Flash CS 6

Sesión de Trabajo 6

En este documento encontraras 3 proyectos que nos permitirán trabajar con la mayoría de las herramientas de flash incorporaremos como novedad lo que son los sonidos y los configuraremos bajo diferentes posibilidades

Temas a Practicar

---

1. **Iniciando el programa**
2. **Fotograma Claves**
3. **Interpolación de Movimiento**
4. **Reproducir Animación**
5. **Transformar**
    a. **Girar**
    b. **Tamaño**
    c. **Posición**
6. **Fotogramas**
    a. **Seleccionar**
    b. **Copiar**
    c. **Pegar**
    d. **Eliminar**
7. **Color**
    a. **Tinta**
8. **Efectos de Sonido**
9. **Efectos**
    a. **Desenfoque**
10. **Capas**
    a. **Guías de Movimiento**
11. **Herramientas de Diseño**
    a. **Ovalo**
    b. **Borrador**
12. **Importar**

a. **Sonidos**

b. **Imágenes**

13. **Símbolos**
14. **Biblioteca**
15. **Reproducir Animación**

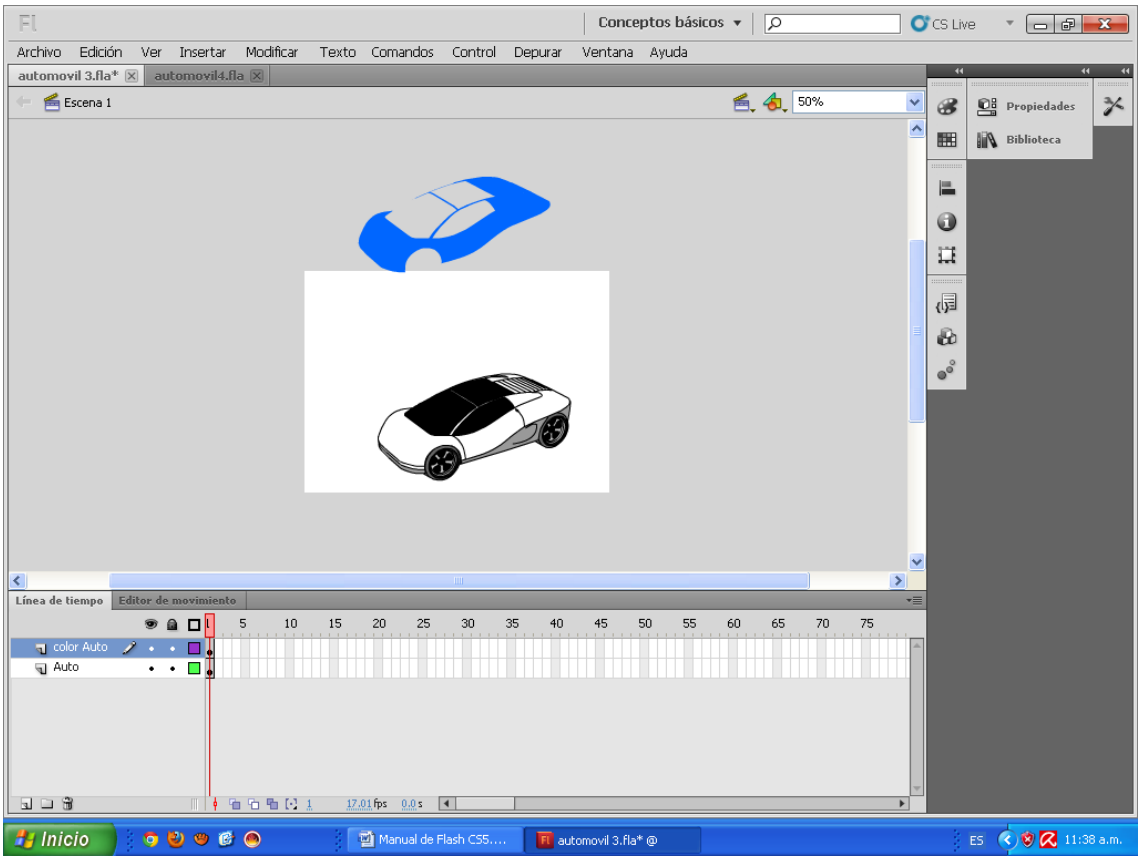
Practica 6

Copiar Fotogramas

1. Abra el archivo que se llama **Automóvil 2** que su instructor le proporcionara

Observe que aparece un auto y en la parte de arriba su cubierta que indica el color

2. Mueva la cubierta de color **azul** hasta acomodarla como se muestra en la imagen



Fotograma Claves

3. Seleccione los fotogramas **10** de **ambas capas** y ahí Inserte un Fotograma Clave **F6**

Interpolación de Movimiento

4. Haga **clic derecho** sobre el **fotograma 1** de la capa **color Auto** y cree **una Interpolación de Movimiento**
5. Coloque en el **fotograma 10** de la capa **Color Auto** y acomode la cubierta azul sobre su auto, auxíliese de las flechitas del teclado para que le quede bien ensamblado

Reproducir Animación

6. Presione **Control Enter** para revisar su animación

Dejaremos 5 fotogramas para que la cubierta permanezca sobre el auto

7. Seleccione los **fotogramas 15** de ambas capas y presione **F6**
8. Presione **Control Enter** para revisar su animación

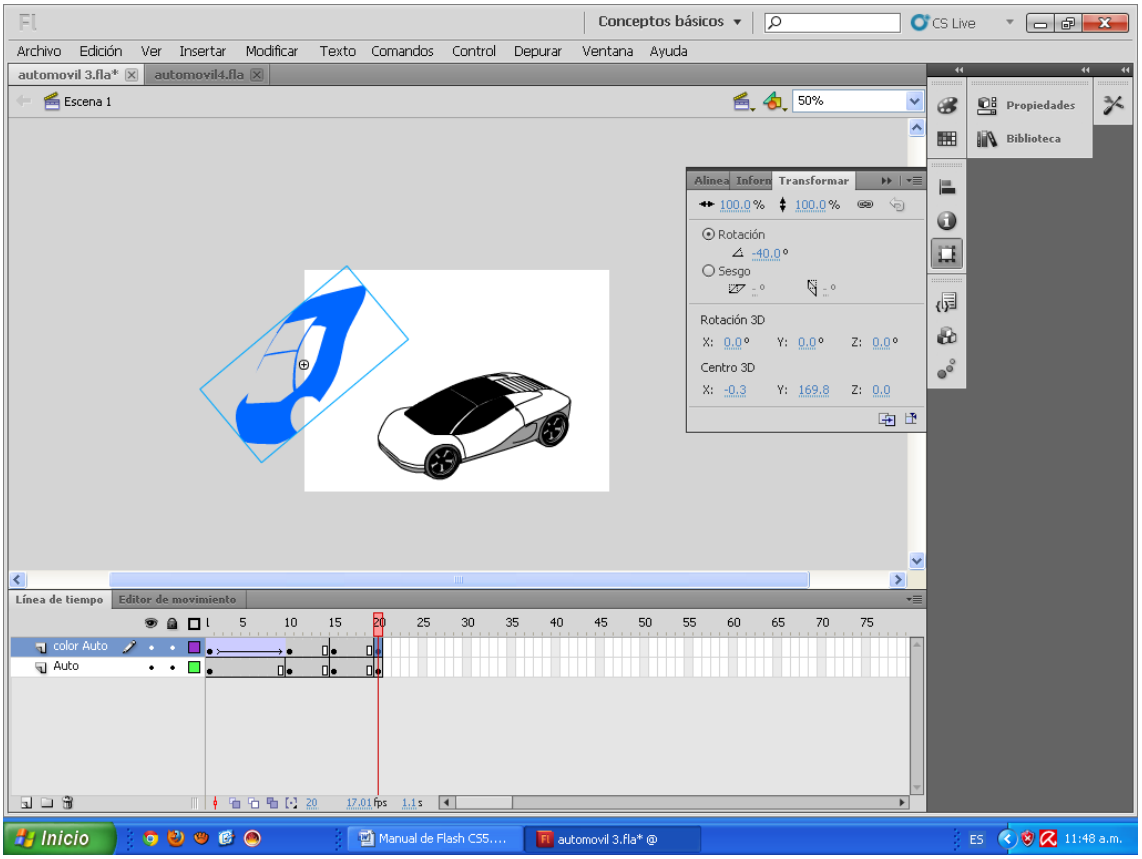
Ahora botaremos esa cubierta simulando que no le gusto al auto y la rechazo

