#### Día 2

#### Ejercicio 1 El Electrocardiograma

- 1. Creamos un archivo nuevo Action Script 2.0
- 2. Cambiamos el color del Background a negro.



3. Seleccionamos la herramienta de línea y antes de trazar seleccionamos Verde 00FF00 en la ventana de propiedades.



4. Trazamos tres líneas paralelas horizontales en el Stage



5. Seleccionamos la del medio y cambiamos sus propiedades para que sea pespunteada.



6. Insertamos un nuevo layer.



7. A este Layer 2 le agregamos un guía de movimiento:



8. Seleccionamos la herramienta de pluma 💁 y trazamos el recorrido de nuestro punto verde.



9. Bloqueamos las guias y el fondo para que no estorben en el resto del trabajo



10. Ahora seleccionamos la herramienta de ovalo, seleccionamos el cuadro 1 del layer 2 (OJO no es de la guía, es del layer 2). Dibujamos un círculo pequeño, de color verde y sin borde.



- 11. Lo Agrupamos y aplicamos la interpolación de movimiento al cuadro 1 del layer 2.
- 12. Si el círculo no se ajusta a la línea solo, debemos agarrarlo con la herramienta de selección y lo ponemos al inicio de la guía. Los objetos en un layer son magnéticos a la guía que se adjunta.



13. Seleccionamos todos los cuadros 60 y metemos frames (F5)



- 14. Seleccionamos el cuadro 60 del layer 2 e insertamos un key frame (F6) seleccionamos ell punto verde y lo colocamos al final de la guía. Guardamos y Previsualizamos.
- 15. Importamos a la librería el sonido del Beep.



16. Ahora debemos identificar en la línea de tiempo cada vez que la pelota suba e insertamos un Key Frame (F6)



17. Seleccionamos cada uno de estos KeyFrames y en la ventana de propiedades en la ventanilla de Sound elegimos la música.

		2					2.5	1.1
THE	Frame	I ween:	Motio	1	8	🕑 Scale	Sound:	None
	The state of the second second	entrementaria estato						None
1.4	<frame label=""/>	Ease:	U	*	E	Edit	Effect:	beep-6.wav

18. Guardamos y Visualizamos.

### Ejercicio 2 Cielo Estrellado (introducción a los Movie Clips).

- 1. Creamos un archivo nuevo ActionScript 2.0
- 2. Cambiamos el color de fondo a un azul intenso y nocturno.



3. Seleccionamos la herramienta de PolyStar Tool para dibujar una estrella.



4. En la ventana de propiedades seleccionamos el botón opciones para configurar la herramienta

		Tool Settings				
		Style:		polygon		
774	2	Number of Sides:	polygon star	L.		
	Custom	Star point size	e.	0.50	20	
	Miter:	ordi point oizo	~			
	Configuration of the second		ОК		Cancel	
	option					

5. Dibujamos una estrella blanca



- 6. Convertimos la estrella en un símbolo Movie Clip:
  - a. Apretamos F8
  - b. Menu > Modify > Convert To Symbol.
  - c. Botón derecho sobre el objeto > Convert to Symbol.

De aquí en adelante me referiré a Convert to Symbol como F8.

Convert to S	Symbol		•
<u>N</u> ame:	Symbol 1		ОК
<u>T</u> ype:	O Movie clip Button	Registration:	Cancel
	Θ Graphic		Advanced

7. Debes verse así:



8. Hacemos doble Click sobre la estrella para editar el MovieCip



9. En el frame 1 de la línea de tiempo de la estrella activamos la interpolación de movimiento (Tween Motion). En la ventana de propiedades, activamos Rotate> CW.



10. Insertamos un KeyFrame en el Frame 10. Y regresamos a la Scene 1.



11. Con la Herramienta de selección y sosteniendo la tecla Alt presionada, arrastramos la estrellas haciendo copias de la misma



12. Guardamos y Visualizamos.



#### Ejercicio 2 – Segunda Parte Identificando a una estrella

- 1. Seleccionamos una sola de las estrellas.
- 2. En la ventana de propiedades donde dice *Instance Name*, escribimos un nombre de instancia para la estrella. Este nombre no debe contener ni espacios, ni caracteres extraños y debe ser breve.



