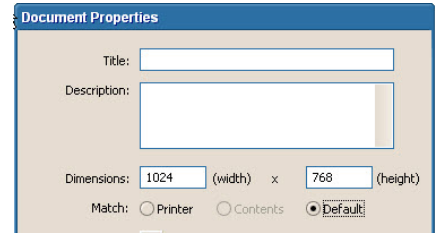
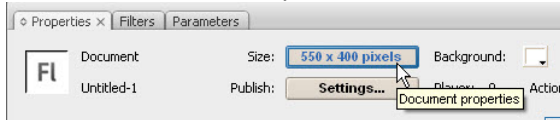


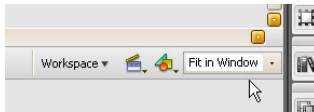
Día 3

Ejercicio Único
La Presentación.

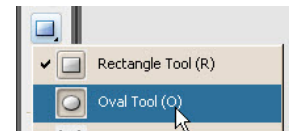
1. Creamos un archivo ActionScript 2.0
2. Modificamos el tamaño del archivo para que coincida con el tamaño de la pantalla: En la ventana de propiedades hacemos click en *Tamaño o Size* y colocamos Width 1024 y Height 768.



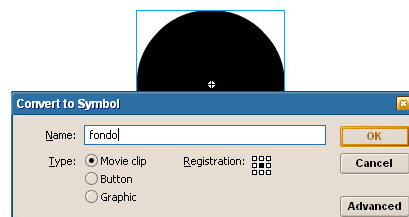
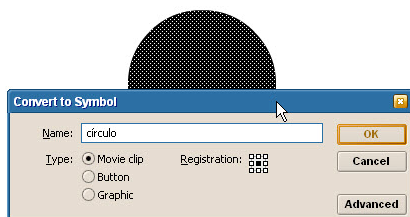
3. En la ventanilla de Zoom, seleccionamos *Fit in Window* o *Ajustar a Ventana*.



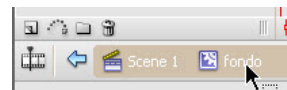
4. Vamos a seleccionar la herramienta de dibujo oval, seleccionamos *Negro* como color de relleno y *Nada* como color de borde.



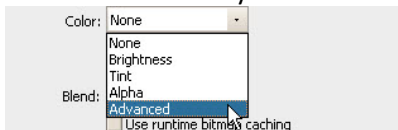
5. Seleccionamos el círculo en el Stage y presionamos F8 para convertirlo en un símbolo Movie Clip "circulo". Volvemos a presionar F8 y ahora metemos el Movie Clip en otro Movie Clip llamado fondo.



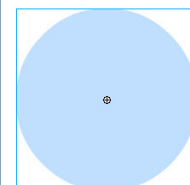
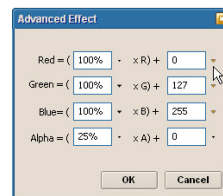
6. Hacemos doble click sobre el Movie Clip para editarlo y verificamos que estamos dentro del Movie Clip.



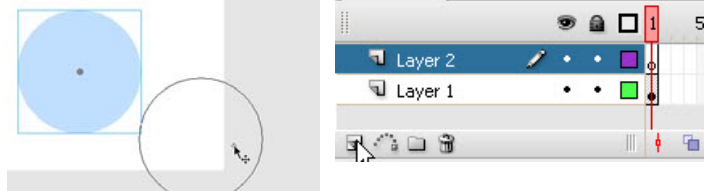
7. Seleccionamos el círculo en el Stage y en la ventana de propiedades, hacemos click en la ventanilla de Color y seleccionamos *Advanced*.



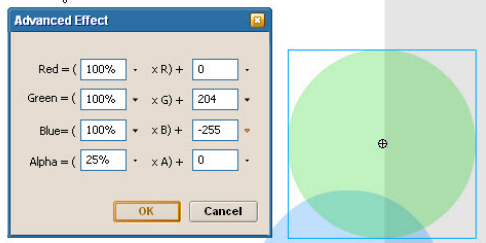
8. Vamos a alterar el color del círculo trabajando con los canales de color y el alpha. Bajamos el Alpha a 25% subimos el Blue a 255 y el Green a 127. Eso nos dará un círculo semitransparente azul.



