

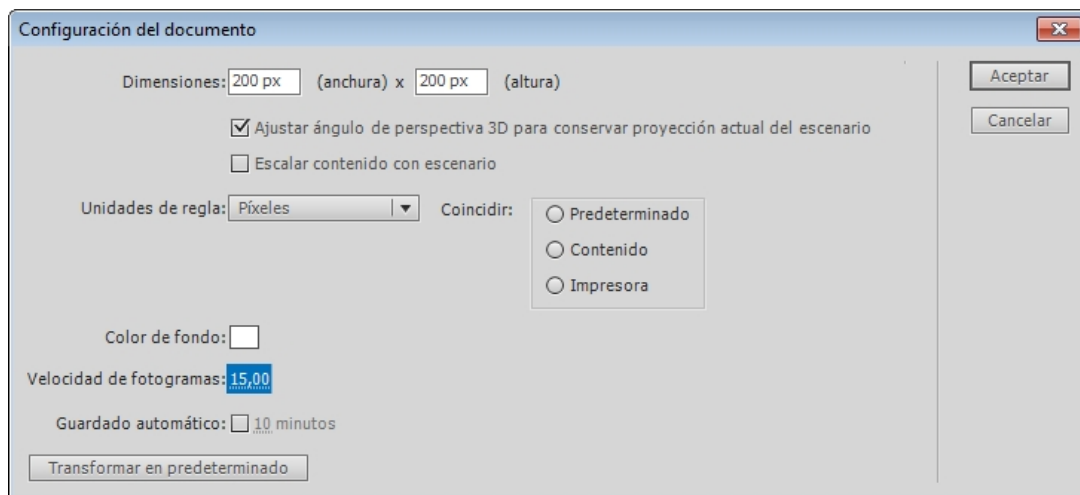
# 5

## Práctica: Creación de menús animados

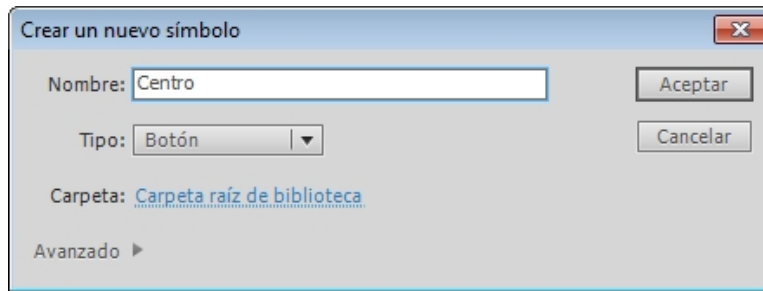
Para esta práctica, vamos a crear un menú animado que interactuara al pasar el puntero del ratón por encima de un botón. Este es un ejercicio bastante largo, que nos llevara una hora de realización aproximadamente.

### Empezar un nuevo proyecto

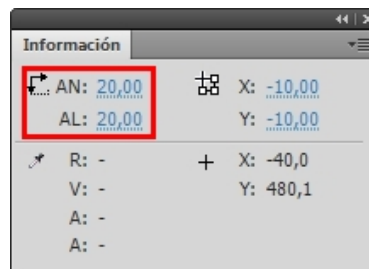
1. Abra Adobe Flash desde el menú **Inicio** de Windows.
2. En el area **Crear nuevo** de la página de inicio del programa seleccione la opción **ActionScript 2.0**.
3. Cree una nueva película con un tamaño de **200 x 200 píxeles** y **15 fps**.



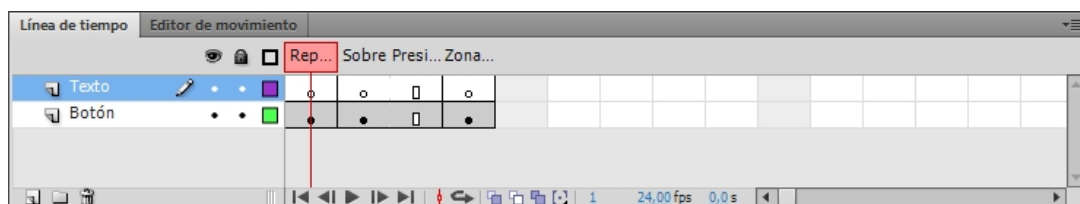
4. Cree un nuevo símbolo **Botón** y asígnele el nombre **Centro**. Este botón lo utilizaremos para activar el menú que vamos a crear.



5. En el fotograma **Reposo**, cree un círculo de **20 x 20** en el centro, con relleno y línea de color negro. Utilice el panel **Información** para ajustar la posición y las dimensiones del objeto.



