Flash CS 5

Sesión de Trabajo 1

En este documento encontraras un conjunto de ejercicios que te permitirá iniciarte en el fascinante mundo de la animación, trabajaremos con **Símbolos**, **Capas**, utilizaremos las **Herramientas** de **Diseño**, y crearemos nuestra primera **Animación** utilizando la técnica **Fotograma a Fotograma**

Temas a Practicar

1. **Iniciando el programa**
2. **Símbolos e Instancias**
    a. **Creación de un Símbolo**
    b. **Edición de Símbolo**
    c. **Importar Símbolo**
3. **Creación y cambio de Instancias**
    a. **Eliminando Instancia**
    b. **Agregando Instancias**
    c. **Transformación Libre**
    d. **Color**
        i. **Tinta**
        ii. **Alfa**
4. **Herramientas de Diseño**
    a. **Herramienta Ovalo**
    b. **Herramienta Rectángulo Simple**
    c. **Herramienta Línea**
    d. **Herramienta Cubo de Pintura**
    e. **Herramienta Selección**
    f. **Herramienta Relleno Degradado**
5. **Capas**
    a. **Selección de Capas**
    b. **Insertando Capas**
    c. **Cambiar el Nombre**

d. **Bloquear Capa**
e. **Ocultar capa**

6. **Edición de Símbolos**
    a. **Copiar**
    b. **Pegar**
7. **Letras**
    a. **Fuente**
    b. **Tamaño**
    c. **Convertir a Formas**
        i. **Separar**
8. **La línea del Tiempo**
9. **Fotogramas**
    a. **Tipos**
        i. **Simples**
        ii. **Claves**
10. **Animación Fotograma a Fotograma**
    a. **Papel Cebolla**
    b. **Ver Animación**
        i. **En el reproductor Flash**
    c. **Modificando velocidad de reproducción**
    d.
11. **Interpolación**

Practica 1

Símbolos e Instancias

- Un símbolo es una imagen, animación o botón reutilizable.
- Una instancia es la presencia de un símbolo en el escenario.
- Los símbolos ayudan a reducir el tamaño de un archivo y a simplificar la edición de una película.
- Los símbolos también son necesarios para crear interactividad sofisticada.

Creación de un símbolo

1. Abra el archivo que se llama **Fantasma** que su instructor le proporcionara.
2. Para crear un símbolo haga **doble clic** sobre el fantasma para seleccionarlo
3. Después haga clic en el menú **Modificar** y selecciónela opción **convertir en símbolo**
4. En la ventana que le aparecerá escriba **Ghost** como el nombre y en Tipo seleccione **Clip de Película** haga clic en **Aceptar**.

- ***Puede hacer esto con cualquier dibujo situado en el escenario.***
- ***El fantasma en el escenario es ahora una instancia del símbolo.***

5. Aúnele la selección de la instancia del símbolo haciendo clic en cualquier parte en blanco del escenario.
6. Selecciónela de nuevo y después muévala.

- ***Observe que puede moverla, como si fuera un solo objeto en lugar de formas separadas.***
- ***Flash almacena los símbolos en la biblioteca.***
- ***Cada película contiene su propia Biblioteca.***

7. Elija **Ventana** - **Biblioteca** para abrir la ventana **Biblioteca**

- ***Observe que el símbolo que ha creado aparece en la Lista.***

Creación y cambio de Instancias

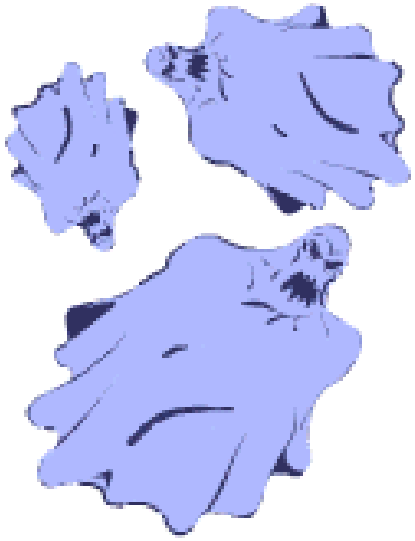
Una vez que ha creado un símbolo puede utilizar instancias de él en cualquier parte de la película

1. Elimine su fantasma y posteriormente arrástrelo desde la **ventana de la biblioteca** hasta el área de trabajo en el escenario.
2. Produzca varias instancias adicionales para experimentar con ellas.

Puede cambiar una instancia de un símbolo sin afectar a otras instancias o al símbolo original

Transformación Libre

3. Haga **clic** en cualquiera de sus instancias del **fantasma** para seleccionarlo, haga clic en el menú de **Modificar** y seleccione la opción **Transformar** y dentro de ella la opción **Transformación Libre**
4. Utilice los modificadores de escala y rotación para cambiar las instancias que ha creado hasta dejarlas como se muestra en la imagen.



- **También puede modificar las propiedades de color, para cambiar el brillo, el tono o la Transparencia.**

5. Guarde su Archivo con el Nombre de **Practica 1-1**

Convertir a Símbolo

6. Abra nuevamente el archivo **fantasma** y conviértalo en símbolo puede hacerlo más rápido presionando **F8** como nombre coloque ahora **fantasma** y será clip de **película**

Propiedades de Color

7. En la parte inferior encontrara el panel de propiedades ahí encontrara la opción **color** en ninguno cámbiela a **Tinta**

Tinta

8. Haga clic sobre el cuadro color **Tinta** y elija un color que le guste.
9. Cambie el **porcentaje de 50%** y vaya moviéndolo para que vea como la imagen modifica su color, un 100% satura completamente la instancia con el color.

