Flash CS 5

Sesión de Trabajo 9

En este documento encontraras 3 proyectos que nos permitirán aprender cómo realizar una vista panorámica, una vista panorámica con acercamiento, aprenderemos también a modificar colores utilizando la opción avanzado para crear aclarar y oscurecer paisajes y finalmente cerraremos esta sesión de trabajo creando botones y asígnales sonidos para componer una escena de instrumentos musicales

Temas a Practicar

---

1. **Iniciando el programa**
2. **Importar**
    a. **A la Biblioteca**
    b. **Al Escenario**
3. **Sonidos**
4. **Botones**
5. **Símbolos**
    a. **Clip de película**
    b. **Creando**
    c. **Editando**
6. **Color**
    a. **Avanzado**
7. **Dimensiones**
    a. **Ajustando**
8. **Copiar Fotogramas**
9. **Ajustar Visualización**
10. **Alinear**
    a. **Al Escenario**
    b. **Con las flechas del teclado**
    c. **Arrastrando con el mouse**
11. **Fotogramas Claves**
12. **Interpolación de Movimiento**

13. **Action Script**
    a. **Acciones**
        i. **Stop**
14. **Reproducir Animación**

Practica 9

Vista Panorámica

1. Inicia Flash y abre un archivo **Nuevo Action Script 3.0**

Importar

2. Importa a la biblioteca la imagen **Paisaje** que tu instructor te proporcionara, podrás utilizar cualquier otra si no te agrada esa.

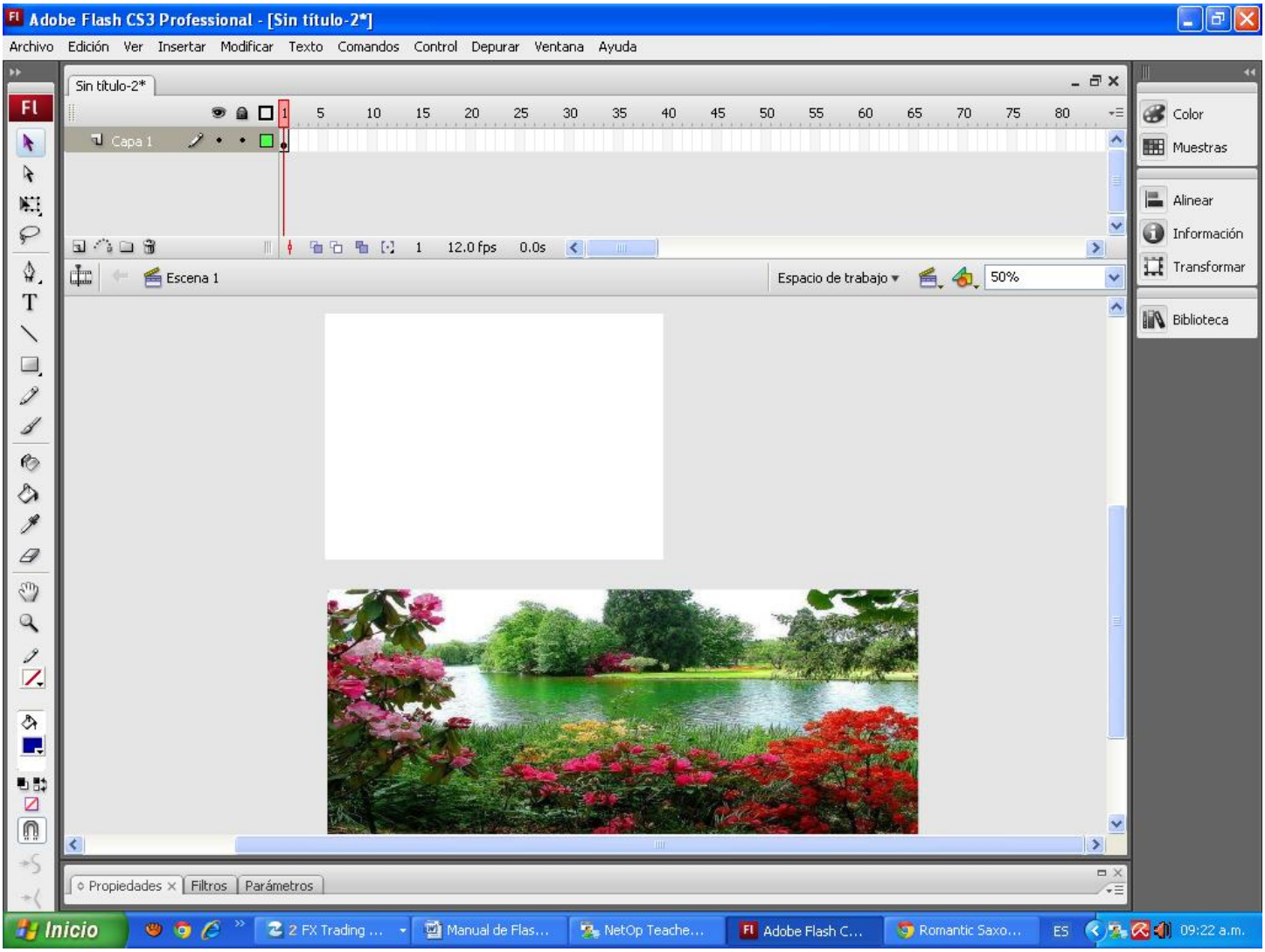
Modificando Dimensiones

3. Utilizando el panel de **propiedades** haz clic en el **candado** para cambiar solamente el **alto** de la imagen y asígnale a **400** pixeles, al ancho déjalo tal y cual a **960**