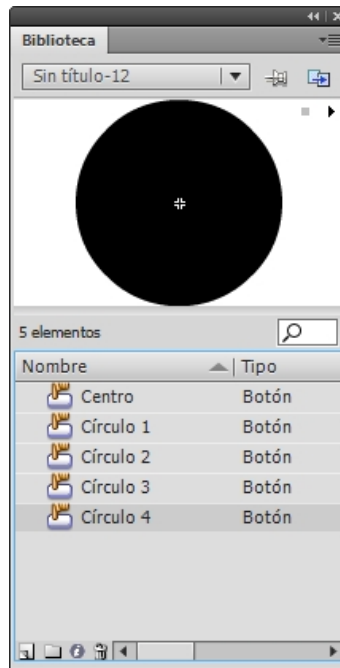
6. En el fotograma **Sobre**, cree un nuevo fotograma clave. Cambie el color del relleno del círculo con un color diferente (para nuestro ejemplo, usaremos el color verde).
7. Seleccione ahora el fotograma **Zona activa** y pulse la tecla **F5**.
8. En la **Línea de tiempo**, denomine **Botón** a la primera capa.
9. Haga clic con el botón principal del ratón en el icono Insertar capa.
10. Automáticamente, se crea una nueva capa justo encima de la capa seleccionada.
11. Cambie el nombre de la capa creada por **Texto**.
12. Inserte un fotograma clave en los fotogramas **Sobre** y **Zona activa** de la capa **Texto**.



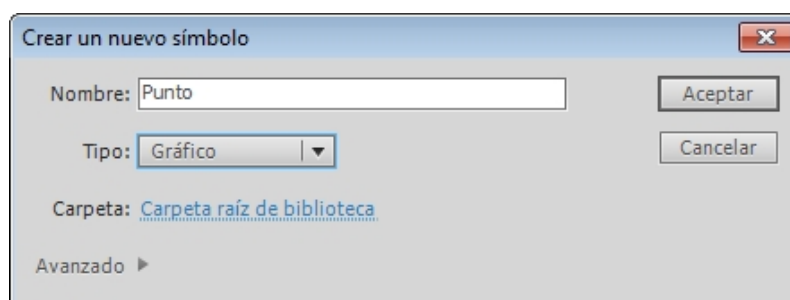
13. Asegúrese de que el fotograma clave **Sobre** está seleccionado y coloque una etiqueta de texto debajo. Etiquete el botón como **PRINCIPAL**.



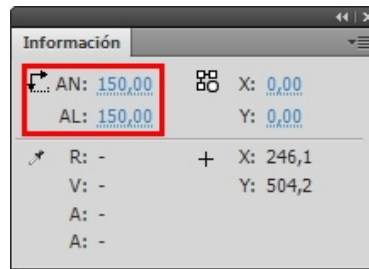
14. Abra el panel **Biblioteca**, duplique el botón **Centro** cuatro veces y asígnele a cada copia un nombre diferente. Use, por ejemplo, los nombres **Círculo 1**, **Círculo 2**, **Círculo 3** y **Círculo 4**.



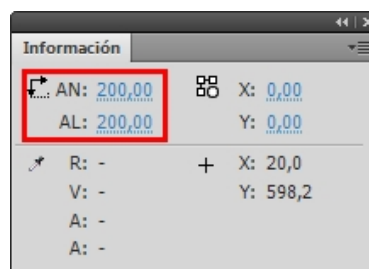
15. En cada nuevo botón, modifique el color de relleno de la forma en el fotograma **Reposo**. Utilice los colores rojo, verde, azul y amarillo respectivamente.
16. Cambie también el color de relleno de la forma en el fotograma **Sobre**. En este caso, utilizaremos un mismo color para todos los botones (para nuestro ejemplo, hemos utilizado el color magenta).
17. Sustituya el texto **PRINCIPAL** copiado en cada botón, por **ÁREA 1**, **ÁREA 2**, **ÁREA 3** y **ÁREA 4**, respectivamente.
18. Vuelva al símbolo del botón **Centro** y ábralo para editarlo.
19. Haga un doble clic en el círculo gráfico del fotograma **Reposo**. Haciendo un doble clic nos aseguramos de que se seleccione el relleno y el contorno de la forma.
20. Seleccione la opción **Convertir en símbolo** desde el menú **Insertar** o presione la tecla **F8**. En el cuadro de dialogo *Convertir en símbolo*, configure el objeto como **Gráfico** y escriba **Punto** en el campo de edición **Nombre**.



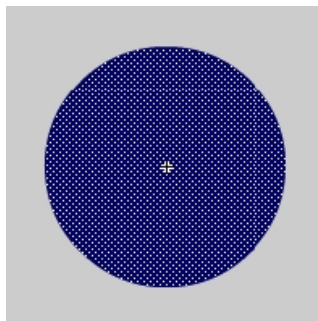
21. Ahora, pulse el botón **Aceptar**, el nuevo símbolo aparece en la biblioteca de nuestra película.
22. Cree un nuevo símbolo **Gráfico** en la biblioteca y nómbrelo como **Fondo**. Abra el símbolo para editarlo.
23. Cree un círculo. Seleccione y borre el contorno. Usando el panel **Información**, rediménsionelo a un tamaño de **150 x 150**. Céntrelo y cámbiele el color por un azul oscuro



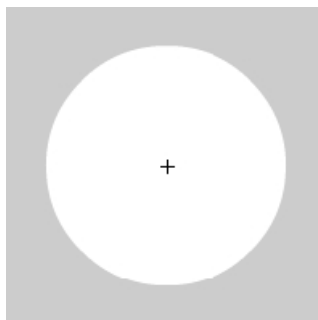
24. Cierre el símbolo y vuelva a la escena.
25. Repita el proceso y cree un nuevo **Gráfico** en la biblioteca con el nombre **Máscara**. Abra el símbolo para editarlo.
26. Cree una forma rectangular. Seleccione y borre el contorno. Usando la paleta **Información** de nuevo, seleccione la forma y rediménsionela a un tamaño de **200 x 200**. Posicione la forma en la coordenada **X:0, Y:0** y cámbiele el color por uno neutro como el gris.



