Práctica 1

Laboratorio de Diseño y Desarrollo de Material Multimedia Aplicada Departamento de Automática



Creación de un documento de tipo flash:

Para ello tenemos crear un documento flash, esto nos va a permitir la creación de nuestras propias aplicaciones en formato flash. Los demás tipos de documentos no van a ser necesarios todavía.

File Edit	Commands Control Win	ndow Help			
		Macromedia Flash M	IX Professional 2004		ß
A A		Open a Recent Item	Create New	Create from Template	_
0 0		New Document	· Test Docent	X	
1		General Templates			
표 🗯		Type:	Description:	20 00000000000000000000000000000000000	
66		Flash Document	Create a new Flash Document window. U	document (*.fla) in the Flash Jse Flash documents to set up	
80		Flash Form Application	the media and struct applications.	ture for Flash movies and	
View		ActionScript File	on File		
Calar		Flash JavaScript File			
		AP Hash Project			Ige
\$.					
Options					
n					
+5 +(
				Aceptar Cancelar	

Creación de los botones

Una vez creado el documento, lo que hacemos es crear los botones, para ello se puede hacer mediante el panel lateral que contiene componentes predefinidos para flash. Otra opción es la de hacer nuestro propio botón mediante la herramienta brush tool, y con sus diferentes grosores.

Hay que tener en cuenta que para que se convierta en un boton todo, y no solo las letras y el circulo, hay que aplicarle con el cubo de pintura, un fondo blanco dentro del círculo. Con todo esto en mente realizamos el diseño de nuestros botones:



Con esto, conseguimos que en nuestra capa (Layer 1) aparezcan estos 2 botones. El siguiente paso, es seleccionarlos con la herramienta de selección, y convertirlos a un objeto de tipo símbolo:

(START)	CTOP
	Cut
	Copy
	Paste
	Select All
	Deselect All
	Free Transform
	Distort
	Envelope
	Smooth
	Straighten
	Distribute to Leave
e 📕	Distribute to Layers
	Convert to Symbol
	Timeline Effects

A este símbolo le tenemos que dar un nombre, y un comportamiento. Ya que queremos que sea un boton, lo que vamos a hacer es seleccionarle el comportamiento de tipo boton:

Name:	Boton-Start	ОК
Behavior:	Movie dip Registration: Button Graphic	Cancel
Linkage		
Identif	er:	
AS 2.0 Cla	1551	
Linka	ge: Export for ActionScript Export for runtime sharing Import for runtime sharing Export in first frame	
U	RL;	
Source		
Always	update before publishing	
File:		Browse
Symbol name:Symbol 1		Symbol

Realizamos esto para los dos botones, y ya tenemos los dos símbolos creados.

Asignación de comportamientos a un boton

Para poder asignar comportamientos a nuestros botones, lo que tenemos que hacer es entrar en el modo edición de nuestro boton start, para ello, hacemos doble click en el botón o pulsamos el desplegable para editar símbolos:



Una vez estamos en el modo edición, encontramos una pantalla en la que aparece la capa que hemos creado, y en la cual tenemos 4 acciones predefinidas para los botones:

Up: Acción que realiza el boton de manera predefinida.

Over: Acción que realiza el boton cuando se pasa el ratón por encima.

Down: Acción que realiza el boton mientra es pulsado.

Hit: Acción que realiza el boton cuando es pulsado.



Vamos a crear un keyframe para cada uno de estos estados, para que así podamos asignarle un comportamiento para cada estado. Para crear un keyframe, se hace pulsando sobre nuestra capa, y pulsando F6.

Untitled-1*	_ @ ×
🔁 🖆 Scene 1 🖉 Boton-Start	着 👍 100% 🗸
Timeline	
🕷 🖺 🔲 Up Over Down Hit	щ
🔽 Layer 1 🥖 🔹 🔹 💼 💼	*
	=
	▼.
₩ 🐔 🛅 💼 👘 👘 🔂 4 12.0 fps 0.3s ⊀ III	P

La creación de keyframes es necesaria para que podamos asignarle un comportamiento a cada una de las acciones predefinidas para los botones.

Para poder asingarle el comportamiento a nuestro boton, hacemos doble click sobre el mismo para que aparezca la pestaña de las propiedades, y así podamos asignarle un sonido, y el comportamiento del mismo.



Antes de poder asignarle el sonido, tenemos que importarlo a la librería de nuestro proyecto, para así poder seleccionar el sonido dentro de la pestaña propiedades:

Ctrl+N		æ i
Ctrl+O		
1		
•		
Ctrl+W	Over Down Hit	
<u>•</u>		
Ctrl+S		
Ctrl+Shift+S		_
1		
•	Import to Stage Ctrl+R	
•	Import to Library	
Ctrl+Shift+F12	Open External Library Ctrl+Shift+O	
•		
Shift+F12		
Ctrl+P		
	III	+
Ctrl+Q		_
	Ctrl+Q Ctrl+Q Ctrl+S Ctrl+Shift+S Ctrl+Shift+F12 Ctrl+P Ctrl+P	Ctrl+Q t Ctrl+Q t Ctrl+Q t t t t t t t t t

Una vez tenemos nuestra canción en la libreria, en la pestaña propiedades, le asignamos nuestro sonido y el comportamiento que realiza el boton (en este caso el de start), cuando hacemos click sobre el:

▼ Properties			E,
Frame Tween: None	Sound: Effect:	Eric Clapton-Layla.mp3	() ()
Label type: Name v	Sync:	Start Repeat 1	0
		44 kHz Stereo 16 Bit 424.3 s 5939.9 kB	۵

Cuando hemos realizado lo mismo para el boton de stop, pero con el evento de tipo *stop*, ya podemos ejecutar nuesta aplicación. Para realizar esto, tenemos que puslar CTRL+ENTER, y se nos genera el archivo swf, que permite que se reproduzca nuesta aplicación, quedando finalmente algo parecido a:

- = ×

Reproductor_de_musica.fla Reproductor_de_musica.swf