9. Ubicamos nuestro círculo, los copiamos: Ctrl + C, insertamos un layer nuevo y lo pegamos: Ctrl + V.



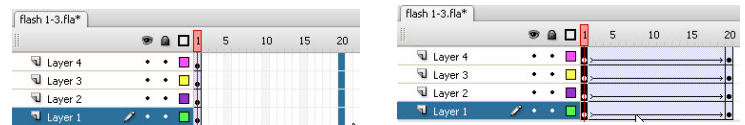
10. En la ventana de propiedades hacemos click en el botón de Settings y volvemos a cambiar el color del círculo. Esta vez lo llevamos a verde colocando Green 204 y Blue a 0 o -255. Presionamos Ok.



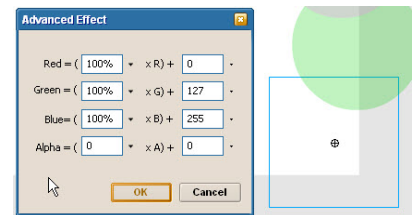
11. Así vamos insertando layers, pegando círculo, cambiando el color hasta tener 4 círculos de distintos colores, cada uno en un layer distinto.



12. Animemos el fondo. Aún estamos dentro del Movie Clip llamado fondo. Seleccionamos todos los cuadros 20 e insertamos un KeyFrame (F6).

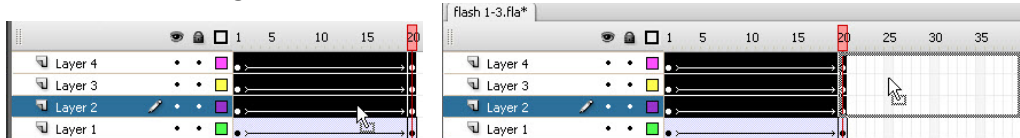


13. Nos devolvemos a los Frames 1 y seleccionamos el primer círculo del stage. En la ventana de propiedades hacemos click en los settings de color y bajamos el Alpha a 0.

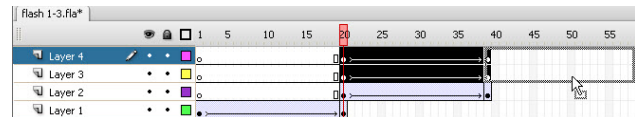


14. Este mismo procedimiento hay que hacerlo con cada uno de los círculos por separado.

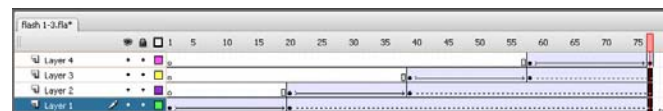
15. Seleccionamos todos los frames de los tres layers superiores y dejamos los cuadros del layer 1 sin seleccionar, luego los arrastramos hasta el cuadro 20.



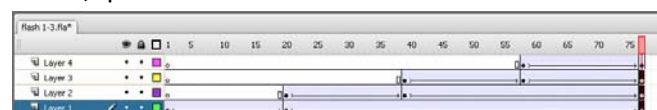
16. Luego seleccionamos todos los cuadros de los dos últimos layers dejando los layers 1 y 2 sin seleccionar y arrastramos.



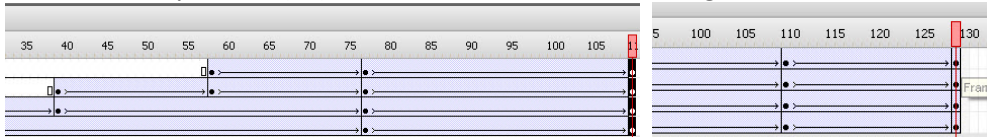
17. Finalmente hacemos lo propio con el último layer.