27. Abra el símbolo **Fondo**, seleccione la forma circular y cópiela.
28. Abra el símbolo **Máscara** y seleccione la opción **Pegar in situ** en el menú **Edición**. La forma circular se coloca sobre la forma rectangular.

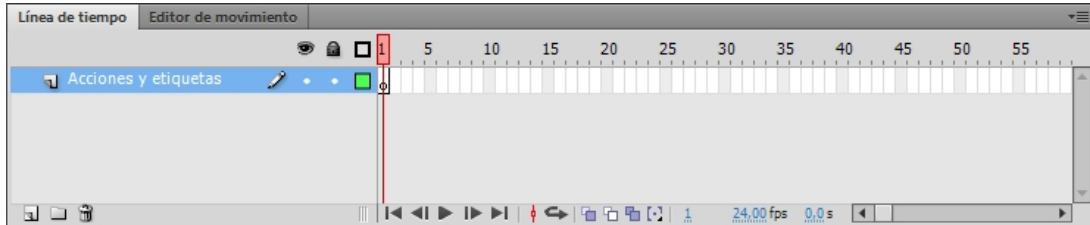


29. Con el símbolo **Máscara** aún abierto, deseleccione la forma circular haciendo clic con el puntero del ratón sobre cualquier área alrededor de las formas.
30. Vuelva a seleccionar el área circular y elimínela. Ahora el área rectangular queda perforada por el área de la forma circular que había quedado sobre ella.



## Acciones en fotogramas y etiquetar capas

1. Cree un nuevo símbolo **Clip de película** y nómbrelo como **Navegación**.
2. Con el símbolo abierto en modo de edición, renombre la primera capa como **Acciones y etiquetas**. Usaremos esta capa para configurar todas las acciones y etiquetas relacionadas con toda la **Línea de tiempo**.



3. Inserte fotogramas claves en blanco en los fotogramas 1 (ya existe), 3, 16, 17 y 25. Use la tecla **F7**.
4. En el fotograma 1, asigne la siguiente acción:

```
1 stop();
```

5. Etiquete el fotograma 3 como **Activar Navegación**.
6. En el fotograma 16 asigne la siguiente acción:

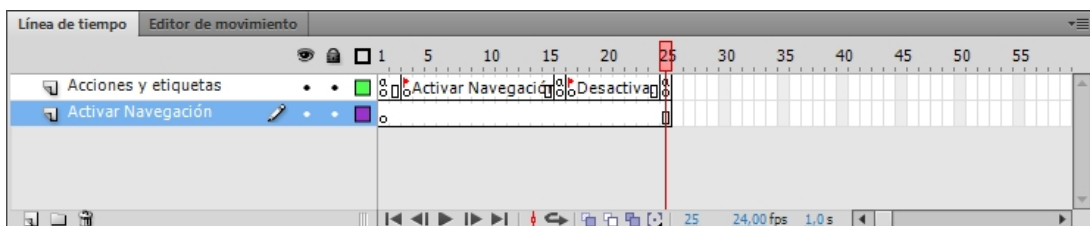
```
1 stop();
```

7. Etiquete el fotograma 17 como **Desactivar Navegación**.
8. Por último, en el fotograma 25, asigne la siguiente acción:


```
1 gotoAndPlay(1);
```

## Capa Activar Navegación

1. Cree una nueva capa debajo de la capa ya existente y nómbrela **Activar Navegación**.



2. En el fotograma 1, coloque una instancia del símbolo **Punto** y céntralo en el escenario. Podrá ver que los fotogramas se extienden hasta el fotograma 25.

3. Inserte fotogramas claves de los fotogramas 3, 17 y 25 usando la tecla **F6**. Luego inserte un fotograma clave en blanco en el fotograma 15 y 26 usando la tecla **F7**.
4. Seleccione el fotograma 1. Utilice el panel **Propiedades** para modificar la instancia redefiniendo el comportamiento de la misma como **Botón**.
5. Desde el panel **Propiedades**, pulse el botón **Panel ActionScript** para este .
6. Asigne la siguiente acción a la instancia:

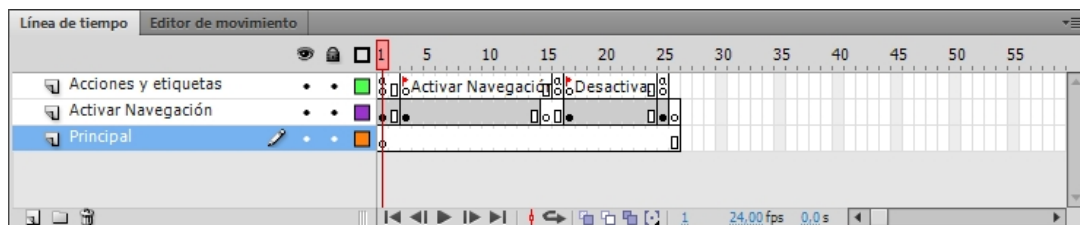
```

1 on (rollOver) {
2     gotoAndPlay("Activar Navegación");
3 }

```

## Capa Principal

1. Cree una nueva capa debajo de la anterior y nómbrala como **Principal**.



2. Coloque fotogramas claves en blanco en los fotogramas 15 y 17. Seleccione el fotograma 15 y coloque el símbolo de botón **Centro**. Céntrelo en el escenario.
3. Con la instancia seleccionada, abra el panel **Propiedades**. Asegúrese de que está configurado como Botón.
4. Desde el panel **Propiedades**, pulse el botón **Panel ActionScript** para este objeto situado en la parte superior derecha.
5. Asigne la siguiente acción a la instancia:

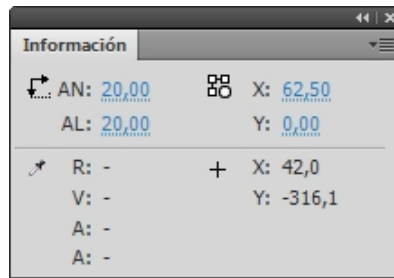
```

1 on (release) {
2     play();
3     tellTarget ("_level10"){
4         gotoAndPlay("Principal");
5     }
6 }

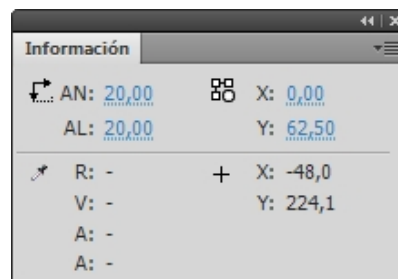
```

## Capa Sección 1

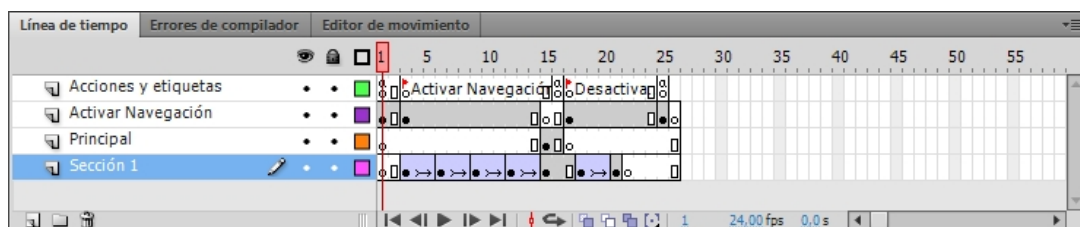
1. Cree una nueva capa debajo y nómbrala como **Sección 1**.
2. Coloque un fotograma clave en blanco en los fotogramas 3 y 22.
3. Seleccione el fotograma 3 y coloque el símbolo del botón **Círculo 1**. En esta ocasión, no vamos a centrar el botón. Necesitamos que esté a un lado. Usando la paleta **Información** posicione el botón en la coordenada **X:62.5, Y:0**.



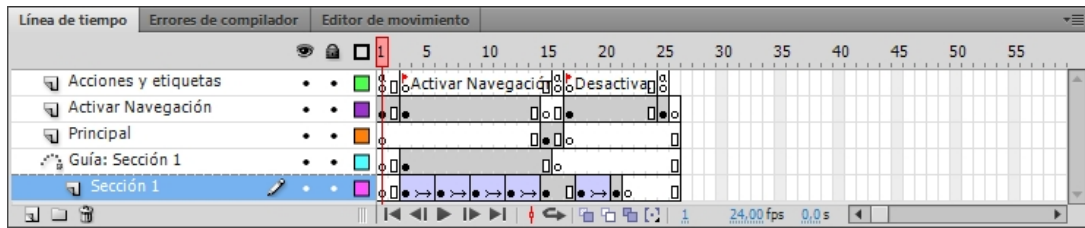
4. Con la instancia seleccionada, abra el panel **Propiedades**. Asegúrese de que está configurado el comportamiento como **Botón** y, en el área **SEGUIMIENTO**, seleccione **Seguimiento como elemento de menú** en la lista **Opciones**.
5. Coloque un fotograma clave en los fotogramas 6, 9, 12, 15, 18 y 21.
6. Seleccione el objeto **Círculo 1** en el fotograma 3. En el panel **Propiedades**, seleccione **Alfa** en el área desplegable **Estilo** y configure su valor en **0**. La instancia se vuelve totalmente transparente en el escenario.
7. Seleccione el objeto **Círculo 1** en el fotograma 6. Desplace la instancia a la coordenada **X:0, Y:62.5**.