Fotograma Clave

9. Seleccione los **fotogramas 20** de ambas capas y presione **F6**

Girar

10. Colóquese en el **fotograma 20** de la capa **Color Auto** y mueva la cubierta azul como se muestra en la imagen, deberá rotarla también, para ello presione **Control T** (panel transformar y coloque **-40 grados** en Rotación)



Interpolación de Movimiento

11. Haga **clic derecho** sobre el **Fotograma 15** de la capa **color Auto** y cree una **Interpolación de Movimiento**

Reproducir Animación

12. Presione **Control Enter** para revisar su animación

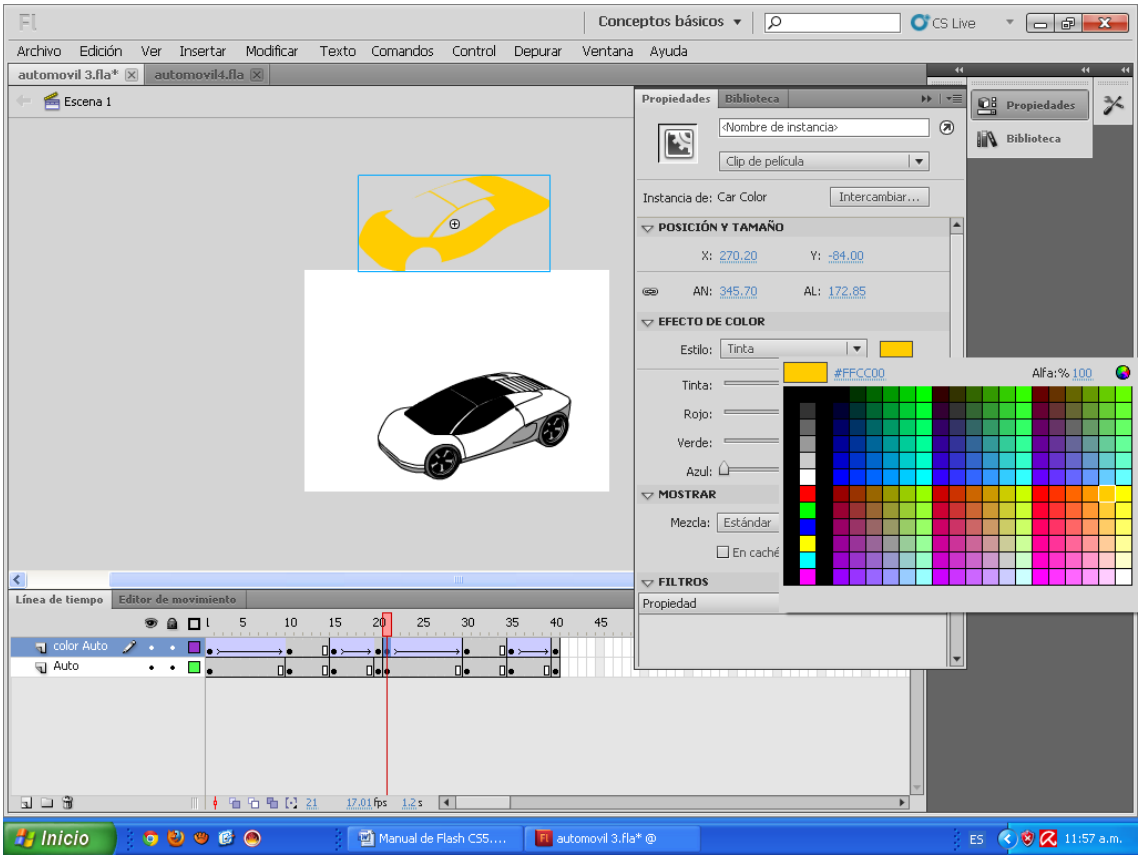
Aquí viene lo interesante repetiremos lo que hicimos 2 veces más, con 2 cubiertas de otros 2 colores diferentes, en lugar de volverlo hacer, copiaremos y pegaremos fotogramas de la siguiente manera:

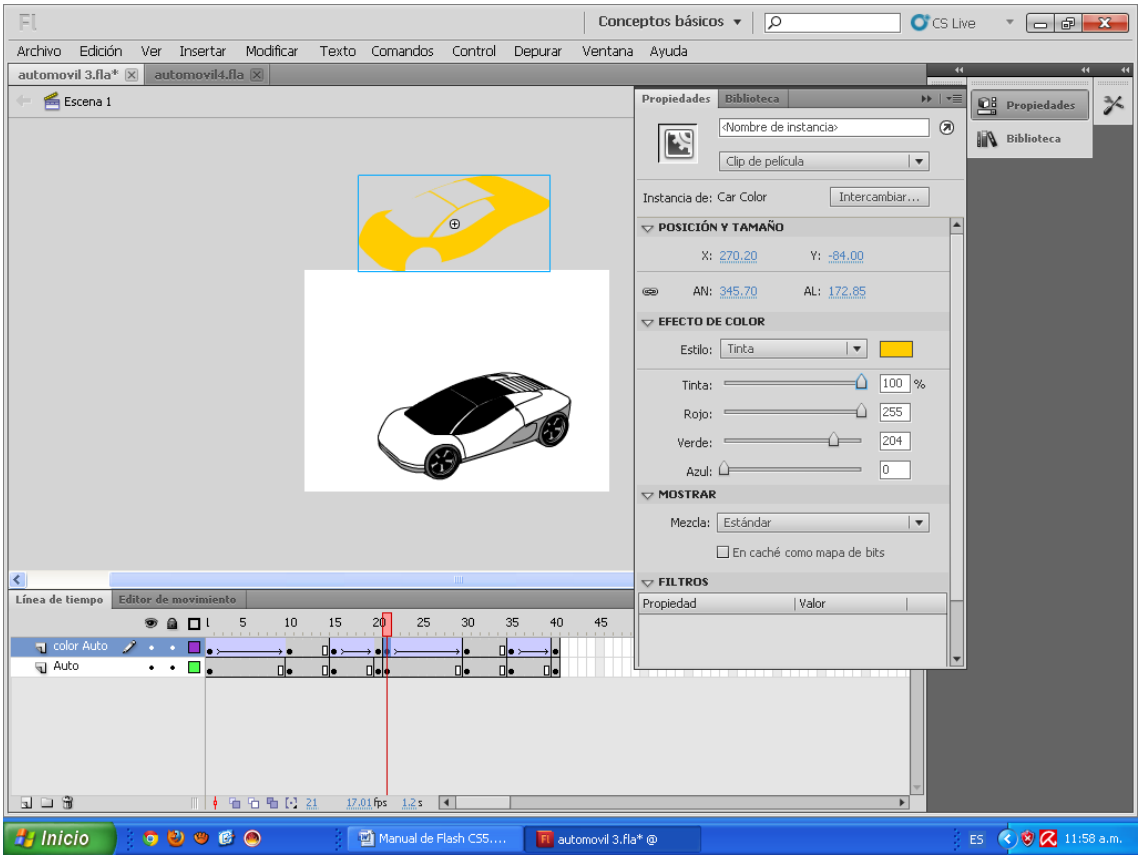
Copiar Fotogramas

13. Haga clic en el **fotograma1** de la capa **Color Auto,** presione la tecla **Shift (Mayus)** y haga clic en el **fotograma20** de la capa **Auto**, con ello se seleccionaran los **20 fotogramas de ambas capas**
14. Haga **clic derecho** en cualquier parte de la selección y del **menú contextual** seleccione la opción **Copiar Fotogramas**
15. Seleccione los **fotogramas 21** de ambas capas, haga **clic derecho** en cualquier parte de esta selección y seleccione la opción **Pegar Fotogramas**

Tinta

16. Haga clic en el **fotograma 21** de la capa **Color Auto**, haga **clic** en la **cubierta azul**, y en la barra **Propiedades,** en color escoja **tinta** y seleccione el siguiente color **amarillo** o un muy parecido en porcentaje de **tinta** seleccione el nivel de **100**

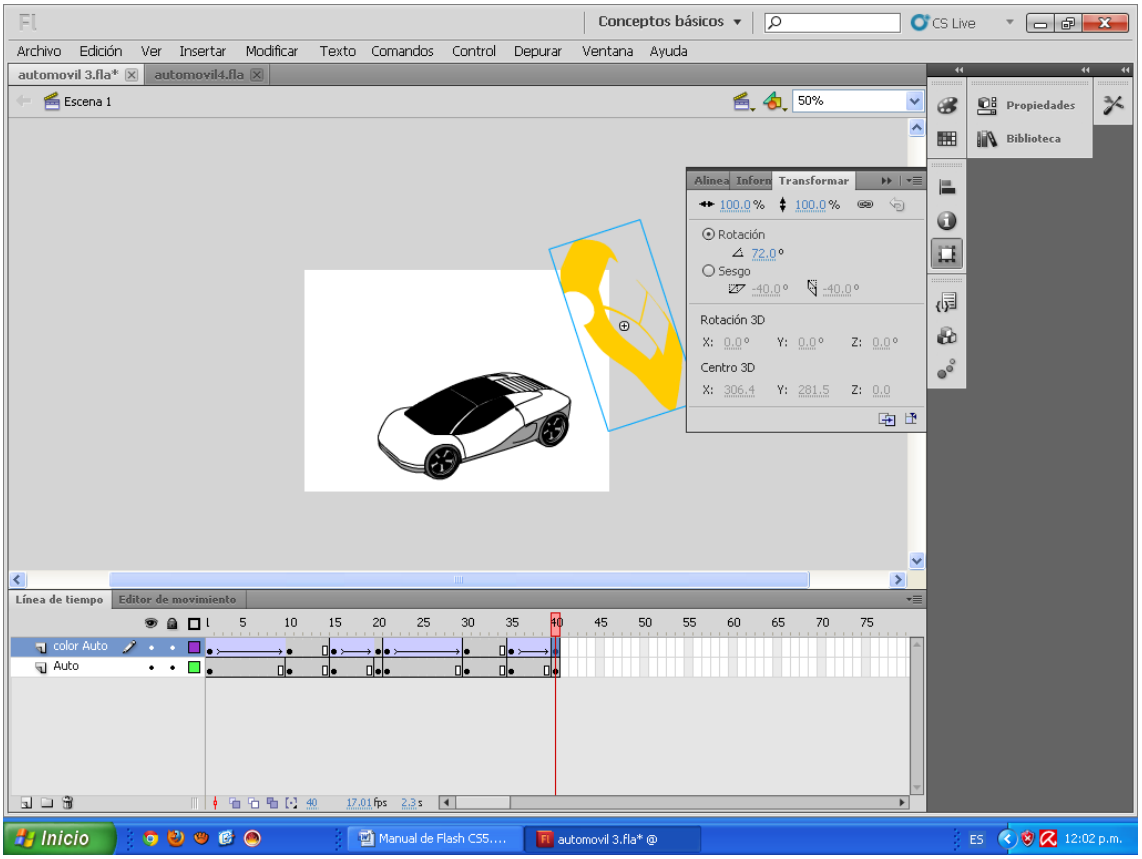




1. Haga clic en el **fotograma 30** de la capa **color Auto** y haga clic en la **cubierta azul**, haga clic en **propiedades** y seleccione la opción **tinta** observe que el color amarillo permaneció
2. Repita los pasos para colocar color **amarillo** en los **fotogramas 35 y 40** de la capa **Color Auto**

Girar

3. Haga clic en el **fotograma 40** de la capa **Auto Color** y Mueva la cubierta como se muestra a continuación, la rotación ahora será de **72 grados**



Reproducir

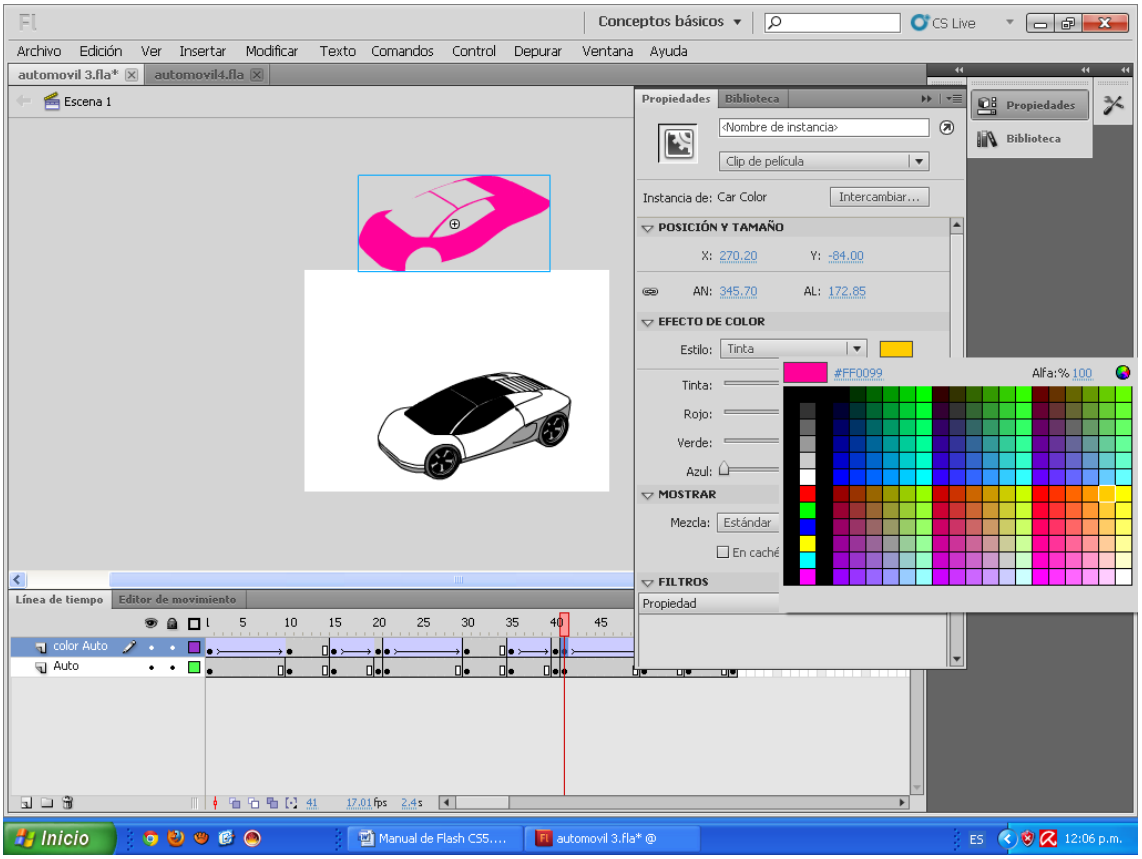
1. Presione **Control Enter** para revisar su animación

