

FLASH MX
TUTORIAL 13
TÍTULO: CREACIÓN DE BOTONES
D.G. DANIEL GAYTÁN LÓPEZ
<http://www.comicseries.net/tutoriales>

Con Flash puedes tener todo el control al crear botones, puedes crear la forma del botón y establecer el tipo de sonido.

La línea de tiempo de un botón tiene 4 fotogramas, estos son:

REPOSO: El estado estático del botón, cuando permanece en el escenario sin que le afecte el puntero del ratón.

SOBRE: El estado del botón cuando el puntero del ratón está sobre el botón pero no está presionado el botón del ratón.

PRESIONADO: El estado del botón cuando el puntero está sobre el botón y el botón del ratón está presionado.

ZONA ACTIVA: El área que define donde puede hacer clic el usuario para activar el botón. Este fotograma nunca será visible al usuario.

Vamos a empezar a crear un botón:

1. En el menú de arriba selecciona INSERTAR / NUEVO SÍMBOLO o presiona ALT + F8.



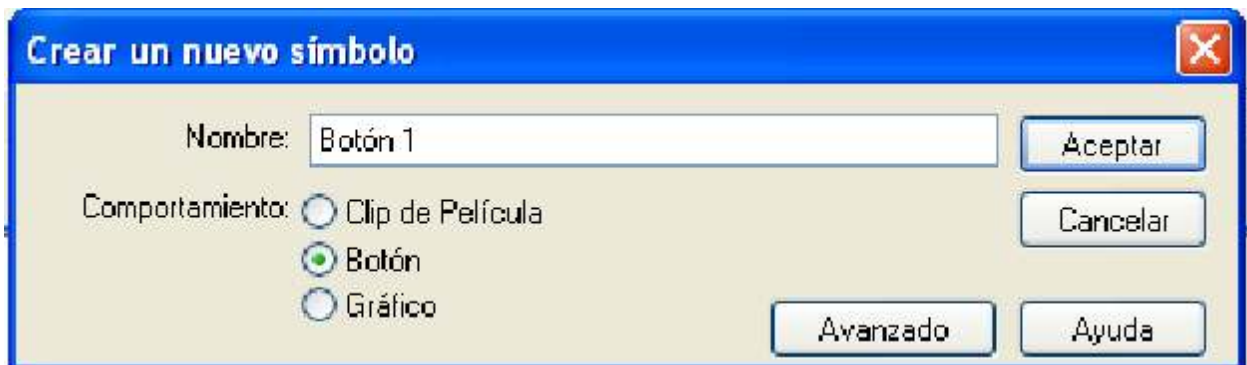
2. En la sección NOMBRE establece un nombre para el botón, por ejemplo: Botón 1

3. En la sección de comportamiento selecciona BOTÓN.

4. Da clic en ACEPTAR.

Automáticamente aparece el escenario del símbolo del botón y su línea de tiempo.

Vamos a utilizar las herramientas de dibujo para dibujar nuestro botón, haremos un botón sencillo.



5. Selecciona la HERRAMIENTA RECTÁNGULO.

6. Oprime el botón de radio de rectángulo redondeado.



7. En Radio de esquina escribe 30.

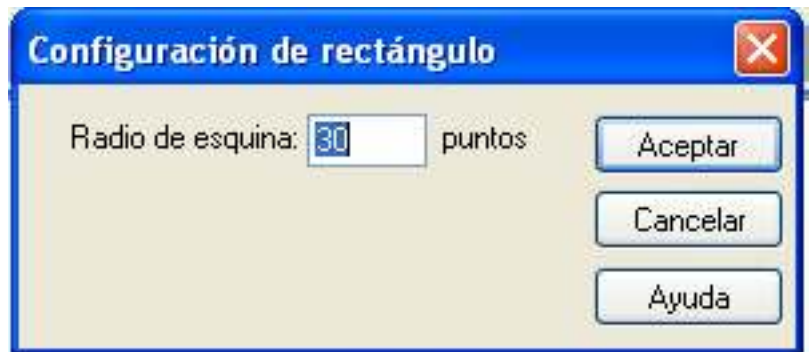
8. Da clic en ACEPTAR.

