Flash CS 5

Sesión de Trabajo 2

En este documento encontraras un conjunto de ejercicios que te permitirá practicar y desarrollar ideas creativas para la creación de animación utilizando Flash, utilizaremos algunas herramientas de diseño, símbolos, trabajaremos con fotogramas claves para generar interpolación de movimiento, entenderemos la diferencia entre archivos fla y swf, modificaremos las características de nuestra animación, utilizaremos capas y finalmente reproduciremos nuestra película

Temas a Practicar

1. **Iniciando el programa**
2. **Utilización de las Herramientas de Diseño**
    a. **Ovalo**
    b. **Cubo de Pintura**
    c. **Rectángulo**
    d. **Flecha**
3. **Símbolos**
    a. **Clips de película**
    b. **Biblioteca**
4. **Creando Instancias de Símbolo**
5. **Transformación Libre**
6. **Fotogramas**
    a. **Agregando**
    b. **Claves**
7. **Reproduciendo la animación**
8. **Archivos SWF y FLA**
9. **Películas**
    a. **Velocidad**
    b. **Dimensiones**
        i. **Escalar**
    c. **Fondo**

i. **Color**

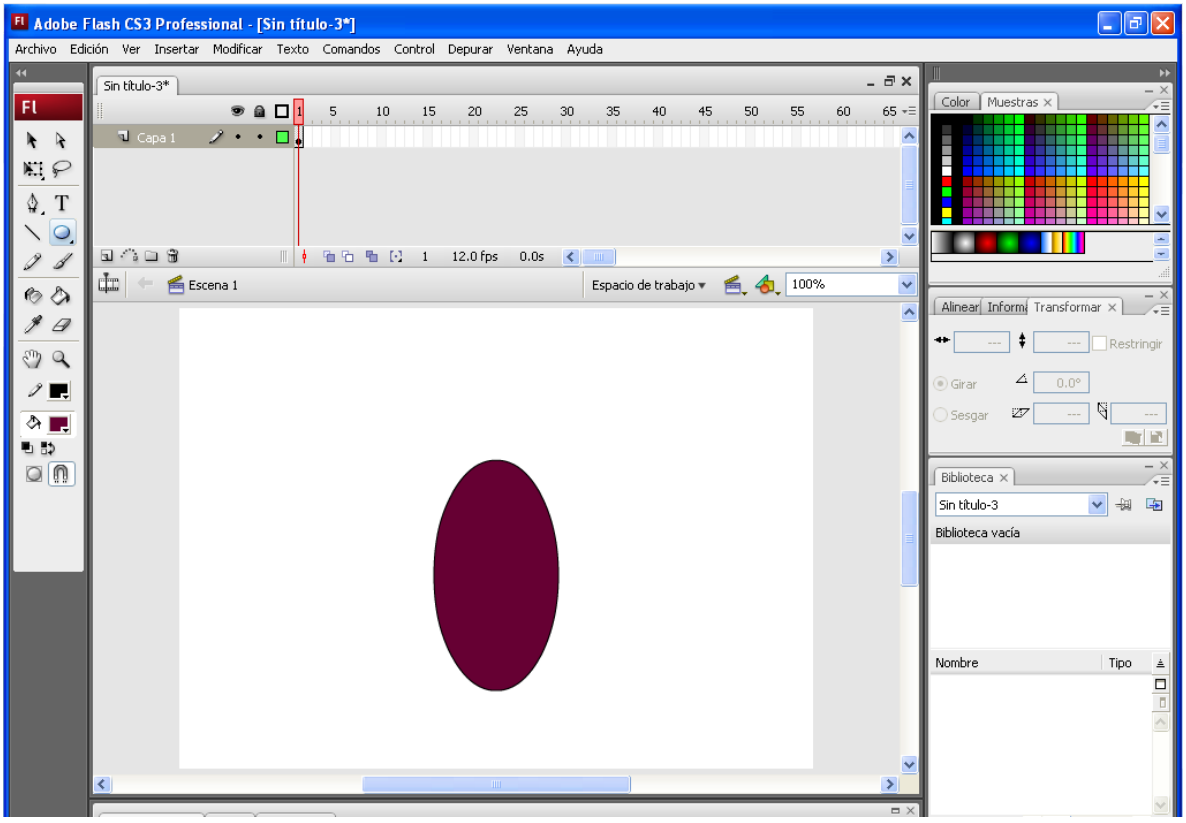
1. **Alfa**

10. **La línea del Tiempo**
11. **Capas**
12. **Interpolación de Movimiento**

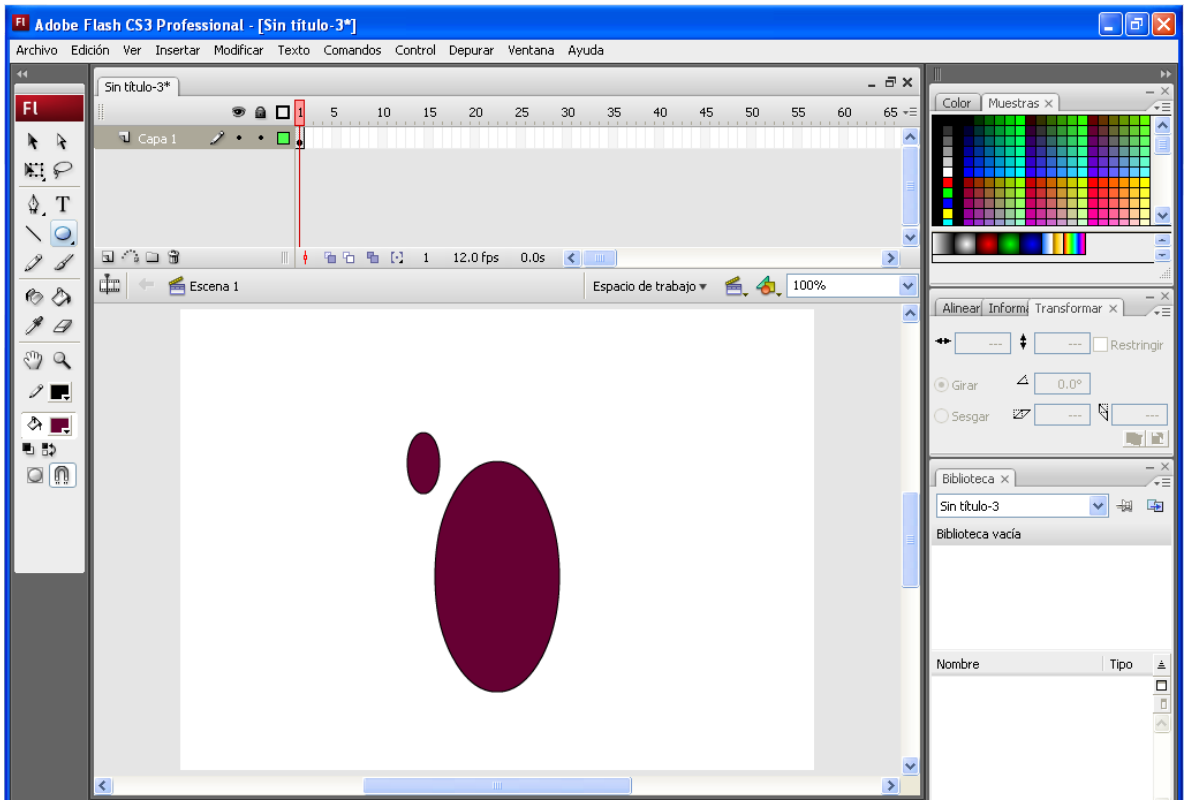
Practica 2

Practicando un poco más….

1. Inicie **Flash** y abra un **Archivo Nuevo Flash Action Script 3.0**
2. Utilizando la Herramienta **Ovalo** dibuje la siguiente Forma