Porque 400 porque es la altura que tiene el escenario, la clave de este ejercicio es tener una imagen que supere el ancho del escenario que en este caso es 550 y que tenga el mismo alto 400, y nuestra imagen cumple ahora con esas especificaciones 960 de ancho * 400 de alto

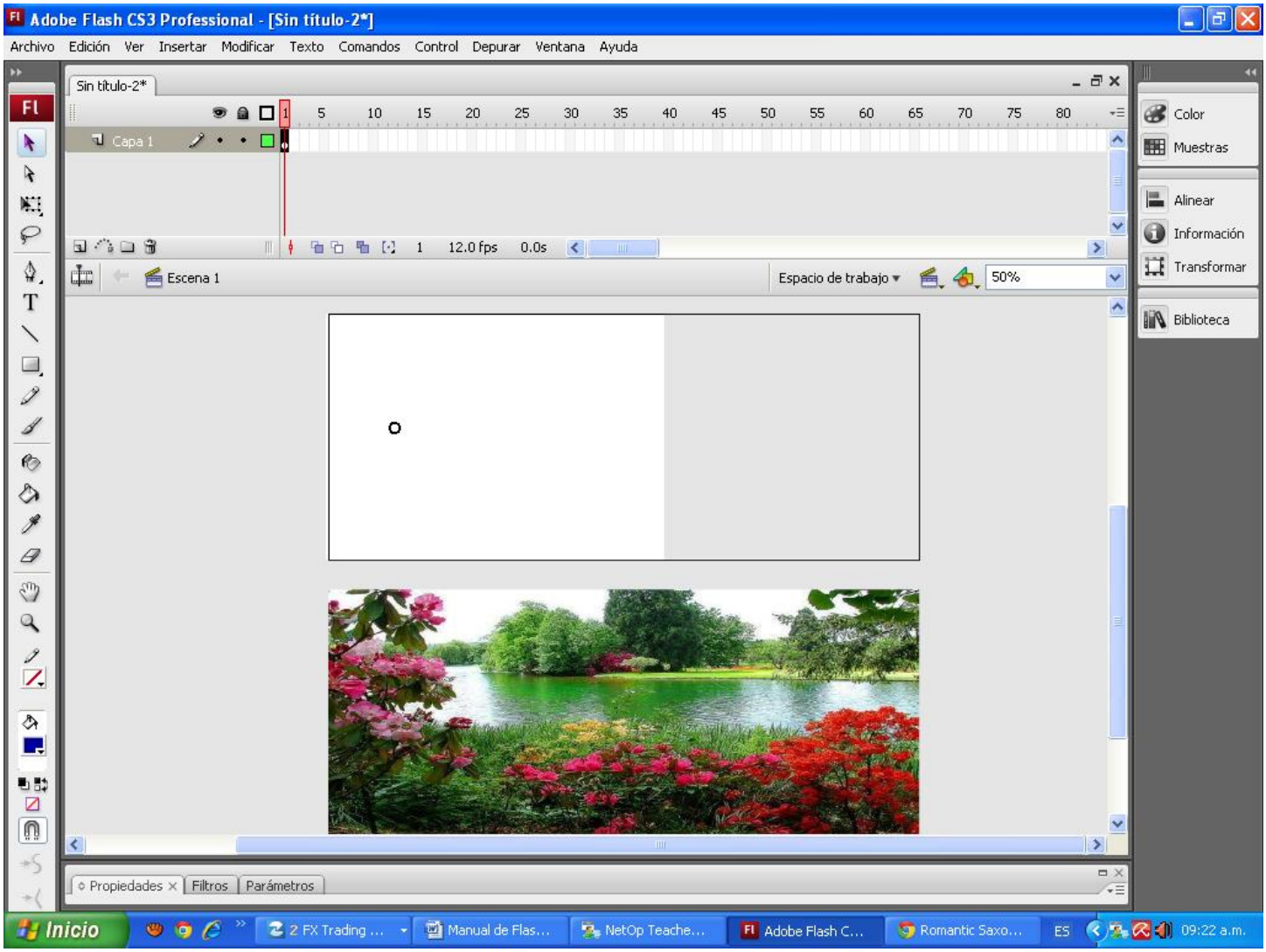
Ajustando Visualización

4. Cambie la **Visualización al 25%** y dese cuenta que la imagen del paisaje es mucho mas grande que el Escenario de Flash



Alineando lados izquierdos

5. Para poder realizar este tipo de ejercicio la clave esta en las dimensiones de la imagen
6. Haga clic en la imagen y acomódela sobre el escenario pero que coincidan los lados izquierdos de la imagen y del escenario

