Flash CS 5

Sesión de Trabajo 4

En este documento encontraras un ejemplo de cómo aprovechar la potencia de los símbolos para generar películas anidadas, es decir películas dentro de películas, comprendiendo este concepto las posibilidades creativas son infinitas, ya que se maximizan las potencias.

Temas a Practicar

1. **Iniciando el programa**
2. **Concepto de Anidacion**
3. **Símbolo**
    a. **Clip de Película**
4. **Biblioteca de Símbolos**
5. **Fotograma Clave**
6. **Interpolación de Movimiento**
7. **Transformar**
    a. **Girar**
    b. **Dimensionando**
8. **Escena**
9. **Instancia**
10. **Alineación mediante coordenadas X Y**
11. **Alineando al origen**
12. **Capas**
13. **Reproducir Animación**

Practica 4

Películas dentro de Películas

Un símbolo puede funcionar como una película y esta ser insertada en la Escena Principal para ello veamos el siguiente ejemplo

1. Abra el archivo **molinillo**
2. Haga clic en el **molinillo** y presione **Control C** para copiarlo.

Insertando Símbolo

3. Abra el menú **Insertar** y seleccione la opción **Nuevo Símbolo**
4. Como nombre del símbolo coloque **Rueda** y el tipo **Clip de Película** y presione el botón de **Aceptar**

En este momento entramos en un nueva película llamada Rueda, la película principal donde estamos antes se llama Escena1 ¡ojo!

5. Presione **Control V** para pegar el molinillo

Insertando Fotograma Clave

6. Colóquese en el **Fotograma 3** e inserte un Fotograma Clave **(F6)**

Interpolación de Movimiento

7. Haga clic derecho en el **fotograma 1** e inserte una **Interpolación de movimiento**

Girar

8. Haga clic en el **Fotograma 1** y utilizando el Panel **Transformar** (Control T) coloque **180 grados** en **girar**

Con esto terminamos la película Rueda, lo que hicimos es simple hacer que la ruede gire de 180 a 0 grados y como vuelve a iniciar para que siempre estará girando.

Escena principal

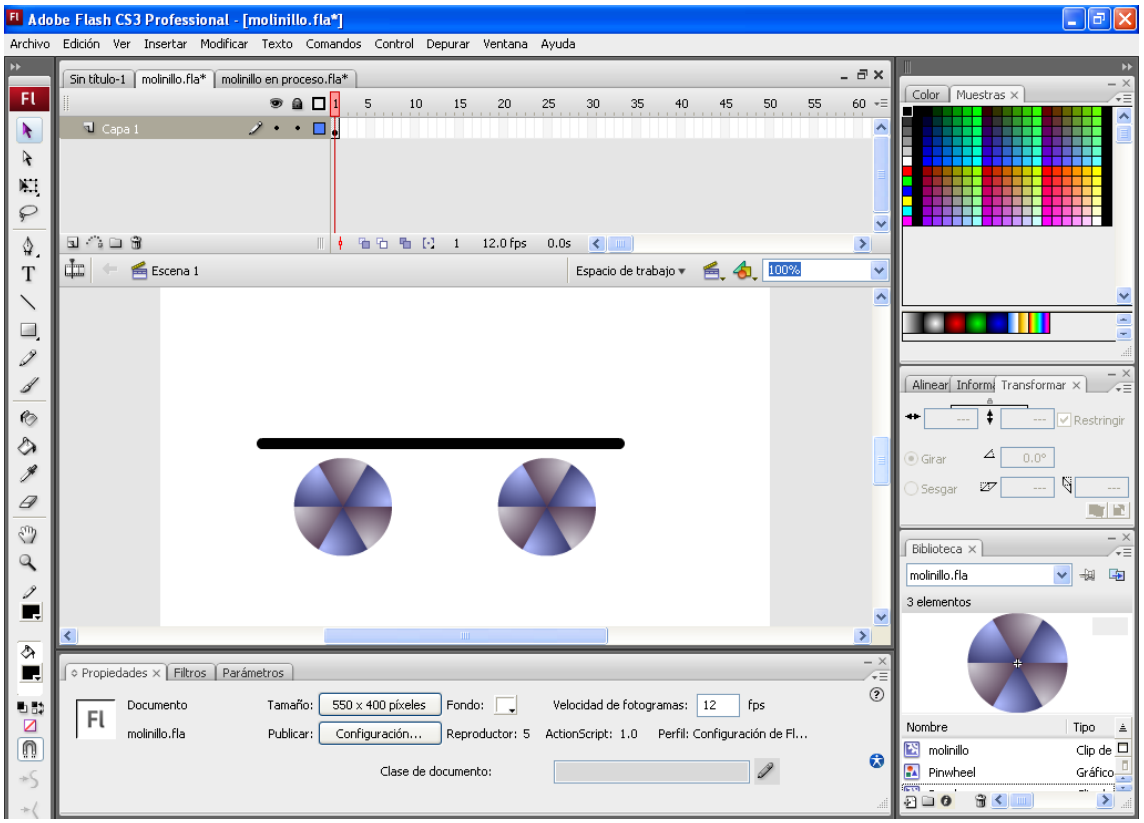
9. Regrese a **Escena1** (Presione en Escena1 debajo de la línea del tiempo)
10. **Borre la imagen del molinillo (clic y Supr)**