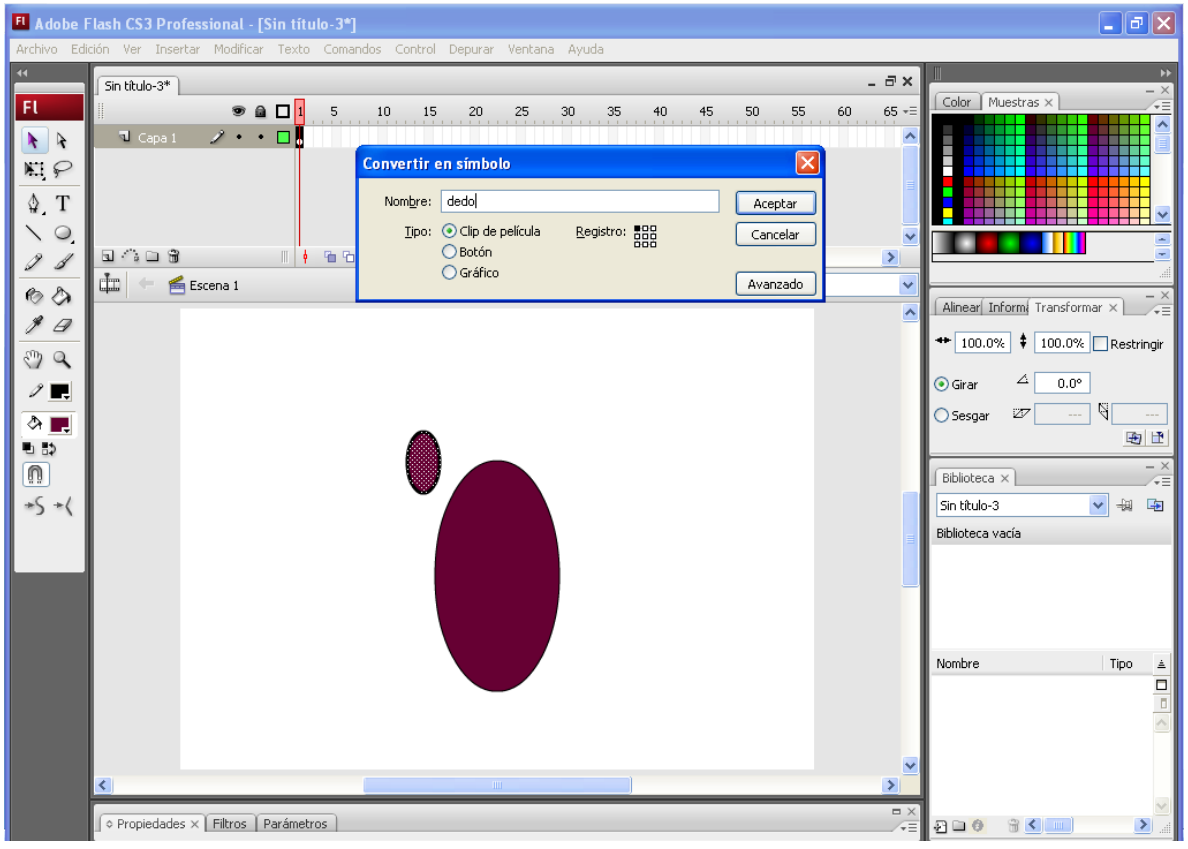


3. Píntela del color que a usted más le guste
4. Utilizando la herramienta **ovalo** agregue un nuevo ovalo pequeño y acomódelo como se muestra en la imagen



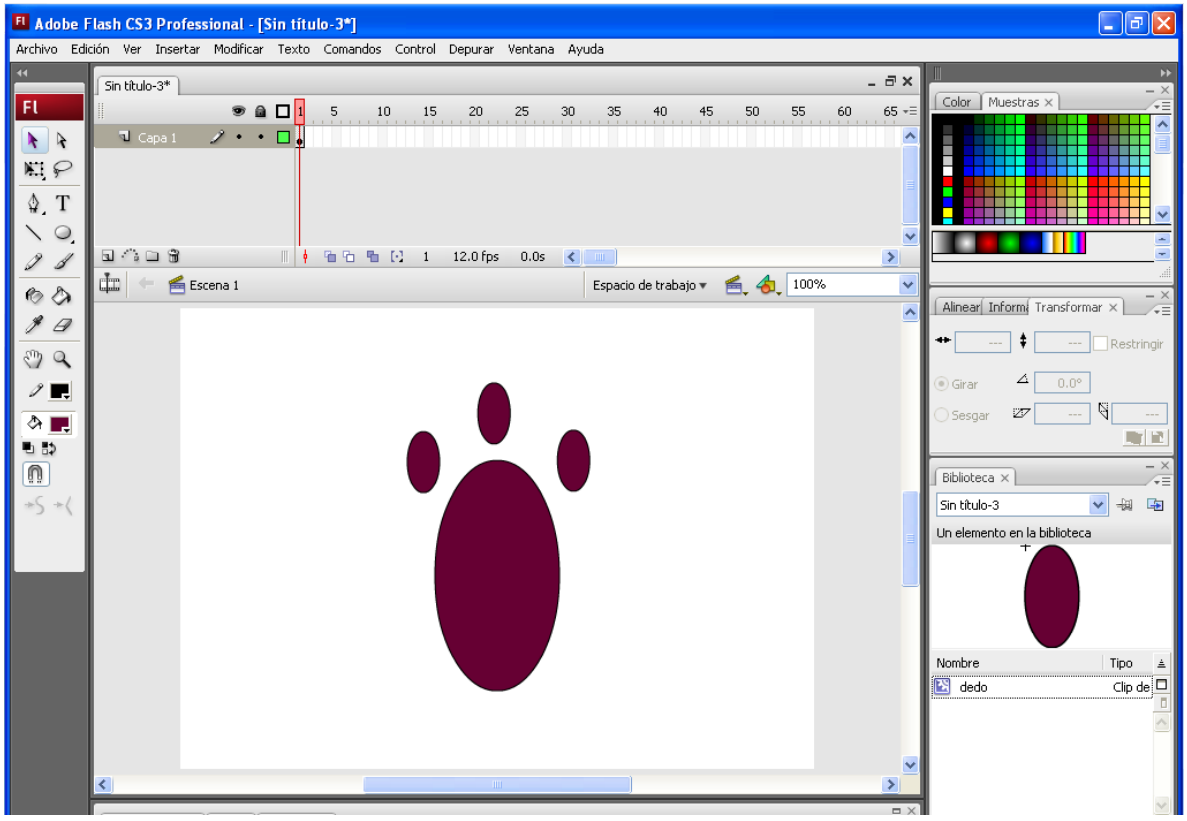
Convertir a Símbolo

5. De doble clic sobre ese ovala pequeño para seleccionarlo y conviértalo en **símbolo** presionando la tecla **F8**, como nombre del símbolo escriba **dedo** y será del tipo **clip de película**



