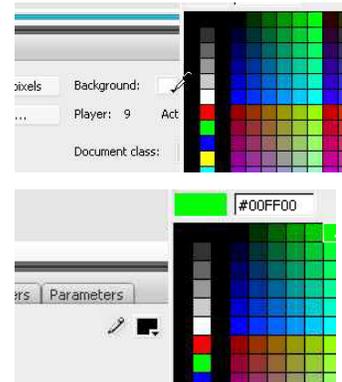


Día 2

Ejercicio 1

El Electrocardiograma

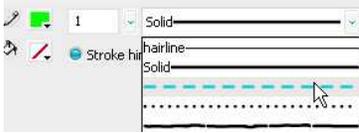
1. Creamos un archivo nuevo Action Script 3.0
2. Cambiamos el color del Background a negro.
3. Seleccionamos la herramienta de línea y antes de trazar seleccionamos Verde 00FF00 en la ventana de propiedades.



4. Trazamos tres líneas paralelas horizontales en el Stage



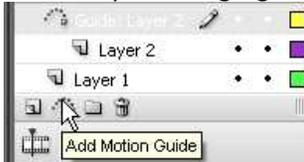
5. Seleccionamos la del medio y cambiamos sus propiedades para que sea pespunteada.



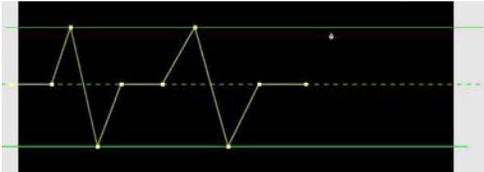
6. Insertamos un nuevo layer .



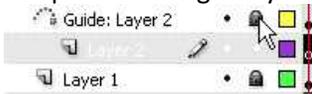
7. A este Layer 2 le agregamos un guía de movimiento:



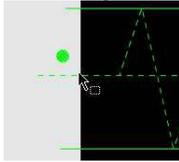
8. Seleccionamos la herramienta de pluma  y trazamos el recorrido de nuestro punto verde.



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

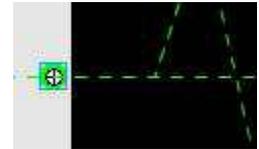


10. Ahora seleccionamos la herramienta de ovalo, seleccionamos el cuadro 1 del layer 2 (OJO no es de la guía, es del layer 2). Dibujamos un círculo pequeño, de color verde y sin borde.

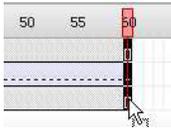


11. Lo Agrupamos y aplicamos la interpolación de movimiento al cuadro 1 del layer 2.

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)

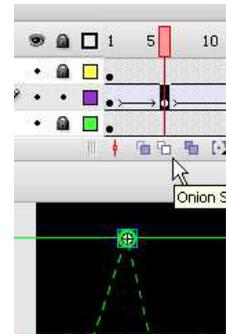


14. Seleccionamos el cuadro 60 del layer 2 e insertamos un key frame (F6) seleccionamos el punto verde y lo colocamos al final de la guía. Guardamos y Previsualizamos.

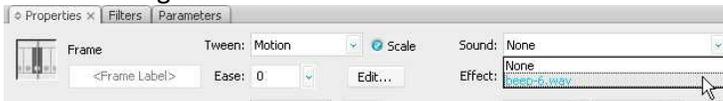
15. Importamos a la librería el sonido del Beep.



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.

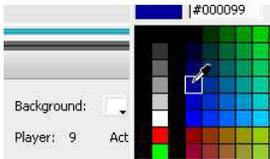


18. Guardamos y Visualizamos.

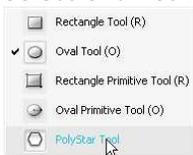
Ejercicio 2

Cielo Estrellado (introducción a los Movie Clips).

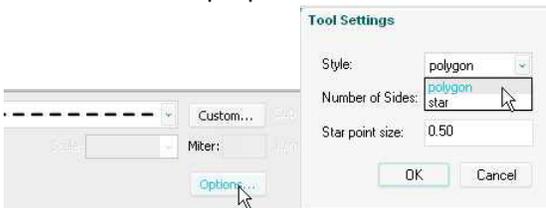
1. Creamos un archivo nuevo ActionScript 3.0
2. Cambiamos el color de fondo a un azul intenso y nocturno.



