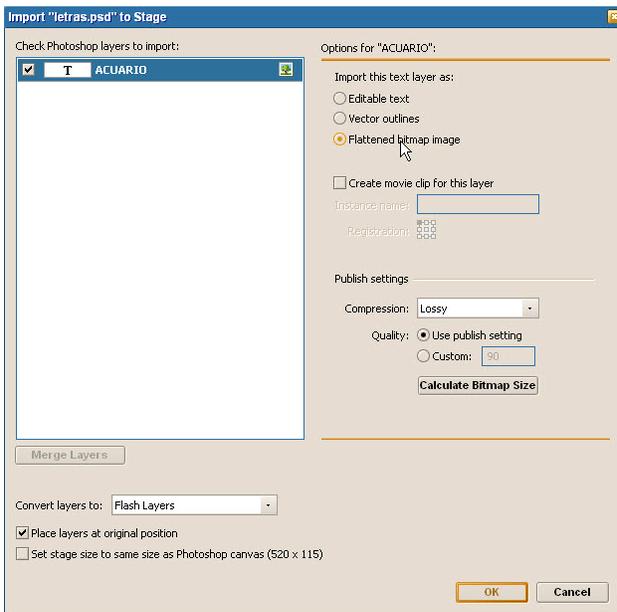
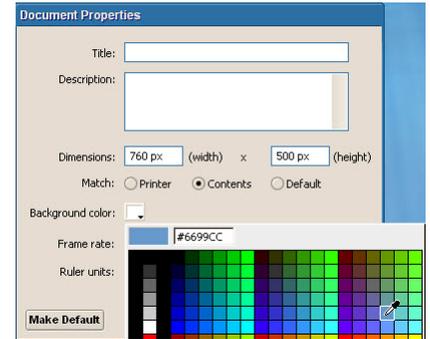


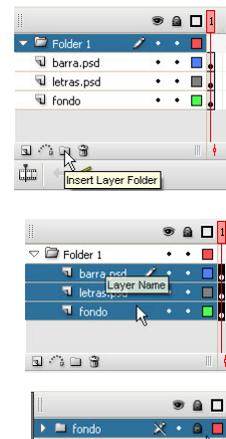
## Día 4

### Ejercicio Único La Web.

1. Importar el fondo: Menu > File > Import to Stage o Ctrl + R = Fondo.jpg
2. Vamos a hacer que el tamaño del documento coincida con el de la foto. Vamos a Menú > Modify > Document y seleccionamos donde dice Match Content o Coincidir el Contenido. Aprovechamos y cambiamos el color del fondo a 6699CC.



3. Importar al Stage "letras.psd" y las posicionamos.
4. Importamos al Stage barra.psd y la ubicamos.
5. Creamos una carpeta en los layers y metemos todas estas capas. La renombramos "fondo" haciendo doble Click sobre el nombre de la carpeta y la bloqueamos.



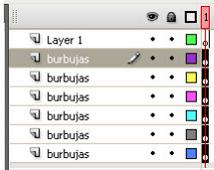
6. Guardamos y Visualizamos.

### Animación de las burbujas:

7. Insertamos una capa o layer nuevo
8. Importar a la librería: burbuja.psd
9. Colocamos una instancia en el stage, y la convertimos en un MovieClip "burbujas" presionando F8. Volvemos a presionar F8 para meterlas dentro de otro MovieClip "burbujas animadas". Hace doble click sobre la burbuja en el stage para editarlo.
10. Presionando Alt y con la herramienta de arrastre clonar 5 veces hasta tener 6 burbujas ubicadas debajo de la barra.



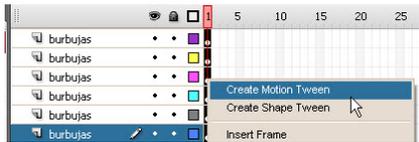
11. Seleccionamos las 6 burbujas y hacemos click con el botón derecho sobre cualquiera de las burbujas > distribuir en capas o Distribute to Layers.



12. Vemos que en la ventana de layers insertó 6 nuevos layers y el Layer 1 original quedó vacío. El programa colocó una burbuja en cada capa. Botamos el Layer 1 que quedó vacío.



13. Seleccionamos todos los cuadros 1 y les ponemos Tween Motion o Interpolación de movimiento.

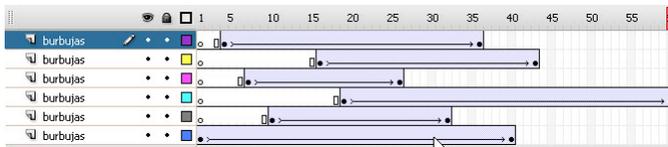


14. Seleccionar todos los cuadros 10 e insertamos un Key Frame F6.

15. Movemos todas las burbujas hacia arriba fuera del cuadro.



16. Para lograr un efecto más realista cada burbuja debe tener su propio momento de entrada y de salida. Para ello seleccionamos los KeyFrames de entrada y salida de cada uno y las reubicamos en el tiempo. Algo parecido pero no necesariamente igual a esto:



17. Regresamos a la Escena 1

18. Seleccionamos la burbuja y presionamos de nuevo F8 para hacer un movie clip: "burbmask". Hacemos Doble Click en la burbumask para editarla.



