Flash CS 5

Sesión de Trabajo 8

En este documento tendrás la oportunidad de poner en practica el concepto de mascaras de movimiento, comenzaremos además con la administración de escenas, completaremos el proyecto con la inserción de sonidos

Temas a Practicar

---

1. **Iniciando el programa**
2. **Herramientas de Diseño**
    a. **Texto**
3. **Alienar**
    a. **Mediante Coordenadas**
    b. **Al Escenario**
4. **Fotogramas**
    a. **Claves**
    b. **Copiar**
5. **Separar Texto**
6. **Interpolación**
    a. **De Forma**
    b. **De Movimiento**
7. **Propiedades del Documento**
    a. **Velocidad**
8. **Capas**
9. **Mascaras**
10. **Símbolos**
    a. **Intercambiar**
11. **Sonidos**
    a. **Insertar**
    b. **Configuración**
12. **Biblioteca**
13. **Escenas**

a. **Insertar**

14. **Transformar**
    a. **Tamaño**
15. **Color**
    a. **Alfa**
16. **Reproducir Animación**

Practica 8

Interpolación de Forma

Iniciando Flash

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

Texto

2. Tome la **Herramienta** de **Texto,** haga clic en **Propiedades** y seleccione el tipo de letra **Snap ITC ,** el Tamaño **200** y seleccione un **color** con un **tono morado** que usted elija
3. Haga clic en el escenario y con **mayúscula** escriba la letra C

Coordenadas X Y

4. Haga clic en **Propiedades** y coloque el parámetro **Y en 100** (posición vertical de la letra en el Escenario) y **X en 200** (posición horizontal de la letra en el Escenario)

Fotograma Clave

5. Haga clic en el **fotograma 10** y presione **F6** (fotograma Clave)
6. Inserte **Fotogramas Claves** utilizando **F6**, de **10** en **10** hasta **el 120** (10,20,30,40,50,etc)
7. Haga clic en el **fotograma 10** y con la herramienta de selección doble clic en la letra **C** y cámbiela por una **E** (mayúscula)
8. Repita el proceso anterior cambiando las letras C como se indica

Fotograma	**Cambia la "C" por**

20	**C**
30	**A**
40	**T**
50	**I**
60	**9**
70	**7**
80	**O**
90	**S**
100	**A**
110	**M**
120	**A**

Reproducir

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

Ahora vamos a realizar la interpolación de forma que es una transformación de una forma a otra. Antes de ello deberemos convertir las letras a formas vectoriales de Flash a este proceso se le conoce como **Separar** y se realiza con la combinación de teclas **Control B** o **Modificar Separar,** este proceso se deberá realizar 2 veces

Separar

10. Haga clic en el **fotograma 1** haga clic en su letra **C** que se encuentra en el escenario y presione **Control B** , en 2 ocasiones
11. Repita el proceso anterior con las demás letras

Interpolación de forma

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

13. Cree **interpolaciones de Forma** en los demás fotogramas

Reproducir

14. Presione **Control Enter** para ver su presentación

Velocidad

15. Coloque la velocidad a **6 fotogramas** por segundo
16. Cambie colores de las letras un color diferente a cada letra, el que usted elija
17. Presione **Control Enter** para ver los cambios
18. Guarde su práctica con el nombre de **Practica 8-1**

Máscara en Movimiento

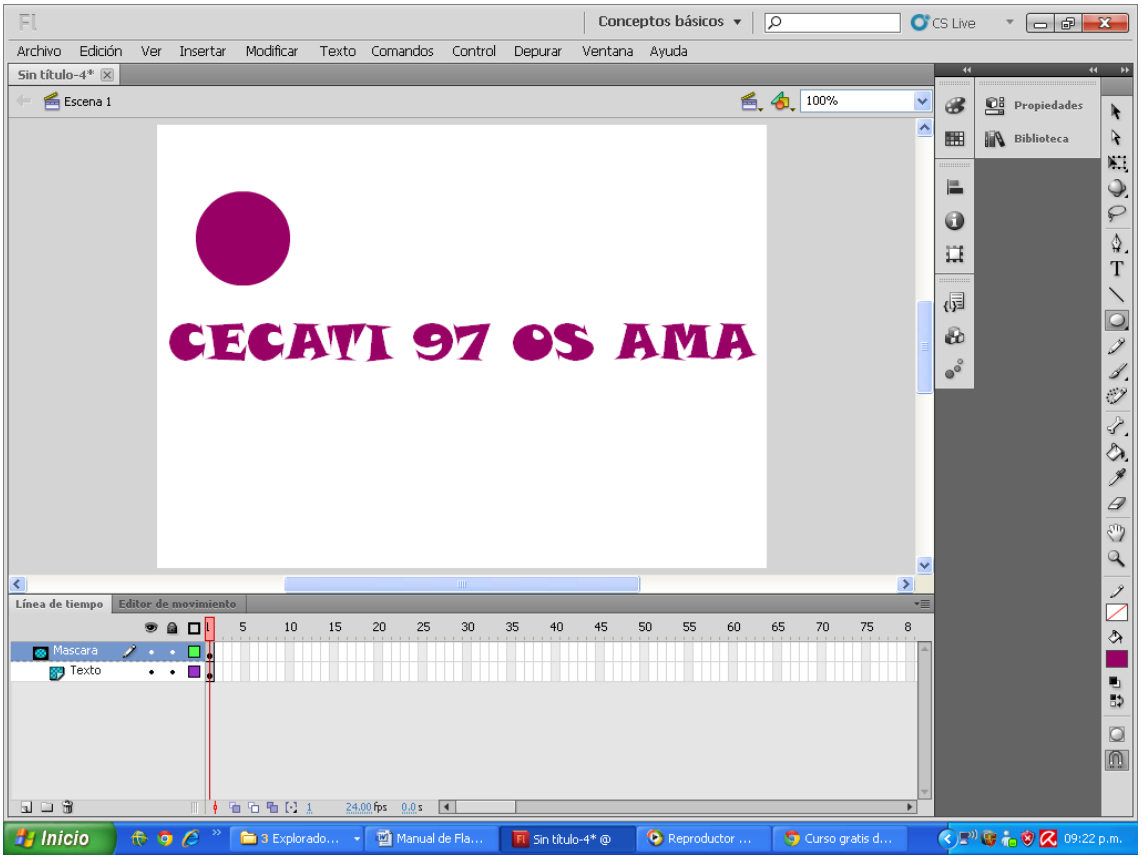
1. Abre un nuevo archivo **ActionScript 3** desde el menú **Archivo** → **Nuevo**.

