uneweb

Día 4

Ejercicio Único *La Web*.

- Importar el fondo: Menu > File > Import to Stage o Ctrl + R = Fondo.jpg
- 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.

Import "letras.psd" to Stage	
Check Photoshop layers to import:	Options for "ACUARIO": Import this text layer as: Editable text Vector outlines Flattened bitmap image Create movie clip for this layer Instance name Registration: 200 Publish settings Compression: Lossy • Quality: • Use publish setting Custom: 90 Calculate Bitmap Size
Merge Layers Convert layers to: Flash Layers ✓ Place layers at original position Set stage size to same size as Photoshop canvas (520 x 115)) OK Cancel

6. Guardamos y Visualizamos.

Animación de las burbujas:

- 7. Insertamos una capa o layer nuevo
- 8. Importar a la librería: burbuja.psd
- 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.

LACULARIC	Uversed-1 a 44 Tal
	Tune



ocument Proper	ties	
Title:		
Description:		
Dimensions:	760 px (width) x 500 px (height)	
Match:	OPrinter Ocontents Default	
Background color:		
Frame rate:	#6699CC	
Ruler units:		
		۴

- 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.





Elaborado por : Lic. Gerardo Márquez Moreno.

uneweb

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

	۵ 🖬 🗖 ۱	12. Ver
Layer 1	•• •	
😼 burbujas	1 • • 🗖	nue
🕤 burbujas	• • 🗖	
🕤 burbujas	• • 🗖 🖥	vac
🕤 burbujas	• • 🗖 🖥	
🕤 burbujas	• • 🔳 📕	hen
🕤 burbujas	• • 🗖 📕	cau
	201 B. L	

- 2. 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.

	1 🕲 🕲	5 10 15 20 25
🛛 burbujas	• • 🔳 📕	
🛛 burbujas	•• 🗖	
🛛 burbujas	· · 🗖	
🕤 burbujas	•••	Create Motion Tween
🕤 burbujas	•••	Create Shape Tween
😼 burbujas	1 • • •	Insert Frame

- 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 slida de cada uno y las reubico en el tiempo. Algo parecido pero no necesariamente igual a esto:

11			9		1	5 10	D 15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
1	burbujas	1	٠	٠	0	0.					→ ●					Т
4	l burbujas		٠	٠	•		0.	,				(
4	l burbujas		٠	٠	•	0 • >			•							Т
4	l burbujas		٠	٠	0										,	֥
4	l burbujas		٠	٠	0	0.	·>			•						Т
4	l burbujas		٠	٠	•>					TN .		→ •				

- 17. Regresamos a la Escena 1
- 18. Seleccionamos la burbuja y presionaos 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.





📩 🗘 🗧

🔀 burbmask



Curso: FLASH CS3 – Nivel: I

uneweb

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.



	Inicio	historia	video	go
Convert to §	Symbol			
<u>N</u> ame:	iniciobase			ж
<u>T</u> ype:	Movie clip Button	Registration:	Ca	ncel
	◯ Graphic		Adva	anced

- 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".

 Ini∉io
 historia
 video
 gc

 Convert to Symbol
 Imit inicipation
 Imit inicipation
 Imit inicipation
 Imit inicipation

 Name:
 Inicipation
 Imit inicipation
 Imit inicipation
 Imit inicipation
 Imit inicipation

 Irype:
 Movie dip
 Registration:
 Imit inicipation
 Imit inicipation
 Imit inicipation

 Irype:
 Movie dip
 Registration:
 Imit inicipation
 Imit inicipation

 Irype:
 Movie dip
 Registration:
 Imit inicipation

 Irype:
 Graphic
 Imit inicipation

👁 🔒 🔲 Up Over Down Hit

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.

1 📇 inicioboton	1 📇 inicioboton	1 📇 inicioboton	1 🖉 inicioboton
Ini@io historia	Ini®io historia	Ini∉io historia	+ historia
Convert to Symbol	Convert to Symbol	Convert to Symbol	
Name: inicioup	Name: Inicioover	Name: iniciodown	
Iype: Movie dip Registration: B	Iype: ● Movie clip Registration:	Iype: Movie clip Registration: E	
Dutton R	○ Button	Button	
Graphic	○ Graphic	Graphic	

- 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.

uneweb

- 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 haceindo 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...

۲	â 🗆	1 5	10
1.	•	• >>>	
•	42	<i>▶</i> ⊕ ♦	/ 7
	1	stop()	;



Brightness	•	50%
lormal	•	
	Brightness Normal	Brightness • Normal •



Properties Filters × Param

Curso: FLASH CS3 – Nivel: I