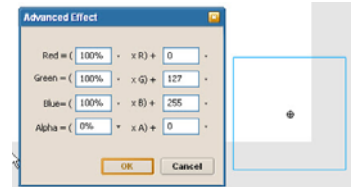
18. Nos paramos en el último cuadro de la animación, que debería ser el 77 e insertamos KeyFrames en los tres layers inferiores.



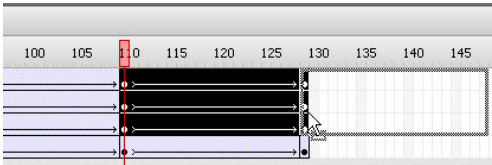
19. Insertamos KeyFrames (F6) en todos los cuadros 110. Y luego en todos los cuadros 129.



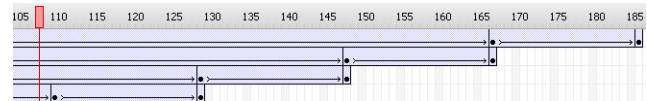
20. Con el cabezal en el cuadro 129, vamos seleccionando cada uno de los círculos y en la ventana de propiedades hacemos click en los settings de la ventana de color advanced y les bajamos, UNO A UNO, los alphas a 0.



21. Volvemos a armar una estructura de escalera, seleccionandos todos los cuadros entre 110 y 129 de los tres layers superiores dejando los del layer 1 libres y los arrastramos hasta 129.

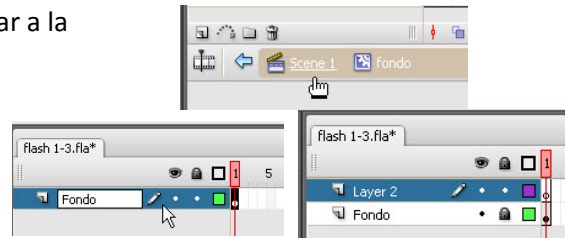


Seguimos haciendo esto mismo hasta que obtenemos la estructura de escalera.



22. Ya animamos el fondo. Lo que sigue es regresar a la Escena 1

Renombramos el layer haciendo dobleclick SOBRE el nombre del layer y lo llamamos fondo. Lo bloqueamos e insertamos uno nuevo.

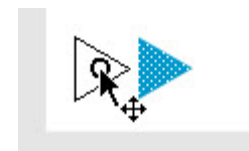
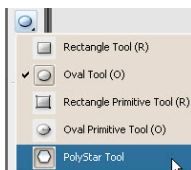
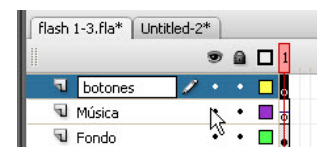


23. Vamos a insertar la música. Menu > File > Import > Import to Library. Y seleccionamos el archivo de música.

24. En el cuadro 1 del layer 2 insertamos la música, renombramos el layer a "música". Guardamos y previsualizamos.

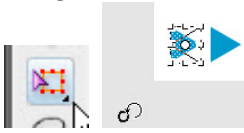


25. Insertamos un layer nuevo, lo renombramos "botones". Seleccionamos la herramienta de *polystar* vamos a la ventana de propiedades y hacemos click en el botón de Options, indicamos que nuestro polígono sólo tiene 3 lados, presionamos Ok y trazamos un triángulo de izquierda a derecha.

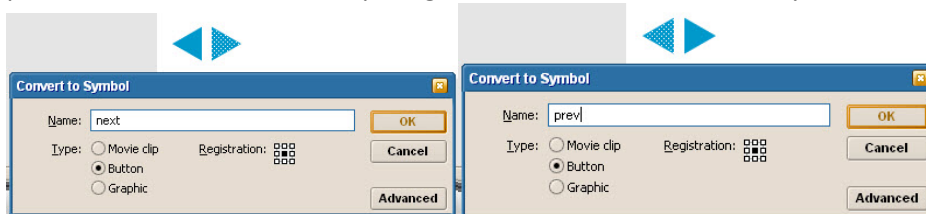


26. Clonamos nuestro triángulo: seleccionamos la herramienta de selección, y arrastramos mientras presionamos ALT.

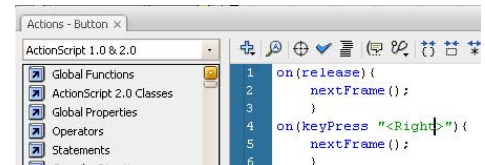
27. Luego con la herramienta de transformación, la giramos 180 grados.