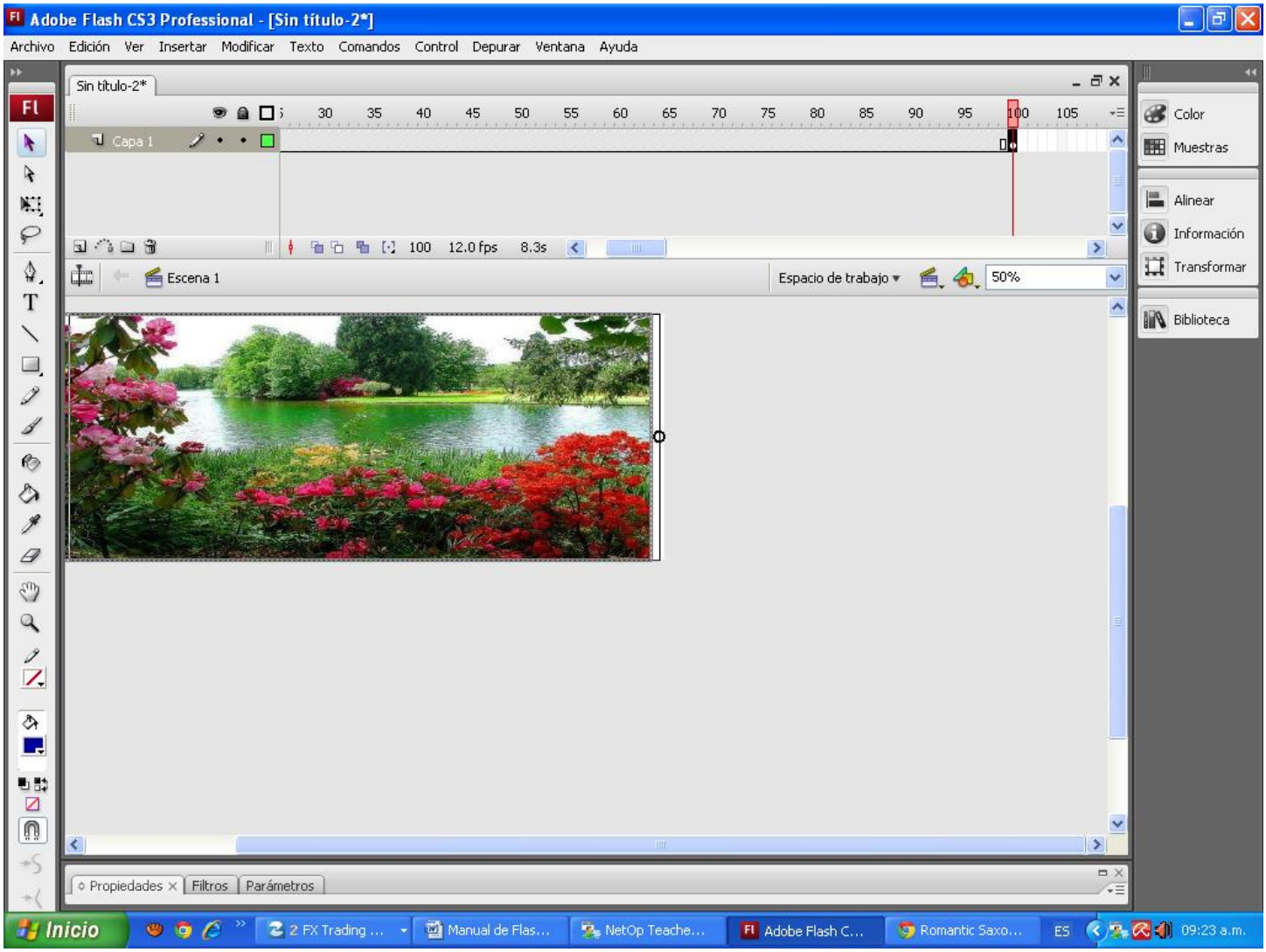


Fotograma Clave

7. Haga clic en el **Fotograma 100** e Inserte un **Fotograma Clave F6**

Ajustando lados derechos

8. Estando en el **fotograma 100** mueva su imagen para que ahora coincidan los lados derechos del Escenario y de la imagen



Interpolación de Movimiento

9. Haga clic derecho en el **Fotograma 1** y seleccione la opción **Crear una Interpolación Movimiento**

Reproducir

10. Presione **Control Enter** para ver su Animación
11. Guarde su Practica con el nombre **Practica 9-1**

Practicando el concepto

1. Repita el ejercicio anterior pero ahora utilizando la imagen **panorámica** que su instructor le proporcionara

2. Guarde su Practica con el nombre **Practica 9-**2

Zoom de Acercamiento

En este ejercicio realizaremos un zoom de acercamiento, recrearemos primero un desplazamiento horizontal para, seguidamente, realizar el acercamiento hasta encontrar al más guapo de le escena. Para ello vamos a necesitar dos interpolaciones, una panorámica y otra de acercamiento.