8. Seleccione el objeto **Círculo 1** en el fotograma 9 y desplace la instancia a la coordenada **X:-62.5, Y:0**.
9. Seleccione el objeto **Círculo 1** en el fotograma 12 y desplace la instancia a la coordenada **X:0, Y:62.5**.
10. Seleccione el objeto **Círculo 1** en el fotograma 21. En el panel **Propiedades**, seleccione **Alfa** en el área desplegable **Estilo** y configure su valor en **0**.
11. Realice la interpolación de movimiento clásica entre los fotogramas del 3 al 15 y los fotogramas del 18 al 21. El resultado para los fotogramas del 3 al 15 será el símbolo moviéndose en el sentido de las agujas del reloj en forma de diamante, retornando al punto inicial. Entre los fotogramas del 18 al 21, el símbolo desaparecerá.



12. Seleccione la capa y pulse el botón secundario del ratón sobre ella. En el menú emergente que aparece, seleccione la opción **Añadir guía de movimiento clásica**.
13. En la nueva capa, inserte un fotograma clave en blanco en los fotogramas 3 y 16.
14. Centre el recorrido en la escena y asígnele una dimensión de **125 x 125**.
15. Haga clic y desplace la cabeza reproductora entre los fotogramas del 3 al 15. El botón se desplace ahora adaptándose a la forma circular.
16. Convierta la capa **Guía** en invisible desactivando su visibilidad en la **Línea de tiempo**.



17. Para finalizar, seleccione el objeto **Círculo 1** en el fotograma 15 de la capa **Sección 1**. Abra el panel **Acciones** y asigne el siguiente script:

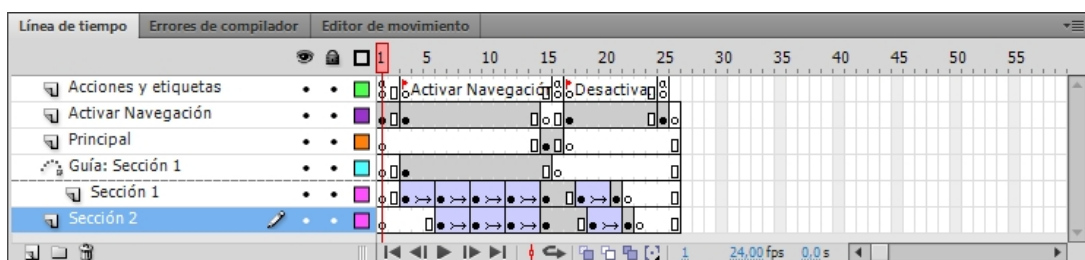
```

1 on (release) {
2     play();
3     tellTarget ("_level10"){
4         gotoAndPlay("Area 1");
5     }
6 }

```

## Capa Sección 2

1. Cree una nueva capa debajo y nómbrela como **Sección 2**. Asegúrese de crear una capa normal que no dependa de la capa **Guía**. Para ello, la opción **Normal** debe estar activa en el cuadro de diálogo *Propiedades de capa*.
2. Coloque un fotograma clave en blanco en los fotogramas 6 y 23.
3. Seleccione el fotograma 6 y coloque el símbolo del botón **Círculo 2** usando la paleta **Información**, posicione el botón en la coordenada **X:62.5, Y:0**.
4. Con la instancia seleccionada, abra el panel **Propiedades**. Asegúrese de que está configurado el comportamiento como **Botón** y, en el área **SEGUIMIENTO**, seleccione **Seguimiento como elemento de menú** en la lista **Opciones**.
5. Coloque un fotograma clave en los fotogramas 9, 12 y 15.
6. Seleccione el objeto **Círculo 2** en el fotograma 6. En el panel **Propiedades**, seleccione **Alfa** en el área desplegable **Estilo** y configure su valor en **0**. La instancia se vuelve totalmente transparente en el escenario.
7. Seleccione el objeto **Círculo 2** en el fotograma 9. Desplace la instancia a la coordenada **X:0, Y:62.5**.
8. Seleccione el objeto **Círculo 2** en el fotograma 12 y desplace la instancia a la coordenada **X:-62.5, Y:0**.
9. Seleccione el objeto **Círculo 2** en el fotograma 15 y desplace la instancia a la coordenada **X:0, Y:-62.5**.
10. Coloque dos nuevos fotogramas claves en los fotogramas 19 y 22.
11. Seleccione el objeto **Círculo 2** en el fotograma 22. En el panel **Propiedades**, seleccione **Alfa** en el área desplegable **Estilo** y configure su valor en **0**.
12. Realice la interpolación de movimiento entre los fotogramas del 6 al 15 y los fotogramas del 19 al 22.