Capas

2. Cámbiale el nombre a la **Capa1** por **Mascara**
3. Crea una nueva capa y llámala **Texto** y colócala debajo de la capa **Mascara**

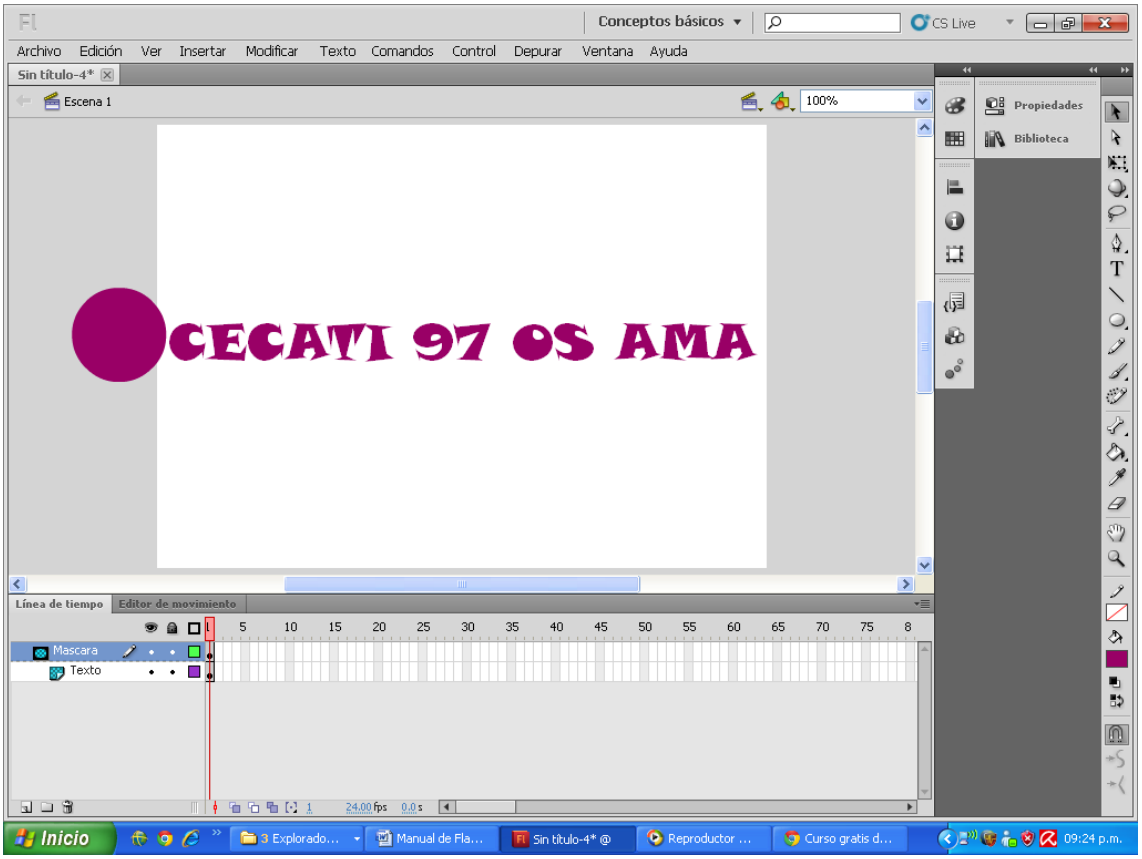
Mascaras

4. Haz **clic derecho** sobre la **capa Mascara** y selecciona la opción **Mascara**
5. **Desbloque** ambas capas, presionando el **candado**
6. En la capa **Texto** haz clic en el **fotograma 1** y escribe en el Escenario **CECATI 97 OS AMA**. Con **Mayúsculas** tipo de letra **Snap ITC** y tamaño **45** elige tu el color que te agrade
7. Selecciona el **fotograma 1** de la capa **Máscara**, dibuja un círculo en él.



Símbolo

8. Haz **doble clic** con la herramienta de selección en el **círculo** y conviértelo en un **símbolo** del tipo **Clip de película** como nombre ponle **circulo** para ello presiona **F8**.
9. Selecciona el símbolo que acabamos de crear y muévelo a la izquierda del texto sin taparlo (da igual si sale de la Escena).

