

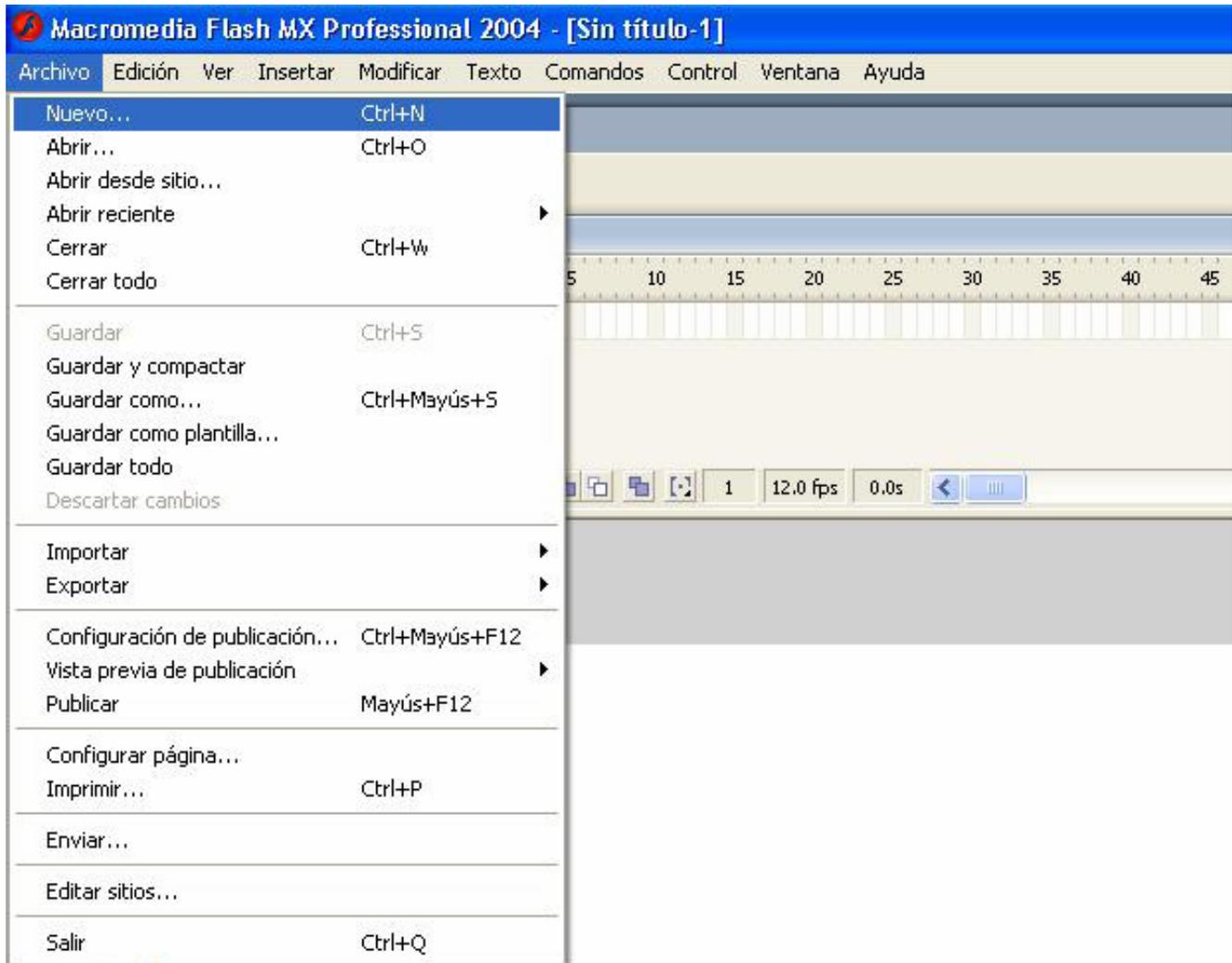
TUTORIAL ORQUESTA

Descripción:

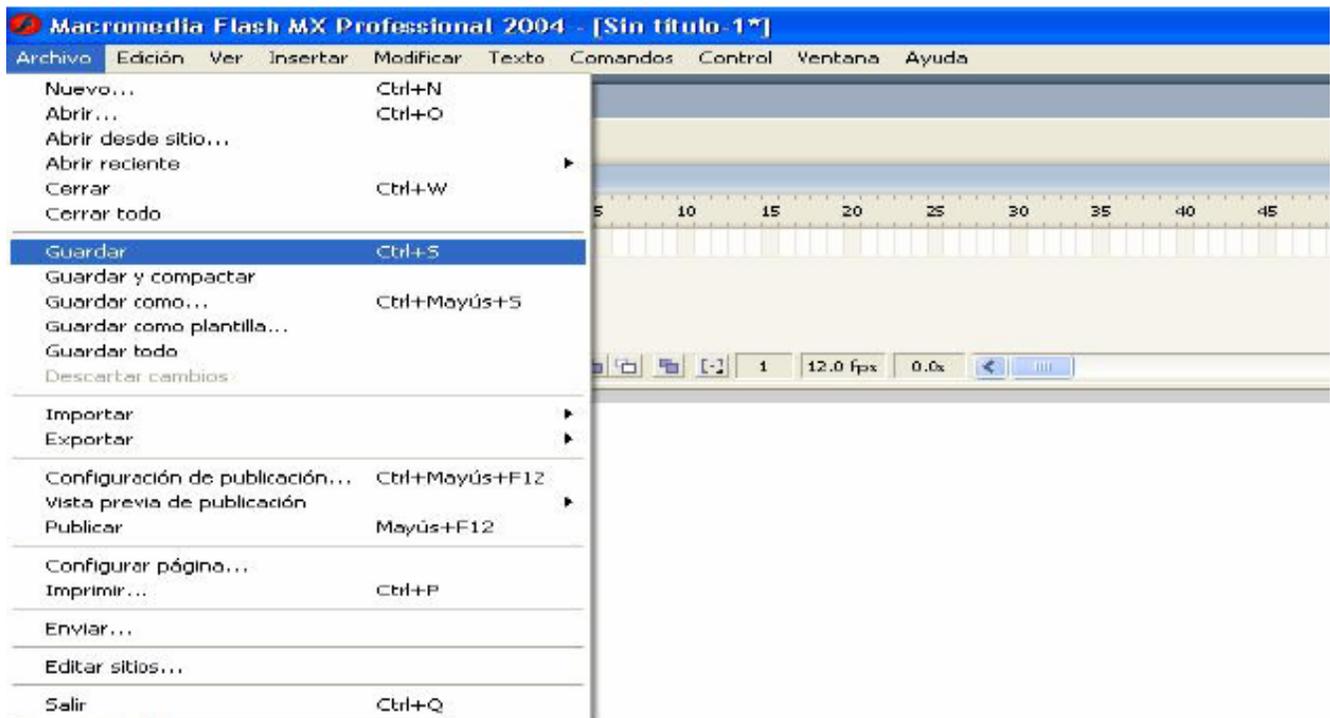
Esta actividad permite que al pasar por encima de una imagen esta se agrande. El estudiante puede usar las imágenes que desee.

Procedimiento:

Seleccione Archivo > Nuevo > Documento de Flash.



Seleccione Archivo > Guardar. Escriba el nombre que desee para su documento. Puede observar que se asigna la extensión .fla al archivo.