9. Selecciona un color para tu botón en la sección de color de relleno.

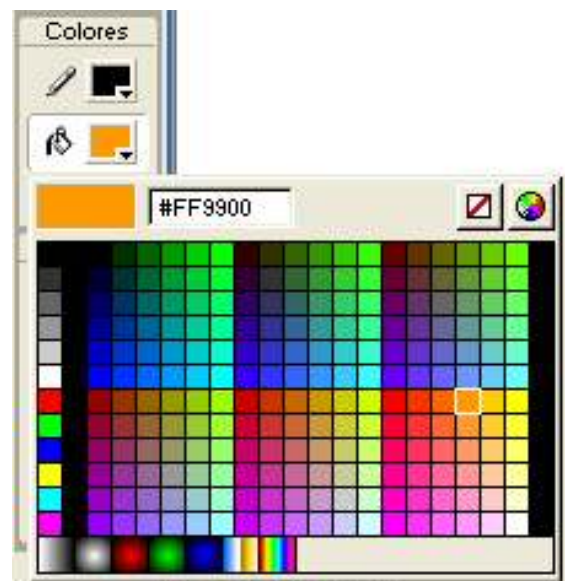
10. Crea un rectángulo.

11. Ponlo en el centro del escenario.

12. Ahora ubícate en el fotograma SOBRE y selecciona en el menú de arriba: INSERTAR / FOTOGRAMA CLAVE, o presiona F6.



COLOR DE RELLENO



13. Cambia el color de tu relleno.
14. Ahora selecciona el fotograma PRESIONADO.
15. Presiona F6.
16. Cambia el color del relleno de tu botón.
17. Ahora SELECCIONA la zona activa.
18. Presiona F6.



En este caso no es necesario cambiar de color ya que esta zona sólo delimita el área del botón pero no sale en la presentación.

Ahora vamos a insertar sonido para que se produzca el efecto de al presionar el botón este suene.

19. Crea una CAPA NUEVA.

CREAR CAPA NUEVA



20. Asigne de nombre SONIDO.
21. Nuevamente selecciona el fotograma PRESIONADO.
22. Selecciona INSERTAR / FOTOGRAMA CLAVE VACÍO.

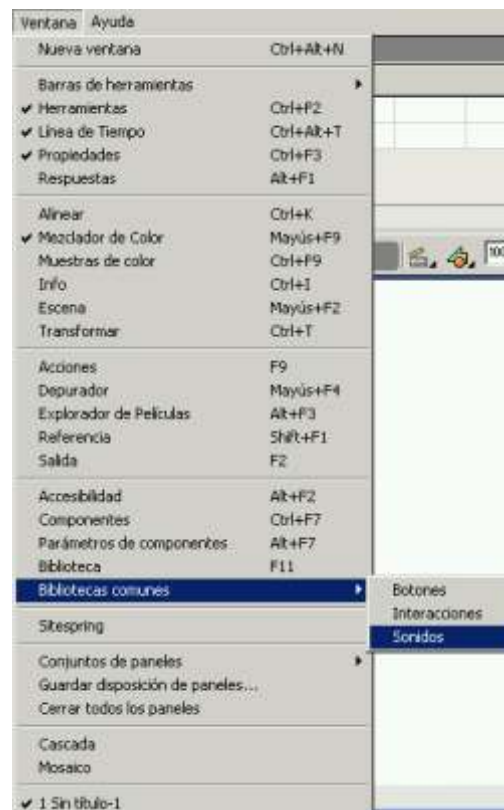
Ahora con la siguiente acción delimitaremos nuestra área para el sonido.