Copiar Fotogramas

2. Seleccione los fotogramas del **1 al 20** de amabas capas y **cópielos**
3. Seleccione los fotogramas **41** de **ambas Capas** y Péguelos

Tinta

4. Cambie el color de los fotogramas **41**, **50**, **55** y **60** de la capa **Color Auto** por un **rosa**



Reproducir

1. Presione **Control Enter** para revisar su animación

Copiar Fotogramas

2. Seleccione los fotogramas del **1 al 10 de** ambas **capas y cópielos**
3. Seleccione los **fotogramas 61** de ambas Capas y **Péguelos**

Ahora utilizaremos el color rojo y pensando que es el color que le gusta al auto va a recibir ese color va a brincar de alegría y después arrancar

Tinta

4. Cambie el color de los fotogramas **61** y **70** de la capa **Color Auto** por el **Rojo**
5. Seleccione el **fotograma 71** de **ambas capas** y presione **F6**

Movimientos

6. Estando ambas capas seleccionadas, con las flechitas del teclado mueva **4 arriba** y **4 a la izquierda**
7. Seleccione el **fotograma 72** de ambas capas y presione **F6** con las flechitas del teclado **mueva 4 abajo** y **4 a la derecha**

Copiar Fotogramas

8. Haga clic en el **fotograma 71 de la capa auto** color presione **shift** y seleccione el **fotograma 72 de la capa Auto** y **cópielos**
9. Seleccione los **fotogramas 73** de ambas capas y **péguelos**
10. **Seleccione los fotogramas 71 al 74 de ambas capas (utilice shift)**
11. Seleccione los fotogramas **75** de ambas capas y **péguelos**
12. Seleccione los fotogramas **71 al 78** de ambas capas (utilice **shift**)
13. Seleccione los fotogramas **79 d**e ambas capas y **péguelos**

Reproducir

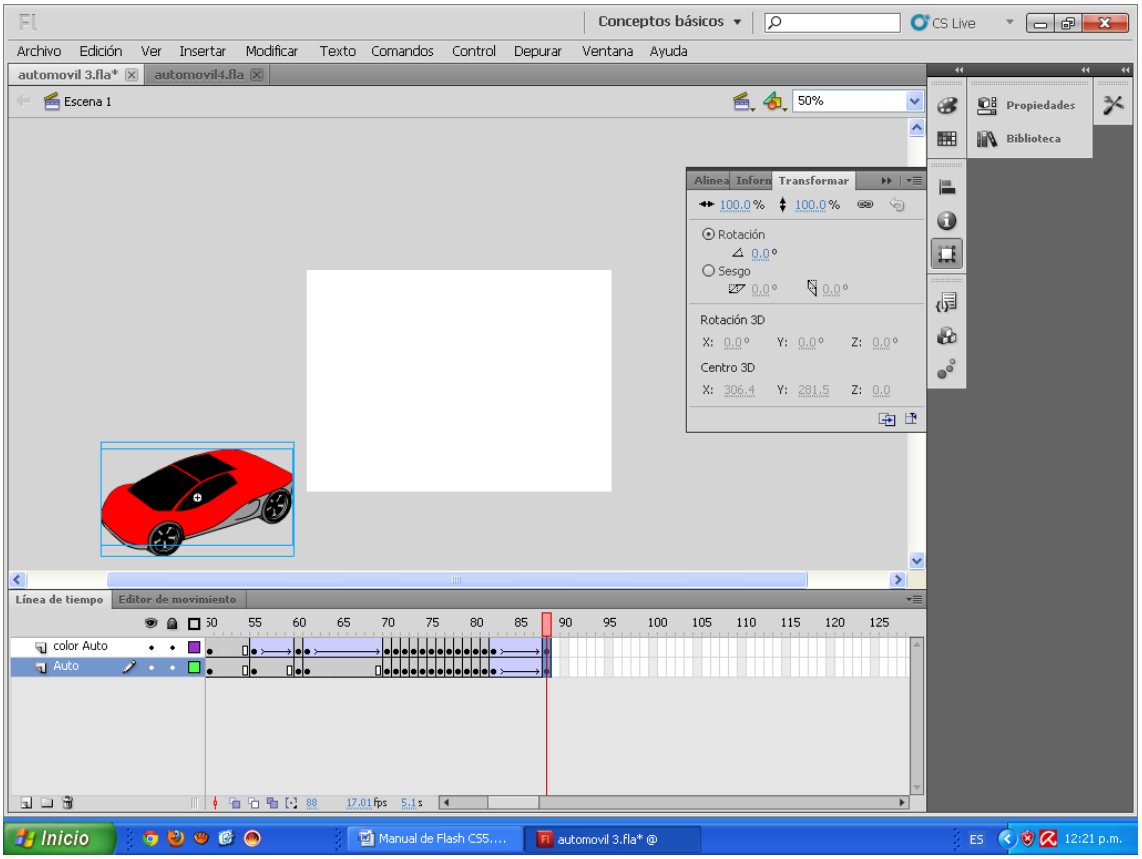
14. Presione **Control Enter** para revisar su animación

Fotograma Clave

15. Seleccione los fotogramas **87** de ambas capas y presione **F6**

Interpolación de Movimiento

16. Inserte una **Interpolación de Movimiento** en ambos **fotogramas 82** de ambas capas
17. Seleccione ambos **fotogramas 87** y muévalos por afuera del escenario como se muestra en la imagen



Reproducir

18. Presione **Control Enter** para revisar su animación

Desenfoque

19. Agregue un desenfoque de **65** en **X** y o en **Y** en el fotograma **87** de la capa **color Auto**
20. Seleccione ambos **fotogramas 105** y presione **F6** para que no inicie nuevamente tan rápido la animación
21. Presione **Control Enter** para ver su animación
22. Guarde su archivo con el nombre de **Practica 6-1**