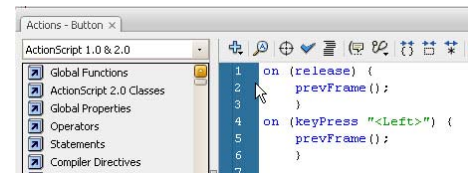
28. Convertimos cada una de las flechas en botón: seleccionamos la primera, presionamos F8, seleccionamos el símbolo *Button* y la llamamos "next", Luego seleccionamos la izquierda, presionamos F8, verificamos que sigue haciendo símbolos *Button* y la llamamos "prev".



29. Vamos a programar los botones. Seleccionamos el botón "next" y presionamos F9 para entrar en la ventana de Actions Script. Escribimos el siguiente código:
- ```
on (release) { nextFrame(); }
on (keyPress "<Right>") { nextFrame(); }
```

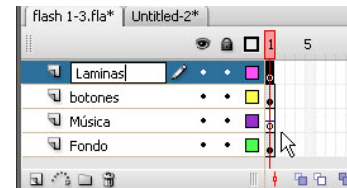


30. Seleccionamos el botón "prev" y presionamos F9 para entrar en la ventana de Actions Script. Escribimos el siguiente código:
- ```
on (release) { prevFrame(); }
on (keyPress "<Left>") { prevFrame(); }
```

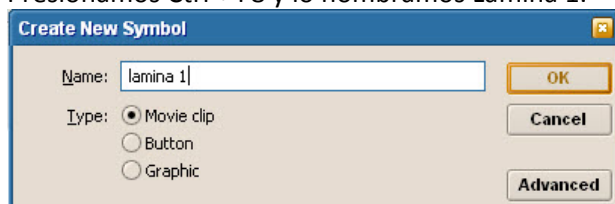


31. Insertamos un layer nuevo y lo nombramos "láminas". En este layer vamos a ir insertando las láminas.

OJO : Diseño de los láminas:



32. Vamos a crear un primer movie clip vacío. Presionamos Ctrl + F8 y lo nombramos Lámina 1.



33. Regresamos a la Escena 1, tomamos el movie clip de la librería y lo colocamos en el Stage, hacemos doble click justo en el centro y entramos a editar el Movie Clip.

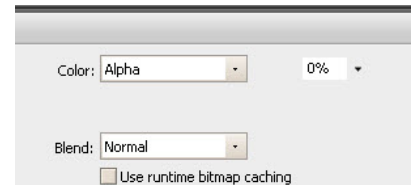
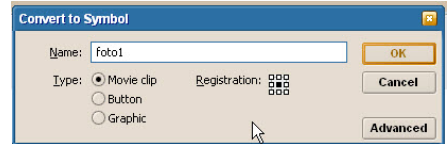


34. Vamos a importar la foto 1. La convertimos en Movie Clip (F8) para poder animarla con alpha.

35. Seleccionamos el cuadro 1 del layer 1 dentro del movie clip y animamos la foto1. Cambiamos la interpolación a Movimiento (Tween Motion). Metemos un KeyFrame (F6) en el cuadro 15.