23. Selecciona el fotograma ZONA ACTIVA
24. Presiona F7

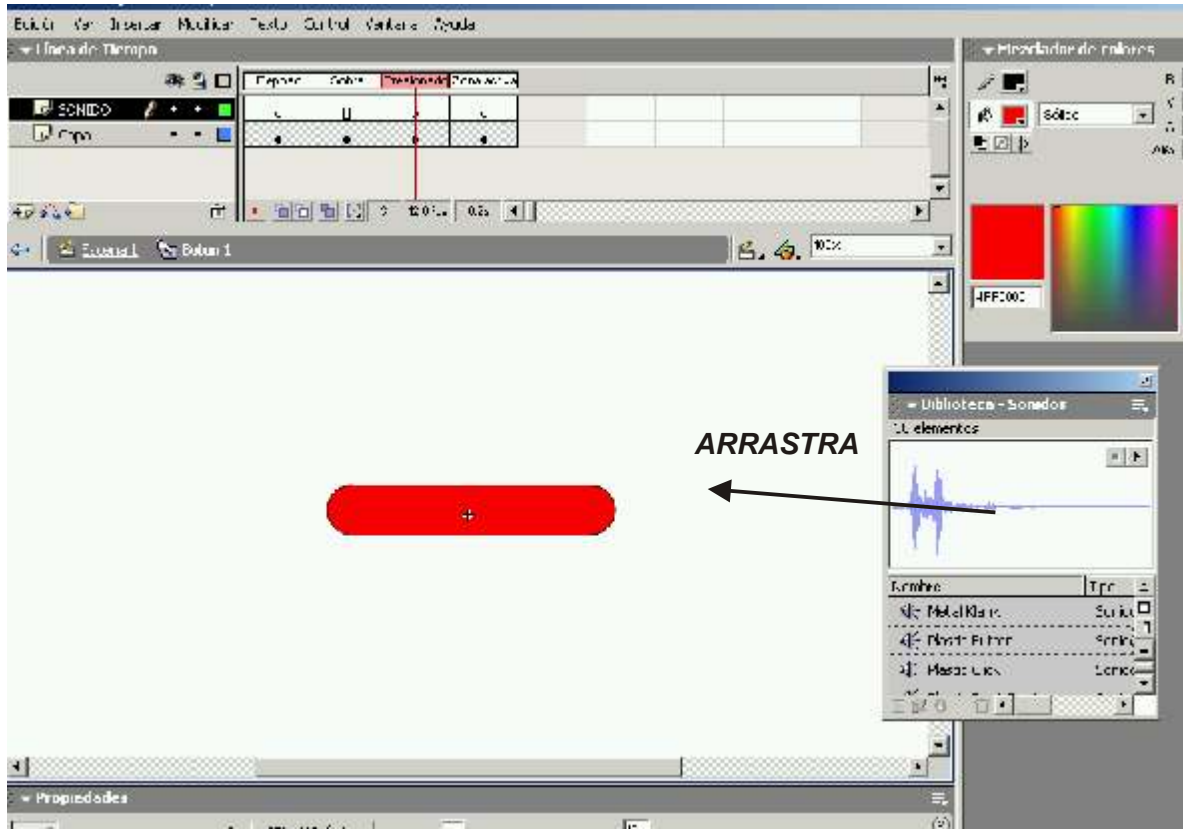
25. En el menú de arriba selecciona VENTANA /BIBLIOTECAS COMUNES/ SONIDOS.

Aparece la biblioteca de sonidos.

26. Ubícate sobre el fotograma PRESIONADO de la capa SONIDO.
27. En la biblioteca de sonidos selecciona uno, por ejemplo PLASTIC BUTTON.



28. **ARRASTRA** el sonido de la biblioteca al escenario.



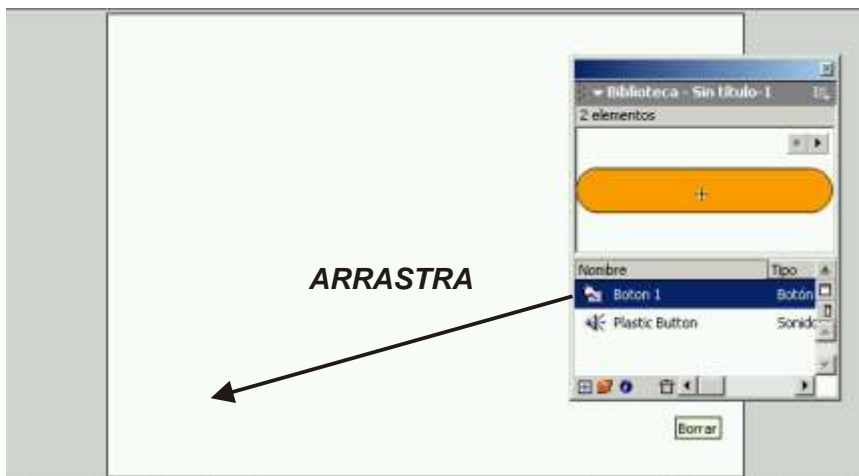
Y por último sólo falta editarlo para que este listo.

29. En el menu de arriba selecciona **EDICIÓN / EDITAR DOCUMENTO**.

Flash nos regresa a nuestro ESCENARIO.