- ***Puede utilizar efectos de color para que las instancias de símbolo sean transparentes.***

1. Guarde su Archivo con el Nombre de **Practica 1-2**
2. Abra nuevamente el archivo **fantasma** y conviértalo en símbolo puede hacerlo más rápido presionando **F8** como nombre coloque ahora **fantasma** y será clip de **película**
3. Agregue otra instancia de su fantasma en el escenario.

Alfa

4. Seleccione cualquiera de las instancias del fantasma
5. En el **panel de propiedades** cambie el color a **Alfa**.
6. Coloque un porcentaje de **50**%
7. Coloque sus fantasmas como se muestran a continuación y guárdelos con el nombre de **Practica 1-3**

Vea la imagen



Edición de Símbolos

Hasta ahora ha cambiado instancias de un símbolo. También puede editar un símbolo para hacer que cambien todas las instancias.

Mientras Edita un símbolo el resto de la película desaparece y el símbolo aparece solo. Todas las características y herramientas normales están disponibles. Esto es llamado modo de edición de símbolos.

1. Abra nuevamente el archivo **fantasma** y conviértalo en símbolo puede hacerlo más rápido presionando **F8** como nombre coloque ahora **fantasma** y será clip de **película**
2. Agregue otra instancia de su fantasma en el escenario.
3. Seleccione una instancia del fantasma y después en la barra de propiedades coloque el color en **Alfa al 50%.**
4. Seleccione la otra instancia del fantasma y posteriormente abra el menú de **Edición** y seleccione la opción **Editar símbolos.**

Bote de Pintura

5. En la barra de propiedades en la opción **color de relleno** bote de pintura seleccione el color que usted elija
6. Regrese a **Escena 1** haciendo clic en **Escena1** debajo de la línea del tiempo

- ***Observe que todas las instancias del símbolo cambian pero las variaciones de cada instancia permanecen igual.***

- Guarde su archivo con el nombre de **Practica 1-4**

Capas

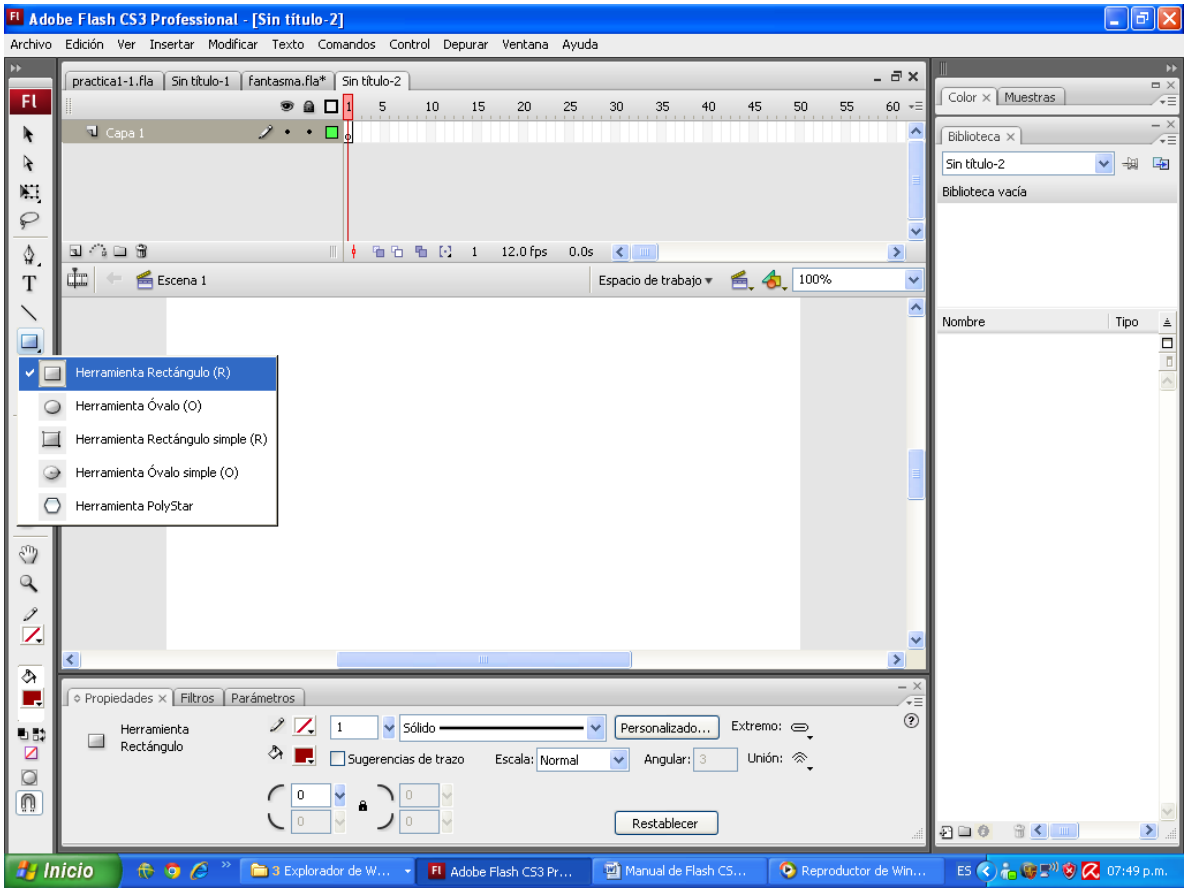
- ***Las capas son como hojas de acetato transparentes colocadas unas sobre otras.***
- ***Cuando una capa está vacía se puede ver a través de ellas, a las capas situadas por debajo de ellas.***
- ***Las capas ayudan a organizar las ilustraciones en una película. Las ilustraciones de una capa pueden dibujarse y editarse sin que afecten a las ilustraciones de otras capas.***