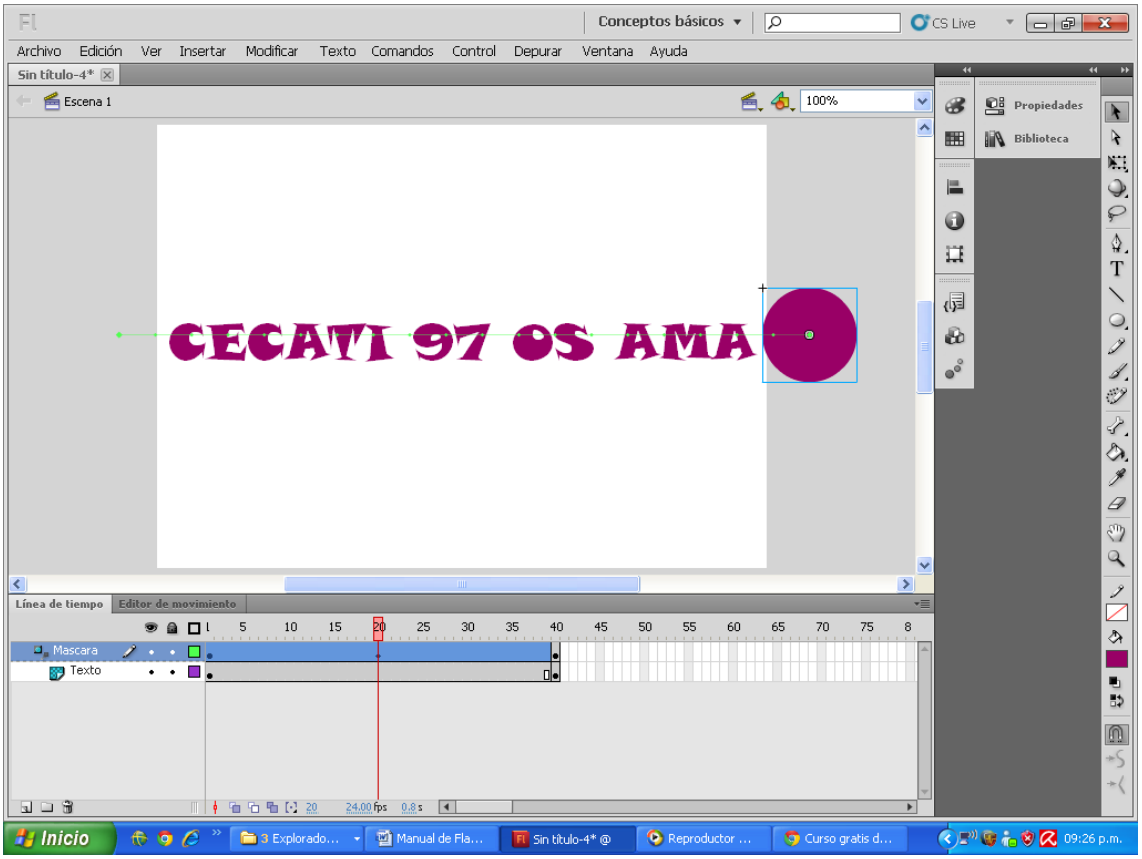


Fotograma Clave

1. Selecciona el **fotograma 20** de ambas capas y crea un nuevo fotograma clave, pulsando la tecla **F6**.

Interpolación

2. Haz clic derecho sobre el **fotograma 1** de la capa **Máscara** y selecciona **Crear interpolación de Movimiento**.
3. Sitúate en el fotograma **20** de la capa Máscara.
4. Selecciona el **círculo**, y con la tecla **Shift** pulsada, para desplazarlo en **horizontal**, muévelo hasta la derecha del texto (sin taparlo).

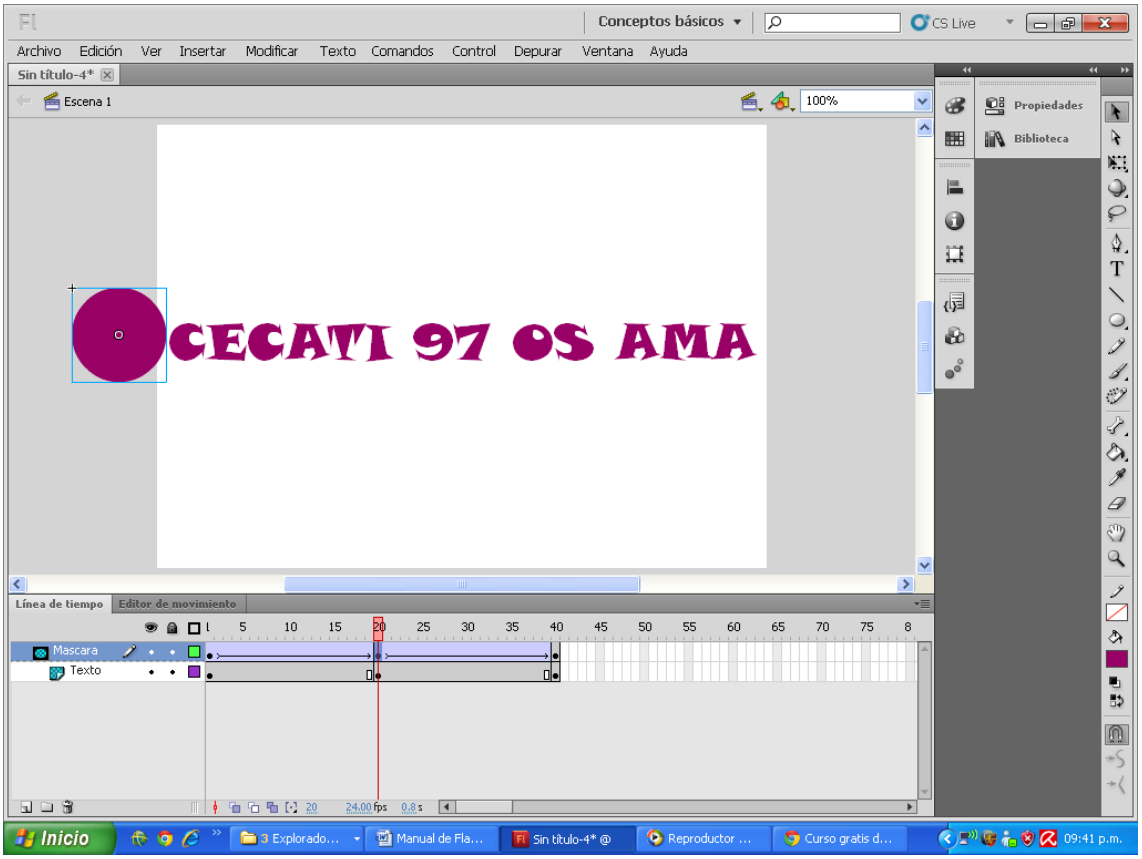


Fotograma Clave

1. Selecciona el **fotograma 40** de ambas capas y crea un nuevo **fotograma clave**, pulsando la tecla **F6**.

Interpolación

2. Haz clic derecho sobre el **fotograma 20** de la capa **Máscara** y selecciona **Crear interpolación de Movimiento**.
3. Sitúate en el fotograma **40** de la capa **Máscara**.
4. Selecciona el círculo, y con la tecla **Shift** pulsada, para desplazarlo en **horizontal**, muévelo hasta la izquierda del texto (sin taparlo).