Reproducir Película interior en escena principal

11. De la **Biblioteca** arrastre el símbolo **rueda** para crear una **instancia** del Símbolo, presione **Control Enter** para ver la película.
12. Cierre el reproductor de Flash y arrastre otro símbolo del molinillo al escenario y presione **Control Enter**

Apoyo Coordenada Y

13. Acomode sus 2 ruedas con el mismo parámetros **Y** para queden alineadas horizontalmente y después dibuje una línea bastante gruesa (10 pixeles) como se muestra en la siguiente figura



Importando a la biblioteca

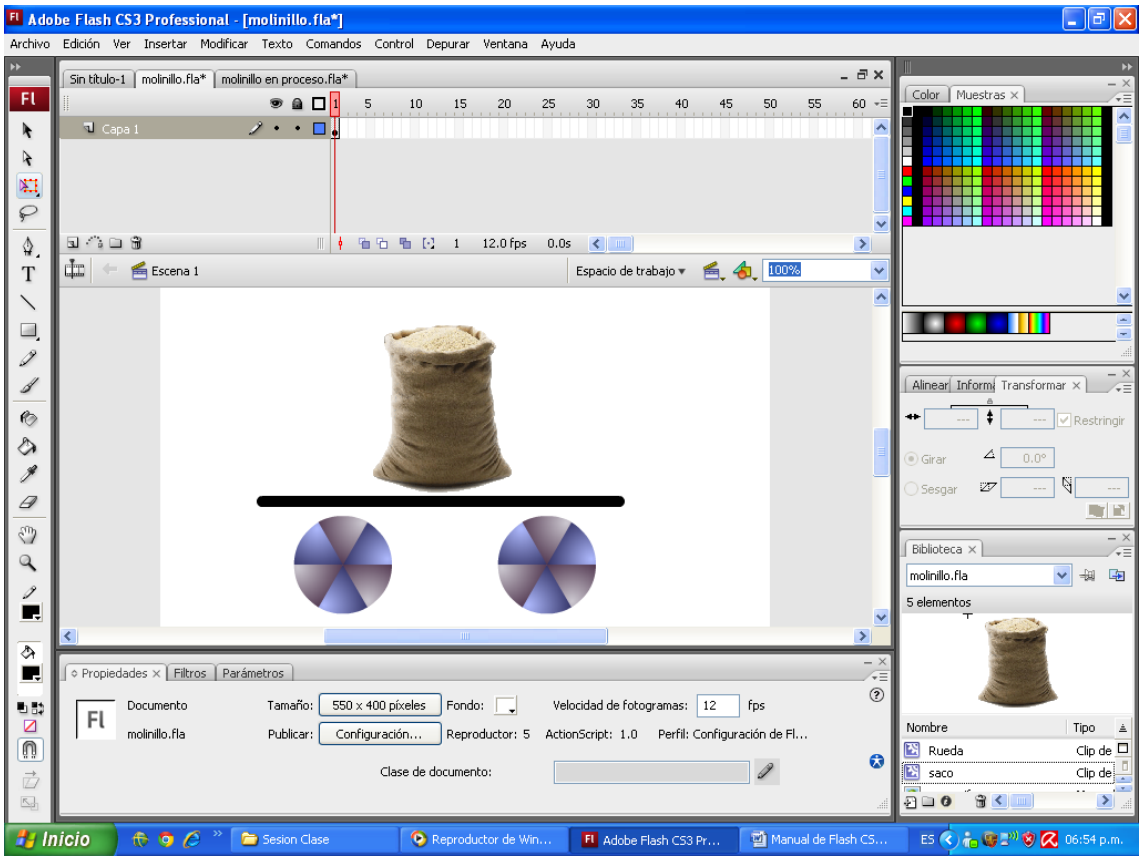
14. **Importe** a la biblioteca (**Archivo** – **Importar**) la imagen **saco** que su instructor le proporcionara
15. De la biblioteca arrastre la imagen saco al escenario