Selección de Capas

El dibujo y la edición se realizan en la capa activa. Active la capa seleccionada. La capa activa aparece resaltada en la ventana de línea del tiempo y el icono del lápiz indica que esta puede ser editada.

Herramienta Ovalo

1. Abra un archivo nuevo **Action Script 3** y dibuje un circulo de color rojo utilizando la herramienta ovalo

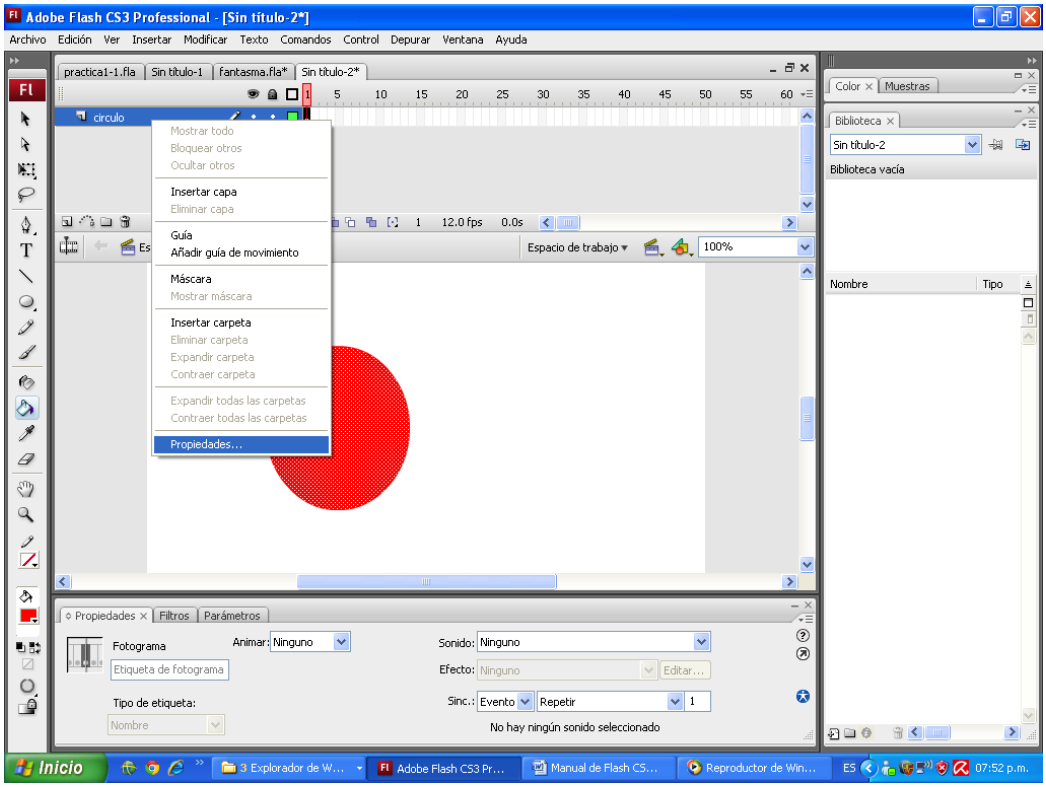


Herramienta Cubo de Pintura

2. Para pintarlo de rojo seleccione el color de la **barra de propiedades**, haga clic en la herramienta **cubo de pintura** y después clic en su circulo

