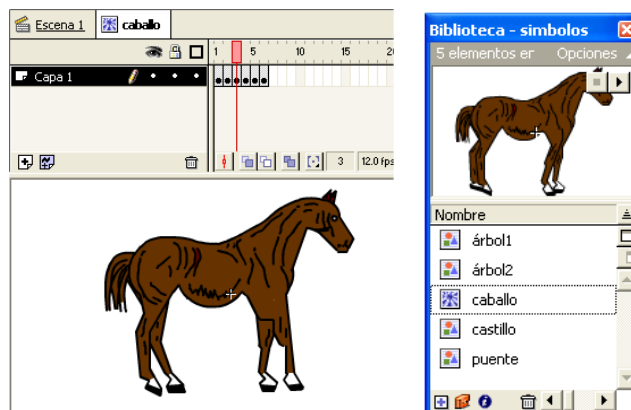


Actividad: Práctica 2 "Capas, símbolos e instancias en Flash 4"

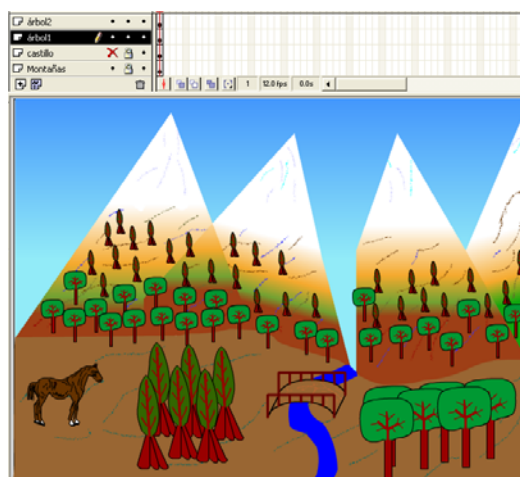
1.- Partiendo de la película creada en la práctica 1, convierte cada uno de los elementos castillo, árbol1, árbol2 y puente en un símbolo de tipo gráfico.



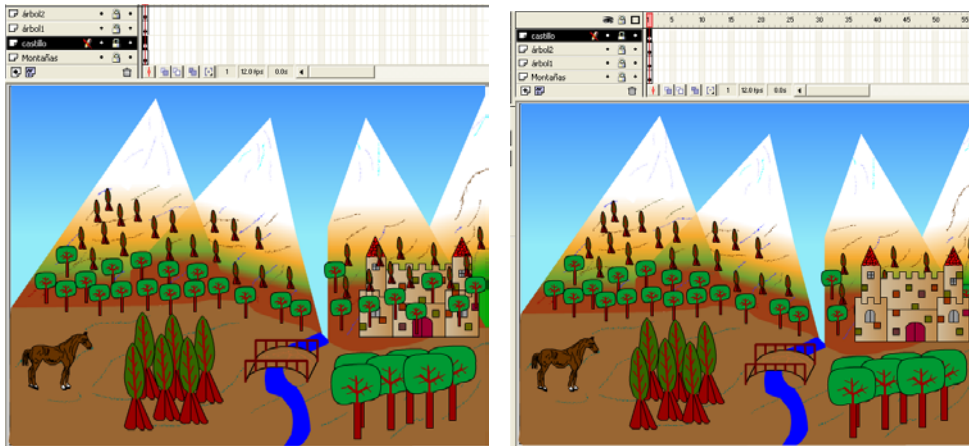
2.- Convierte el elemento animal en un símbolo de tipo clip de película, edita y crea cinco fotogramas más de manera que parezca que el animal se mueve.



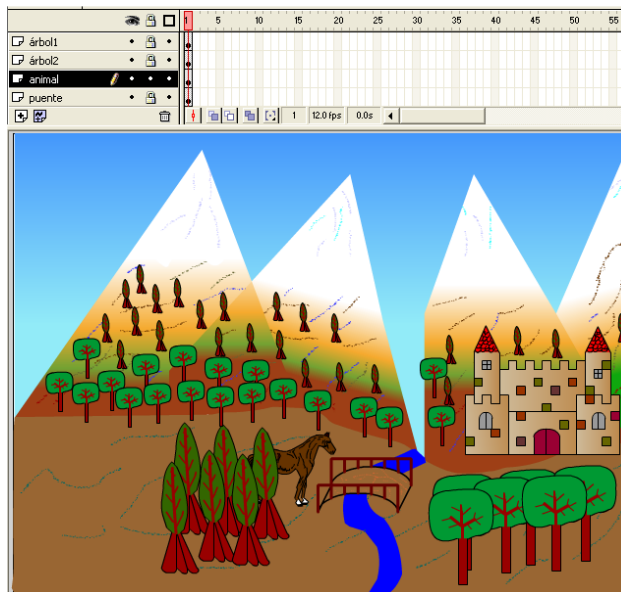
3.- Haz un bosque en la parte superior de la montaña colocando varias instancias de árboles, en sus respectivas capas y otro bosque en la parte de abajo, oculta la capa castillo para llenar correctamente las montañas.



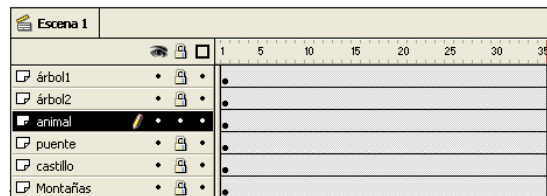
4.- Visualiza el castillo y sube la capa castillo por encima de los árboles. Observa como se modifica el primer plano del castillo y los árboles.



5.- Sube las capas árbol1 y árbol2 a la parte de arriba de todas. Borra todos los árboles que aparecen encima del castillo. Mueve el animal y observa como queda oculto tras los árboles.



6.- Alarga la duración de la escena en esas condiciones para que dure 3 segundos, para ello crea un fotograma clave en el fotograma 36 de cada capa.



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