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

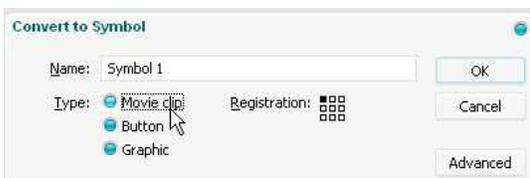


5. Dibujamos una estrella blanca



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.



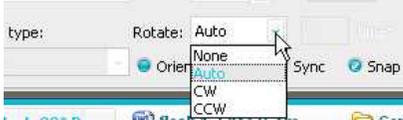
7. Debes verse así:



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



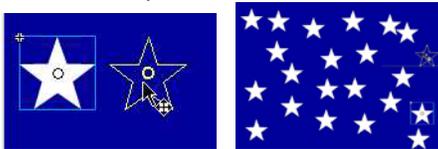
9. En el frame 1 de la línea de tiempo de la estrella activamos la interpolación de movimiento (Tween Motion). En la ventana de propiedades, activamos Rotate> CW.



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

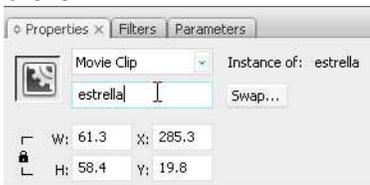


12. Guardamos y Visualizamos.

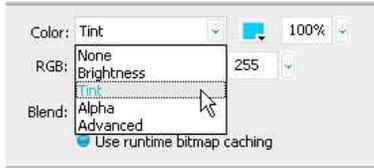
Ejercicio 2 – Segunda Parte

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

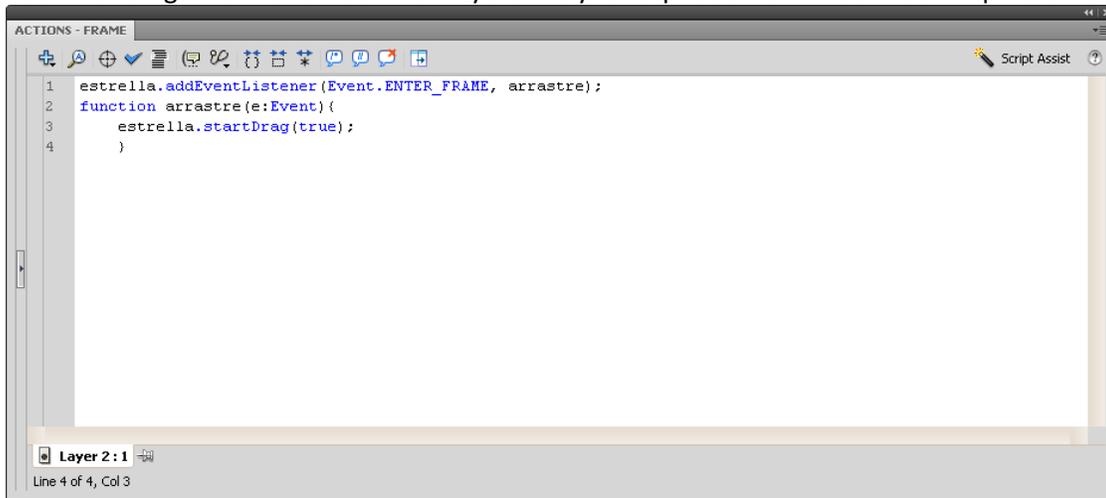


4. Seleccionamos el Frame 1 y abrimos la ventana de Actions Presionando F9. Agregamos la siguiente línea de código:

```

estrella.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, arrastre);
function arrastre(e:Event){
estrella.startDrag(true);
}
    
```

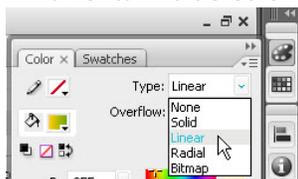
5. OJO: Los códigos son sensibles a las mayúsculas y los espacios. Es TAL CUAL está aquí escrito.



