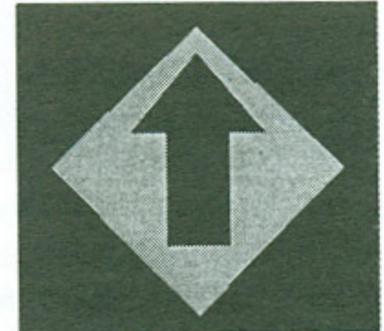


¿Te has preguntado cómo se personaliza un cursor para una página web o interactivo?

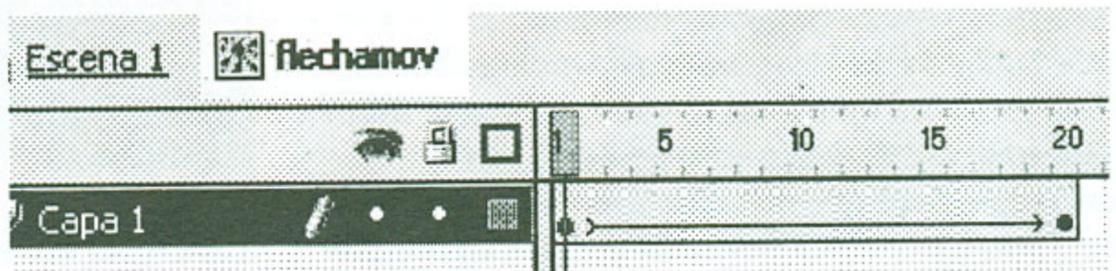
A continuación describiré cómo es posible crear tu propio cursor, y que éste se anime cuando pase por algún botón.

Te recomiendo leer con cuidado cada paso.

1. Crea un **gráfico** (ctrl+F8) con la forma que quieras que tenga el cursor, nómbralo **cursor**.



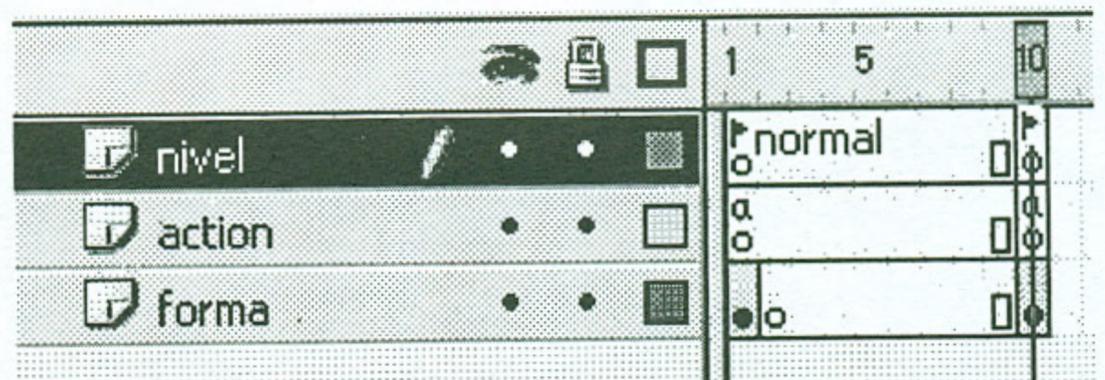
2. Crea un **movie clip** (ctrl+F8) nómbralo **flecha mov**, coloca el gráfico llamado **cursor**, y dale animación de giro.



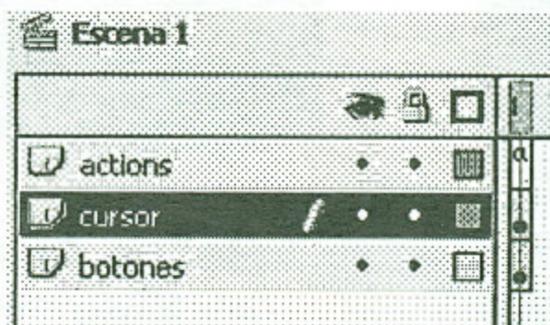
3. Crea otro **movie clip** (ctrl+F8) nómbralo **Flecha**, colócale tres layers (**nivel**, **action** y **forma**), en el layer **nivel** con clic derecho en el cuadro nueve (9) dale insertar frame; otra vez con clic derecho sobre el cuadro 1 en las propiedades nombra la etiqueta o Label como **normal** -deberá aparecer una pequeña banderita-, en el cuadro 10 inserta un **Blank Keyframe** y de la misma manera nombra la etiqueta o Label pero ahora como **over**.

En el layer **action** dale la acción **stop** en el primer frame (1), y también en el frame diez (10).

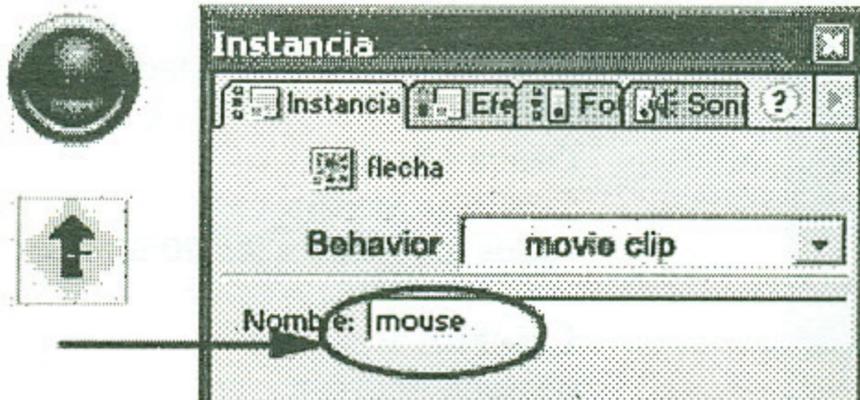
En el layer **forma**, coloca sólo el primer cuadro (1) el gráfico **cursor** previamente hecho. Del cuadro dos (2) al nueve (9) deberá quedar vacío. En el cuadro diez (10) coloca el movie clip llamado **flecha mov**.



4. ¡Bien!, ahora regresemos a la escena y crea tres layers (**actions**, **cursor** y **botones**).



5. En el layer **cursor**, coloca el movie clip **flecha**, y en las propiedades de la instancia dale el nombre de **mouse**.



6. Al layer **actions**, colócale en el primer cuadro (1) las siguientes acciones:

```
Mouse. hide();  
startDrag ("/mouse", true);
```

7. Por último, y aunque no habíamos hablado de ello, crea y coloca en la escena el o los botones que necesites para tu película; agregándole en sus propiedades las siguientes acciones:

```
on (rollOver) {  
    tellTarget ("/mouse") {  
        gotoAndStop ("over");  
    }  
}  
on (rollOut) {  
    tellTarget ("/mouse") {  
        gotoAndStop (normal");  
    }  
}
```

8. Salva y ejecuta tu proyecto, en la pantalla verás tu propio mouse, y cuando este pase por encima de algún botón activará la animación del movie clip flechamov.

Compu  
TIPS

## Flash 5 avanzado

Alberto Cruz  
Departamento de Análisis y Teoría  
<http://cueyatl.uam.mx/~acruz/curso>