Composición de la Escena

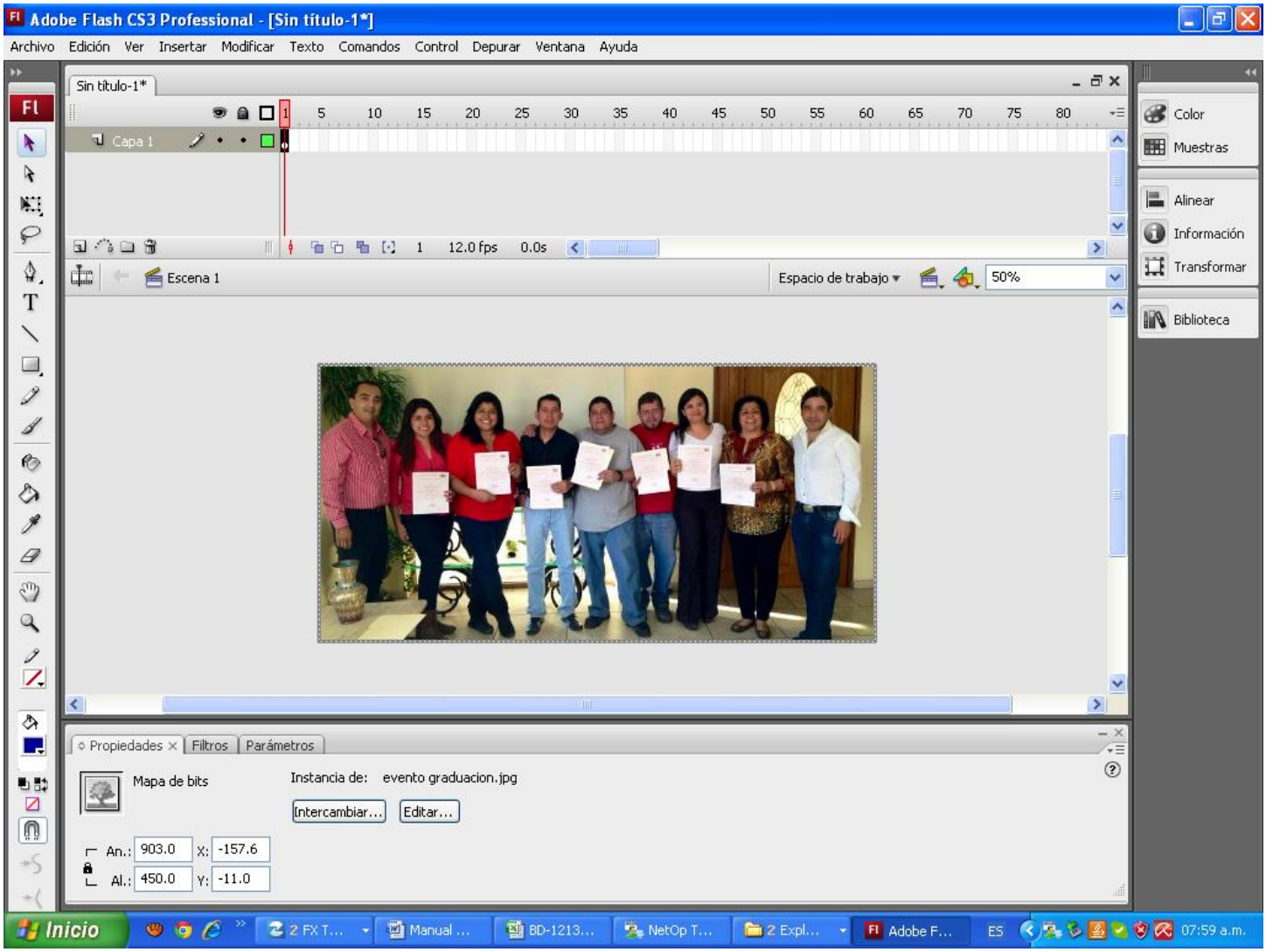
1. Inicie **Flash** y abra un archivo nuevo **Action Script 3.0**

Importar

2. Importe a la **biblioteca** el archivo **Evento Graduación,** que su instructor le proporcionara
3. Presione **Control L** para mostrar la biblioteca
4. Arrastre de la biblioteca al Escenario la imagen **Evento Graduación**

Ajustando Visualización

5. Coloque una Visualización del 50%



Modificando Dimensiones

1. Utilizando el Panel de **Propiedades** y estando habilitado el candado coloque la **altura** de su imagen a **400** que es la altura del escenario, la anchura quedara de **802** aproximadamente

Alineando lados izquierdos

2. Alinee el lado izquierdo de la imagen con el lado izquierdo del **Escenario**

Fotograma Clave

3. Haga clic en el **Fotograma 60** e inserte una fotograma Clave **F6**

Alineando lados derechos

4. Estando en el **Fotograma 60** mueva su imagen alineando el lado derecho de la imagen con el lado derecho del Escenario, utilice la tecla **shift** para un desplazamiento horizontal vea la imagen

Interpolación

5. Haga **clic derecho** en el **Fotograma 1** y **Cree una Interpolación de Movimiento**
6. Presione **Control Enter** para revisar su animación

Ahora realizaremos el zoom de acercamiento para localizar al más guapo

Fotograma Clave

7. Hacemos clic en el **fotograma 60** y presionamos **F6** para Insertar un **Fotograma Clave** en la posición **61**
8. Hacemos clic en el **fotograma 120** e Insertamos un **Fotograma Clave** presionando **F6**

Amplificando imagen

9. Presionamos **Control T** para mostrar el panel de **Transformación** y aumentamos el tamaño de la imagen a **250**% estando la opción **restringir** activada para aumentar ancho y alto

Alineando imagen al borde superior derecho

10. Movemos la imagen para quede alineado el lado derecho del escenario con el lado derecho de la imagen y el lado superior de la imagen con el lado superior del escenario.