30. Presiona **CONTROL + L** para sacar la **LIBRERÍA**.

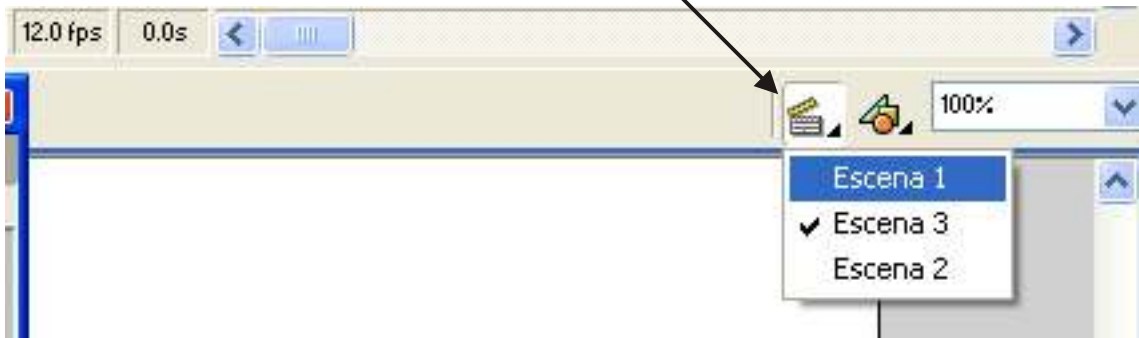
31. Selecciona el botón y arrástralo al escenario, en la esquina inferior izquierda.



32. Selecciona la herramienta de texto y Escribe: ESCENA 2
33. Centra el texto con el botón.
34. SELECCIONA INSERTAR / ESCENA, 2 VECES.
35. En el cuadro EDITAR ESCENA, regresa a la escena 1.
36. Selecciona el botón.



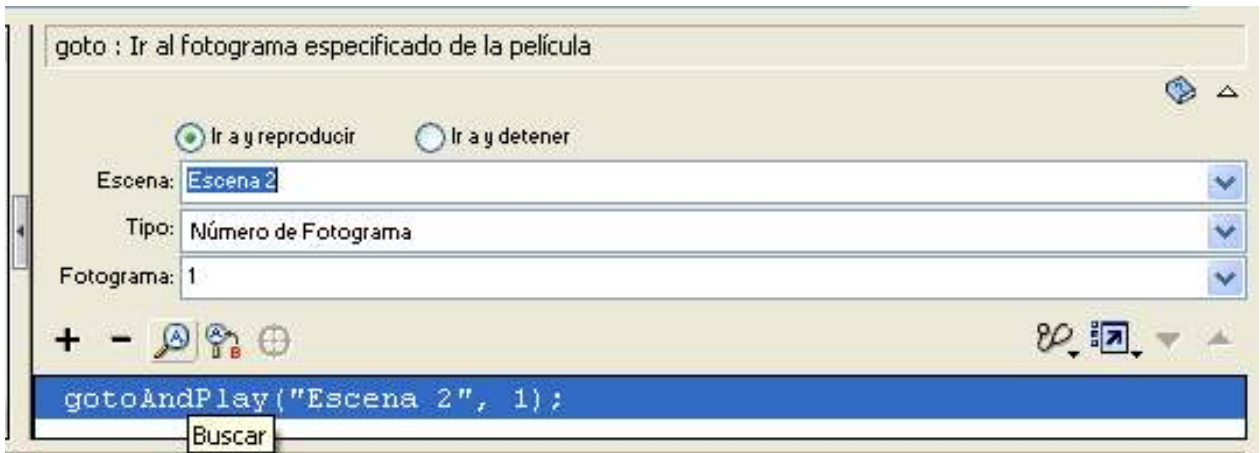
EDITAR ESCENA



37. Abre el PANEL ACCIONES.
38. Oprime el signo de +
39. Escoge ACCIONES / CONTROL DE PELICULA / GOTO



40. En escena selecciona ESCENA 2



41. En el menu de arriba selecciona CONTROL / HABILITAR BOTONES SIMPLES (debe estar palomeado).

42. Da un clic en le botón.

El botón te debe de llevar a la escena 2.

43. De la misma forma crea los botones necesarios para que todas las escenas estén conectadas entre si, seleccionando solo el fotograma 1 de las capas de los botones.

44. Para crear las animaciones en cada escena crea una capa nueva o varias capas, según la animación, y en el último coloca la acción STOP.

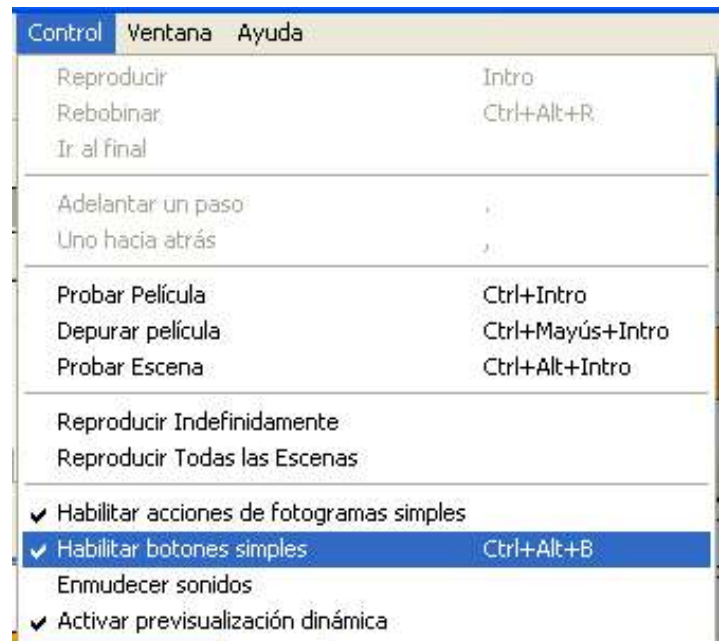
45. Para darle continuidad al botón selecciona el último fotograma en donde acabo la animación, pero de la capa del botón y presiona F6.