6. Guardamos y Visualizamos.

Ejercicio 3 La Máscara

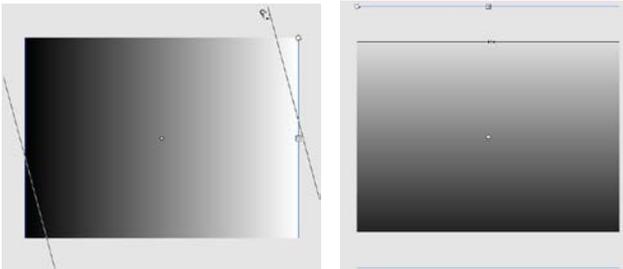
1. Creamos un Archivo nuevo Action Script 3.0.
2. Dibujamos un rectángulo del tamaño del Stage.
3. En la ventanilla de Color seleccionamos Tipo de Relleno: Linear



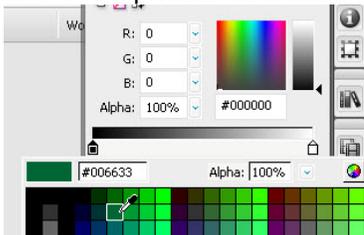
4. Seleccionamos la herramienta de transformación de degradado.



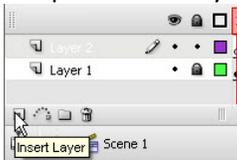
5. Modificamos la dirección y el área del degradado.



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.

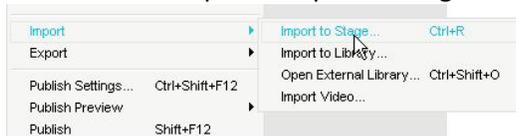


7. Bloqueamos el Layer 1 e insertamos uno nuevo Layer 2.



8. Importamos la fotografía al stage:

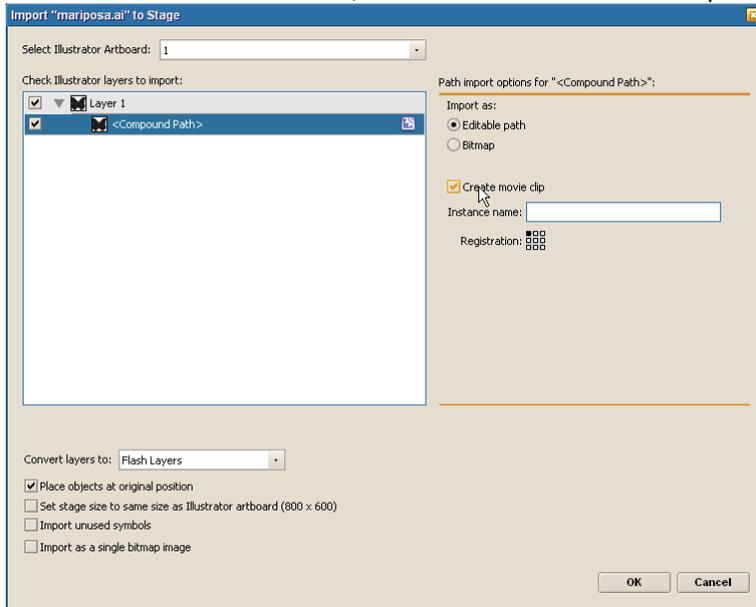
- a. Menú > File > Import > Import to Stage



- b. Ctrl + R.

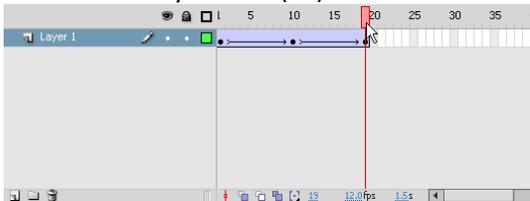
9. Insertamos un Nuevo layer > Layer 3.

10. Importamos la Mariposa.ai como editable path. Esto hace que mantenga su característica vectorial de Adobe Illustrator, además activamos la casilla que dice *create movie clip*.



11. Hacemos doble click sobre la mariposa vectorial para editar el Movie Clip. Seleccionamos el cuadro uno y le asignamos un Motion Tween o Interpolación de Movimiento.

12. Insertamos KeyFrames (F6) en los cuadros 10 y 19.



13. Seleccionamos el Key Frame 10 y achatamos la mariposa por su eje vertical, esto lo podemos hacer con la herramienta de transformación o con la ventana de transformación. Recuerda que solo alterarás el ancho o width de la mariposa.