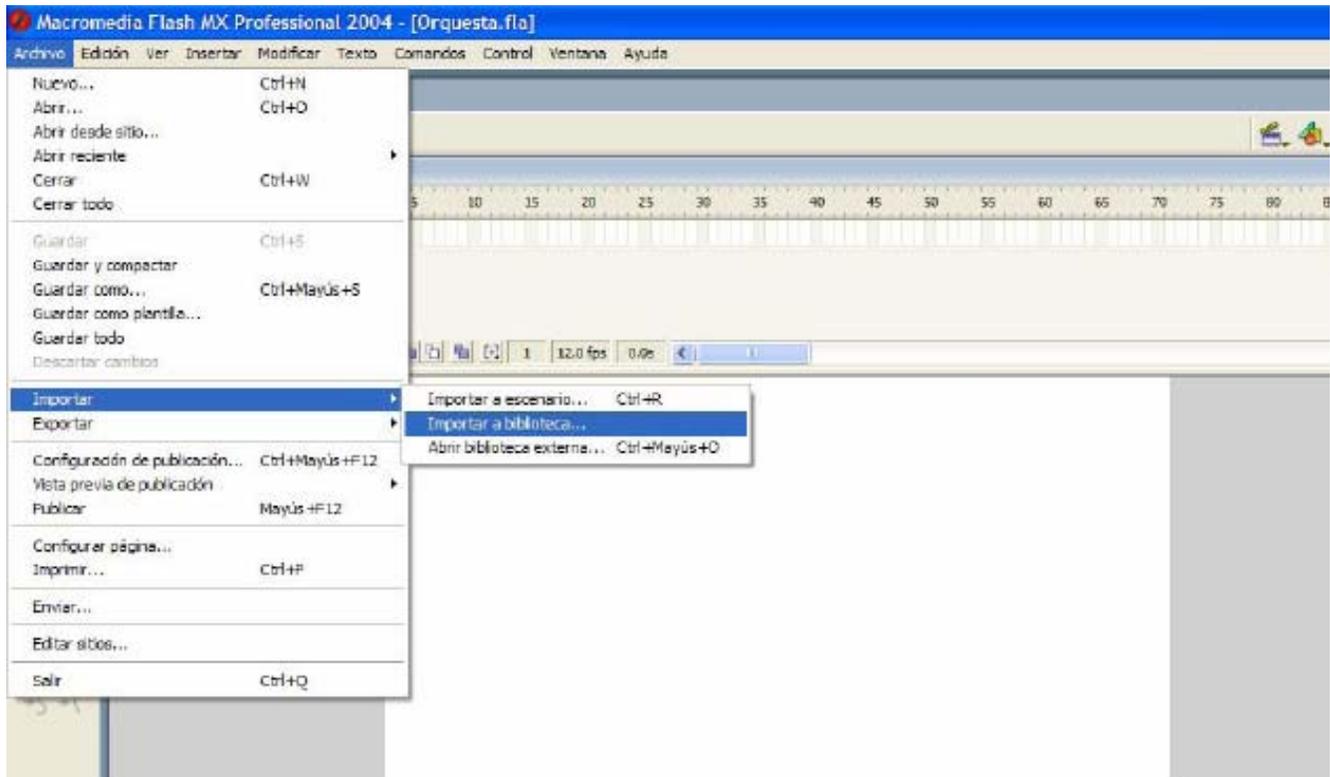
Seleccionamos el inspector propiedades (permite ver y cambiar las especificaciones de los objetos), si el inspector de propiedades no está abierto seleccionamos Ventana > Propiedades.



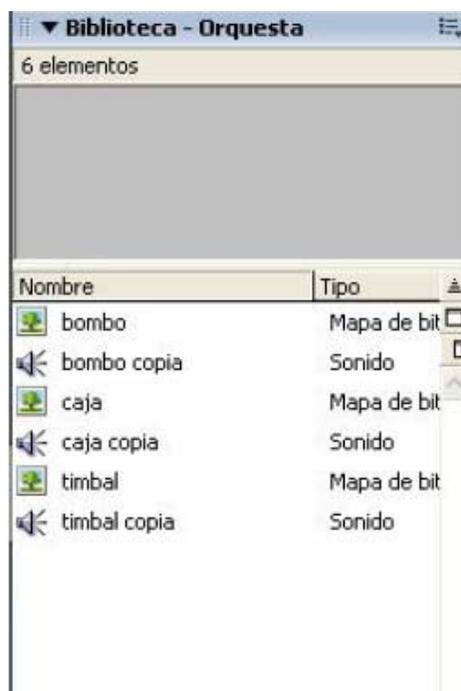
Verifique que en velocidad de fotogramas esté el número 12. Esto hace que la aplicación se reproduzca 12 fotogramas por segundo. Cambie el nombre de la Capa1 por Banda.



Seleccionamos Archivo > Importar > Importar a la biblioteca. Escogemos las imágenes que deseemos colocar en nuestra presentación.



