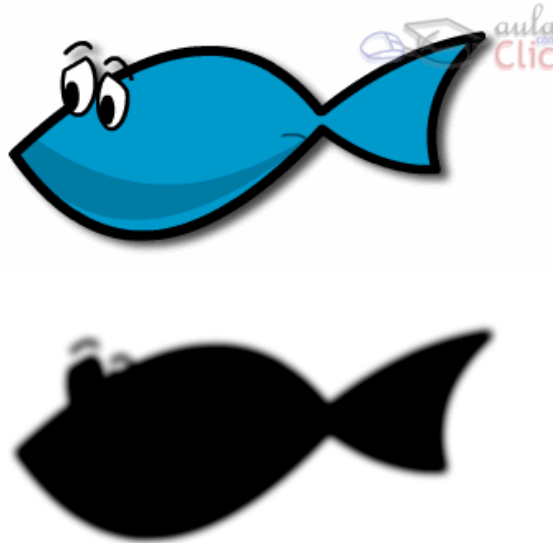


## Unidad 20. Los filtros (II)

### 20.2. El filtro Sombra

Utilizando este filtro podremos añadirle una sombra a la imagen:

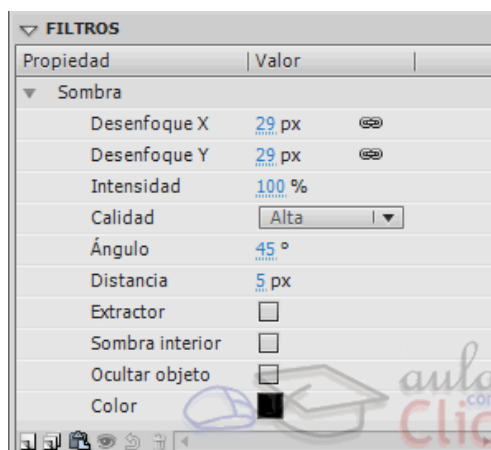


En la imagen de la izquierda vemos la imagen original más la sombra, en la imagen de la derecha sólo se ve la sombra.

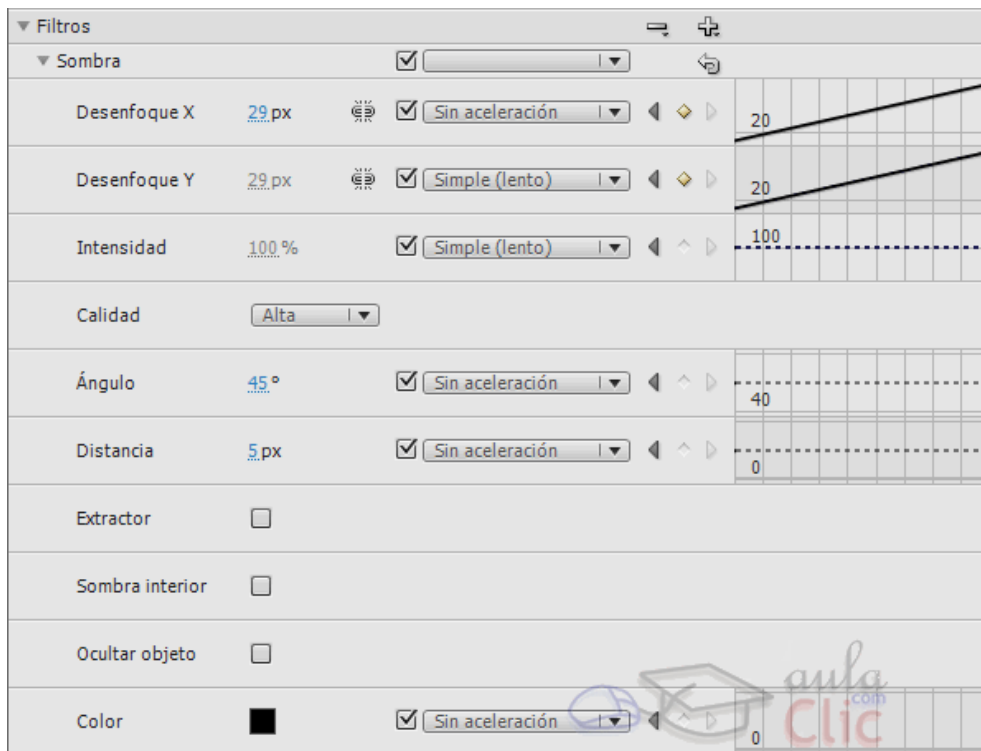
Puedes aplicar este filtro y todos los demás desde el panel **Propiedades**:

Sus opciones son las siguientes:

- **Desenfoque X**: determina la cantidad de desenfoque horizontal en píxeles.
- **Desenfoque Y**: determina la cantidad de desenfoque vertical en píxeles.
- **Intensidad**: determina la intensidad de la sombra (de 0 a 100).
- **Calidad**: número de veces que se aplica el filtro. Puede tomar los valores **baja**, **media** y **alta**.
- **Ángulo**: determina el ángulo de la sombra.
- **Distancia**: determina la distancia de la sombra al objeto en píxeles.
- **Extractor**: booleano, activa el filtro extractor, hace que el objeto se vuelva del color del fondo.
- **Sombra interior**: booleano, hace que la sombra sea interior.
- **Ocultar Objeto**: booleano, esconde el objeto dejando sólo la sombra.
- **Color**: determina el color de la sombra.



Como hemos dicho, también podemos aplicar los filtros desde el **Editor de movimiento**, tendríamos las mismas opciones pero con las gráficas propias del editor de movimiento:



● Si aplicamos el filtro desde **Action Script**, los parámetros son los mismos pero el nombre hay que darlo en inglés, los valores correspondientes son los siguientes (además del valor alpha):

- **.blurX**: determina la cantidad de desenfocado horizontal.
- **.blurY**: determina la cantidad de desenfocado vertical.
- **.strength**: determina la intensidad de la sombra.
- **.quality**: número de veces que se aplica el filtro. Puede tomar los valores **1**, **2** ó **3**. Calidad **baja**, **media** y **alta**, respectivamente.
- **.angle**: determina el ángulo de la sombra.
- **.distance**: determina la distancia de la sombra al objeto.
- **.knockout**: booleano, activa el filtro extractor, hace que el objeto se vuelva del color del fondo.
- **.inner**: booleano, hace que la sombra sea interior.
- **.hideObject**: booleano, esconde el objeto dejando sólo la sombra (segunda imagen).
- **.color**: determina el color de la sombra (escrito **0xRRVVAA**).
- **.alpha**: determina la transparencia de la sombra (de 0 a 1).

Podremos utilizar el filtro **Sombra** escribiendo el siguiente código:

```
1 import flash.filters.DropShadowFilter;
2
3 var sombra:DropShadowFilter = new DropShadowFilter();
4 sombra.strength = 5;
5 sombra.alpha = 0.50;
6 sombra.color = 0x000000;
7
8 ...
9
10 miClip.filters = [sombra];
```

También podríamos crear la sombra directamente con todas sus propiedades en el constructor de este modo:

```
1 var sombra:DropShadowFilter = new DropShadowFilter(distance, angle, color, alpha, blur
2
3 miClip.filters = [sombra];
```

Así en el constructor deberemos sustituir cada parámetro por el valor que queremos darle.

Puedes omitir los parámetros que quieras, pero ten en cuenta que siempre se interpretarán los valores que des en este orden hasta que no encuentre más.

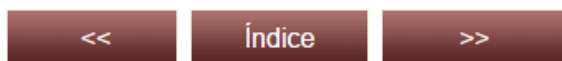
● Para practicar la carga y modificación de filtros te aconsejamos realizar el [Ejercicio Carga y modificación de filtros](#).

[Tweet](#)



Marzo-2011

Pág. 20.2



Cursos de Informática gratuitos

#### Cursos de aulaClic

Access  
CorelDraw  
Dreamweaver  
Excel  
Fotografía  
Google Drive  
HTML  
Illustrator  
Internet  
Páginas Web  
Photoshop  
PowerPoint  
SQL Server  
Windows 10  
Word  
Más cursos...

#### Selección de Tutoriales

Android  
Base de datos  
C++  
Directorios de tutoriales  
Hardware  
HTML  
Java  
Javascript  
Linux  
Metodología y algoritmos  
OpenOffice  
Photoshop  
PHP  
Python  
XML/XHTML  
Más tutoriales...

- **Artículos de aulaClic**
- **AulaClic en YouTube**
- **Apps aulaClic**
- **Cursos de colaboradores**
- **Cursos Creative Commons**
- **Foro de aulaClic**
- **Preguntas más frecuentes**
- **Usuarios registrados**

Síguenos en: Facebook , G+ Sobre aulaClic Política de Cookies