Convirtiendo a Símbolo

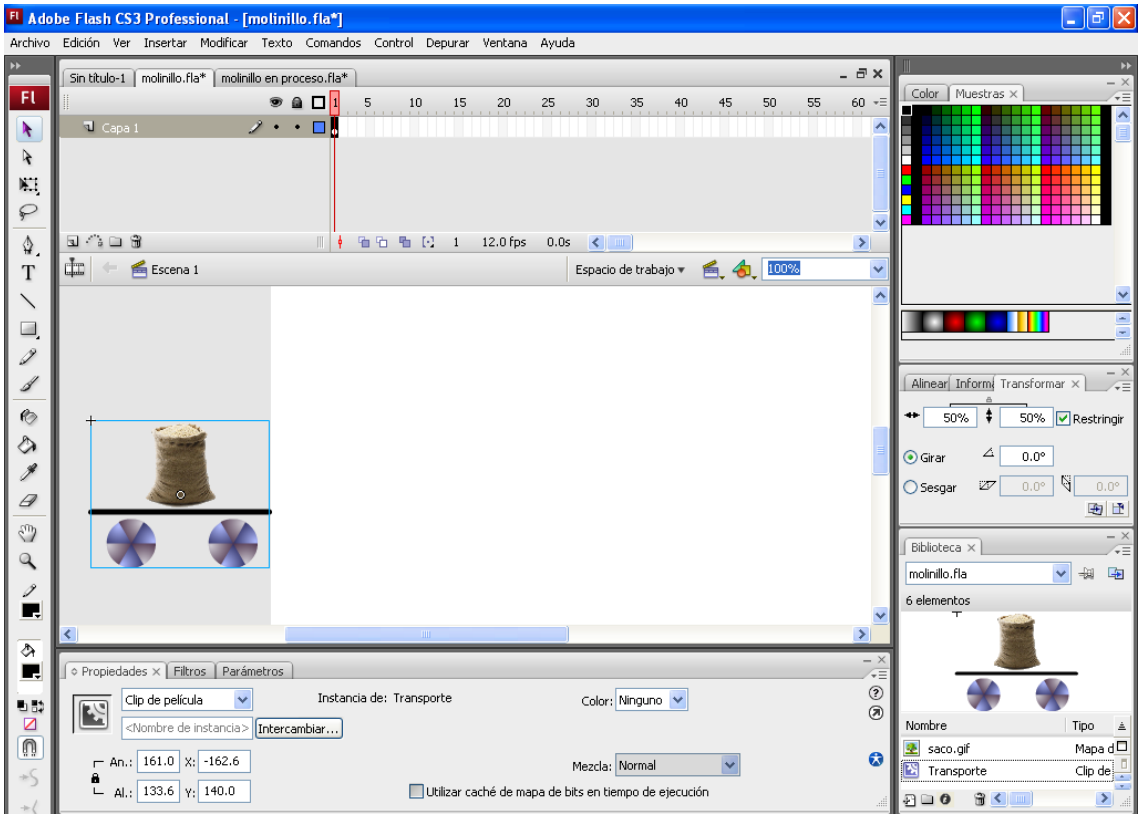
16. Presione **F8** para convertirla a símbolo póngale de nombre **saco** y el Tipo será **Clip de película** presione **Aceptar**

Dimensionando

17. Utilizando la herramienta de **Transformación Libre** cambie el tamaño para que aparezca como se muestra a continuación



18. Con la herramienta de **Selección** seleccione todo y conviértalo en símbolo **F8** con el nombre de **Transporte** y tipo **Clip de Película**
19. Utilizando el panel **Transformar** cambie las dimensiones al **50**% habilitando la opción **Restringir**
20. Coloque su transporte a la izquierda ligeramente fuera del escenario como se muestra en la imagen