Sonidos

1. Inicie Flash y abra un archivo **Action Script 3.0**

Capas

2. Póngale de nombre **Helicóptero** a la **Capa 1**

Importar

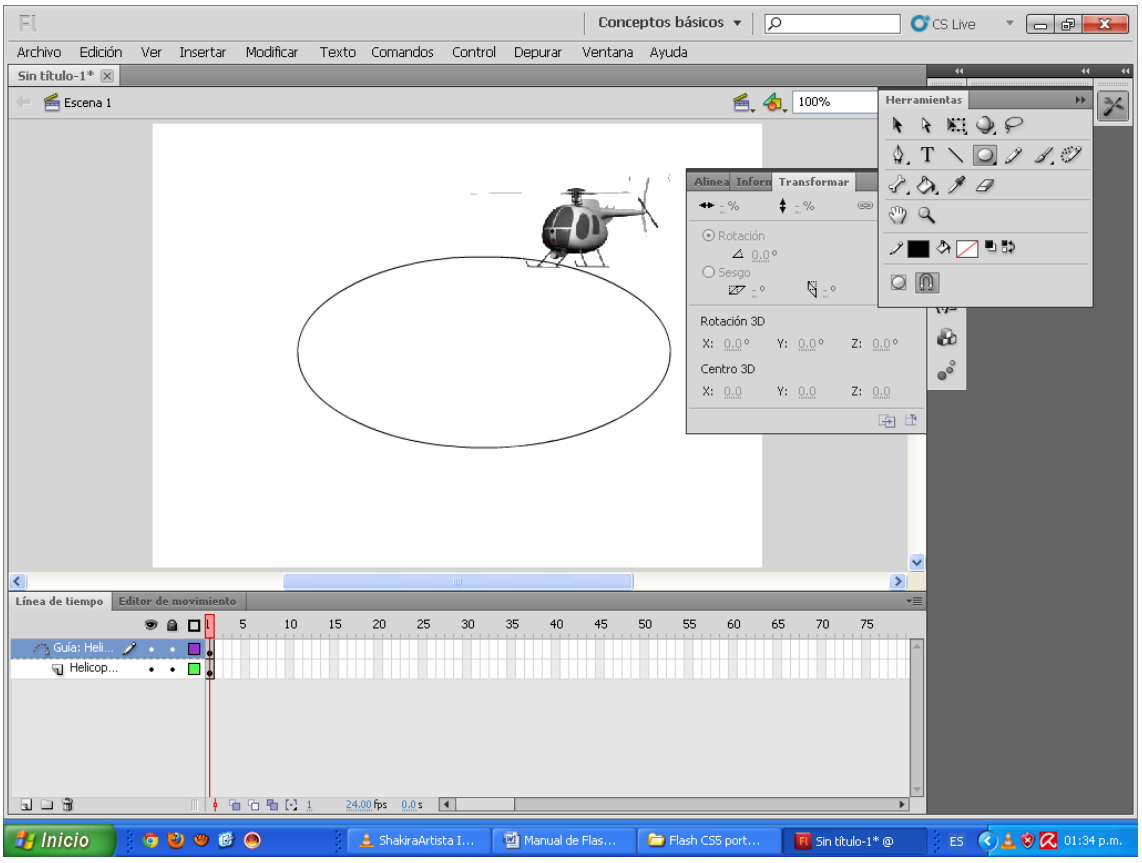
3. Importe al escenario la imagen de **helicóptero** que su instructor le proporcionara

Tamaño

4. Presione **Control T**, para activar el panel de **Transformar**, haga clic en el **helicóptero**, activa la opción **Restringir** y cambie su tamaño al **70%**

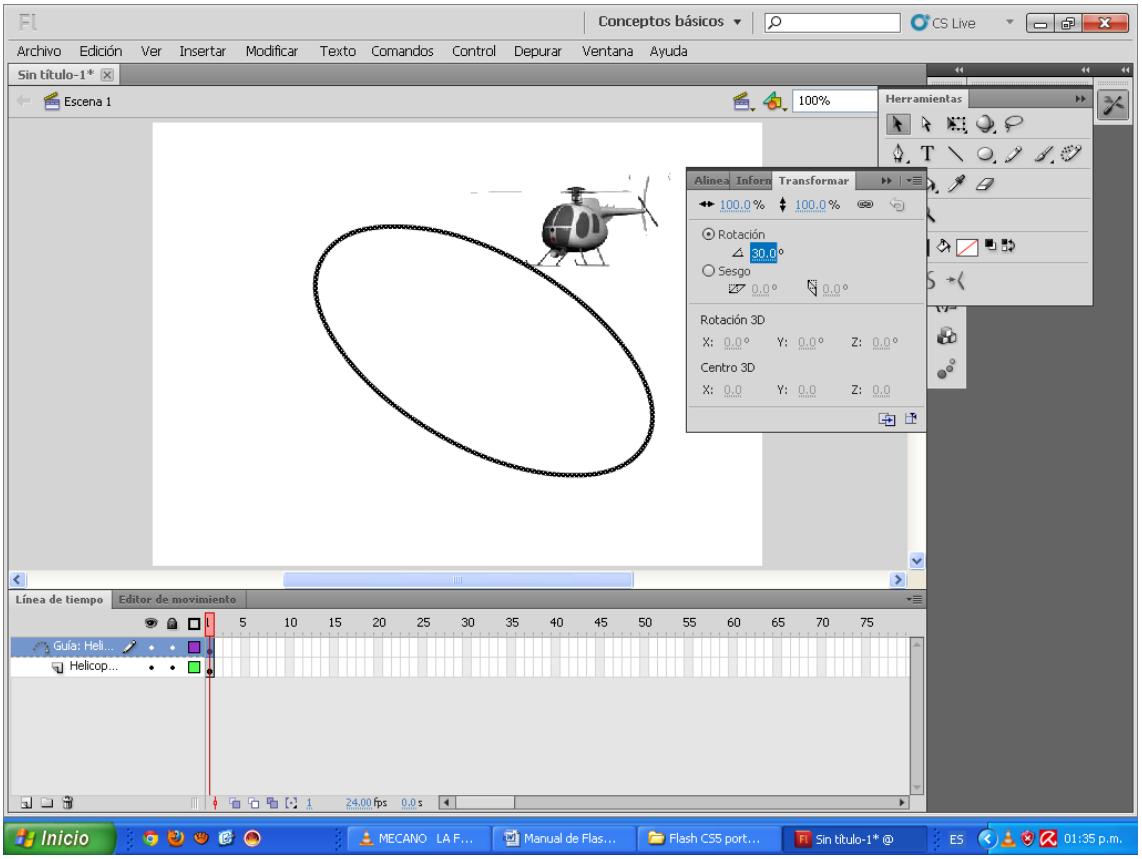
Guía de Movimiento

5. Haga **clic derecho** sobre la capa **Helicóptero** y seleccione la opción **Anadir Guía de movimiento**
6. En esta capa dibuje un **Ovalo sin relleno** aproximadamente del siguiente tamaño