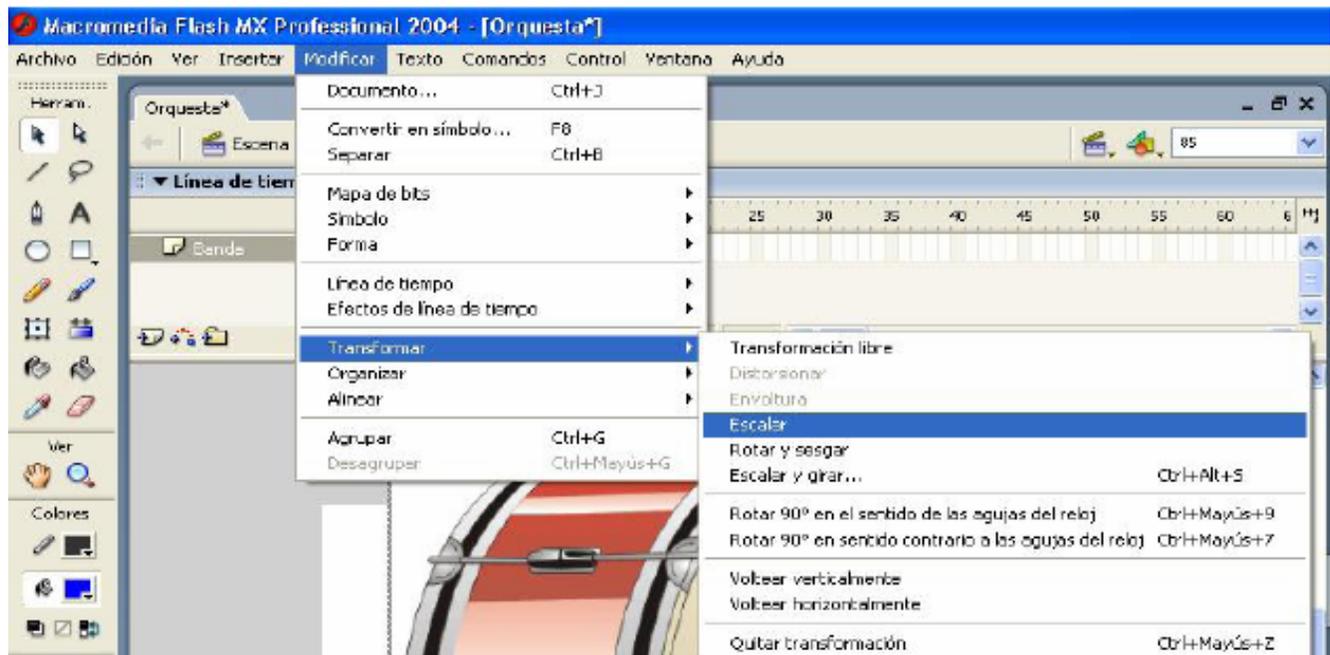
Para observar que los elementos quedaron en la Biblioteca, damos clic en Ventana > Biblioteca.



Utilizamos la herramienta selección para arrastrar los archivos al escenario.



Observamos que la imagen tiene un tamaño muy grande, entonces lo debemos escalar para reducirlo. Vamos a Modificar > Transformar > Escalar.



Ajustamos la imagen al tamaño que deseemos tirando de una de las esquinas para mantener su relación de aspecto.



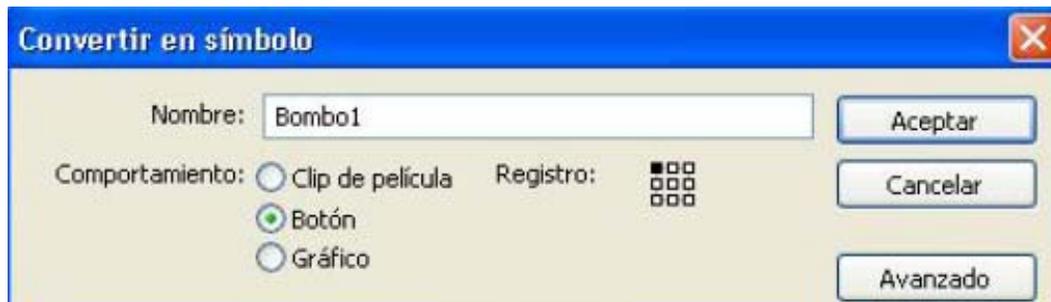
Importamos las otras imágenes de igual manera.



Ahora debemos hacer que cuando se pase el mouse por encima de los instrumentos, estos aumenten su tamaño. Para esto seleccionamos un instrumento y vamos al menú Modificar > Convertir en símbolo.