6. Arrastre de la **biblioteca** el símbolo **dedo** en **2 ocasiones** y acomódelos como se muestra en la imagen

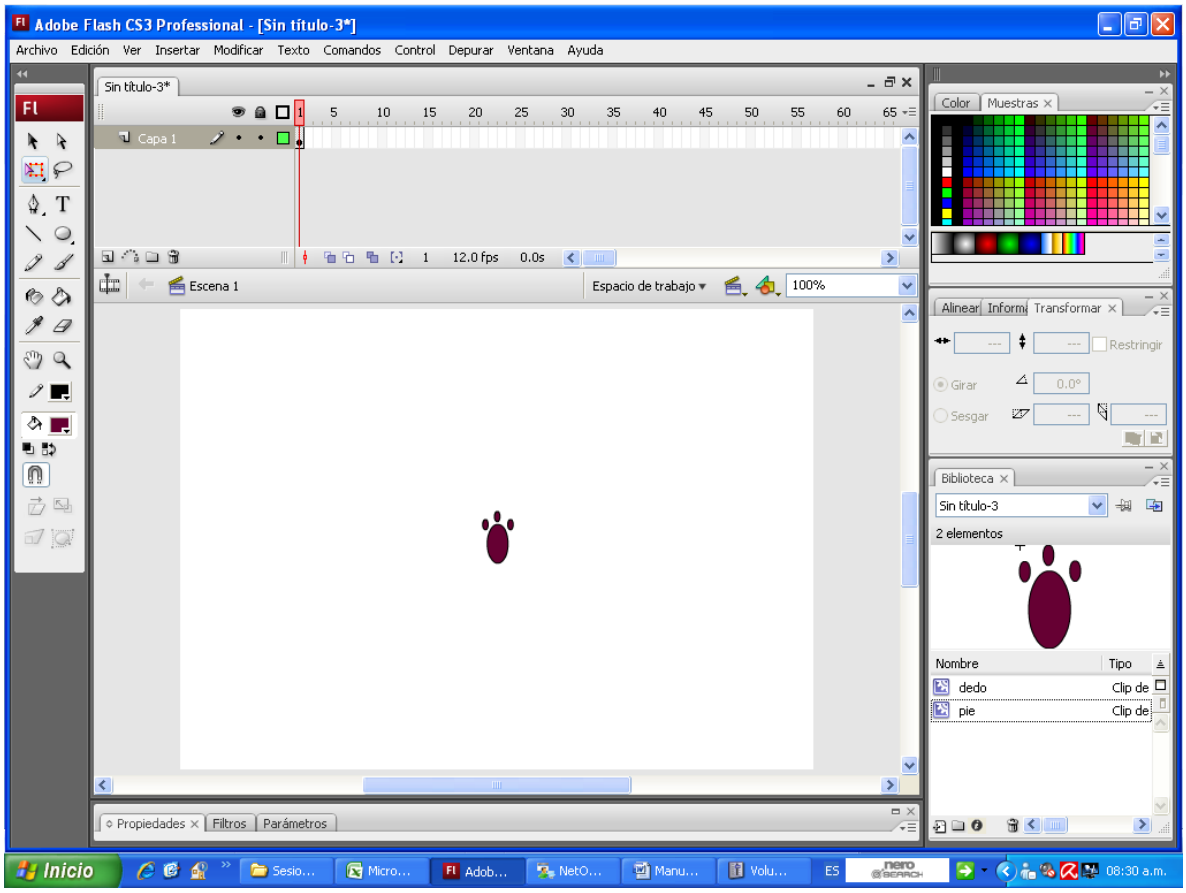
Creando Instancias a partir de Símbolos



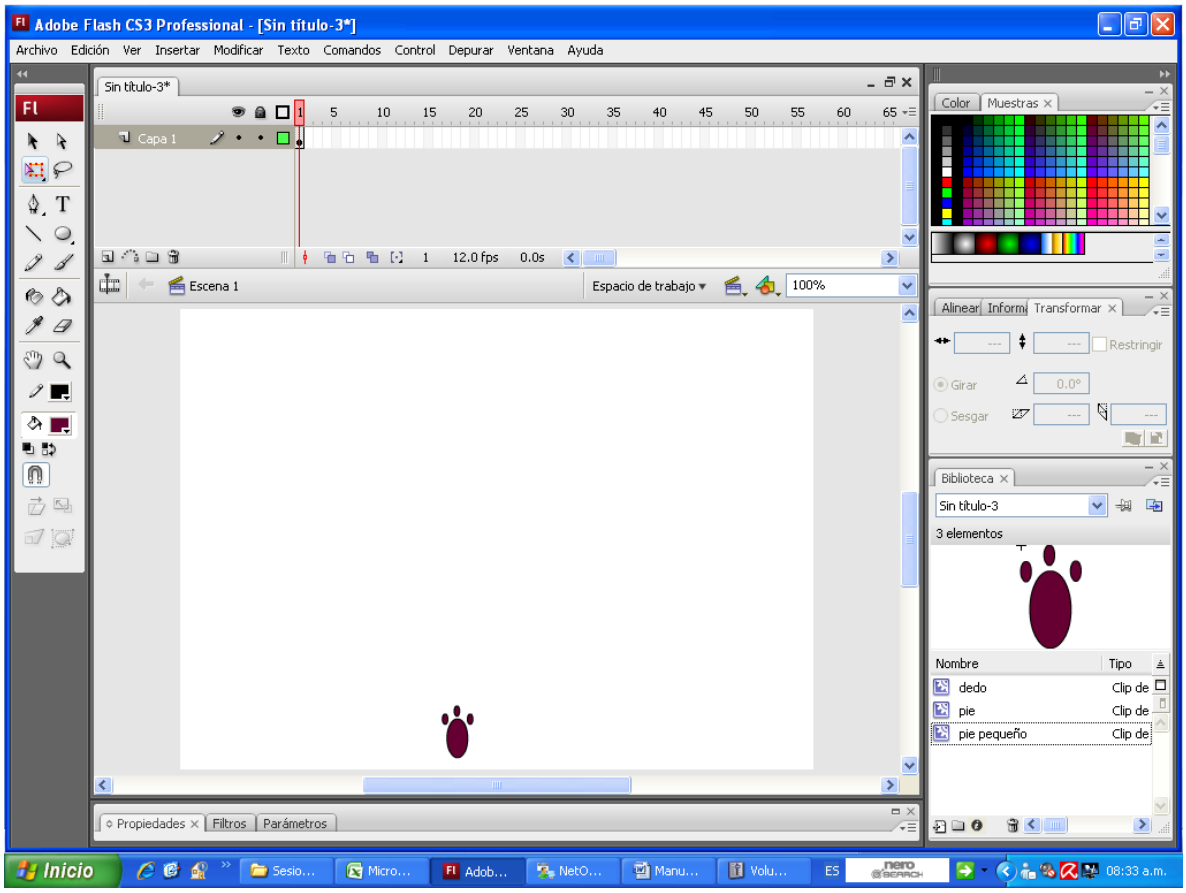
7. Con la herramienta de selección arrastre sobre sus 4 óvalos (dedos y pie) y conviértalos en símbolo presionando **F8** como nombre del símbolo coloque **pie** y será del tipo **clip de película**