3. Cambiamos las propiedades de color del MovieClip, en la ventana de propiedades, en la ventana de Color seleccionamos Tint y algún color para diferenciarla de las demás estrellas



4. Seleccionamos el Frame 1 y abrimos la ventana de Actions Presionando F9. Agregamos la siguiente línea de código:

startDrag (estrella, true);

OJO: Los códigos son sensibles a las mayúsculas y los espacios. Es TAL CUAL está aquí escrito.



5. Guardamos y Visualizamos.

#### Ejercicio 3 *La Máscara*

- 1. Creamos un Archivo nuevo Action Script 2.0.
- 2. Dibujamos un rectángulo del tamaño del Stage.

3. En la ventanilla de Color seleccionamos Tipo de Relleno: Linear



4. Seleccionamos la herramienta de transformación de degradado.



5. Modificamos la dirección y el área del degradado.



6. En la ventana de color modificamos los colores del degradado haciendo doble click en cada uno de los pivotes de la línea de control de degradado y seleccionando un color.



7. Bloqueamos el Layer 1 e insertamos uno nuevo Layer 2.



- 8. Importamos la fotografía al stage:
  - a. Menú > File > Import > Import to Stage

Import			Import to Stage	Ctrl+R
Export		۲	Import to Librogy	
Publish Settings Publish Preview	Ctrl+Shift+F12	,	Open External Library Import Video	Ctrl+Shift+C
Publish	Shift+F12			

- b. Ctrl + R.
- 9. Insertamos un Nuevo layer > Layer 3.



10. Importamos la Mariposa.ai como editable path. Esto hace que mantenga su característica vectorial de Adobe Illustrator.

	Paul import options for incompound Paul 2 :
<ul> <li>♥ ₩ Layer 1</li> <li>♦ Compound Path&gt;</li> </ul>	Import as:         © Editable path         © Bitable path         © Bitable path         © Create movie clip         Injointer name:         Registrations:
ionvert layers to: Flash Layers    Bace objects at original position  Set stage size to same size as Illustrator artboard/crop area  Import grussed symbols  Import as a circle bitmon impon	(800 × 600)

11. Ubicamos nuestra mariposa y activamos la visión de línea (Outline Preview) para poder ubicarla bien.

	۵ 🗖 🖲
Liver 1	2 🗖
🔽 Layer 2	•••
🔽 Layer 1	• 📾 🗖 🖡

12. Posicionamos nuestra nueva mariposa



13. Con el botón derecho del mouse convertimos el layer que contiene los vectores en máscara.



14. Guardamos y Previsualizamos.



### Ejercicio 4

### Los Binoculares.

- 1. Creamos un Archivo Action Script 2.0.
- 2. Importamos al Stage la foto del paisaje. Y la convertimos en un Movie Clip (F8).

<u>N</u> ame:	paisaje		OK
<u>T</u> ype:	<ul> <li>Movie clip</li> <li>Button</li> </ul>	Registration:	Cancel
	😑 Graphic		Advanced

3. En la ventana de propiedades ajustamos el brightness a -60%.



4. Insertamos un nuevo layer. Seleccionamos el paisaje en la librería y arrastramos una nueva instancia del paisaje al Stage.



5. Con el movieclip seleccionado, abrimos la ventana de alineación, activamos la casilla de alineación al Stage y alineamos al centro horizontal y vertical.



 Con la herramienta de óvalo dibujamos un círculo de un color sólido, preferiblemente negro. Con la herramienta de selección lo tomamos y lo duplicamos, arrastrando mientras presionamos la tecla ALT.



7. Convertimos nuestros dos círculos a un movie clip (F8).



8. En la ventana de propiedades colocamos un *instance name* a los binoculares: lentes

Movie Clip	-	Instance of: lentes	
lentes		Swap	

9. Hacemos Click con el botón derecho en el layer que contiene los binoculares y lo convertimos en máscara.



10. Insertamos un nuevo layer para los actions



11. Seleccionamos el cuadro 1 del layer nuevo y escribimos el siguiente código: startDrag(lentes, true);

Actions - Frame ×		
ActionScript 1.0 & 2.0	-	♣  ❷ ⊕ ♥ 콜 !문 완 ! ♡ ♡ ♡ ♡
<ul> <li>Global Functions</li> <li>ActionScript 2.0 Classes</li> </ul>	•	1 startDrag(lentes, true); I

12. Guardamos y previsualizamos.

Felicitaciones, has culminado el segundo día de ejercicios de flash. Hemos aprendido a trabajar con las máscaras y las guías de movimiento. Además hemos repasado los movie clips y algo de la programación de action scripot 2.0.