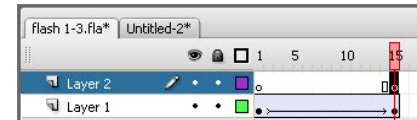


36. Volvemos al Frame 1 hacemos un click sobre la foto y vamos a la ventana de propiedades y colocamos en la ventanilla de color, Alpha: 0%

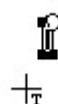


37. Insetamos un nuevo layer y en el cuadro 15 insertamos un KeyFrame (F6)

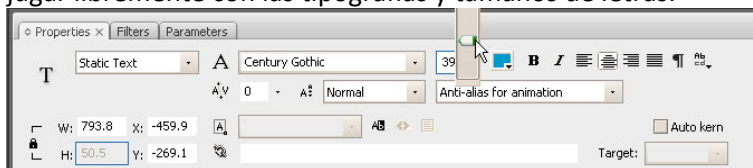
38. Abrimos el archivo de texto y copiamos el texto de la lámina 1. Ctrl + C.



39. Seleccionamos la herramienta de Texto y hacemos un click simple SIN ARRASTRE en el Stage. No necesitamos un cuadro de texto solo hacer click. Ctrl + V para pegar el texto.

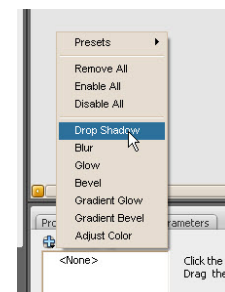
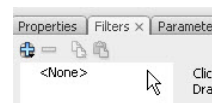
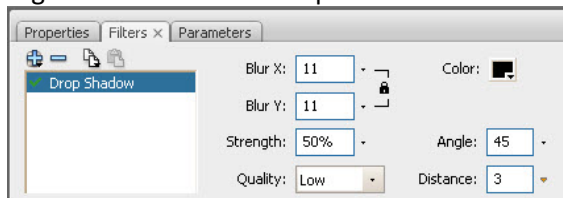


40. Seleccionamos el texto con la herramienta de texto y en la ventana de propiedades podemos jugar libremente con las tipografías y tamaños de letras.



41. Las cajas de texto pueden adquirir, al igual que los movie clips, algunos filtros. Hagamos click en la pestaña **Filters**, hacemos click sobre el símbolo de + y agregamos un **Drop Shadow** o Sombra paralela.

42. Juguemos con los valores para obtener unas sombra más bonita.

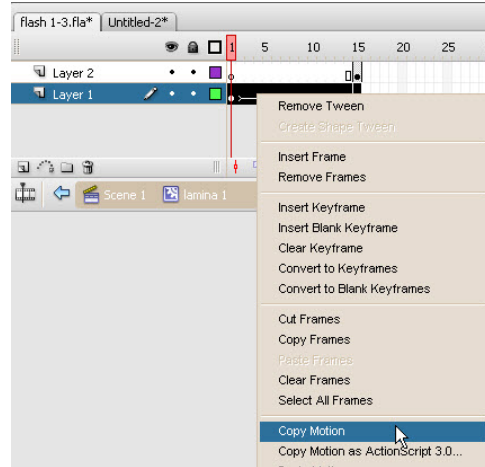
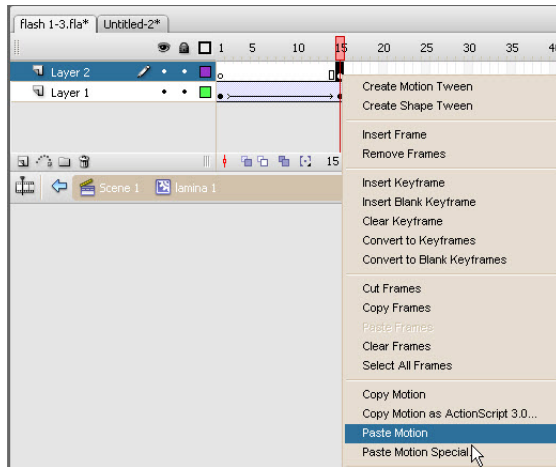


43. Vamos a convertir estas letras en un Movie Clip “letras 1” para poder animarlas (F8).

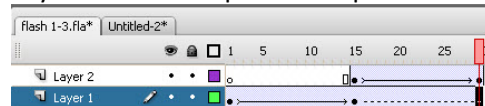
El siguiente paso es muy importante. El Flash CS3 nos permite copiar las animaciones y aplicarlas a distintos objetos en capas distintas. Se llama *Copy Motion* o Copiar movimiento.