Interpolación

11. Insertamos una **Interpolación de movimiento** en el **Fotograma 61**

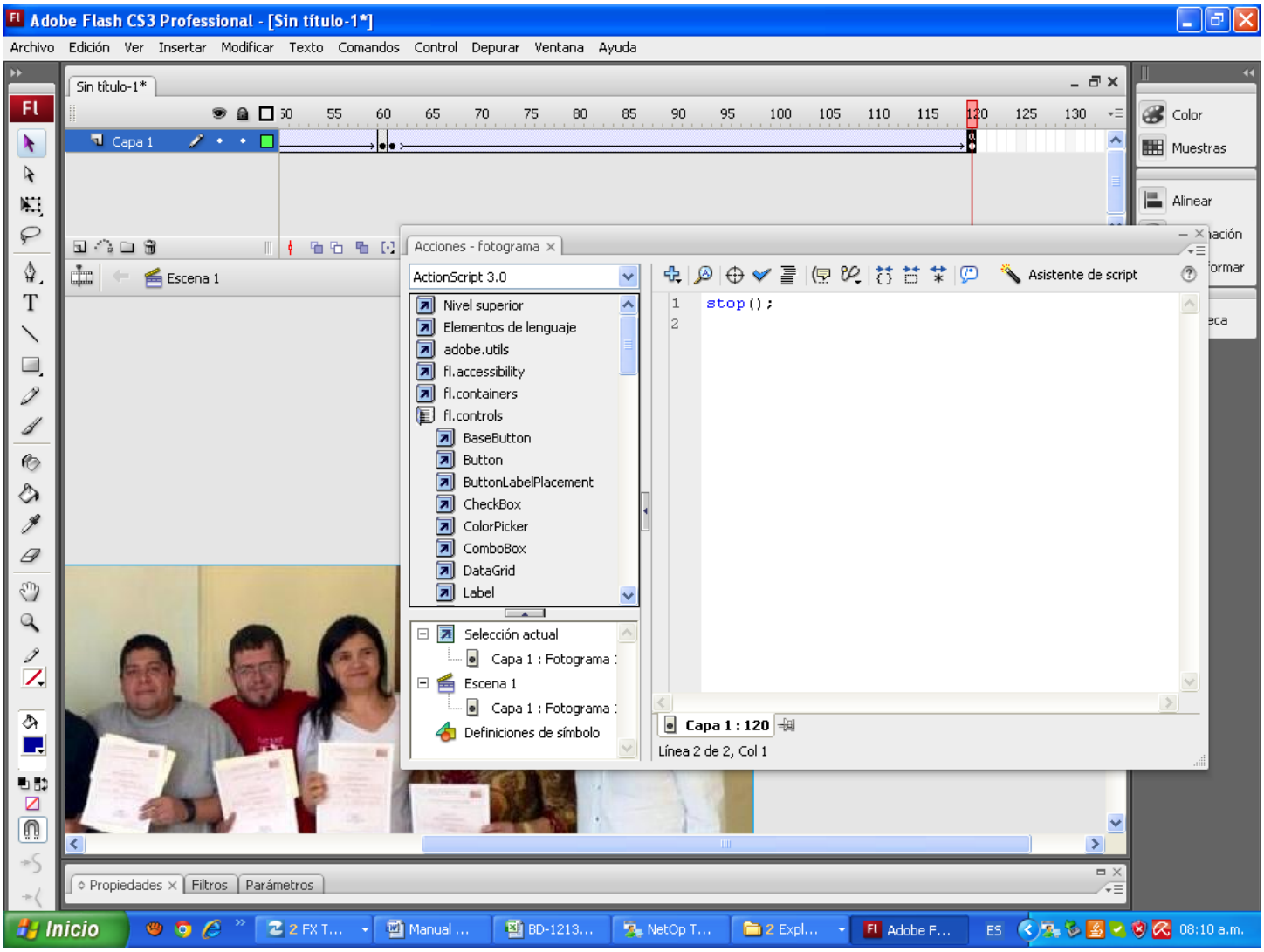
Reproducir Animación

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

Vamos a Insertar una acción de Action Script (lenguaje de programación de Flash) que detenga la animación en el fotograma 120.

Stop con Action Script

13. Haga **clic derecho** en el **fotograma 120** y seleccione la opción **Acciones**
14. Le aparecerá el Panel donde se escribe el código **Action Script** ahí simplemente escriba **stop();** y presione enter



15. Cierre el Panel de **Acciones**

Reproducir

16. Presione **Control Enter** para revisar su animación
17. Guarde su Practica con el nombre **Practica 9-2**

Cambio de Color en Fondos

Vamos a ver cómo conseguir sutiles cambios de tonalidad en los fondos con objeto de simular amaneceres, puestas de sol. Para ello utilizaremos el panel **Propiedades**, la casilla ***Color*** y su opción ***Avanzado***.

Creación del fondo

Lo primero que hay que hacer es obtener el fondo deseado preferentemente utilizar una imagen vectorial para que podamos trabajar con las opciones de *Color* del panel Propiedades.