13. Seleccione la capa y pulse el botón secundario del ratón sobre ella. En el menú emergente que aparece, seleccione la opción **Añadir guía de movimiento clásica**.
14. En la nueva capa, inserte un fotograma clave en blanco en los fotogramas 6 y 16.
15. Seleccione el fotograma 6, y copie la misma forma circular utilizada como recorrido anteriormente (utilice la opción **Pegar in situ** desde el menú **Edición**).
16. Convierta la capa **Guía** en invisible, desactivando su visibilidad en la **Línea de tiempo**.
17. Para finalizar, seleccione el objeto **Círculo 2** en fotograma 15 de la capa **Sección 2**. Abra el panel **Acciones** y asigne el siguiente script:

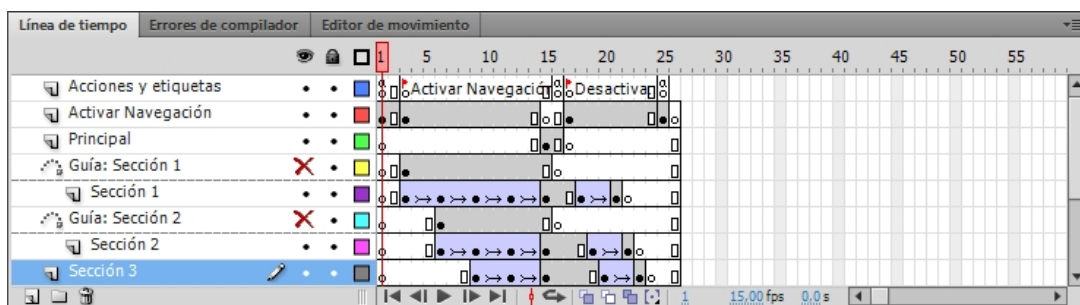
```

1 on (release) {
2     play();
3     tellTarget ("_level10"){
4         gotoAndPlay("Area 2");
5     }
6 }

```

### Capa Sección 3

18. Cree una nueva capa debajo y nómbrala como **Sección 3**. Asegúrese de crear una capa normal que no dependa de la capa **Guía**. Para ello, la opción **Normal** debe estar activa en el cuadro de diálogo *Propiedades de capa*.
19. Coloque un fotograma clave en blanco en los fotogramas 9 y 24.
20. Seleccione el fotograma 9 y coloque el símbolo del botón **Círculo 3** usando la paleta Info, posicione el botón en la coordenada **X:62.5, Y:0**.
21. Con la instancia seleccionada, abra el panel **Propiedades**. Asegúrese de que está configurado el comportamiento como **Botón** y, en el área **SEGUIMIENTO**, seleccione **Seguimiento como elemento de menú** en la lista **Opciones**.
22. Coloque un fotograma clave en los fotogramas 12 y 15.
23. Seleccione el objeto **Círculo 3** en el fotograma 9. En el panel **Propiedades**, seleccione **Alfa** en el área desplegable **Estilo** y configure su valor en **0**. La instancia se vuelve totalmente transparente en el escenario.
24. Seleccione el objeto **Círculo 3** en el fotograma 12. Desplace la instancia a la coordenada **X:0, Y:62.5**.
25. Seleccione el objeto **Círculo 3** en el fotograma 15 y desplace la instancia a la coordenada **X:-62.5, Y:0**.
26. Coloque dos nuevos fotogramas claves en los fotogramas 20 y 23.
27. Seleccione el objeto **Círculo 3** en el fotograma 23. En el panel **Propiedades**, seleccione **Alfa** en el área desplegable **Estilo** y configure su valor en **0**.
28. Realice la interpolación de movimiento entre los fotogramas del 9 al 15 y los fotogramas del 20 al 23.



29. Seleccione la capa y pulse el botón secundario del ratón sobre ella. En el menú emergente que aparece, seleccione la opción **Añadir guía de movimiento clásica**.
30. En la nueva capa, inserte un fotograma clave en blanco en los fotogramas 9 y 16.

31. Seleccione el fotograma 9, y copie la misma forma circular utilizada como recorrido anteriormente (utilice la opción **Pegar in situ** desde el menú **Edición**).
32. Convierta la capa **Guía** en invisible, desactivando su visibilidad en la **Línea de tiempo**.
33. Para finalizar, seleccione el objeto **Círculo 3** en fotograma 15 de la capa Sección 3. Abra el panel **Acciones** y asigne el siguiente script:

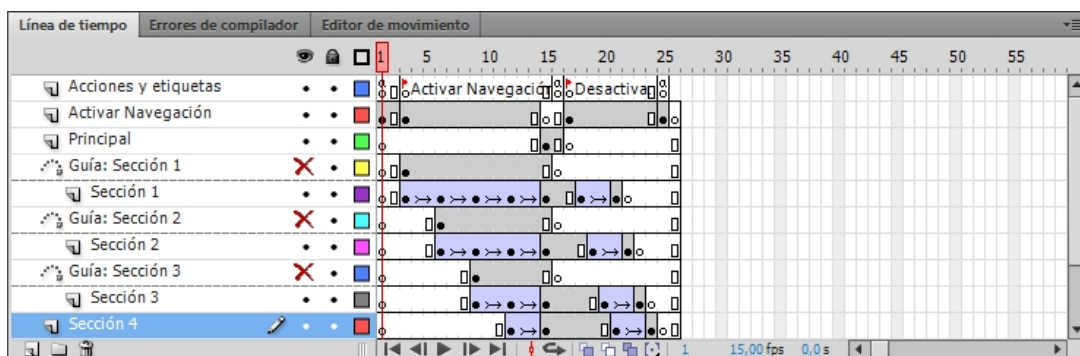
```

1 on (release) {
2     play();
3     tellTarget ("_level10"){
4         gotoAndPlay("Area 3");
5     }
6 }