Reproducir

5. Prueba la película presionando **Control Enter**
6. Guarde su práctica con el nombre de **Practica 8-2**

Máscara en Movimiento con imágenes

1. Inicie Flash y abra un documento **Nuevo Action Script 3.0**

Capas

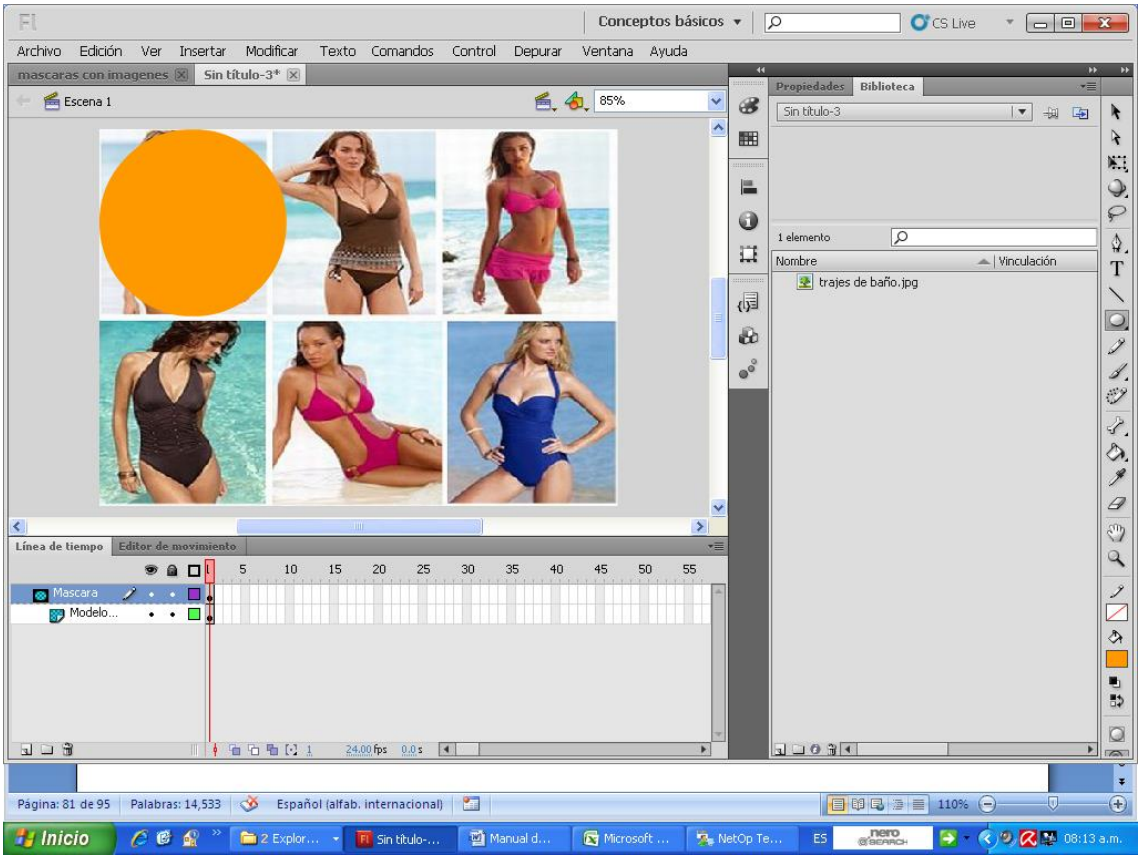
2. Cambie el nombre de la **capa1** por **Modelos Traje de Baño**
3. Cree una nueva Capa que se llame **Mascara** y coloque la encima de la capa **Modelos Traje de Baño**
4. Colóquese en el **Fotograma1** de la capa **Modelos Traje de Baño**