1. Inicia **Flash** y abre un archivo **Nuevo Action Script 3.0**

Importar

2. Importa a la biblioteca la imagen vectorial **Paisaje 1** que tu Instructor te proporcionara

Biblioteca

3. Presiona **Control L** para mostrar la biblioteca
4. Arrastra de la **Biblioteca** al **Escenario** la imagen **Paisaje 1**

Símbolo

5. **Conviértala** a Símbolo presionando **F8** como nombre póngale **Paisaje** y el tipo será **clip de película** presione **Aceptar**

Ajustando Dimensiones

6. Haga clic en su imagen y posteriormente en **Propiedades**, deshabilite la opción **Restringir** y coloque las mismas medidas del escenario **550 x 400** además alinéala al escenario colocando los valores **0,0 en X y Y**

Fotograma Clave

7. Haga clic en el **fotograma 20** y presione **F6** para Insertar en esta posición un **Fotograma Clave**

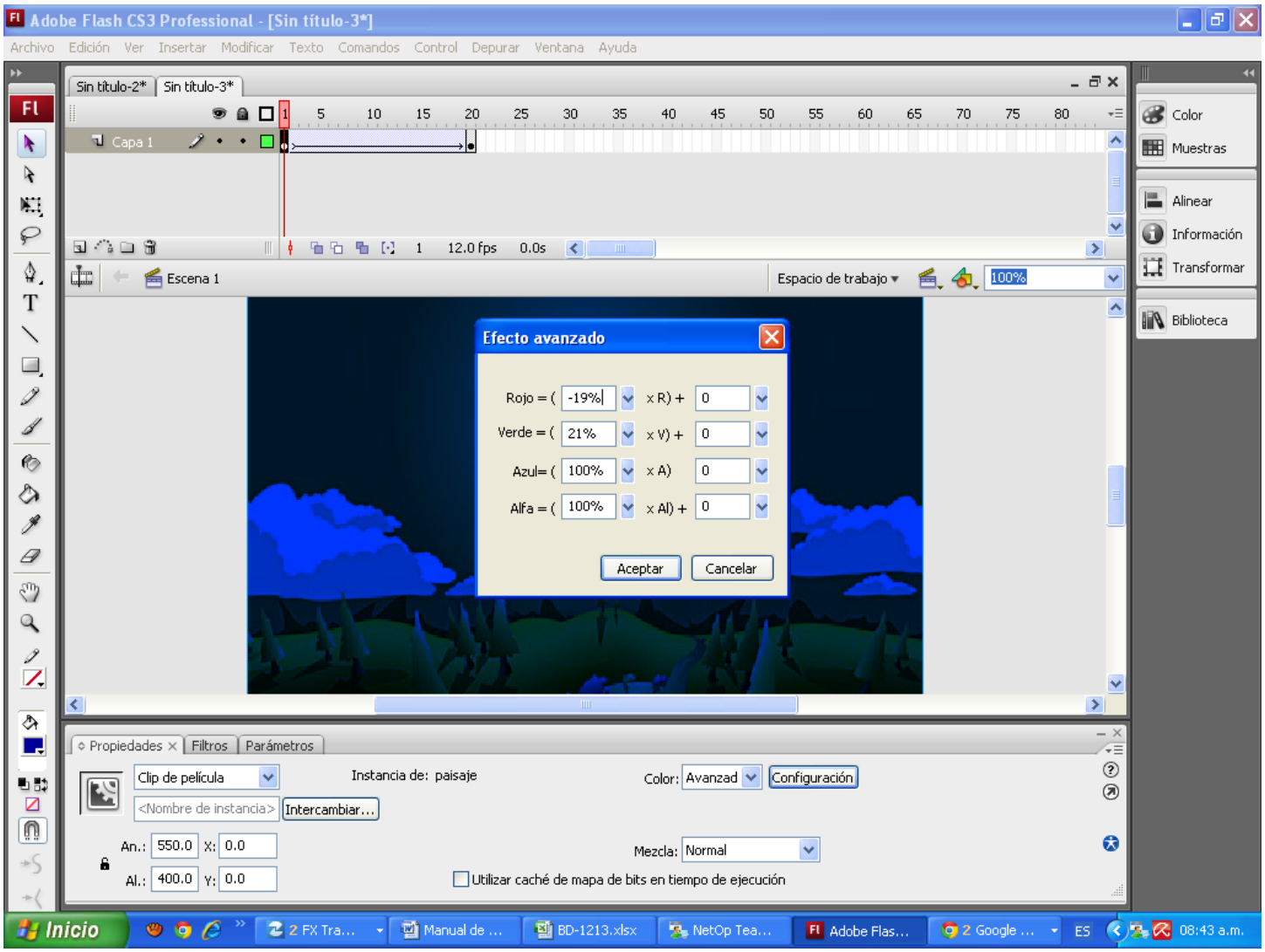
Interpolación

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

Ahora mostraremos la escena en el fotograma 1 en color oscuro para simular el amanecer con poca luz y después lo iremos aclarándolo poco a poco hasta obtener la tonalidad del día.

