Flash CS 7

Sesión de Trabajo 7

En este documento encontraras 2 ejemplos que te permitirán practicar la mayoría de los conceptos relacionado con la animación interpolada, nos apoyaremos específicamente de la edición de símbolos y de la inserción de sonido, para ponerle voz a un personaje.

Temas a Practicar

1. **Iniciando el programa**
2. **Edición de Imagen**
    a. **Modificando Dimensiones**
    b. **Extrayendo Parte**
    c. **Clonando**
3. **Importando a la Biblioteca**
4. **Símbolo**
    a. **Creando**
    b. **Editando**
5. **Capas**
    a. **Crear**
    b. **Bloquear**
6. **Fotogramas**
    a. **Claves**
    b. **Quitar Fotogramas**
7. **Transformar**
    a. **Dimensionamiento ancho y Alto**
    b. **Voltear**
8. **Interpolación de Movimiento**
9. **Sonido**
10. **Reproducir Animación**

Practica 7

Animación con sonidos

1. Para la siguiente practica buscamos una imagen de internet de un personaje en este caso nosotros utilizamos la siguiente y la guardamos en nuestra memoria



Cambiando dimensiones de la imagen

1. Utilizando **Photoshop** cambiamos sus dimensiones al tamaño del escenario de Flash **550** por **400** y la guardamos como **thor**

Extrayendo parte de la imagen

2. Con alguna herramienta de selección por ejemplo **lazo o lazo magnético** de **Photoshop** seleccionamos solo la parte de la cara y la llevamos a un archivo nuevo transparente y la guardamos como **cabeza thor** con el formato **GIF**



Clonando la cabeza

3. Con la **herramienta de clonar** clonamos la parte de la cabeza y la guardamos con el nombre **thor sin cabeza**



Abriendo Archivo Nuevo

1. Cerramos **Photoshop** e iniciamos **Flash** un archivo **Nuevo Action Script 3.0**

Importando

2. Importamos a la biblioteca las imágenes **thor, cabeza thor y thor sin cabeza**

Símbolo

3. Abra el menú de **Insertar** y seleccione la opción **Nuevo Símbolo**, como nombre del símbolo coloque **Thor animado**, el tipo será **Clip de Película** presione **Aceptar**

Capas

4. Llame a la **Capa 1 Cabeza**
5. Cree una nueva capa y llámela **Cuerpo**
6. Coloque la capa **Cabeza** encima de la capa **Cuerpo**

Biblioteca

7. Haga clic en el **Fotograma 1** de la capa **Cabeza** presione **Control L** para mostrar la biblioteca y arrastre de la biblioteca al **Escenario** la imagen **Thor Cabeza**

Símbolo

8. Presione **F8** para convertirlo en símbolo como nombre póngale **Símbolo Cabeza**, de tipo **Clip de Película** y presione **Aceptar**
9. Haga clic en el **Fotograma 1** de la capa **Cuerpo** presione **Control L** para mostrar la biblioteca y arrastre de la **Biblioteca** al **Escenario** la imagen **Thor sin cabeza (**este no lo vamos a convertir en símbolo porque no se moverá el cuerpo solo la cabeza)
10. Acomode su cuerpo para que quede bien ensamblado con la cabeza, pero no mueva la cabeza para no variar la posición