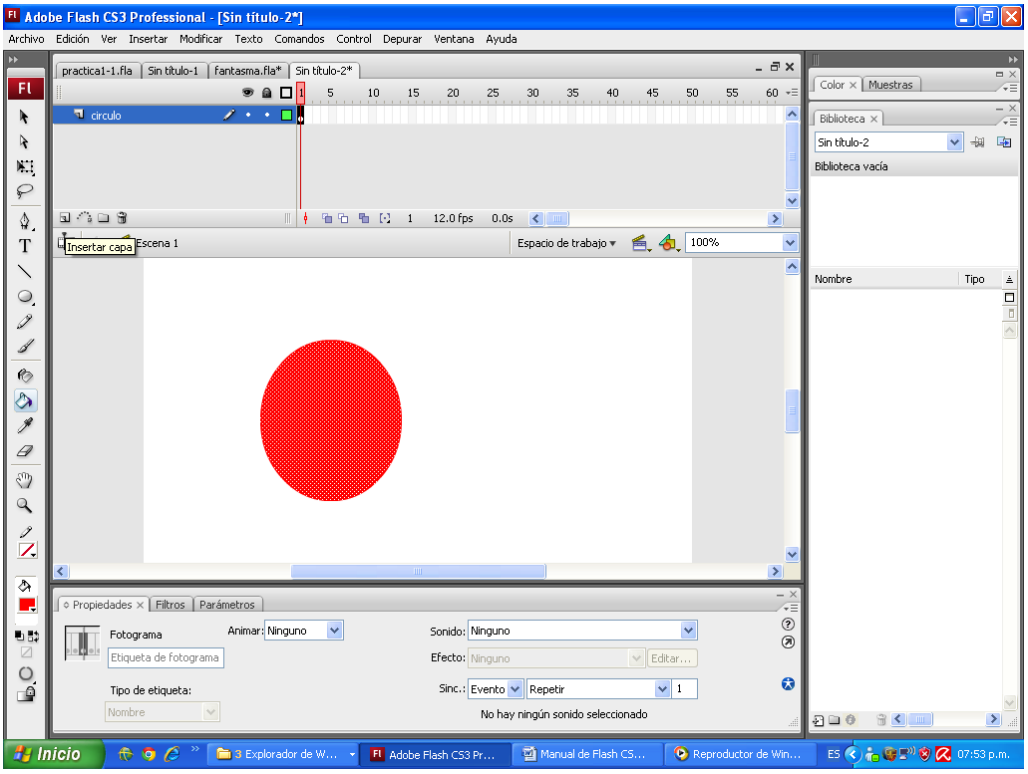
Nombrando Capas

3. Haga clic derecho en el nombre capa **Capa1** y elija la opción **Propiedades** en **Nombre de la capa** ponga de nombre **circulo** y presione **Aceptar**.



Insertando Capas

4. En la parte inferior de la línea del tiempo haga clic en el botón **insertar capa** tiene la figura de una hojita con un signo de **+**



5. Aparecerá una nueva capa con el nombre de **Capa2** cambie el nombre de esta capa por el de **Triangulo**, después dibuje un triangulo con la herramienta de línea de color amarillo oscuro en esta capa
6. Agregue una nueva capa y llámela **cuadrado**, posteriormente dibuje un **cuadrado azul** en la capa, utilizando la herramienta **rectángulo simple**
7. Asegúrese de tener el siguiente orden de capas Circulo, Triangulo y finalmente Cuadrado.
8. Si no lo tiene puede arrastrar las capas para cambiarlas de lugar.

Herramienta Selección

9. Seleccione el circulo con la herramienta de **Selección**, debe seleccionar haciendo doble clic en el.
10. Lleve el circulo y coloque encima del triangulo observe que el circulo cubre al triangulo, y no se produce ninguna conexión ni segmentación aunque los gráficos no son grupos ni símbolos.
11. Muevas las capas ahora en el orden siguiente Triangulo, Cuadrado y Circulo
12. Seleccione el circulo haciendo doble clic y colóquelo encimado con el cuadrado observe que ahora el circulo aparece por debajo del cuadrado porque su capa esta debajo de la del cuadrado.
13. Guarde su archivo con el nombre de **Practica 1-5**

Asignación de nombre, Creación, Bloqueo y Ocultación de Capas.

1. Abra un archivo nuevo y posteriormente haga 2 capas, la capa **Plantas** encima y la capa **Agua** debajo de ella.
2. Abra el archivo plantas seleccione las plantas y cópielas (edición copiar – edición pegar a su capa plantas)

Relleno Radial

3. En la capa agua dibuje un rectángulo y píntelo del color azul **relleno radial degradado color azul degradado**.
4. Haga clic en la capa agua y después en el botón de **Agregar Capa**.
5. La capa nueva aparece encima de la capa **Agua** y se convierte en la capa **activa**
6. Haga **doble clic** sobre el nombre de la capa y escriba **Peces** y presione **enter**

Podemos empezar a trabajar directamente en la capa peces pero sería mejor si ocultamos la capa Plantas para reducir el número de elementos en el escenario además podemos bloquear la capa Agua para que no sufra ninguna modificación.

Los controles a la derecha de los nombres de cada capa la permiten bloquear u ocultar los contenidos de la capa actual.