Creando Color

9. Haga clic en el **Fotograma 1** , haga clic en la **Imagen** del **Escenario**, en el panel de en la parte de **Color** seleccione **Avanzado** y posteriormente presione el botón **Configuración**



Fotograma Clave

10. Hacemos clic en el **Fotograma 40** e Insertamos un **fotograma Clave con F6**

Esto solo será para darle una duración al día de 20 Fotogramas

1. Hacemos clic en el **Fotograma 60** e Insertamos un **fotograma Clave** con **F6**

Interpolación

2. Hacemos clic derecho en el **Fotograma 40** e insertamos una **Interpolación de Movimiento**

Ahora haremos el anochecer pero este será el mismo que el amanecer para ello copiaremos el fotograma 1 en el 60

Copiar Fotogramas

3. Haga **clic derecho** en el **Fotograma 1**, y seleccione la opción **Copiar Fotogramas**,
4. Haga **clic derecho** en el **Fotograma 60** y seleccione la opción **Pegar fotogramas**

Haremos que el anochecer dure 20 Fotogramas

Fotograma Clave

1. Hacemos clic en el **Fotograma 80** e Insertamos un **Fotograma Clave** con **F6**

Reproducir

2. Presione **Control Enter** para revisar el avance de su animación
3. Guarde su Practica con el nombre **Practica 9-3**

Instrumentos Musicales

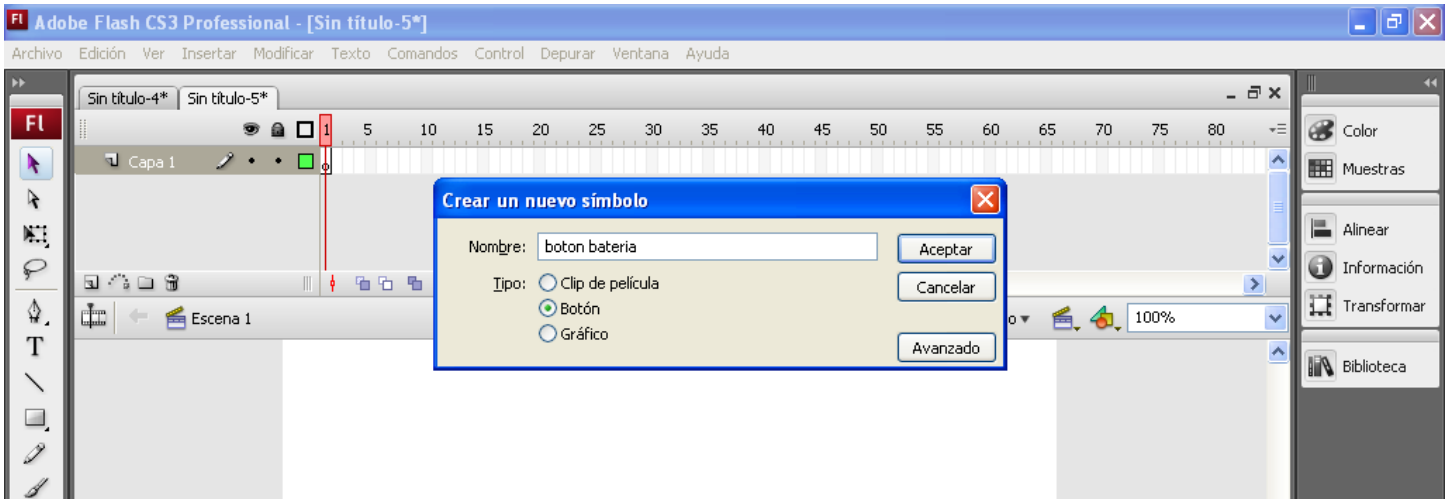
Vamos a realizar un ejercicio en el que utilizaremos unas imágenes de unos instrumentos musicales, los convertiremos en botones y les asignaremos un sonido correspondiente al instrumento.

Importar las imágenes

1. Inicie **Flash** y cree un documento nuevo **Action Script 3.0**
2. Importe a la **Biblioteca** los archivos **batería, guitarra, y sax** además de los 3 sonidos con los mismos nombres que su Instructor le proporcionara

Creación de los botones

3. Presione **Control F8** para crear un símbolo de **botón** con el nombre **botón batería**. El tipo ahora será **botón**



Biblioteca

4. Presione **Control L** para mostrar la **biblioteca** y arrastre la imagen de **batería**

Ajustando Dimensiones

5. Haga clic en su imagen, haga clic en propiedades active la opción **Restringir** y coloque **200 pixeles de ancho**

Alinear

6. Presione **Control K** active la opción **Alinear al escenario** y **Centre Horizontal y Verticalmente**

Fotograma Clave

7. Seleccione el **Fotograma Sobre** y pulse **F6** para convertirlo en clave.

En este fotograma, aumentaremos ligeramente el tamaño de la imagen. Con eso provocaremos que al pasar el cursor por encima de él, dé la sensación de que crece a la vez que suena.

Ajustando Crecimiento

8. Haga clic en la imagen y presione **Control T**, habilite la opción **Restringir** y coloque **50%** ya sea en ancho o alto

No necesitamos mas fotogramas, ya que el fotograma Presionado no lo vamos a utilizar puesto que deseamos que el sonido se produzca al pasar el ratón por encima sin necesidad de presionarlo.

Repitiendo procedimiento

9. Regrese a **Escena 1**
10. Repita los pasos 4 al 9 para crear los botones **botón guitarra** y **botón sax** considerando lo siguiente:
    a. La **Guitarra** y el **Sax** también tendrán un tamaño de **200 en el ancho**
    b. **La Guitarra** la aumentara de tamaño al **60%** en el Fotograma **Sobre y el Sax al 65%**

Editando Botón

11. Presione **Control L** para mostrar la biblioteca y haga doble clic sobre **botón batería** para entrar a **editarlo**.