Colocamos una identificación para ese símbolo en la caja de texto Nombre y escogemos el comportamiento botón, damos clic en Aceptar. El nombre que se coloque debe ser diferente a cualquiera de los nombres de los elementos de la biblioteca.

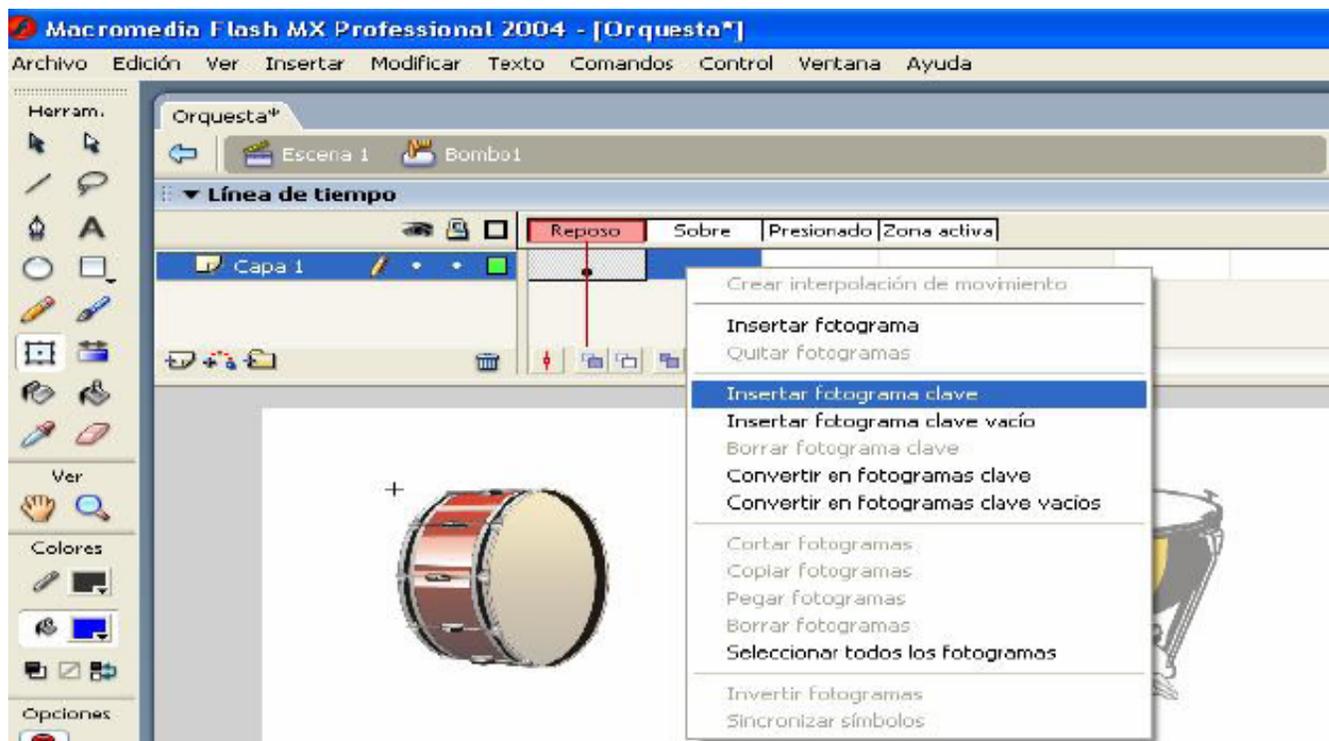


Ahora hacemos doble clic sobre la imagen que fue convertida en símbolo. Observamos en la línea de tiempo los estados que puede tener un botón.



Reposo es su estado normal, la imagen se muestra tal como es. En Sobre es lo que ocurre con el botón cuando el usuario pasa con el mouse por encima de este.

Damos clic derecho en la pestaña Sobre > Insertar fotograma clave.



Estando en la pestaña Sobre vamos a la imagen y la escalamos agrandando su tamaño.



Damos doble clic en el escenario para poder seguir trabajando y hacemos lo mismo con los demás instrumentos musicales.

Si queremos observar como quedó nuestro documento de flash, vamos a Control > Probar película.



Enviar en una carpeta comprimida los archivos .fla y swf.

Nota: No se reciben actividades enviadas al correo.