```

#### Capa Sección 4

1. Cree una nueva capa debajo y nómbrela como **Sección 4**. Asegúrese de crear una capa normal que no dependa de la capa **Guía**. Para ello, la opción **Normal** debe estar activa en el cuadro de diálogo *Propiedades de capa*.
2. Coloque un fotograma clave en blanco en los fotogramas 12 y 25.
3. Seleccione el fotograma 12 y coloque el símbolo del botón **Círculo 4** usando la paleta **Información**, posicione el botón en la coordenada **X:62.5, Y:0**.
4. Con la instancia seleccionada, abra el panel **Propiedades**. Asegúrese de que está configurado el comportamiento como **Botón** y, en el área **SEGUIMIENTO**, seleccione **Seguimiento como elemento de menú** en la lista **Opciones**.
5. Coloque un fotograma clave en el fotograma 15.
6. Seleccione el objeto **Círculo 4** en el fotograma 12. En el panel **Propiedades**, seleccione **Alfa** en el área desplegable **Estilo** y configure su valor en **0**. La instancia se vuelve totalmente transparente en el escenario.
7. Seleccione el objeto **Círculo 4** en el fotograma 15. Desplace la instancia a la coordenada **X:0, Y:62.5**.
8. Coloque dos nuevos fotogramas claves en los fotogramas 21 y 24.
9. Seleccione el objeto **Círculo 4** en el fotograma 24. En el panel **Propiedades**, seleccione **Alfa** en el área desplegable **Estilo** y configure su valor en **0**.
10. Realice la interpolación de movimiento entre los fotogramas del 12 al 15 y los fotogramas del 21 al 24.



11. Seleccione la capa y pulse el botón secundario del ratón sobre ella. En el menú emergente que aparece, seleccione la opción **Añadir guía de movimiento clásica**.
12. En la nueva capa, inserte un fotograma clave en blanco en los fotogramas 12 y 16.
13. Seleccione el fotograma 12, y copie la misma forma circular utilizada como recorrido anteriormente (utilice la opción **Pegar in situ** desde el menú **Edición**).
14. Convierta la capa **Guía** en invisible, desactivando su visibilidad en la **Línea de tiempo**.

- Para finalizar, seleccione el objeto **Círculo 4** en el fotograma 15 de la capa Sección 4. Abra el panel **Acciones** y asigne el siguiente script:

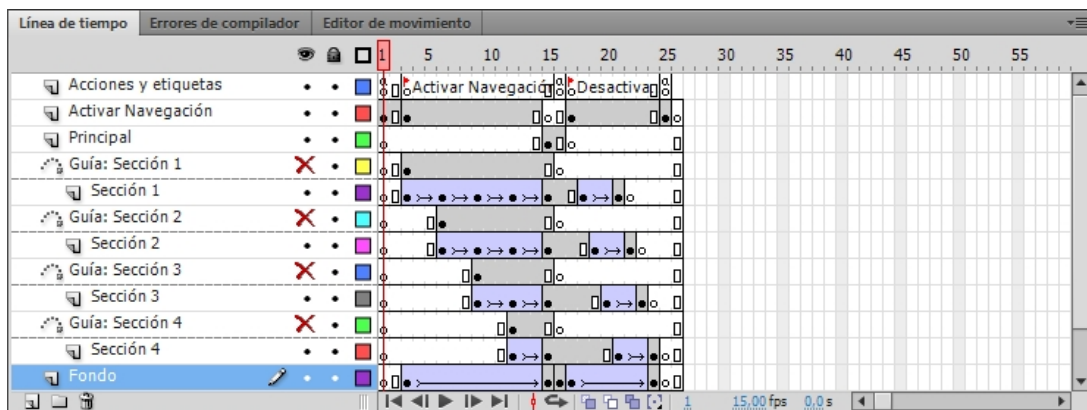
```

1 on (release) {
2     play();
3     tellTarget ("_level0"){
4         gotoAndPlay("Area 4");
5     }
6 }

```

## Capa Fondo

- Cree una nueva capa debajo y nómbrela como **Fondo**. Asegúrese de crear una capa normal que no dependa de la capa **Guía**. Para ello, la opción **Normal** debe estar activa en el cuadro de diálogo *Propiedades de capa*.
- Coloque un fotograma clave en blanco en los fotogramas 3 y 25.
- Selecione el fotograma 3 y coloque el símbolo gráfico Fondo usando la paleta **Información**, posicione el botón en la coordenada **X:0, Y:0**.
- Con la instancia seleccionada, abra el panel **Propiedades**, seleccione **Alfa** en el área desplegable **Estilo** y configure su valor en **15**.
- Coloque cuatro nuevos fotogramas claves en los fotogramas 15, 16, 17 y 24.
- Selecione el objeto **Fondo** en el fotograma 3. En el panel **Propiedades**, seleccione **Alfa** en el área desplegable **Estilo** y configure su valor en **0**. La instancia se vuelve totalmente transparente en el escenario.
- Repita la operación en el fotograma 24.
- Realice la interpolación de movimiento entre los fotogramas del 3 al 15 y los fotogramas del 17 al 24.



