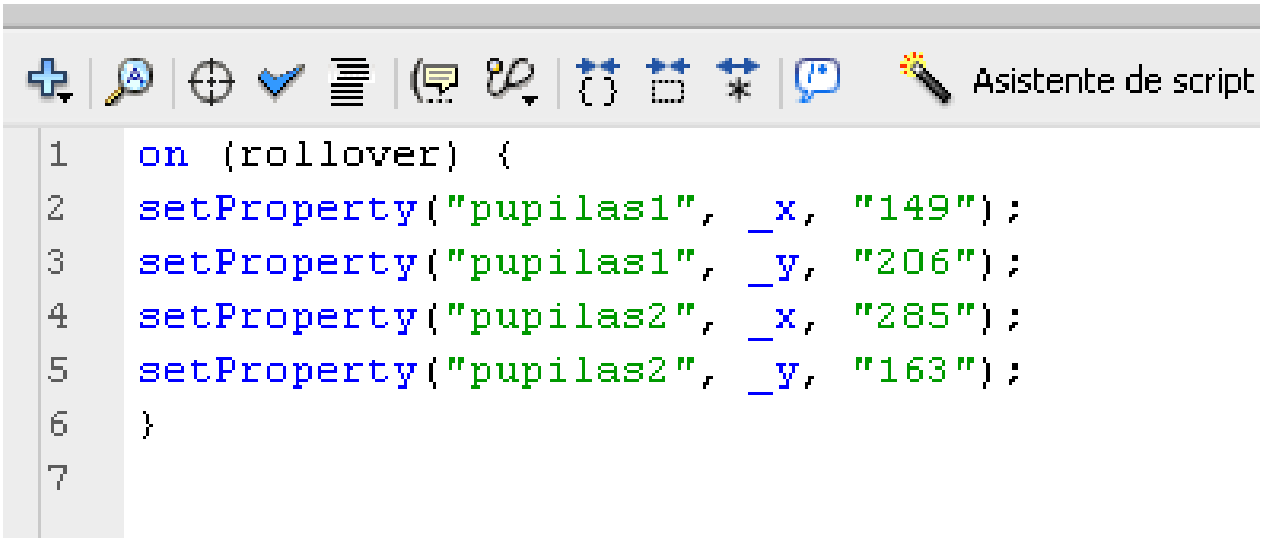
1. Cierre el panel **acciones**

Reproducir Animación

2. Presione **Control Enter** para ver su animación
3. Muévase a la zona del **botón 1**, y ahora a la zona del **botón 2** finalmente a la zona del **botón 3**

Programado Botón 4

1. Haga **clic derecho** en la zona del **botón 4** cuadrante esquina inferior izquierda y seleccione la opción **Acciones**
2. Escriba el siguiente código, podrá copiar el anterior y solo hacer cambios en las coordenadas



1. Cierre el panel **acciones**

Reproducir Animación

2. Presione **Control Enter** para ver su animación
3. Muévase a la zona del **botón 1**, y ahora a la zona del **botón 2** después a la zona del **botón 3** y finalmente en la del **botón 4**
4. Guarde su practica con el Nombre de **Practica 10-1**

Control del puntero mediante Action Script

Vamos a convertir el cursor en un corazón que se desplazará siguiendo los movimientos del ratón. Los novios seguirán con la mirada los movimientos del mouse.

El corazón

1. Inicie **Flash** y cree un documento nuevo **Action Script 2.0 (No vaya abrir 3.0 porque las instrucciones que meteremos en código serán directamente en un objeto y esto no lo soporta la versión 3.0)**

Importar

2. Importe al **Escenario** el archivo **corazón** que su instructor le proporcionara

Símbolo

3. Haga clic en el corazón y presione **F8** para convertirlo en símbolo con el nombre **corazón** y el comportamiento de **clip de película**

Acciones para convertir el puntero en un corazón

Vamos a agregar algunas acciones para que en lugar de ver el cursor sea vea el corazón

1. Sitúela en el centro de la **escena** utilizando **Control K** (Alinear en el Escenario y presiona Centrar horizontal y verticalmente)
2. Haz **clic derecho** en el corazón y selecciona la opción **Acciones**
3. Introduce las siguientes líneas de código

```
onClipEvent(load) {

Mouse.hide();

startDrag("", true);

}
```

Vamos a ver lo que hace cada una de estas acciones.

La línea **onClipEvent(load)** indica que cuando se reproduzca la película, se ejecutara el código Action Scrpt.

Mouse.hide(); oculta la flecha del ratón

StartDrag("", true); para que el clip corazón se mueva con el movimiento del ratón.

Modificando Tamaño

1. Presione **Control T** y cambie el tamaño al **15%**
2. Presione **Control Enter para ver tu animación , mueve el mouse y ahora se moverá el corazón**
3. Guarde su Practica con el nombre de **Practica 10-2**

Añadir el clip a la Práctica 10-1

Tal como hemos dicho, vamos a incluir nuestra corazón en la Practica 10-1 que realizamos anteriormente.

1. Abra la **Practica 10-2** “Corazón” en caso de que no lo tenga abierto

Copiar Símbolo

2. Haga clic en el corazón que se encuentra en el **Escenario** y presione **Control C** (copiar)
3. Abra la **Practica 10-1**

Pegar Símbolo en otra Animación

4. Y presione **Control V** para pegarla

Reproducir Animación

1. Presione **Control Enter** para visualizar su animación
2. Guarde su práctica con el nombre de **Practica 10-3**