Transformación Libre

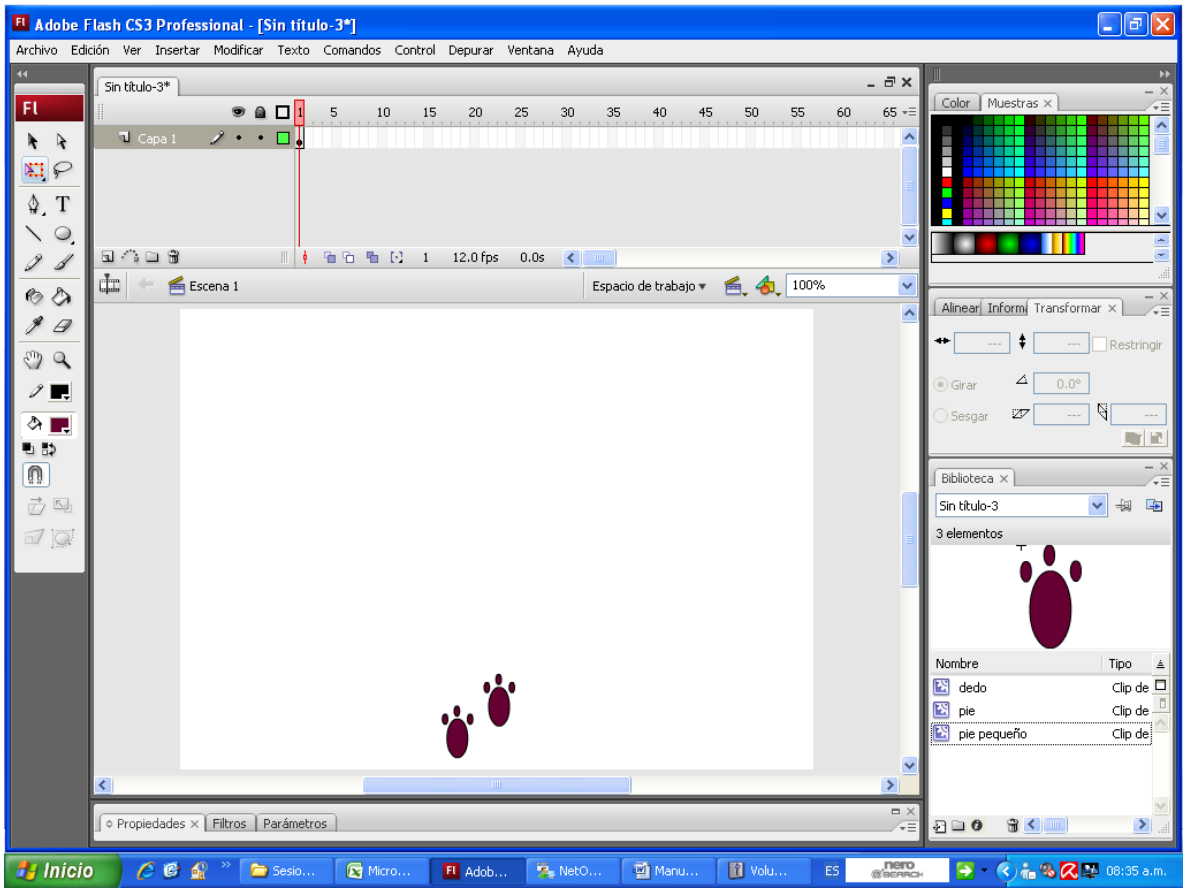
8. Tome la Herramienta de **Transformación libre** y cambie el tamaño de su pie a un tamaño aproximado a como se muestra en la imagen



9. Convierta en símbolo este pie pequeño presionando **F8** como nombre colóquele **pie pequeño** y será del tipo **clic de película**
10. Acomode su pie pequeño como se muestra a continuación