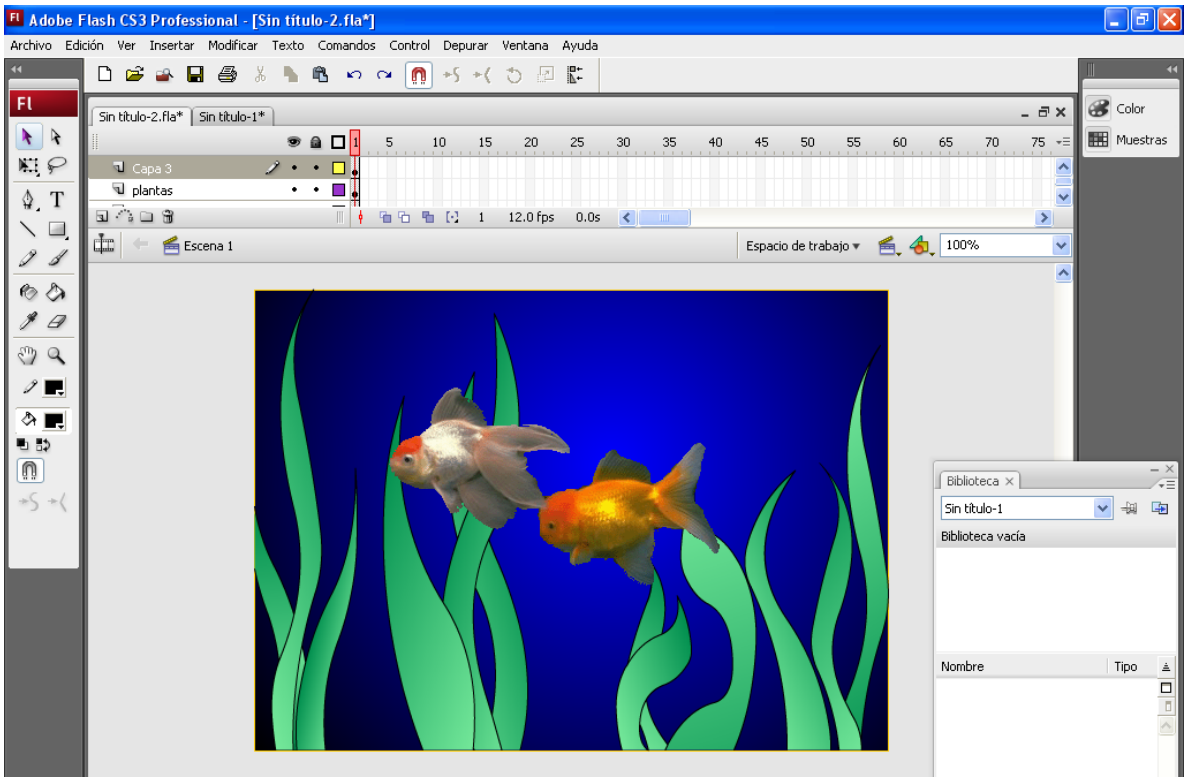
Ocultando Capas

1. Haga clic sobre la columna **Bloquear** de la capa Agua es la que tiene el candado
2. Haga clic en la columna de **Mostar / Ocultar** (tiene La forma de un ojo) de la capa **Plantas**

Los iconos aparecen junto al nombre de la capa mostrando cuales capas están bloqueadas u ocultas

Importar Símbolos

3. Haga clic sobre la capa **Peces** para asegurase de que es la capa activa
4. Importe a la biblioteca como símbolo el archivo **peces** que su instructor le proporcionara para ello Abra el menú de **Archivo** y seleccione la opción **Importar** después Importar a biblioteca Arrastre el símbolo de la biblioteca al escenario



Practique ocultando las capas para asegurarse que cada elemento está en su capa

5. Guarde su archivo con el nombre de **Practica 1-6**

Letras

Puede añadir texto a sus películas y establecer su tamaño, tipo de letra, Estilo, Espaciado, Color y Alineación. También puede manipular las letras como un objeto o como formas básicas para crear efectos sofisticados.

Cambiando la forma de las letras

Flash ofrece la capacidad exclusiva de convertir las letras en formas básicas, permitiéndole cambiar la forma de los caracteres con la herramienta selección o rellenar los caracteres con un degradado.

Una vez convertidas las letras en formas estas ya no se pueden editar como si fueran Texto. No hay manera de convertir los caracteres que se han separado en letras nuevamente.

Herramienta Texto

1. Abra un archivo **Nuevo Action Script 3**
2. Haga clic sobre la **herramienta Texto**
3. Haga clic en el escenario
    a. Abra el menú de **Texto** y en la opción **Fuente** seleccione **Arial Black**
    b. Abra el menú de **Texto** y en la opción **Tamaño** seleccione **72**
4. Escriba **Juguetes**
5. Con la **Herramienta de selección** céntrelo dentro del escenario
6. Colóquele el color **Rojo** utilizando la **Herramienta de Relleno**
7. Haga clic sobre la herramienta de Selección y seleccione el objeto de texto **Juguetes**

Separar Texto

8. Abra el menú de **Modificar** y seleccione la opción **separar**

Flash convierte los caracteres en formas rellenas y las selecciona todas

9. Haga clic fuera del texto para anular la selección de las formas
10. Experimenté moviendo letra por letra a diferente posición
11. Experimente rellenado cada letra con un color diferente.

12. Seleccione todas sus letras
13. Abra nuevamente el menú de **Modificar** y seleccione la opción **separar**
14. Con la herramienta selección mueva el puntero hasta el borde de una de las letras y arrastre para cambiar su forma

Termine la practica hasta que la deje como se muestra la imagen observe que se ha creado otro título Payaso y las vocales están cambiadas sus formas simulando el maquillaje de los ojos de un payaso.



15. Guarde su archivo con el nombre de **Practica 1-7**

La Línea del Tiempo

En esta lección aprenderá a:

- ✓ Crear animaciones fotograma a fotograma.

La línea del tiempo se utiliza para

1. Diseñar las animaciones

2. Controlar las animaciones

La línea del tiempo es un cuadriculado en el que cada fila es una capa y cada columna un fotograma. Las capas se utilizan para colocar objetos en ellas para posteriormente organizarlos y animarlos. Los fotogramas son instantes de la película.

Las capas

El método de trabajo más adecuado es utilizar una primera capa como fondo en la que colocaremos los elementos estáticos y después crear una capa para cada elemento en movimiento, con ello podremos asignar animaciones independientes por capa.

Fotogramas

Después de organizar objetos en capas, llega el momento de animarlos mediante el uso de fotogramas, esto consiste en Transformar de alguna manera un objeto a lo largo de una serie de fotogramas.
Podemos insertar transformaciones de 2 maneras:

Fotograma a Fotograma:

En cada fotograma aplicaremos una pequeña variación. Este sistema es lento, aunque necesario para animaciones complejas de pequeños elementos, es un método que nace de las técnicas de animación tradicional, el resultado es muy atractivo, pero muy laborioso.