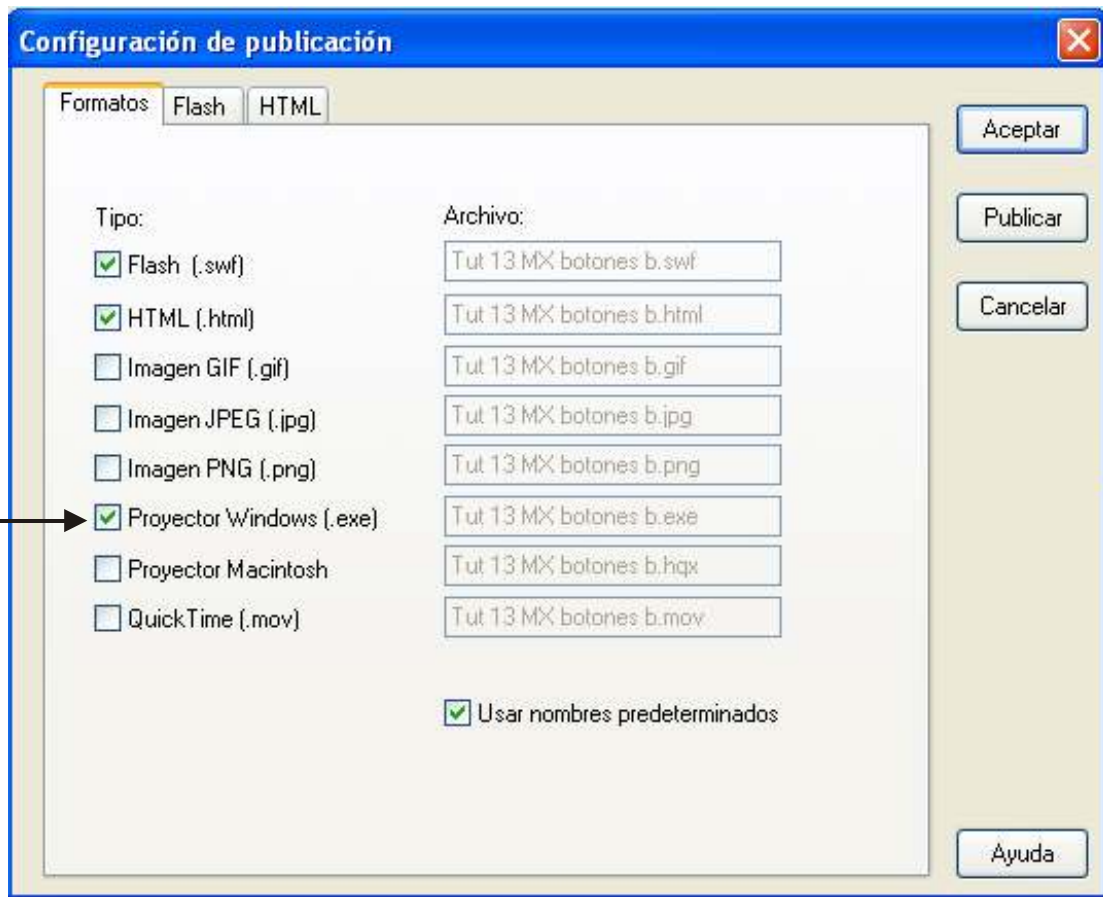
46. GUARDA el trabajo.

47. Para guardarlo como proyector, selecciona ARCHIVO / CONFIGURACIÓN DE PUBLICACIÓN.

48. Selecciona PROYECTOR WINDOWS (.EXE) para PC, y para Macintosh: PROYECTOR MACINTOSH.

49. Da clic en ACEPTAR.





50. Selecciona ARCHIVO / PREVISUALIZACIÓN DE LA PUBLICACIÓN / PROYECTOR.