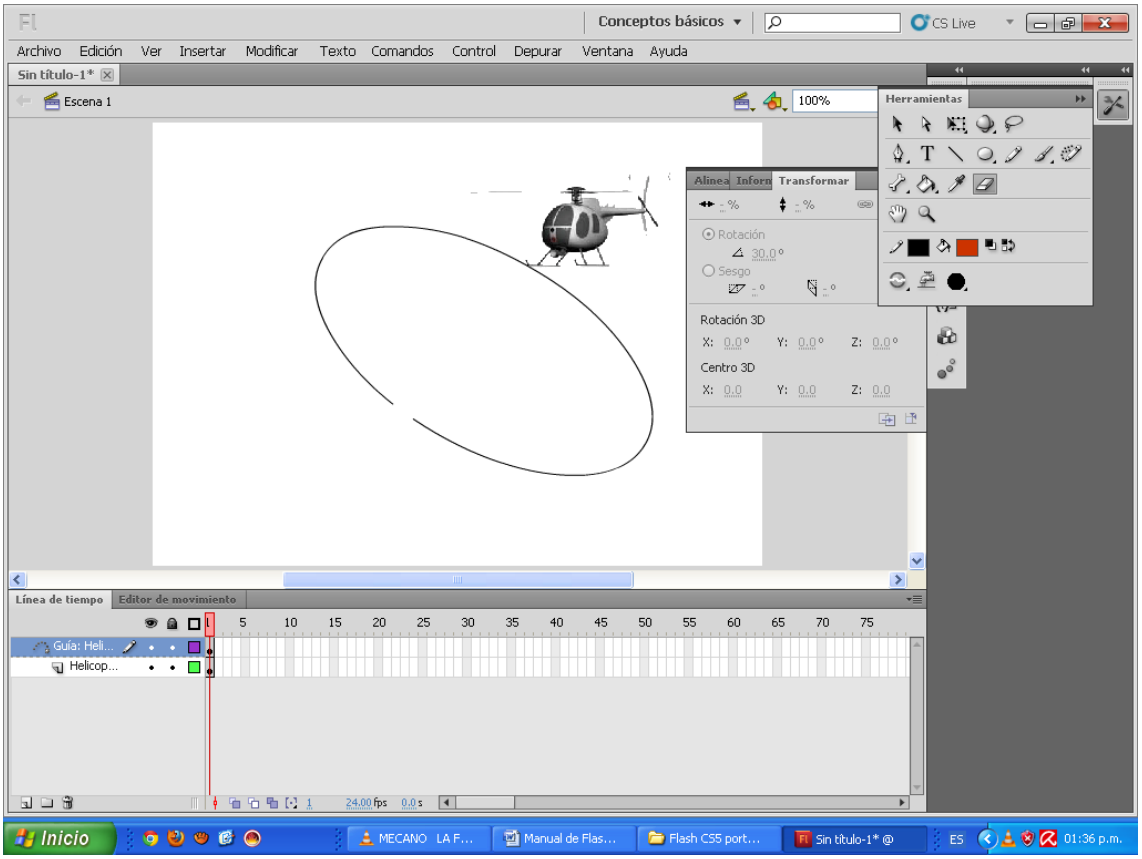
Giro

7. Haga **doble clic** en su **ovalo** para seleccionarlo y utilizando el Panel de **Transformar** coloque un giro de **30 grados**



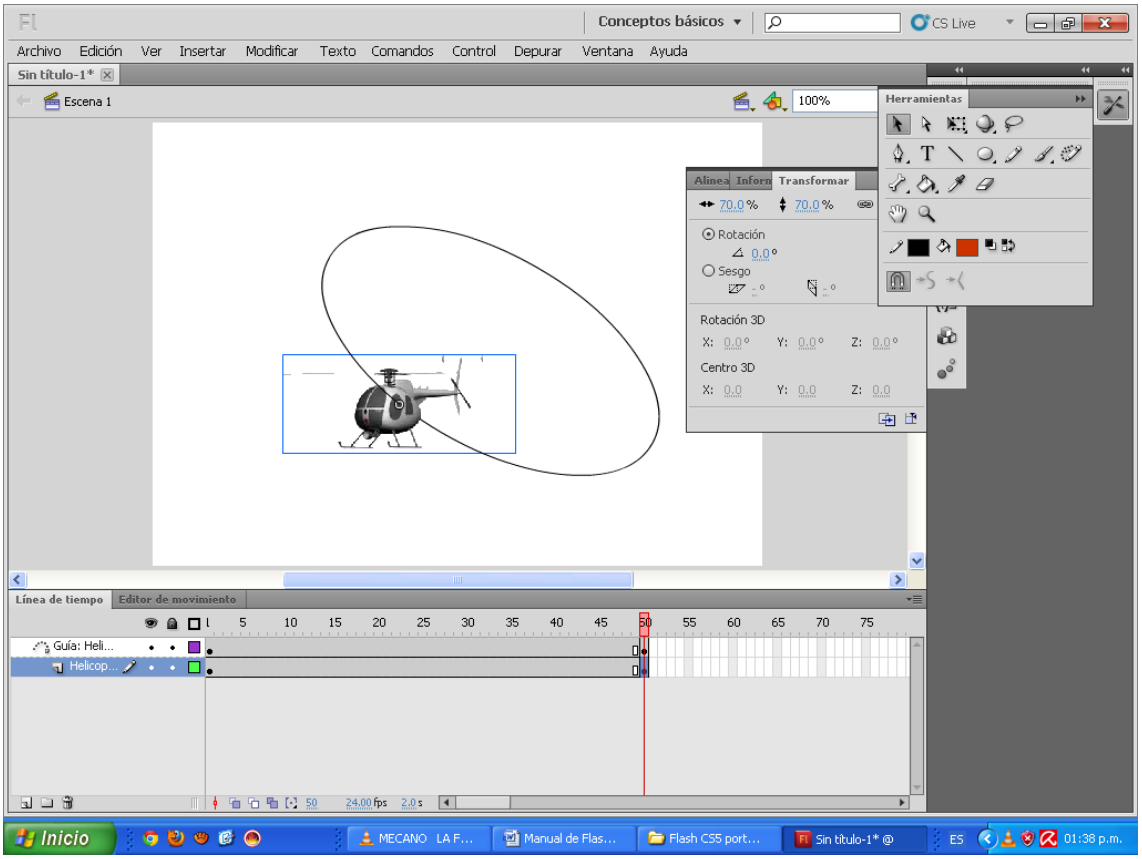
Borrador

8. Tome la herramienta de **Borrador** y borre ligeramente su ovalo



Fotograma Clave

9. Haga clic en el **fotograma 50** de ambas capas y presione **F6**
10. Haga clic en el **fotograma 1** de la capa **helicóptero** y acomódelo al inicio de su guía



11. Haga clic en el **fotograma 50** de la capa **helicóptero** y acomódelo al **final** de su guía

Interpolación

12. Haga **clic derecho** en el **fotograma 1** y seleccione la opción **Crear Interpolación de Movimiento**

Reproducir

13. Presione **Control Enter** para ver su animación

Capas

14. Cree una capa que se llame **sonido** y colóquela debajo de la capa **Helicóptero**

Importar

15. **Importe** a la **biblioteca** el **sonido helicóptero** que su instructor le proporcionara
16. Haga clic en el **fotograma 1** de la capa **sonido y arrastre el sonido helicóptero de la biblioteca al escenario**