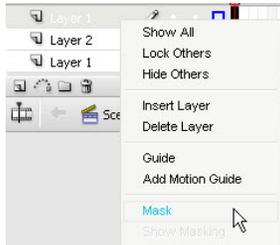
14. Regresamos a la Escena 1 y activamos la visión de línea (Outline Preview) para poder ubicar bien la mariposa.



15. Posicionamos nuestra nueva mariposa



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

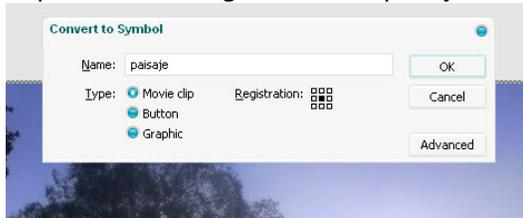


17. Guardamos y Previsualizamos.

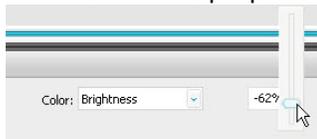
Ejercicio 4

Los Binoculares.

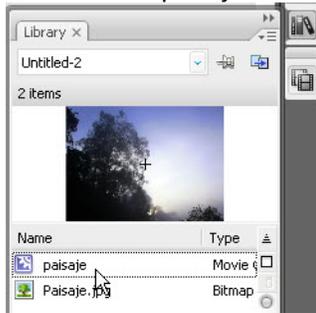
1. Creamos un Archivo Action Script 3.0.
2. Importamos al Stage la foto del paisaje. Y la convertimos en un Movie Clip (F8).



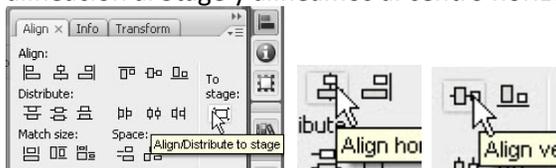
3. En la ventana de propiedades ajustamos el brightness a -60%.



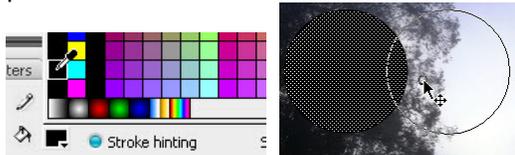
- Insertamos un nuevo layer. Seleccionamos el paisaje en la librería y arrastramos una nueva instancia del paisaje al Stage.



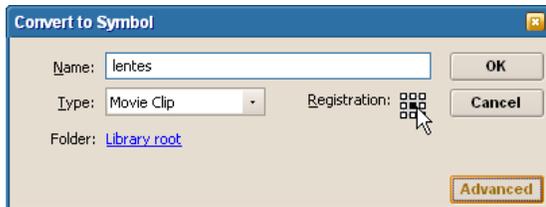
- Con el movieclip seleccionado, abrimos la ventana de alineación, activamos la casilla de alineación al Stage y alineamos al centro horizontal y vertical.



- 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.



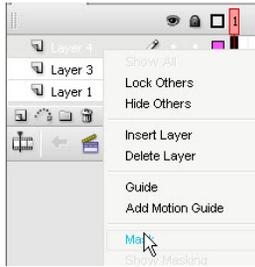
- Convertimos nuestros dos círculos a un movie clip (F8), vigila que la marca de registro quede en el centro.



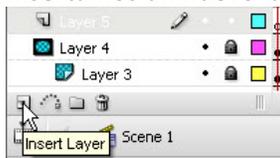
- En la ventana de propiedades colocamos un *instance name* a los binoculares: lentes



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

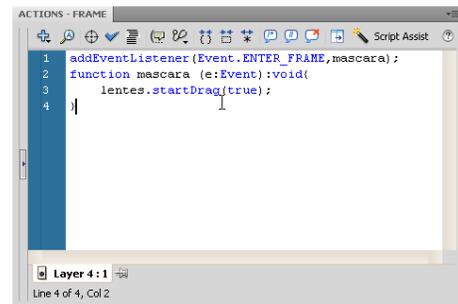


- Insertamos un nuevo layer para los actions



- Seleccionamos el cuadro 1 del layer nuevo y escribimos el siguiente código:

```
addEventListener(Event.ENTER_FRAME,mascara);
function mascara (e:Event):void{
    lentes.startDrag(true);
}
```



- 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 scriptot 2.0.