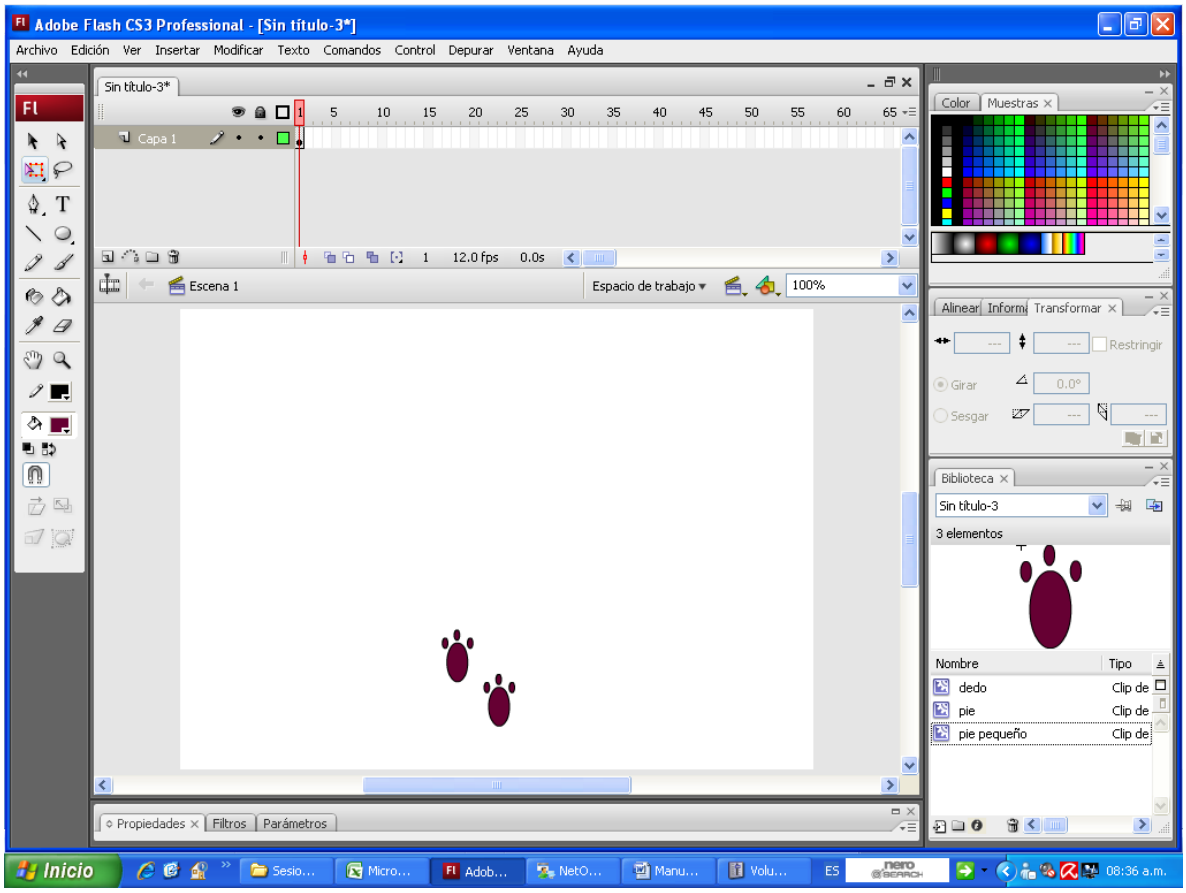


11. De la **biblioteca** tome el símbolo **pie pequeño** y colóquelo como una **instancia** en el **escenario** acomódelo como se muestra a continuación



Agregando Fotogramas Claves

12. Presione **F6** para agregar un **fotograma clave**
13. Mueva el pie izquierdo como se muestra a continuación



13. Presione **F6** para agregar un fotograma
14. Mueva ahora el pie derecho
15. Termine su presentación agregando con **F6** los fotogramas necesarios y moviendo alternadamente pie izquierdo y pie derecho para simular el efecto de que está caminando

Reproduciendo la Animación

16. Al final presione **Control – Enter** para ver su presentación
17. Colóquele una velocidad de **2 fotogramas por segundo**
18. Guarde su práctica con el nombre de **Practica 2-1**

Las Películas

En esta lección aprenderá a:

- ✓ Crear una película y modificar sus características
- ✓ Conocer el funcionamiento básico de la línea del tiempo
- ✓ Crear una pequeña animación
- ✓ Reproducir una película
- ✓ Almacenar una película

Las películas son los elementos que crearemos con Flash que integran:

- ✓ **Imágenes**
- ✓ **Dibujos**
- ✓ **Animaciones**
- ✓ **Instrucciones**

En realidad actuamos como directores de cine colocando una serie de actores y objetos e indicando que deben de hacer en cada momento

Nota:

Cuando se trabaja en Flash es importante conocer que existen 2 tipos de formato de archivo:

1. **Archivos FLA:** Son las películas originales de Flash habitualmente trabajaremos con este formato.
2. **Archivos SWF:** Son las películas de Flash listas para publicarse en Internet. Estas películas no se pueden modificar. Utilizaremos este tipo de archivos básicamente para:
    a. **Visualizarlos**
    b. **Insertarlos en nuestras páginas como un elemento más.**

Modificar las características de una película

Antes de comenzar a trabajar con una película debemos revisar sus propiedades para ajustarla a las necesidades del proyecto las propiedades de la película son:

1. **Velocidad de Fotogramas:** Define el numero de fotogramas que se muestran por segundo. Un valor entre 8 y 12 es lo más adecuado para utilizar en una página WEB el valor máximo en casos extremos seria 24 o 25. Este número es el máximo de imágenes que el cerebro humano es capaz de percibir por segundo.
2. **Dimensiones: Es** el tamaño en espacio en que se creara la película, este valor varía en función del proyecto que vayamos a realizar.
3. **Coincidir: Se** utilizan para que la película ajuste su tamaño al elemento más grande de la escena o al tamaño de la impresora.
4. **El color de Fondo: Cambia** el color base de la película en el que se mostrara en el plano del fondo.
5. **Unidad de regla:** podemos cambiar la unidad de medida centímetros, pulgadas, la predetermina es píxeles.

Crear una película

1. Habrá el menú de **Archivo** y seleccione la opción **Nuevo**
2. Elija la opción **Archivo de Flash (ActionScript 3.0)** y presione **Aceptar**

Dimensiones del documento

3. En el menú **Modificar** seleccione la opción **Documento**
4. Use como dimensiones los valores de **500** de anchura y **150** de Altura y presione **Aceptar**.

La línea del Tiempo

- ✓ Es la herramienta que le permitirá realizar animaciones en sus películas.
- ✓ Se coloca en la parte superior de la escena
- ✓ Introduce el factor tiempo en nuestras películas.
- ✓ Está dividida en casillas numeradas como si fuera una tabla
- ✓ Cada Fila representa una capa
- ✓ En cada capa colocaremos un elemento de la película.
- ✓ Cada columna representa un fotograma de la película un instante fijo.

Crear un fotograma para una animación.