Reproducir

17. Presione **Control Enter** para ver su animación

Capas

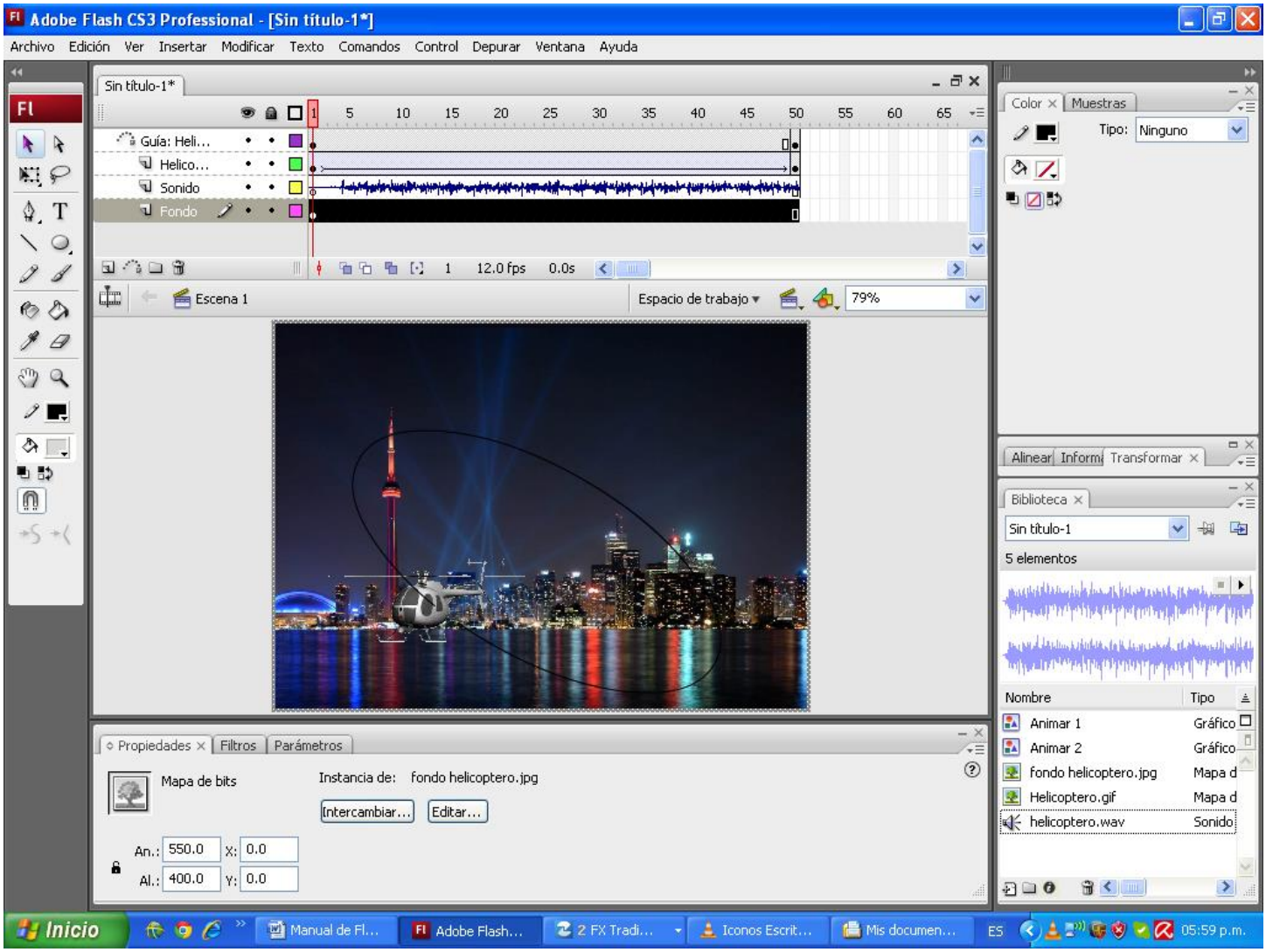
18. Cree una capa que se llame **Fondo** y colóquela debajo de la capa **Sonido**

Importar

19. Haga clic en el **fotograma 1** de la capa **fondo** e importe al escenario la imagen **Fondo helicóptero**
20. Haga clic en su **fondo** y después en **propiedades**

Ubicación y tamaño

21. Coloque la posición en **X** y **Y** de **0** deshabilitando opción **restringir** cambie el tamaño de la imagen a **550** de ancho por **400** de Alto



Reproducir

1. Presione **Control Enter** para ver su animación
2. **Guarde** su práctica con el nombre de **Practica 6-2**

Mas de Sonidos

La utilización de sonidos en una película le dará a esta un toque profesional imprescindible. Flash dispone de una serie de opciones para poder insertar y manipular efectos sonoros dentro de las películas. Los sonidos se utilizan básicamente de 2 formas

Mediante la línea del tiempo.

Puede insertar un sonido en una capa de la línea de tiempo y controlarlo mediante fotogramas claves.

Asociados a Eventos y Botones

Puede asociar los sonidos para que se reproduzcan cuando alguien interactúa con un botón o controlarlos mediante instrucciones del lenguaje **ActionScript de Flash** para que se reproduzcan o se detengan mediante determinadas acciones.

Trabajo con Sonidos Externos

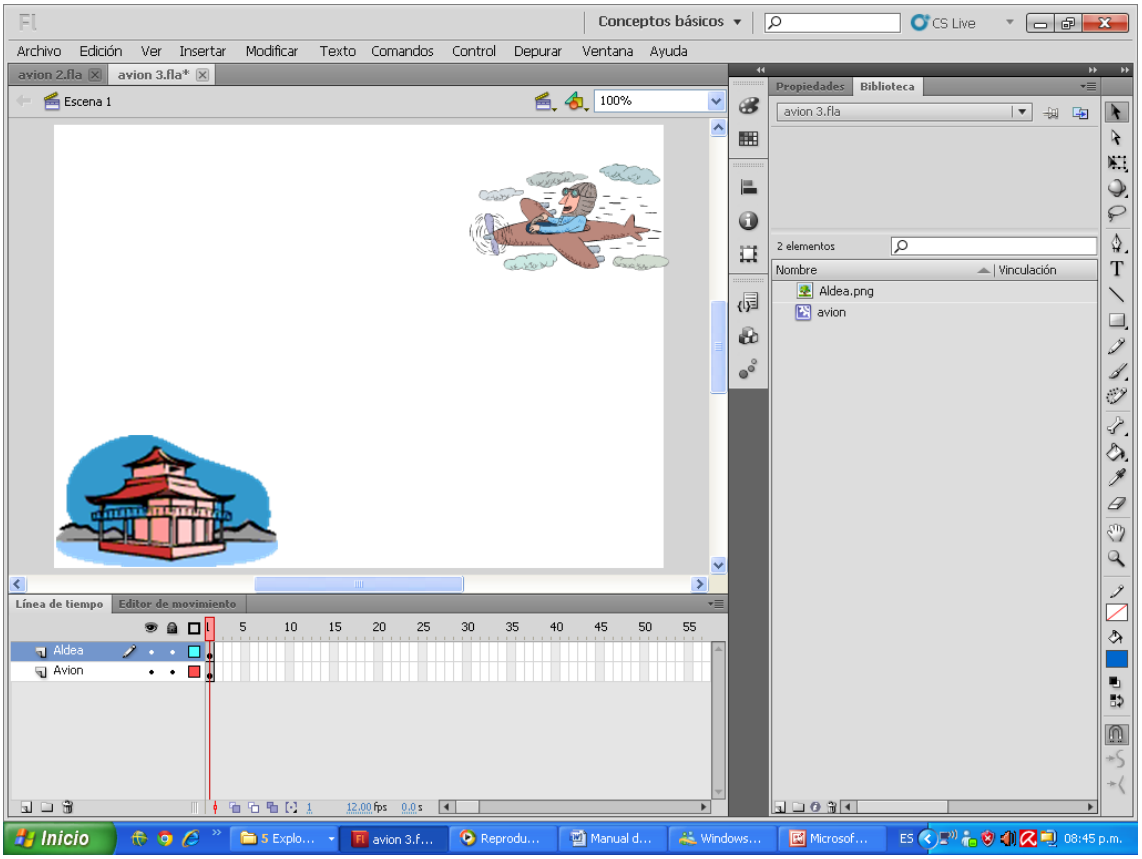
1. **Inicie Flash** y abra el archivo **avión** que su instructor le proporcionara