44. Seleccionamos los cuadros del 1 al 15 del layer de la foto. Una vez seleccionados hacemos click con el botón derecho del ratón sobre los cuadros y seleccionamos *Copy Motion* o Copiar Movimiento.

45. Luego seleccionamos el cuadro 15 del layer 2 (donde están las letras) y hacemos click con el botón derecho sobre el cuadro y le indicamos *Paste Motion* o Pegar Movimiento.

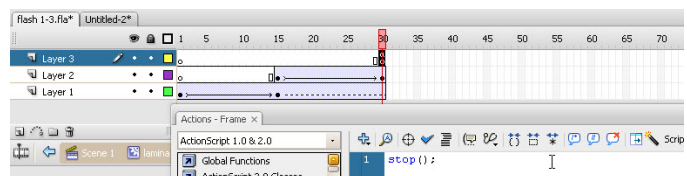


46. Luego insertamos un Frame (F5) en el Layer 1 de la foto para darle presencia.

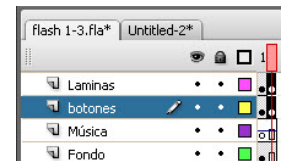
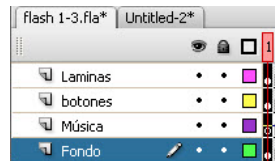


47. Ahora vamos a parar la reproducción. Guardamos y previsualizamos. Como vemos, al reproducir el movie clip de la lámina 1, esta queda en loop y no nos interesa.

Para eso, dentro del movie clip “lámina 1”, vamos insertar un nuevo layer para nuestro código action script. En este nuevo layer 3 vamos a insertar un KeyFrame (F6) en el último cuadro (29); con ese frame seleccionado escribimos el siguiente código y probamos nuestra presentación:
`stop();`

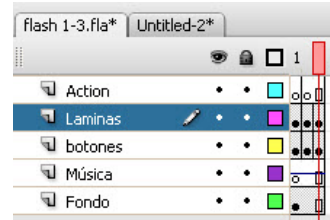


48. Nos devolvemos a la escena 1 insertamos 2 frame en todos los layer (los seleccionamos y presionamos F5 dos veces). Y en los layers botones y láminas insertamos KeyFrames(F6) en los cuadros 2 y 3.



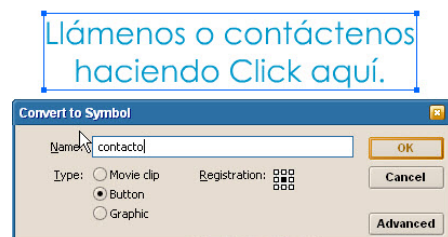
49. Seleccionamos el cuadro tres del layer láminas y borramos el Movie Clip. Repetimos el proceso de diseño de las láminas pero con otra foto y el segundo texto. (pasos 32 al 47).
OJO: como ya tenemos copiado el Motion lo podemos pegar en fotos y letras una vez convertidos en Movie Clips, cada uno en su layer sin problemas. Además podemos copiar y pegar el filtro de sombra o *Drop Shadow*, en la misma ventana de Filters.

50. Antes de intentar visualizar. Vamos insertar un layer nuevo y lo llamamos "Actions". Insertamos un KeyFrame (F6) en el cuadro 2 del layer actions; además insertamos KeyFrames (F6) en los cuadros 3 de los layers láminas y botones. En fondo y música vamos a insertar frames simples (F5).



51. Y aquí vamos a usar un truco para evitar el problema que se presenta con la música. En el keyframe 2 de actions vamos a abrir F9 y vamos a insertar un: `stop();`
52. En el layer de botones seleccionamos el cuadro 2 (OJO EL 2 NO EL 3) y vamos a borrar el botón (prev) del stage. Esto evitará que el flash retroceda al cuadro uno y no se reproducirá de nuevo la música.
53. Regresamos al cuadro 3 y diseñamos nuestra 2 láminas. Son 6 en total o hasta donde lleguemos. Para la cuarta lámina igualmente insertamos Keyframe (F6) en el cuadro 4 del layer láminas y f5 en todos los demás layers.