Agregando Sonido

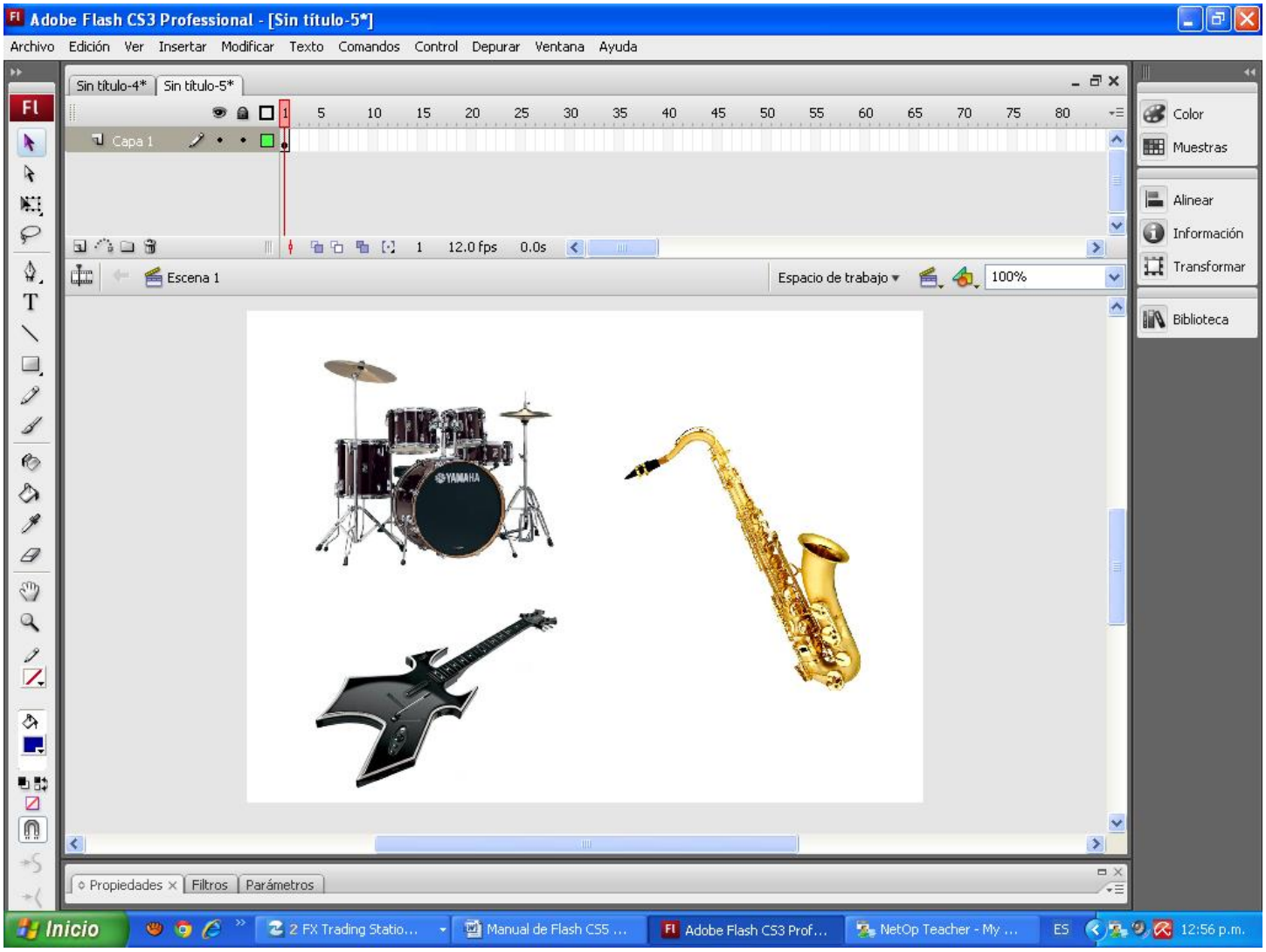
12. Seleccione el fotograma **Sobre** desde la biblioteca arrastre el **sonido batería** y déjelo caer sobre el gráfico en la pantalla. La forma de onda del sonido aparecerá dentro del fotograma.

Repitiendo procedimiento

13. Repita los pasos 11 al 12 para insertar los **sonidos Guitarra y sax** en los correspondientes fotogramas **Sobre** de los botones **botón guitarra** y **botón sax**.

Preparación de escena

14. Regrese a **Escena 1** y arrastre desde la biblioteca, a la escena principal una instancia de cada uno de los tres botones creados. Si es necesario, aumente o reduzca su tamaño para adaptarlo a la escena.



Reproducir

15. Reproduzca la escena pulsando **Ctrl Enter** y observe cómo al pasar el cursor del ratón por encima de los instrumentos, se oye el sonido correspondiente a la vez que aumenta su tamaño.
16. Guarde su Practica con el nombre **Practica 9-4**

Con este método, puede crear páginas mostrando instrumentos de todo tipo que al señalarlos reproducen su sonido, por ejemplo una tienda que vende instrumentos musicales o también un teclado electrónico como puede ser también un piano.