

Actividad: Práctica 11 "Máscaras en Flash 4"

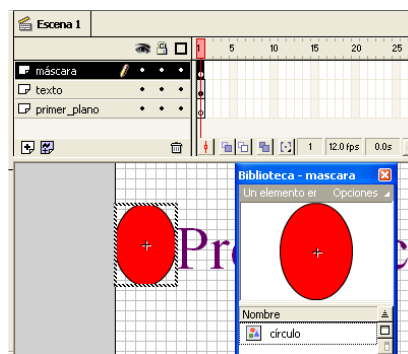
- 1.- El objeto de esta práctica es conocer como se crean máscaras y el efecto que tienen sobre los objetos.
- 2.- Crea una película nueva de dimensiones 750 x 562 píxeles , inserta tres capas, con los nombres máscara, texto y primer_plano .



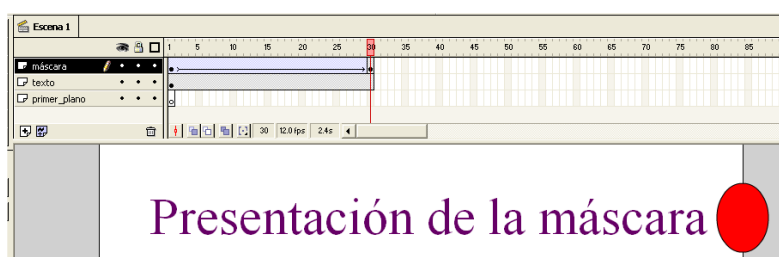
- 3.- En la capa "texto" Inserta el texto de un rótulo de presentación, con tamaño de letra 60 .



- 4.- Crea un símbolo que sea un círculo de diámetro mayor que el texto de presentación y otro objeto. Y coloca una instancia de dicho símbolo en la capa "máscara" antes del texto de presentación.



- 5.- Alarga la duración de la película hasta 30 fotogramas y haz una interpolación de movimiento del círculo de la capa "máscara" para que el círculo pase de la parte izquierda hasta la parte derecha del texto.



Prueba la película y observa el resultado.

Presentación de la máscara

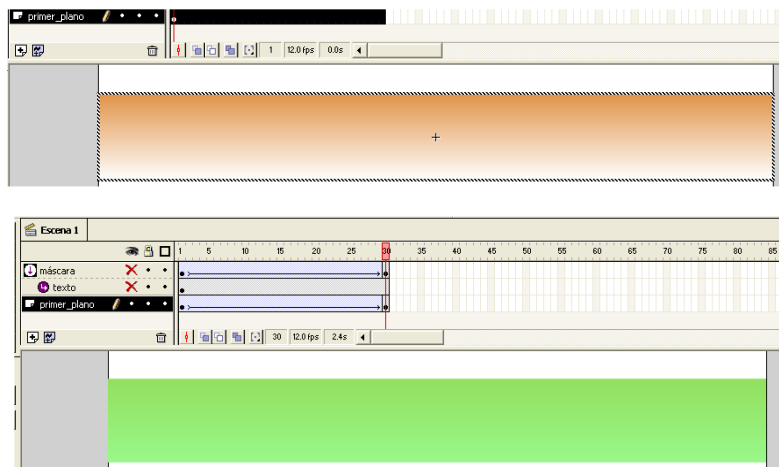
6.- Sitúa el ratón sobre el nombre de la capa "máscara" y pulsa el botón derecho, selecciona propiedades y cámbiala a **Máscara**, repite el proceso con la capa "texto" y cambia sus propiedades a **con máscara**.



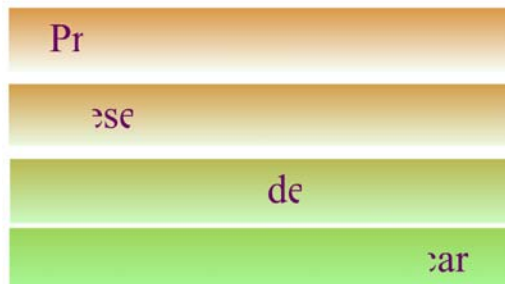
Prueba la película de nuevo y observa ahora el resultado.

ese

7.- Oculta las capas "máscara" y "texto" y crea una animación de primer plano en la capa primer plano. Por ejemplo una interpolación de movimiento de un color en otro.



Prueba ahora la película y observa como se ve todo.



Guarda el fichero con el nombre **mascara fla**.

Haz variaciones y observa como se puede modificar la máscara, el primer plano y lo que se visualiza. Lo único que no sirve para hacer de máscara es un botón.