54. *La Lámina de contacto.* Vamos a hacer un vínculo activo en la última lámina de contacto para que al hacerle click vaya a nuestro WebSite. Para hacer eso, cuando estemos diseñando la lámina, vamos a seleccionar el texto y en vez de convertirlo en movieclip lo convertimos en Botón.



55. Animamos normalmente y al terminar la animación, seleccionamos el botonde texto Presionamos F9 para entrar a los actions y escribimos el siguiente código:
- ```
on(release){
 gotoAndPlay(0);
 gotoAndPlay(0);
}
```



56. Para mejorar el área activa del ratón vamos a seleccionar el botón, hacemos doble click para editarlo y vemos que la línea de tiempo no es igual. Aca no hablamos de tiempo si no de estados de ratón. Vamos a insertar un KeyFrame (F6) en el cuadro HIT.

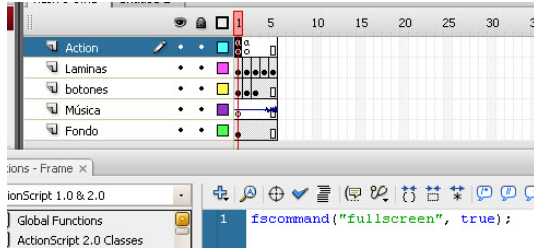


57. Luego con la herramienta de rectángulo dibujamos un rectángulo tan grande como el botón. No nos preocupemos porque tape el botón o sea bonito, no se va a ver cuando previsualicemos el final. El área hit es el área activa del ratón y es invisible.



58. Vamos a Finalizar el ejercicio haciendo algo de programación para que esto reproduzca a full pantalla y al final tenga un botón de salida que cierre la presentación automáticamente.

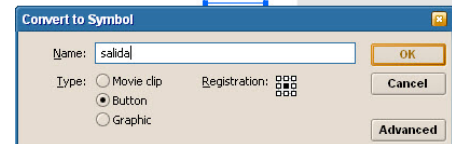
59. En el cuadro 1 del layer actions vamos a escribir el siguiente código que hará que se vea a pantalla completa:



60. En el último cuadro del layer botones vamos a insertar un keyframe (f6) y vamos a hacer un botón de exit.



61. Con la herramienta de texto escribimos "Salir", lo seleccionamos con la herramienta de selección y lo convertimos en un botón.



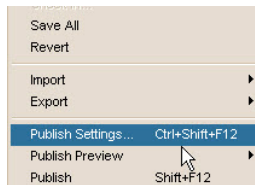
62. Podemos entrar en el botón y poner un cuadro en el área hit para que mejore el área del ratón.

63. Seleccionamos el botón. Abrimos la ventana de Actions (F9) y escribimos el siguiente código: on (release) { fscommand ("quit"); }

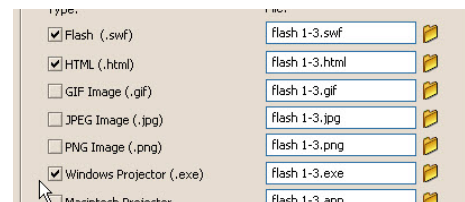


64. Una vez terminada la publicación vamos a hacer el .exe para transportarlo y ver todos los comandos activos y funcionando.

Menú > File > Publish Settings.

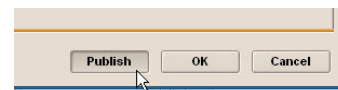


65. En la ventana de diálogo activamos la casilla de Windows Projector que generará un exe (una aplicación) de nuestra presentación.



66. Presionamos el botón *Publish*.

67. En el mismo directorio donde está el original debe estar un archivo \*.exe le damos doble clic y disfrutamos de nuestra presentación.



Felicitaciones, ha terminado el ejercicio del día 3.