Importar

5. Importe al **Escenario** la imagen **Trajes de Baño**

Mascaras

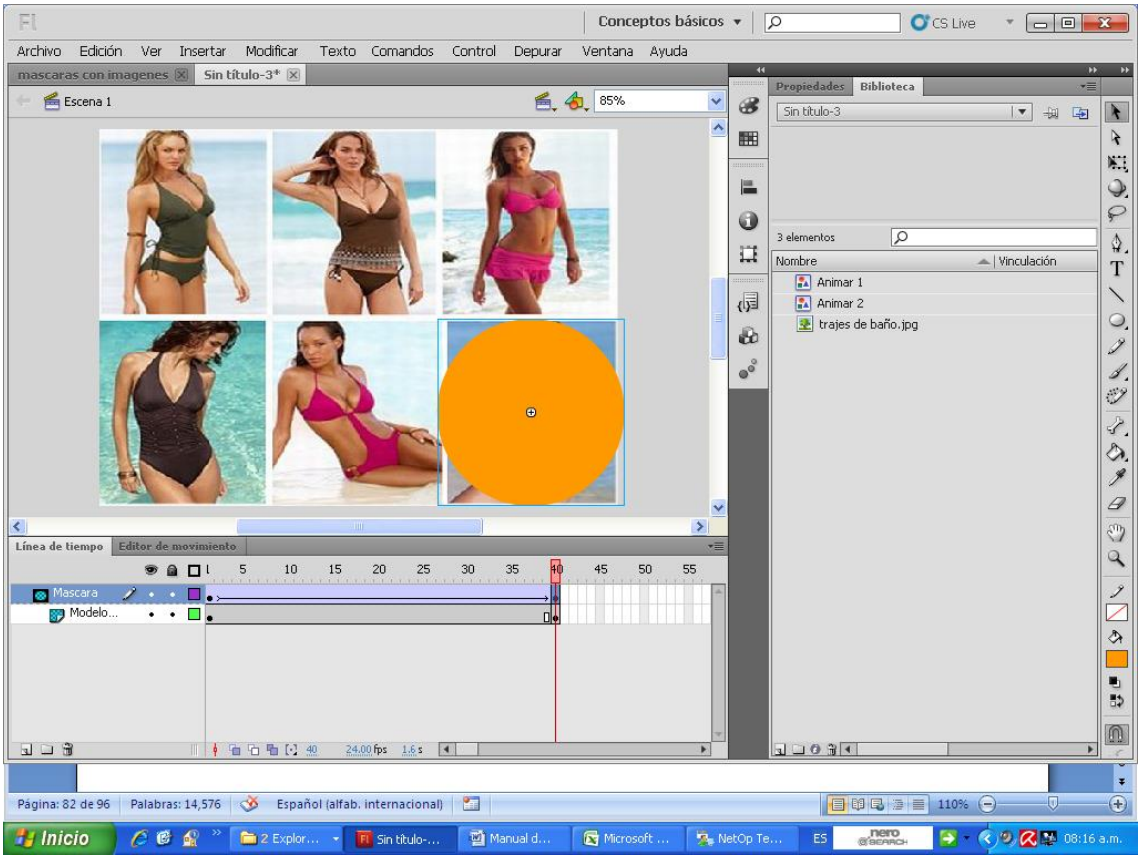
6. Haga **clic derecho** en la capa **Mascara** y seleccione la opción **Mascara**
7. **Desbloque ambas Capas** haciendo clic en la imagen del **candado**
8. Haga clic en el **fotograma 1** de la capa **Mascara** y dibuje un **ovalo**



Fotograma Clave

9. Haga clic en el **fotograma 40** de ambas capas y presione **F6** para crear una **fotograma Clave**

10. Haga clic en el **fotograma 40** de la capa **Mascara** y mueva su ovalo a otra posición



Interpolación

11. Haga clic derecho en el **fotograma 1** de la capa **Mascara** y cree una **Interpolación de Movimiento**

Reproducir

12. Presione **Control Enter** para ver su animación
13. Haga clic en el **Fotograma 5** de la capa **Mascara** y mueva su **Ovalo** a otra posición cualquiera
14. Haga clic en el **Fotograma 10** de la capa **Mascara** y mueva su **Ovalo** a otra posición cualquiera
15. Repita el proceso anterior moviendo su ovalo a diferentes posición en los fotogramas **15,20,25,30 y 35**

Velocidad

16. Cambie la velocidad de su película a **5 fps**

Reproducir

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

Capas

18. Cree una capa que se llame **sonido** y colóquela encima de todas las capas

Importar a la biblioteca

19. Importe a la biblioteca el sonido que su instructor le proporcionara llamado **sonido modelos**

20. Haga clic en el **Fotograma 1** de la capa **Sonido**

21. Presione **Control L** para mostrar la biblioteca

22. Arrastre de la biblioteca al Escenario el sonido modelos

Reproducir

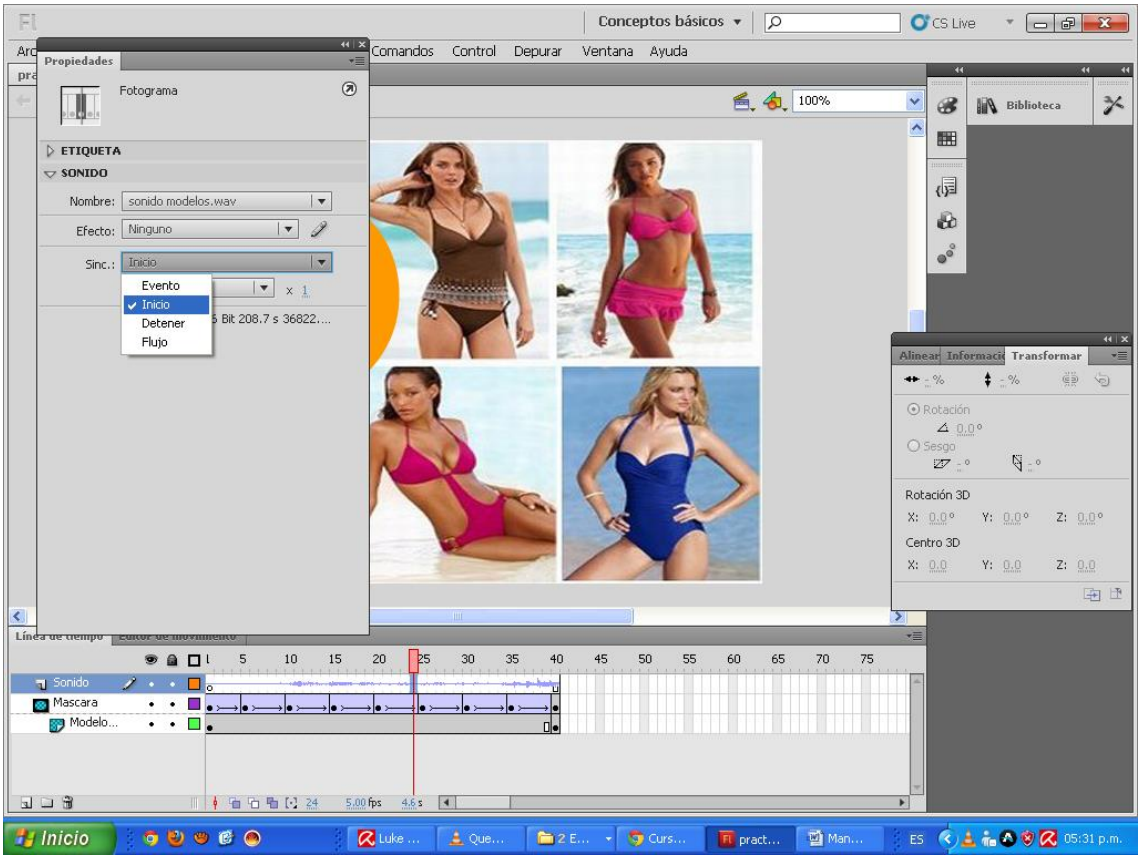
23. Presione **Control Enter** para ver su animación