Alineando

21. Alinee a **140** en el parámetro **Y** de la **barra de propiedades**

Interpolación de Movimiento

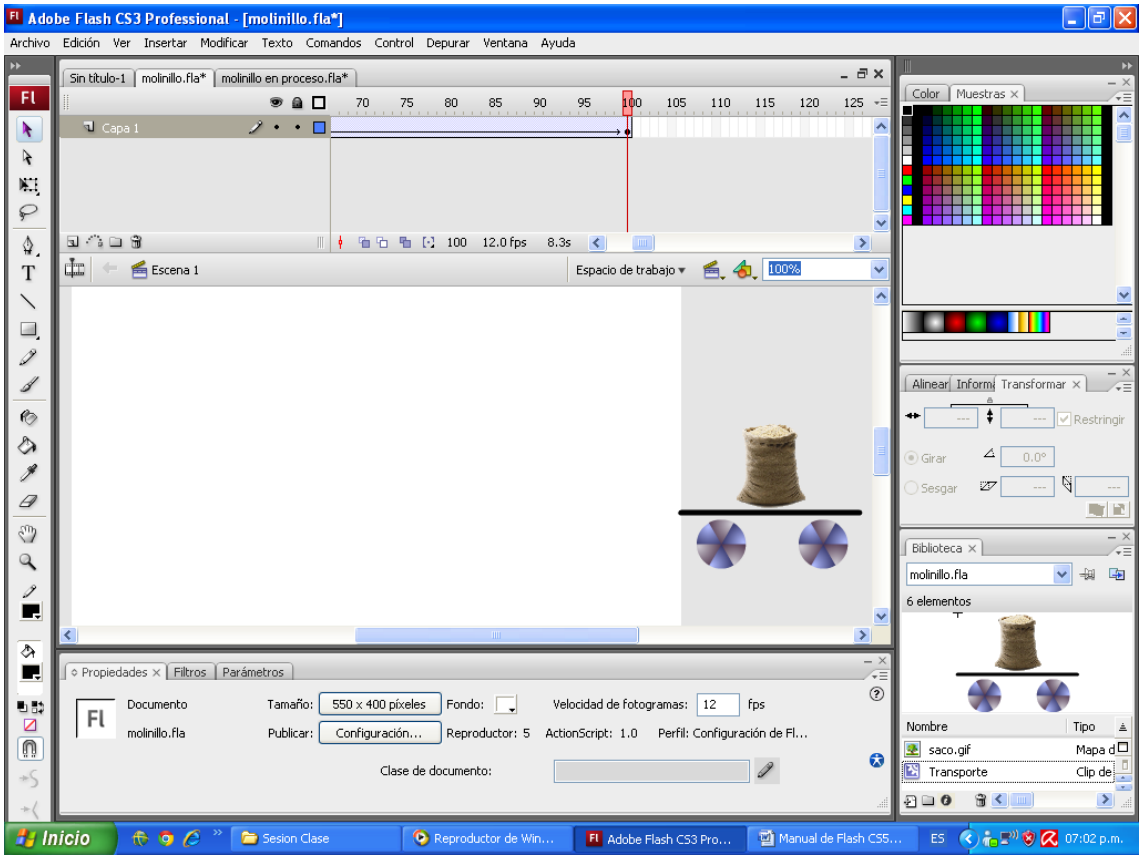
22. Haga **clic derecho** en el **fotograma 1** e inserte una **Interpolación de movimiento**

Fotograma Clave

23. Haga clic en el **fotograma 100** e inserte un **fotograma Clave**

Desplazamiento Alineado

24. Mueva su transporte a la derecha ligeramente fuera del escenario asegúrese de que la **posición Y** sea de **140**. Vea la imagen



Reproducir Animación

25. Presione **Control Enter** para ver su película

Capas

26. Cree una nueva capa que se llame **Fondo** y colóquela debajo de **Capa1**

27. Colóquese en el **Fotograma 1** de la **Capa Fondo** e **Importe** el **escenario** la imagen **campo**

Símbolo

28. Conviértala en símbolo con el nombre **Campo** y Tipo **Clip de Película**

Dimensionando al tamaño del fondo

29. Cambie sus dimensiones a **550 x 400** que son las dimensiones del escenario, para ello utilice los parámetros **An y Al** de la barra de propiedades asegúrese de deshabilitar el candado para que se puedan mover de manera independiente.

Alineando al origen

30. Coloque los parámetros **X y Y** en **cero** para quede perfectamente alineado con el escenario.
31. Presione **Control Enter** para ver su película
1. Guarde su archivo con el Nombre de **Practica 4-1**

Examen 1 y 2

1. Utilizando el procedimiento anterior se le proporcionara una imagen de una carreta y otra imagen de una rueda, lo que usted deberá hacer es que la rueda gire y acoplársela a la carreta cómo? Tal como lo hizo en la practica 4-1 investíguelo y haga pruebas hasta que logre si puede Guárdelo con el nombre de **Examen1**
2. Terminando el examen 1 repítalo ahora con la rueda2 y guárdelo con el nombre de **Examen2**