Interpolación.

Con este método aplicaremos una transformación en un fotograma y otra diferente unos fotogramas más tarde, siendo Flash el encargado de realizar los pasos intermedios de la animación. Evidentemente este sistema es más rápido y cómodo además de ocupar menos tamaño. Se utiliza para realizar animaciones sencillas.

Tipos de fotogramas

Fotogramas simples:

En estos fotogramas no realizaremos ningún cambio, en animación por interpolación Flash los utiliza para crear pasos intermedios. Se inserta presionando F5 aparece la casilla en blanco.

Fotogramas clave:

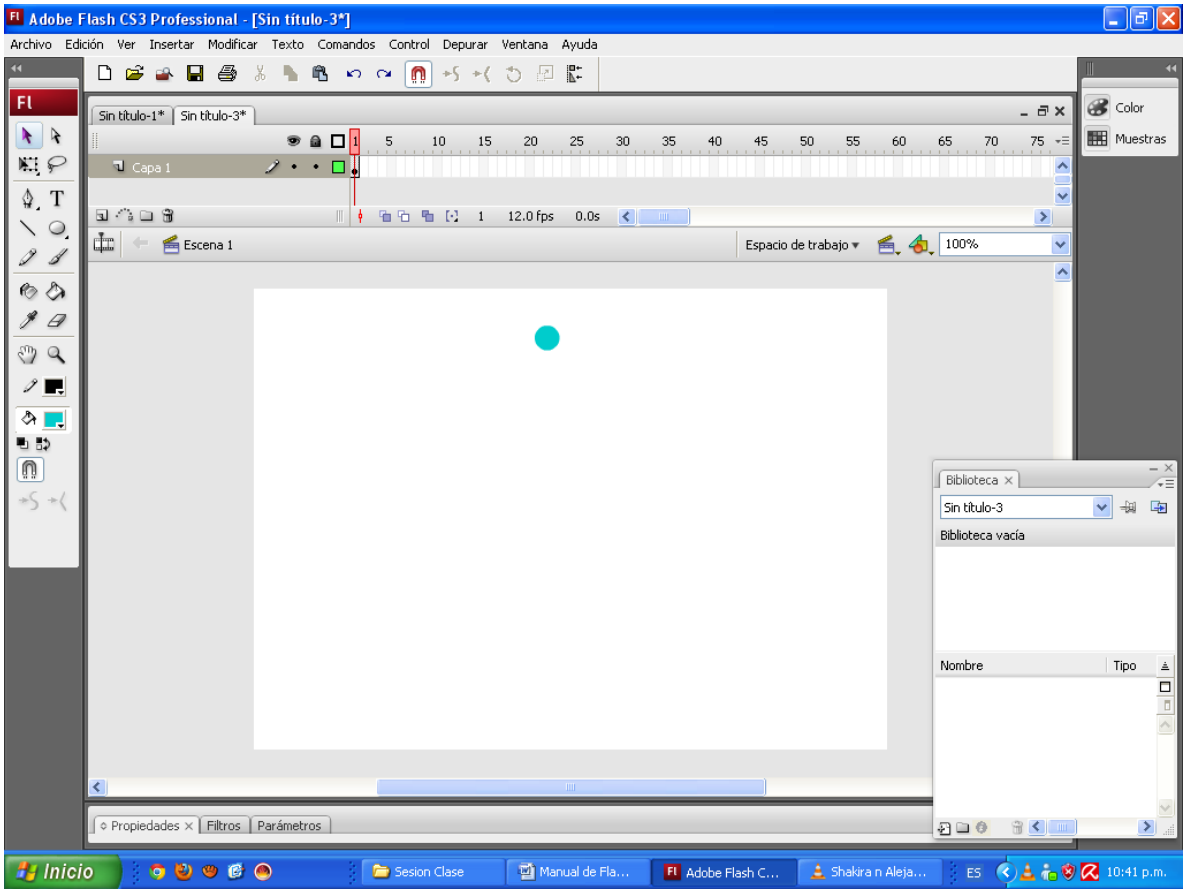
Son aquellos en los que se realiza algún tipo de transformación sobre un objeto. Cada vez que vayamos a realizar un cambio lo deberemos hacer sobre uno de estos fotogramas. Se insertan con F6 y aparece un punto negro sobre la casilla si tiene objeto y nada cuando la capa no contiene objetos.

Animación Fotograma a Fotograma

1. Abra un archivo nuevo en **Flash Action Script 3.0**

Herramienta Ovalo

2. Haga clic en la **Herramienta de Ovalo**
3. Dibuje un ovalo como se muestra en la imagen.
4. Píntelo de un tono azul agua y elimine el contorno haciendo clic en el contorno y presionando la tecla **Supr**