Observa como el sonido se reproduce varias veces solapándose dando una impresión muy desagradable esto es porque la animación termina y vuelve a repetirse pero el sonido tiene una duración más larga que la animación, para resolver esto cambiaremos la propiedad Sinc de Evento a Inicio

Configuración de Sonido

24. Haz clic en cualquier fotograma de la capa **Sonido**

25. Haz clic en **propiedades** y cambia la **Propiedad Sinc de Evento a Inicio**



Reproducir

26. Presiona **Control Enter** para probar tu animación y comprueba que el sonido no se vuelva a iniciar si aun no ha terminado el anterior
27. Guarde su Practica con el nombre de **Practica 8-3**

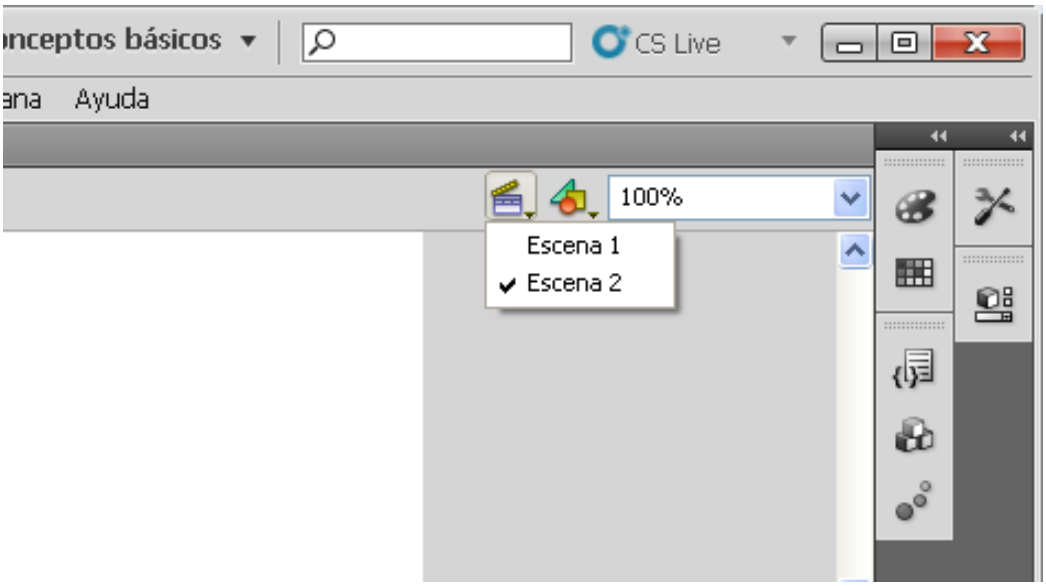
Cuenta a Atrás con Interpolación de Movimiento y control de Escenas

Lo que vamos hacer a continuación es una cuenta regresiva 3, 2, 1 y después que aparezca la practica 8-3, para ello realizaremos esta animación de cuenta regresiva dentro de la misma practica 8-3 pero en una escena diferente, Las escenas de Flash nos permiten organizar una animación por etapas y permiten tener el control para ir de una Escena a otra, veamos el desarrollo de esta animación

1. Inicie Flash y abra su **Practica 8-3**

Insertar Escena

2. Haga clic en el menú **Insertar** y seleccione la opción **Escena**
3. Ahora nuestra **Animación** está formada por 2 escenas y podemos ir de una a otra mediante el botón **Editar Escena**



Texto

4. Tome la **Herramienta de Texto** y utilizando la barra de **Propiedades** seleccione el tipo de letra **Snap ITC** y tamaño **100** seleccione además un **color azul oscuro**