Capas

2. Inserte una capa nueva y nómbrela **Aldea y** colóquela debajo de la capa **Avión**

Importar

3. Colóquese en el **fotograma 1** de la capa **Aldea** e importe al Escenario la imagen **Aldea** que su instructor le proporcionara
4. Coloque su imagen **Aldea** como se muestra a continuación



Capa

5. Cree una nueva capa que se llama **bomba** y colóquela debajo de la capa **aldea**

Importar

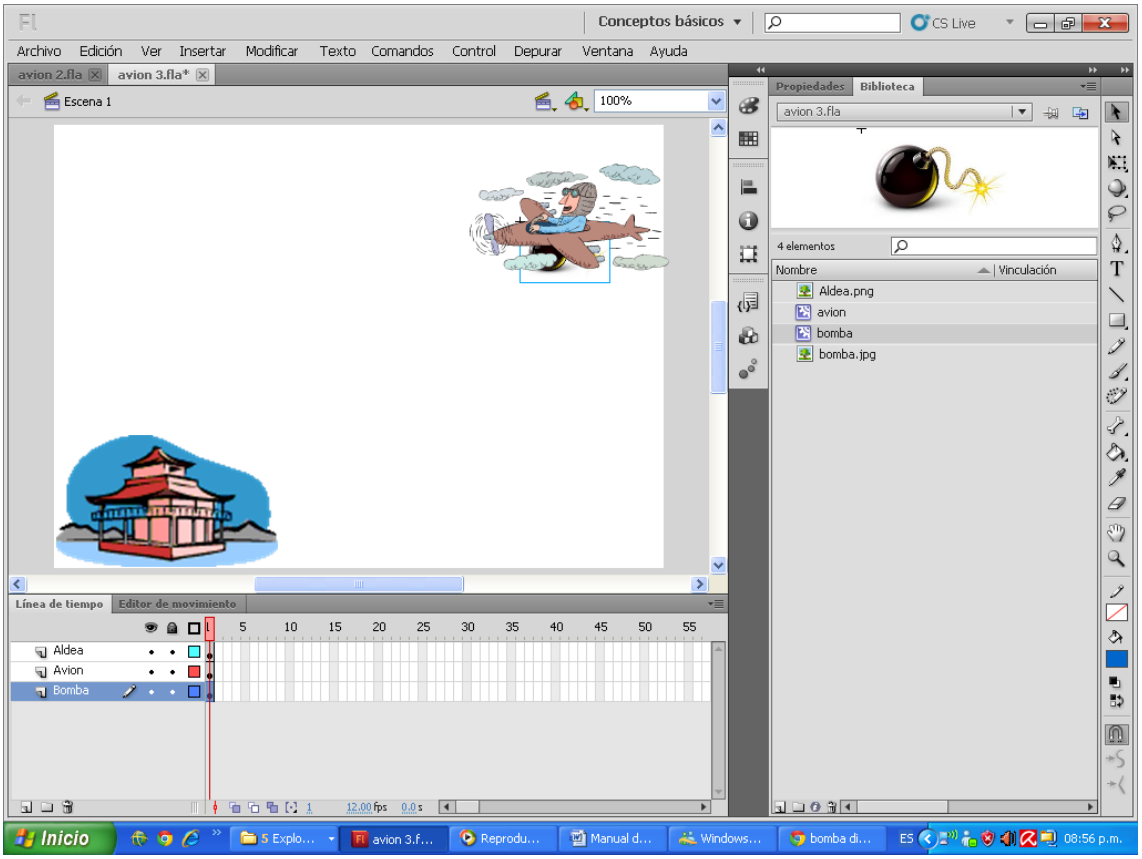
6. Colóquese en el **fotograma 1** de la capa **Bomba** e **importe** la imagen **Bomba** al **Escenario**, que su instructor le proporcionara

Símbolos

7. **Convierta a símbolo** su imagen **bomba** presionando **F8** como **nombre** póngale **bomba** y el **comportamiento** será **clip de película**

Tamaño

8. Cambie el tamaño de su bomba utilizando el panel **Transformar** (**Control T**) habilitando la opción **restringir** y colocándola a **30**% de su tamaño **original** además muévala debajo del avión como se muestra en la imagen



Fotograma Clave

9. Haga clic en el **fotograma 15** de las **3 capas** e Inserte un **fotograma clave.**
10. Haga clic en el **fotograma 15** de la capa **avión** y después seleccione su **avión** y desplácelo a la **izquierda** fuera del **escenario**.
11. Haga clic en el **fotograma 15** de la capa **bomba** y muévala **encima** de la **aldea**

Interpolación

12. Inserte **Interpolación de Movimiento** en los **fotogramas 1 de las capas avión y bomba**

Reproducir

13. Presione **Control Enter** para probar su animación

Capas

14. Inserte una nueva **capa** y llaméela **sonido**.

Importar

15. **Importe a la biblioteca** el archivo **Avión** que su instructor le proporcionara
16. Presione **Control L** para mostrar su biblioteca
17. Haga clic en el **fotograma 1 de su capa sonido** y **arrastre de la biblioteca al escenario** el archivo de **sonido avión** deberá aparecer en la capa **Sonido** unas ondas mostrando el sonido.

Reproducir

18. Presione **Control enter** para ver la animación.

Efectos de Sonido

19. Haga clic en la cualquier parte de la onda de la capa sonido y utilizando el panel **propiedades** en **efectos** coloque **Canal Izquierdo** presione **control enter** para ver su animación, se deberá oír en una sola de las bocinas.
20. Cambie el efecto a hora a **canal derecho** y pruebe su animación para darse cuenta que ahora se oye en la otra bocina.
21. Cambie a **aumento progresivo** deberá oír un aumento en el volumen.
22. Cambie ahora al efecto **desvanecimiento** deberá oír una disminución en el volumen.

Fotograma Clave

23. Inserte un **fotograma clave** para todas las capas en el **fotograma 40**

Importar

24. **Importe a la biblioteca** el archivo de **sonido Explosión** que su instructor le proporcionara

Fotograma Clave

25. Colóquese en el **fotograma 15** de la capa **sonido** y presione **F6** para insertar un fotograma clave

Biblioteca

26. Presione **Control L** para mostrar la Biblioteca
27. **Arrastre** de la biblioteca hacia el **escenario** el sonido **explosión**.

Reproducir

28. Pruebe animación presionando **Control Enter**

Símbolos

29. Colóquese en el **fotograma 15** de la capa **aldea** y conviértala en **símbolo** presionando **F8** como nombre póngale **aldea** y comportamiento de **clip de película**
30. Colóquese en el **fotograma 40** de la capa **aldea** y conviértala en símbolo presionando **F8** como nombre póngale **aldea1** y comportamiento de **clip de película**

Tinta

31. Colóquese en el **fotograma 15** de la **capa aldea** seleccione su **aldea** y en las propiedades coloque la **tinta en 50% con color rojo**
32. Colóquese en el **fotograma 40** de la **capa aldea** seleccione su aldea y en las propiedades coloque el **tinta en 90% con color rojo**

Interpolación

33. Colóquese en el **fotograma 15** de la **capa aldea** y agregue una **interpolación de movimiento**
34. Presione **Control enter** para probar su animación
35. Guarde su práctica con el nombre de **Practica 6-3**