19. Insertar capa2

20. Dibujar un rectángulo del tamaño del área de las letras superponiendo la mitad de la barra.



21. Botón derecho sobre capa2 > Mask

22. Volver a escena 1, renombramos el Layer a "burbujas" bloqueamos. Guardar y Previsualizar.



y lo

**Los Botones de Navegación.**

23. Creamos una capa nueva y con la herramienta de texto escribimos los cuatro botones con color 6699CC sobre la barra. Cada botón debe ir en un cuadro de texto separado: Inicio – Historia – Video – Galería.



24. Cada uno de los botones va a un movieclip (F8) con el mismo nombre del botón más la terminación "base".

25. Volvemos a seleccionar cada uno de los movieclips y convirtiéndolos a botón (f8) con el mismo nombre del botón más la terminación "botón".

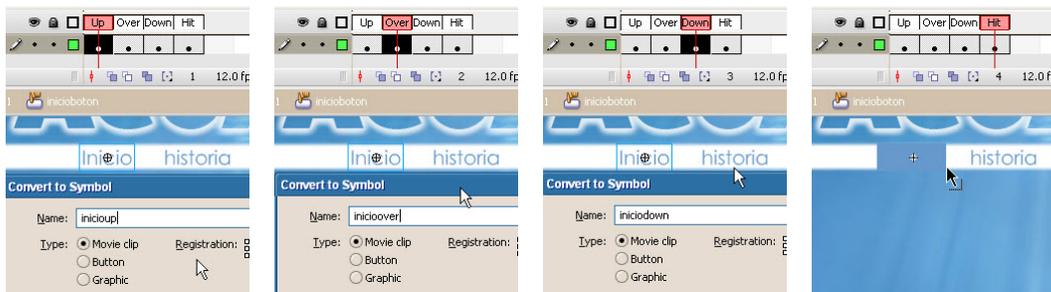


*Lo que sigue requiere método y paciencia pero es necesario para que los botones queden full animados. Estos mismos pasos se repiten con cada botón:*

26. Entramos en el primer botón haciendo doble click sobre él. Vemos que nuestra línea de tiempo no es igual. Vamos a insertar un keyframe en cada estado del botón.



27. Seleccionamos el cuadro UP o reposo y metemos el movieclip en otro movieclip (f8) en este caso "inicioup". Seleccionamos el Cuadro Over o Sobre y metemos el movieclip en otro movie Clip "inicioover". Seleccionamos el cuadro Down y metemos el movieclip en otro "iniciodown". En el estado Hit no hacemos otro movieclip sino que dibujamos un rectángulo más o menos del tamaño del ratón para mejorar el área activa del ratón.



\*\*\*\_\*\*

28. Seleccionamos el estado up y hacemos doble click sobre el movie clip para editarlo.

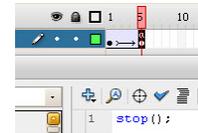


29. En el cuadro 1 cambiamos la interpolación a movimiento (Tween Motion).



30. Insertamos un KeyFrame (F6) en el cuadro 5. Regresamos al cuadro uno, hacemos un click sobre las letras y en la ventana de propiedades ponemos Color: Alpha : 0.

31. Seleccionamos el cuadro 5 oprimimos F9 para abrir la ventana de actions y escribimos un stop();



32. Seleccionamos todos los cuadros y con el botón derecho hacemos click sobre la línea de tiempo y oprimimos Copy Motion.

33. Ahora solo debemos abrir en la librería uno a uno los estados up de cada botón haciendo doble click sobre ellos, seleccionamos el cuadro uno y pegamos el motion. Recordamos agregar el stop() al final de cada animación.

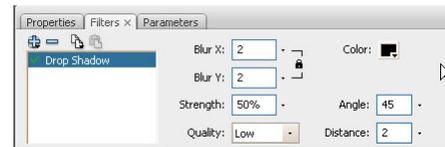


34. Ahora vamos a animar los estados Over:

35. Entramos en el botón seleccionamos el cuadro del estado over, y hacemos doble click sobre el movieclip inicioover en el stage.

36. Cuadro 1 Tween motion; Cuadro 5 = F6.

37. Seleccionamos el movie clip en el stage y le aplicamos un filtro: Filtro > sombra (drop shadow)  
Valores: X=2; Y=2; Strenght=50%; Dist=2; Ang=45.



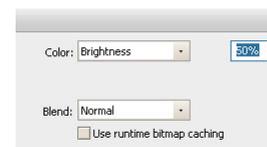
38. Insertamos un stop en el cuadro 5, seleccionamos todos los cuadros y copiamos el motion. Abrimos uno a uno todos los estados over de los botones y pegamos los motion y ponemos stop() a los finales.

39. Estados Down : Regresamos a la escena 1, doble click sobre el botón de inicio seleccionamos el frame del estado Down y hacemos doble click en el stage sobre el movie Clip.



40. Cuadro 1 Tween motion; Cuadro 5 = F6.

41. Seleccionamos el movie clip en el stage, vamos a la ventana de propiedades >  
Color: Brightnes: -50%



42. Seleccionamos el cuadro 5 = F9 = stop();

43. Seleccionamos todos los cuadros y copiamos el motion. Abrimos uno a uno todos los estados Down de los botones y pegamos el motion y ponemos stop() a los finales.

Hasta Mañana...