Símbolo

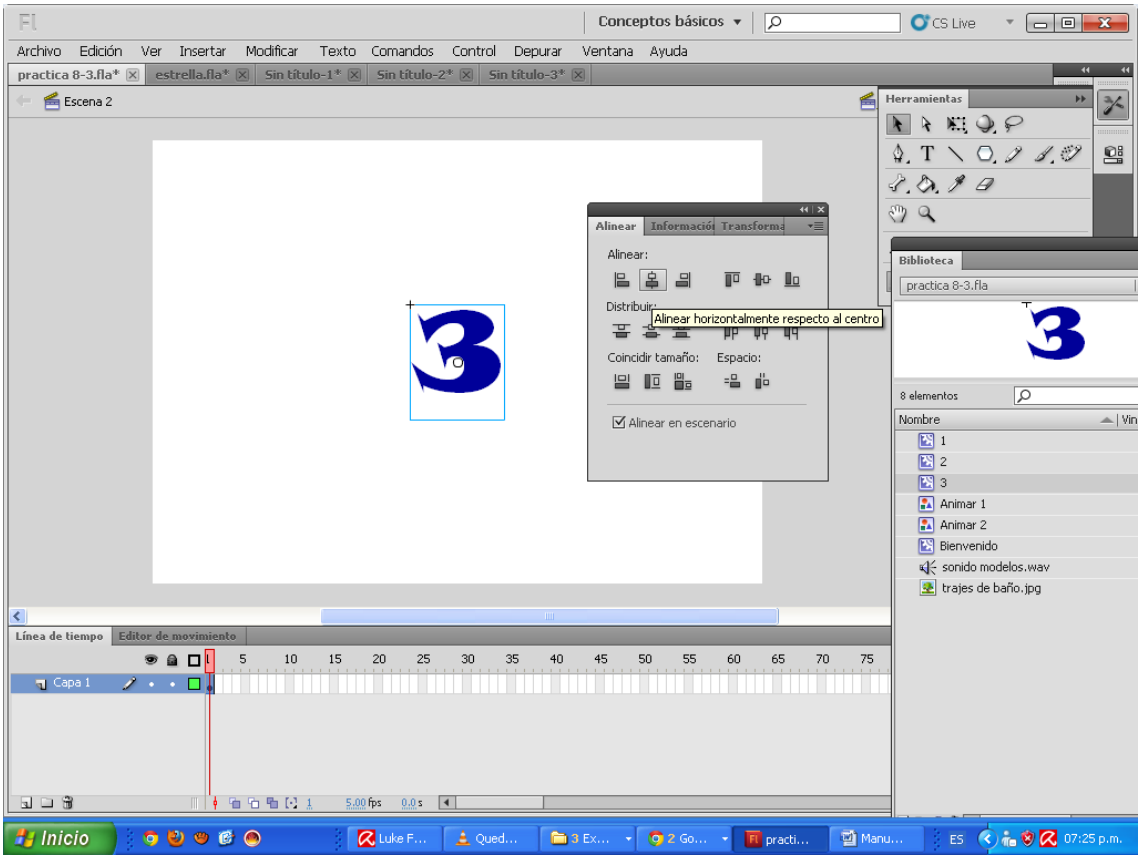
5. Haga clic en el **Escenario** y escriba **1** Conviértalo en **Símbolo** presionando **F8 (**como **Nombre** del símbolo coloque **1** y como tipo escoja **Clip de película** presione **Aceptar),** elimine el símbolo del **Escenario** haciendo clic y presionando **Supr**
6. Haga clic en el **Escenario** y escriba **2** Conviértalo en Símbolo presionando **F8 (**Nombre **2** tipo **Clip de película** presione **Aceptar),** elimine el símbolo del **Escenario** haciendo clic y presionando **Supr**
7. Haga clic en el Escenario y escriba **3** Conviértalo en Símbolo presionando **F8 (**Nombre 3 tipo Clip de película presione **Aceptar),** elimine el símbolo del Escenario haciendo clic y presionando Supr

Biblioteca

8. Presione **Control L** para mostrar su biblioteca, arrastre de la biblioteca al Escenario el símbolo 3, lo vamos a centrar en el Escenario presione **Control K** para mostrar el Panel **Alinear**

Alinear

9. Haga clic en **En Escena** para habilitar la opción **Alinear al Escenario**
10. Haga clic en los botones **Alinear Horizontalmente Respeto al Centro** y **Alinear Verticalmente Respecto al Centro**



Fotograma Clave

11. Haga clic en el **Fotograma 15 y** presione **F6** para crear un **fotograma clave**

Interpolación

12. Hacemos clic derecho en el **Fotograma 1** y seleccionamos la opción **Crear Interpolación de Movimiento**

Tamaño

13. Haga clic en el **Fotograma 15** presione **Control T** y estando activada la opción **Restringir** cambie el tamaño al **300%**