1. Haga clic en la herramienta rectángulo
2. Elija un tono verde para el relleno.
3. Dibuje un rectángulo a la ancho de escena

Vamos a convertir este rectángulo en un símbolo, para qué? Es más fácil animar un símbolo.

4. Seleccione su **rectángulo** con la herramienta **Flecha** haciendo **doble clic** en el
5. Presione la tecla **F8** como nombre ponemos **rectángulo** y en comportamiento deje **clic de película**, presionamos **aceptar**.

Insertando Capas

6. Inserte una **nueva capa** póngale por nombre **Texto** y colóquela encima de la otra capa a la que llamara **Fondo**, colóquese en el **fotograma 1** de la capa **Texto**.

7. Seleccione la herramienta **Texto** y elija el color **blanco** para el **relleno** y el tamaño **24** tipo de letra **Arial Black** apoyándose de la **barra de propiedades**
8. Escriba **Cecati 97 "Os Ama"**
9. Haga clic en la herramienta **Selección**.

Fotograma Clave

Los fotogramas claves son aquellos donde se modificara la posición el aspecto de los elementos,

Crear una animación

1. En la **línea del tiempo** seleccione las **2 casillas de la posición 20** (clic en el primer cuadrito presionamos la tecla **Shift** y después clic en el segundo cuadrito)
2. Presione **F6** para insertar Fotogramas Claves en la posición **20** de ambas capas**.**
3. Haga clic en cualquier lugar de la escena para quitar la selección
4. Pulse sobre el **texto** y arrástrelo **hacia la izquierda**.

Interpolación de Movimiento

5. Haga clic derecho en el **fotograma 1** de la capa **Texto** y seleccione la opción **Crear Interpolación de Movimiento.**
6. Colóquese en el **fotograma 20** de la capa **Texto** y **mueva** su texto a la **derecha**
7. Presione **Control Enter** para ver su animación.

Reproducir Parcialmente una película

1. Haga clic en la **línea del tiempo** en la parte de los **números** y arrastrando muévase a la derecha (avanzar) o la izquierda (retroceder).

Desarrollando su creatividad

1. Que sucedería si en el **fotograma 20** de la capa **texto** cambia el valor del **Alfa a 0%**, inténtelo
2. Haga que su texto al llegar a la **derecha rebote** y regrese a la izquierda
3. Guarde su Practica con el nombre de **Practica2-2**

Ejercicio de reforzamiento un fantasma en movimiento.

1. Habrá el archivo **fantasma**

2. Selecciónelo **encerrándolo** en un cuadro de selección con la **herramienta de selección**
3. **Conviértalo en un símbolo** con el nombre de **Fantasma** y el tipo clip de **Película**
4. Cambie su tamaño a la **mitad**.

- Habrá el menú de **Modificar** y seleccione la opción **Transformar** y seleccione la opción **Escalar**, utilizando los tiradores muévalos hasta lograr un tamaño a la mitad

Anime su Fantasma.

4. Haga en el fotograma correspondiente a **30** en **la línea del tiempo**
5. Presione **F6** para Insertar un **Fotograma Clave**
6. Haga clic derecho sobre el **fotograma clave 1** y seleccione la opción **Crear Interpolación de movimiento**
7. Haga clic en el **fotograma 5 mueva** su **fantasma**, cambie su **tamaño** y también cambie el **alfa a 50%**
8. Repita el paso **7** en los fotogramas **10, 15, 20, 25 y 30** haciendo cambios de **tamaño rotación** y **alfa**
9. Presione **Control Enter**
10. Guarde su archivo con el nombre de **Practica2-3**

Practica del Pájaro Reforzamiento 2

1. Abra el archivo **pájaro**
2. Selecciónelo y conviértalo en un **símbolo** con el nombre **pájaro** y comportamiento **de clip de película**
3. Anime su Pájaro.
    a. Haga en el cuadro correspondiente a **30** en la línea del tiempo
    b. Inserte un **Fotograma Clave**
    c. Cree un **Interpolación de Movimiento** en el **fotograma1**
    d. Haga clic en el **pájaro** y arrástrelo **hacia la derecha** y **hacia arriba** además hágalo **más pequeño** y también póngale el efecto **Alfa en 20%**
    e. Inserte cambios si lo considera conveniente en los fotogramas intermedios
    f. Cree una **Capa** que se llame **fondo** e inserte una **imagen** que usted busque en Internet que sea adecuada para un fondo
    g. Presione **Control Enter**
4. Guarde su archivo con el nombre de **Práctica 2-4.**

Practica de Reforzamiento

1. Anime su práctica 1-6 poniéndole movimiento a sus peces.
2. Guárdela como **Practica 2-5**

Practica de Desarrollo

1. Realice con lo aprendido una práctica donde ponga en práctica toda su creatividad y talento, guárdela como **Practica 2-6**