Fotograma Clave

11. Seleccione los **Fotogramas 12** de ambas capas e inserte un fotograma clave **F6**

Bloquear

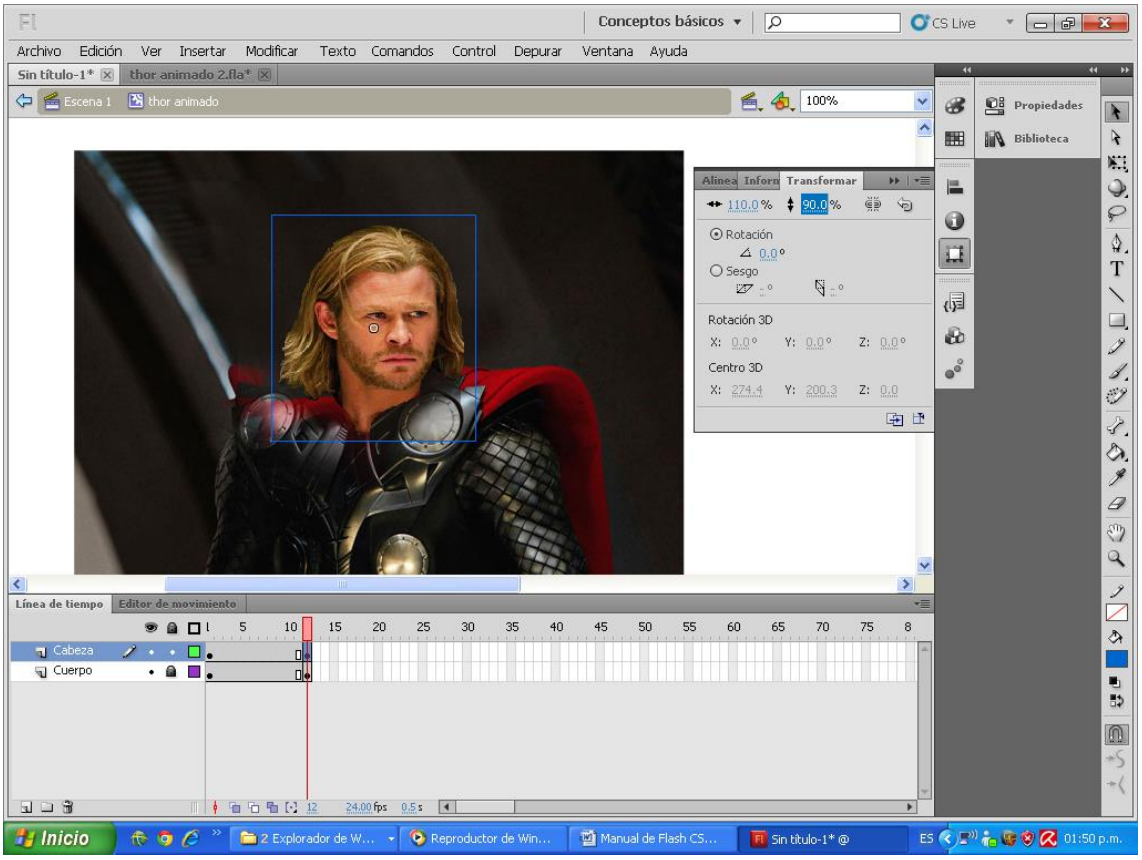
12. **Bloquee** la capa **Cuerpo**

Vamos a aplastar la cabeza ligeramente menos alta y más ancha cuidando que no se mueva de la parte del cuello, esto para simular que está hablando

13. Haga clic en el **fotograma 12** de la capa cabeza

Dimensiones

14. Presione **Control T** para mostrar el panel **Transformar deshabilite** la opción **Restringir** y coloque **110%** de **ancho** y **90%** de **alto**



Interpolación

1. **Cree una interpolación de Movimiento** en el **fotograma 1** de la capa **Cabeza**

Fotograma Clave

2. Haga **clic** en los **fotogramas 15** de ambas capas e inserte un **Fotograma Clave F6**

Esto es solo para realizar una ligera pausa de 3 fotogramas

3. Haga **clic** en el **fotograma 26** de ambas capas e inserte un **Fotograma Clave F6**

Dimensionamiento

4. Colóquese en el **fotograma 26 de la capa cabeza** y utilizando el panel **Transformar,** deshabilitada la opción **Restringir** coloque **100% ancho 100% alto**

Interpolación

5. Cree una **interpolación de movimiento** en el **fotograma 15** de la capa **Cabeza**
6. Regrese a **Escena 1**

Capas

7. Llame a la **Capa 1 Thor Animado**
8. Presione **Control L** para mostrar la biblioteca y arrastre el **símbolo thor animado** al **escenario** acomódelo para quede perfectamente alineado

Reproducir

9. Presione **Control Enter** para ver su animación
10. Inserte una **capa** y llámela **sonido**

Importando Sonido

11. **Importe** a la biblioteca el archivo de **sonido "sonido thor enojado**" que su instructor le proporcionara
12. Haga clic en el **fotograma 1** de la capa **sonido**
13. Presione **Control L** para mostrar la biblioteca
14. Arrastre el **sonido thor enojado** al **escenario**
15. Colóquese en el **fotograma 300** de ambas capas y presione **F6**