## Capa Desactivar Menú

- Cree una nueva capa debajo y nómbrela como **Desactivar Menú**.
- Cree un fotograma clave en blanco en el fotograma 3 de la capa.
- Selecione el fotograma 3 y coloque el símbolo gráfico **Máscara**. Céntrelo en la escena.
- Con la instancia seleccionada, abra el panel **Propiedades** seleccione **Alfa** en el área desplegable **Estilo** y configure su valor en **0**.
- Cree un fotograma clave en el fotograma 16.
- Con la instancia seleccionada, abra el panel **Propiedades**. Asegúrese de que está configurado el comportamiento como **Botón**.
- Abra el panel **Acciones** y asigne el siguiente script:

```

1 on (rollOver, rollOut) {
2   play();
3 }

```

8. Cierre el panel Acciones y seleccione el fotograma 3.
9. Con la instancia seleccionada, abra el panel **Propiedades**. Asegúrese de que está configurado el comportamiento como **Botón**.
10. Abra el panel Acciones y asigne el siguiente script:

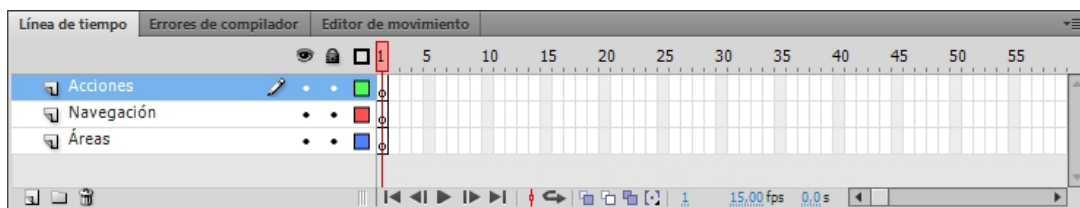
```

1 on (rollOver, rollOut) {
2   gotoAndPlay("Desactivar Navegación");
3 }

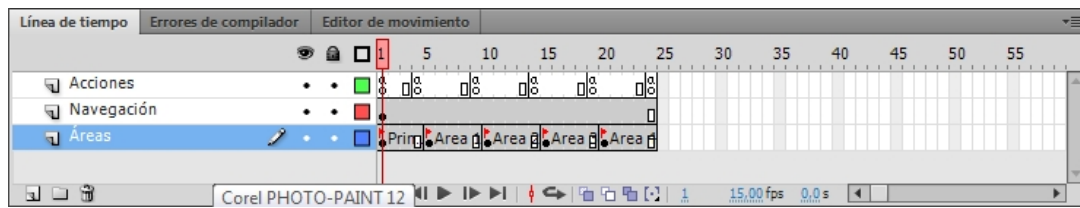
```

### Montaje de la escena

1. Vaya a la **Escena 1** de nuestra película.
2. Cree tres capas para que la **Línea de Tiempo** quede del mismo modo que se muestra en la imagen:



3. En la capa **Acciones**, cree fotogramas clave en blanco en los fotogramas 4, 9, 14, 19 y 24.
4. Ahora asigne acciones de **Stop** en los fotogramas creados.
5. En el fotograma 1 de la capa **Navegación**, arrastre una instancia del símbolo **Navegación**, céntrelo en el escenario usando el panel **Alinear**.
6. Seleccione el fotograma 24 de la capa **Navegación** y pulse la tecla **F5** para alargar la visualización de la capa.
7. En el fotograma 1 de la capa **Áreas**, escriba el texto **PRINCIPAL** en la parte baja del escenario utilizando la herramienta Texto.
8. Etiquete el fotograma 1 como **Principal**.
9. Seleccione ahora el fotograma 24 de la capa **Áreas** y pulse la tecla **F5** para alargar la visualización de la capa.
10. En la capa **Áreas**, cree fotogramas claves en los fotogramas 5, 10, 15 y 20.
11. Seleccione el fotograma 5 y sustituya el texto **PRINCIPAL** por **ÁREA 1**.
12. Etiquete el fotograma 5 como **Área 1**.
13. Seleccione el fotograma 10 y sustituya el texto **PRINCIPAL** por **ÁREA 2**.
14. Etiquete el fotograma 10 como **Área 2**.
15. Seleccione el fotograma 15 y sustituya el texto **PRINCIPAL** por **ÁREA 3**.
16. Etiquete el fotograma 15 como **Área 3**.
17. Seleccione el fotograma 20 y sustituya el texto **PRINCIPAL** por **ÁREA 4**.
18. Etiquete el fotograma 20 como **Área 4**.
19. La **Línea de tiempo** de la escena presentará al aspecto de la imagen:



20. Para finalizar, guarde la escena y vea una presentación de la película para comprobar los resultados. Si ha seguido los pasos de manera correcta, obtendrá unos resultados verdaderamente interesantes que le serán de gran utilidad.