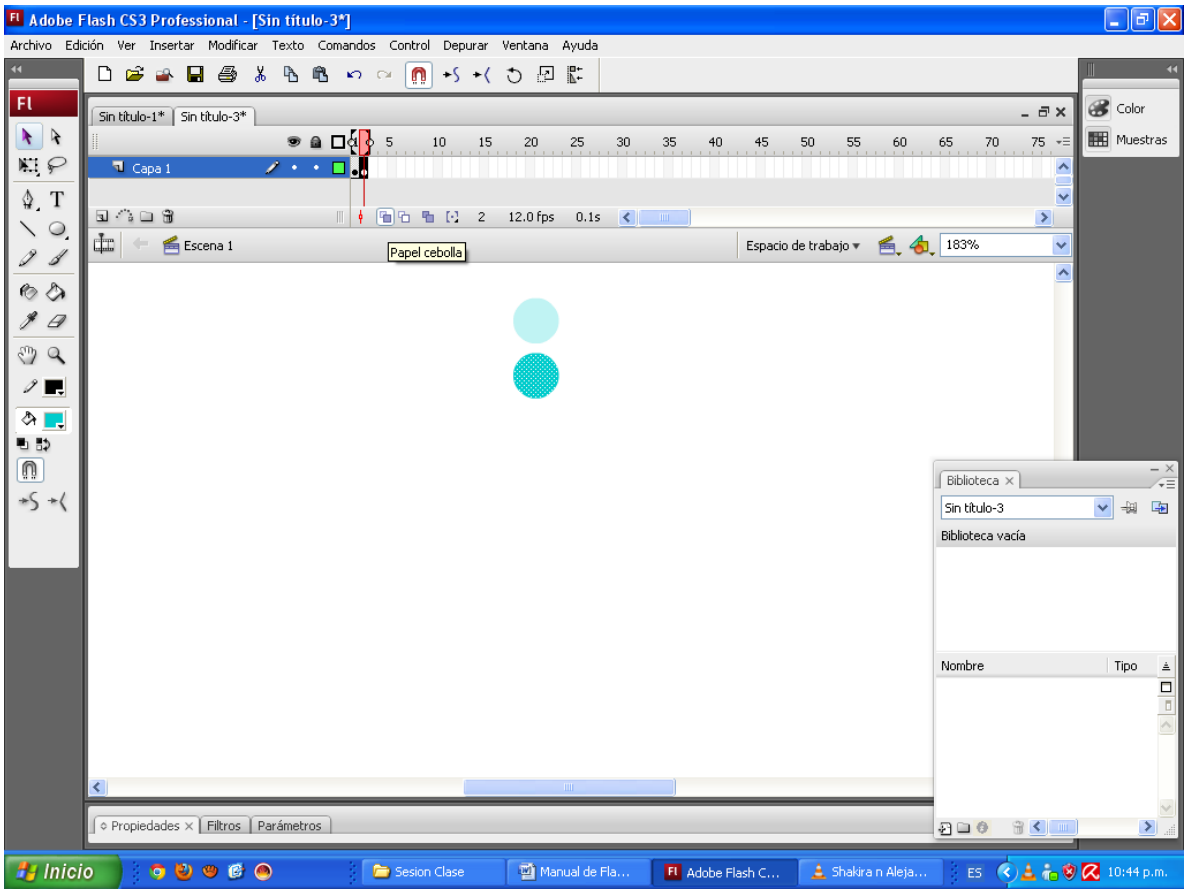


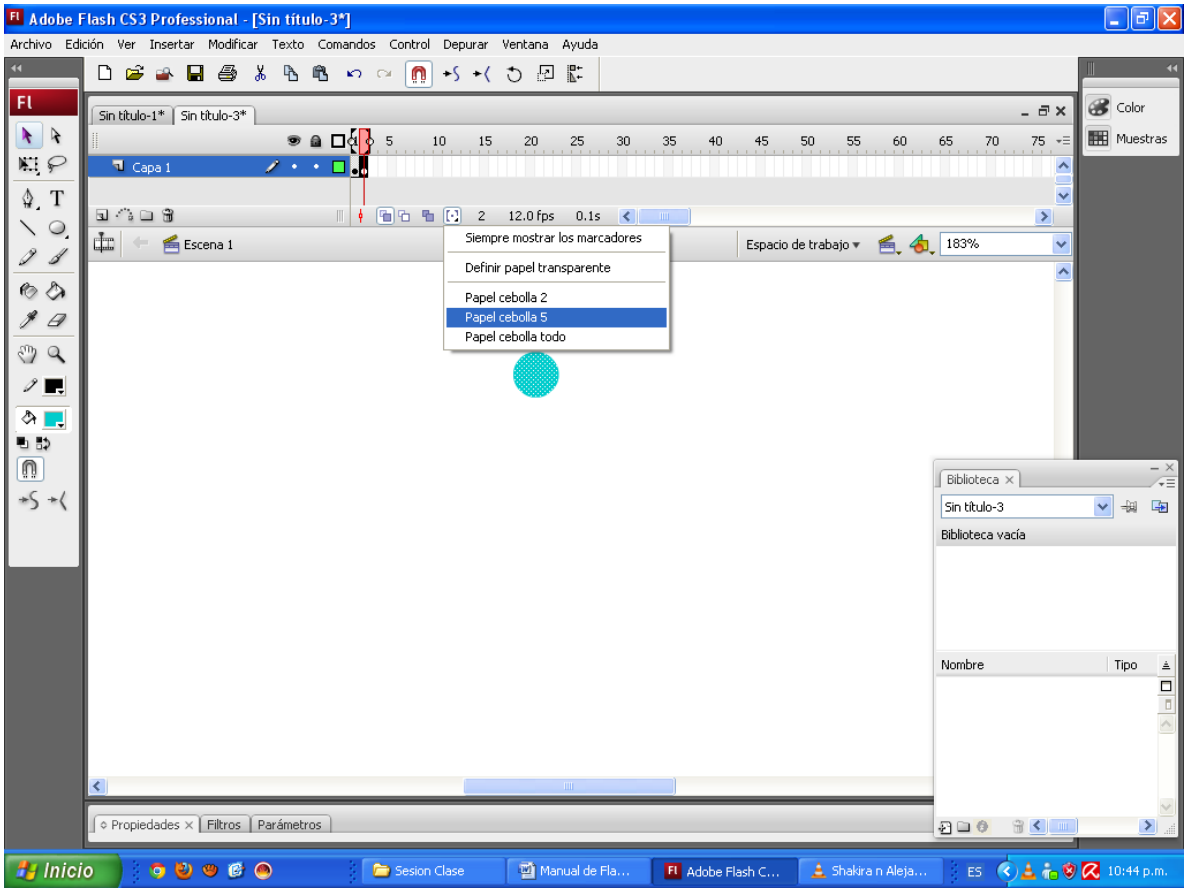
Insertar Fotograma Clave

5. Pulse **F6** para insertar un **fotograma clave.** Automáticamente nos desplazaremos al siguiente fotograma.

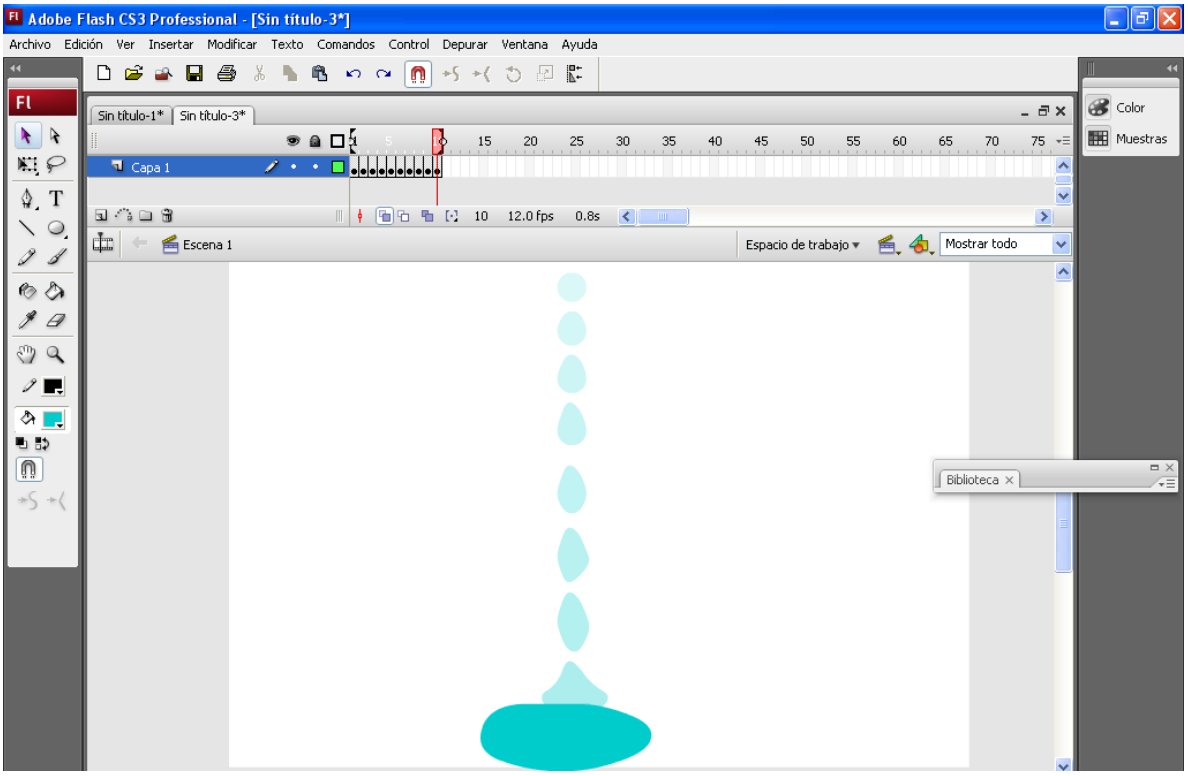
Papel Cebolla

6. Presione el botón papel cebolla y configúrelo en 5





7. Arrastre el circulo hacia abajo y transfórmelo levemente con la herramienta de **Selección** para que parezca que está cayendo
8. Repita estos pasos hasta tener **10 fotogramas clave**, con sus correspondientes transformaciones.



Finalmente habremos creado 10 fotogramas clave en cada uno de los cuales la gota va bajando, en los últimos hemos simulado el efecto de que la gota explota vea la imagen.

Ver la animación

1. Para ver la animación pulse **enter**
2. Para ver la animación en el proyector de Flash pulse **Control y Enter**
3. Cierre la ventana que se abrió del reproductor flash
4. Cambie la velocidad de la presentación a 3 fotogramas por segundo para ello presione **Control J** y en velocidad de fotogramas cambie de 12 a 3 presione **Aceptar**
5. Presione **Control Enter** para probar
6. Cierre el reproductor Flash
7. Guarde su archivo con el nombre de **Practica 1-8**

Desarrolle su creatividad

8. Con lo aprendido hasta ahorita Realice una presentación Fotograma a Fotograma con los símbolos fantasmas o peces como usted quiera y guárdela con el nombre de **Practica1-9**