Reproducir

16. Presione **Control Enter** y observe que vuelve a empezar el sonido sin haber terminado y esto se escucha muy mal

Ajustando fotogramas al final del sonido

17. Estando seleccionado ambos fotogramas arrástrelos hasta la posición **520** y dese cuenta que se ven las ondas de sonido y se ve que ahí termino

Reproducir

18. Presione **Control Enter** para probar su animación
19. Guárdela con el nombre de **Practica 7-1**

Reforzando Conceptos

1. Realice una práctica como la que acaba de realizar incluyendo los siguientes pasos:
    a. Buscando su personaje en google imágenes
    b. Utilizando Photoshop para tomar la cabeza en un nuevo archivo transparente gif y clonando la cabeza
    c. Impórtelos a un archivo flash
    d. Realice su símbolo animado creando sus interpolaciones clásica
    e. Grabe su sonido tomando en cuenta los siguientes pasos
        i. Configure para grabar desde el micrófono para ello:
            1. Entre al **Panel de Control**
            2. Haga doble clic en **Dispositivos de Sonido y Audio**
            3. Haga clic en **Propiedades Avanzadas**
            4. Haga clic en el menú **Opciones** y después **Propiedades**
            5. En **Dispositivo Mezclador** seleccione El que corresponda a su tarjeta de sonido y que además se especifique como **Audio Input**
            6. Habilite todas las opciones que le aparezcan entre ellas **Volumen del Micrófono** y **Control de Grabación** y presione **Aceptar**
            7. Conecte su micrófono
        ii. Entre a la aplicación de Windows **Grabadora de Sonidos** (**Inicio – Todos los programas – Accesorios – Entremetimiento – Grabadora de Sonidos)**
        iii. Presione el botón **REC** (color rojo)
        iv. Comience a Hablar
        v. Al terminar presione **Stop**
        vi. Agregué **efectos** utilizando el menú de **efectos**
        vii. Guarde su sonido
    f. Inserte su sonido y busque el final de su animación.

2. Guárdela con el nombre de **Practica 7-2**

Animación con sonidos parte 2

Ahora realizaremos una variante a la animación de Thor para un público lo que haremos es que gire la cabeza como si estuviera dando un discurso volteando a ambos lados del escenario

1. Inicie Flash y **abra** el archivo **Practica 7-1**
2. **Guárdelo** con el nombre de **Practica 7-3**

Editando Símbolo

3. Haga **doble clic** en el símbolo de **thor animado** que se encuentra en el escenario para editarlo
4. Haga clic en el **Fotograma 13** de la capa **cabeza** presione **shift** y haga clic en el **fotograma 26** de la capa **cuerpo** con lo cual quedaran seleccionados estos fotogramas

Quitar Fotogramas

5. Haga **clic derecho** dentro de esta selección y seleccione la opción **Quitar Fotogramas**

Fotograma Clave

6. Haga clic en el **fotograma 13** de ambas **Capas** y presione **F6** para insertar un **fotograma Clave**

Voltear

7. Haga clic en el **fotograma 13** de la capa **Cabeza** abra el menú **Modificar** y seleccione la opción **Transformar** y después la opción **Voltear Horizontalmente**

Fotograma Clave

8. Seleccione los **fotogramas 25** de ambas capas y presione **F6**

Dimensionamiento

9. Haga clic en el **fotograma 25** de la capa **cabeza** y presione **Control T** para que aparezca el panel **Transformar** coloque **100% y 100% en ancho y alto** deshabilitada la opción **restringir**

Interpolación

10. Cree una interpolación de movimiento en el fotograma 13 de la capa Cabeza

Reproducir

11. Regrese a **Escena 1** y presione **Control Enter** para ver su animación
12. Guarde su Practica con el mismo nombre **Practica 7-3**

Reforzamiento

1. Haga que su personaje de la **Practica 7-2** gire la cabeza como si estuviera hablando en un discurso
2. Guárdelo con el nombre de **Practica 7-4**