Alfa

14. Haga clic en **Propiedades** y en **Efecto de Color** coloque un **Alfa de 0%**

Ahora repetiremos lo que hicimos con los números 2 y 1 copiando fotogramas

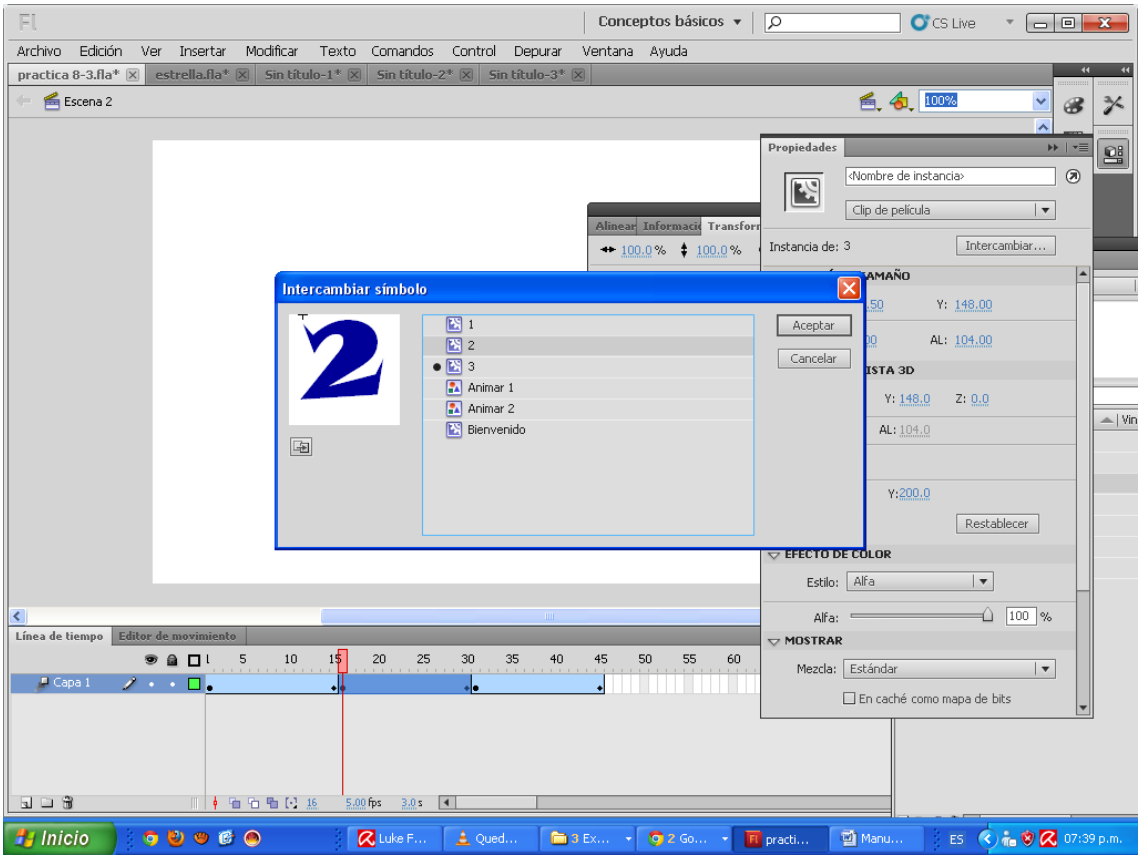
Copiar Fotogramas

15. Seleccionamos los **fotogramas del 1 al 15** después **clic derecho** en esa selección y seleccionamos **Copiar Fotogramas**
16. Hacemos **Clic en el Fotograma 16**, después **clic derecho** y seleccionamos **Pegar Fotogramas**
17. Hacemos Clic en el **Fotograma 31**, después **clic derecho** y seleccionamos **Pegar Fotogramas**

Tenemos 3 Animaciones consecutivas pero todas del numero 3, para solucionarlo vamos a intercambiar símbolos por el que corresponda

Intercambiar Símbolo

18. Hacemos clic en el **Fotograma 16**, Hacemos **clic** en el Escenario en el numero **3** y en **Propiedades,** presionamos el botón **Intercambiar**, seleccionamos el **Símbolo 2** y presionamos **Aceptar**



19. Hacemos clic en el **Fotograma 31**, Hacemos **clic** en el Escenario en el numero **3** y en **Propiedades,** presionamos el botón **Intercambiar**, seleccionamos el **Símbolo 1** y presionamos **Aceptar**

Reproducir

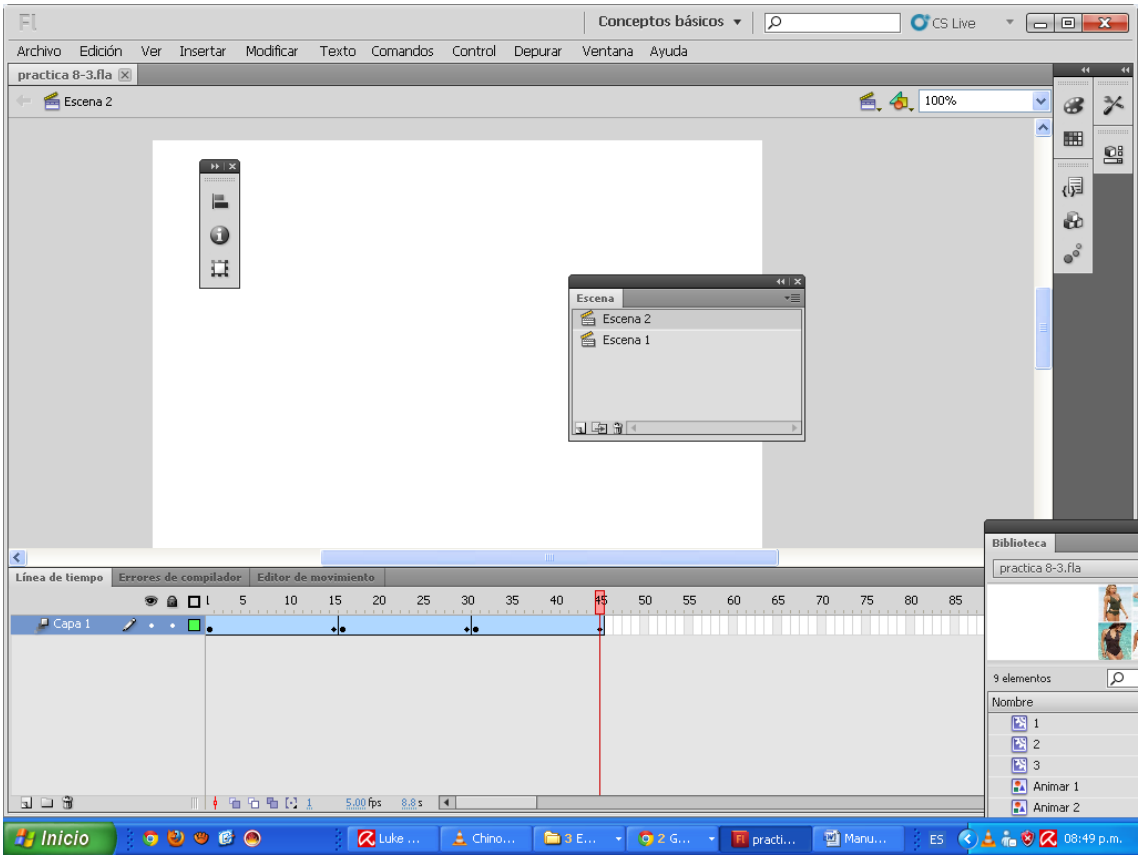
20. Presionamos **Control Enter** para probar nuestra Animación

Nos damos cuenta que Inicia como es lógico con la Escena 1 y sin embargo debe iniciar con la Escena 2

Para hacer el cambio y que inicie con Escena 2 y después con Escena 1 hacemos lo siguiente

Cambiar el inicio de la Escena

21. Presionamos **Mayus F2** aparecerá el Panel Escenas
22. Arrastramos **Escena2** por encima de **Escena1**



Reproducir

23. Presionamos **Control Enter** para probar nuestra **Animación**
24. Guarde su Practica con el mismo nombre **Practica 8-3** simplemente Seleccione el menú de Archivo y seleccione la opción **Guardar**