Flash CS 5

Sesión de Trabajo 5

En este documento encontraras 2 ejemplos en uno de ellos generaremos un **Efecto de Velocidad** utilizando la potencia de los símbolos y el efecto de desenfocar apoyado de las interpolación de movimiento.

En el segundo crearemos una animación de una **Escena de Acción**, vamos a animar el fondo donde tenemos al personaje, vamos a agregarle unas líneas de movimiento para crear una escena dramática donde parecerá que nuestro personaje se está moviendo a una velocidad muy rápida, pero la realidad es que no se estará moviendo tan rápido, todo será cuestión de crear una ilusión de movimiento.

Temas a Practicar

1. **Iniciando el programa**
2. **Importando**
    a. **Al Escenario**
3. **Símbolos**
    a. **Convertir**
    b. **Editar**
4. **Dimensiones**
    a. **Anchura y Altura**
5. **Herramientas**
    a. **Rectángulo**
    b. **Pincel**
        i. **Suavizar**
    c. **Transformación Libre**
6. **Color**
    a. **Ventana**
    b. **Relleno Degradado Radial**
    c. **Alfa**
7. **Movimiento**
    a. **Mediante coordenadas X y Y**

   b. **Mediante las flechas del teclado**
   c. **Arrastrando**

8. **Capas**
   a. **Crear**
   b. **Cambiar el Nombre**
   c. **Mover**
   d. **Bloqueando**
9. **Fotogramas**
   a. **Claves**
   b. **Claves Vacio**
   c. **Vacio**
10. **Interpolación de Movimiento**
11. **Filtro Desenfocar**
12. **Aceleración**
13. **Reproducir Animación**

Practica 5

Efecto de Velocidad

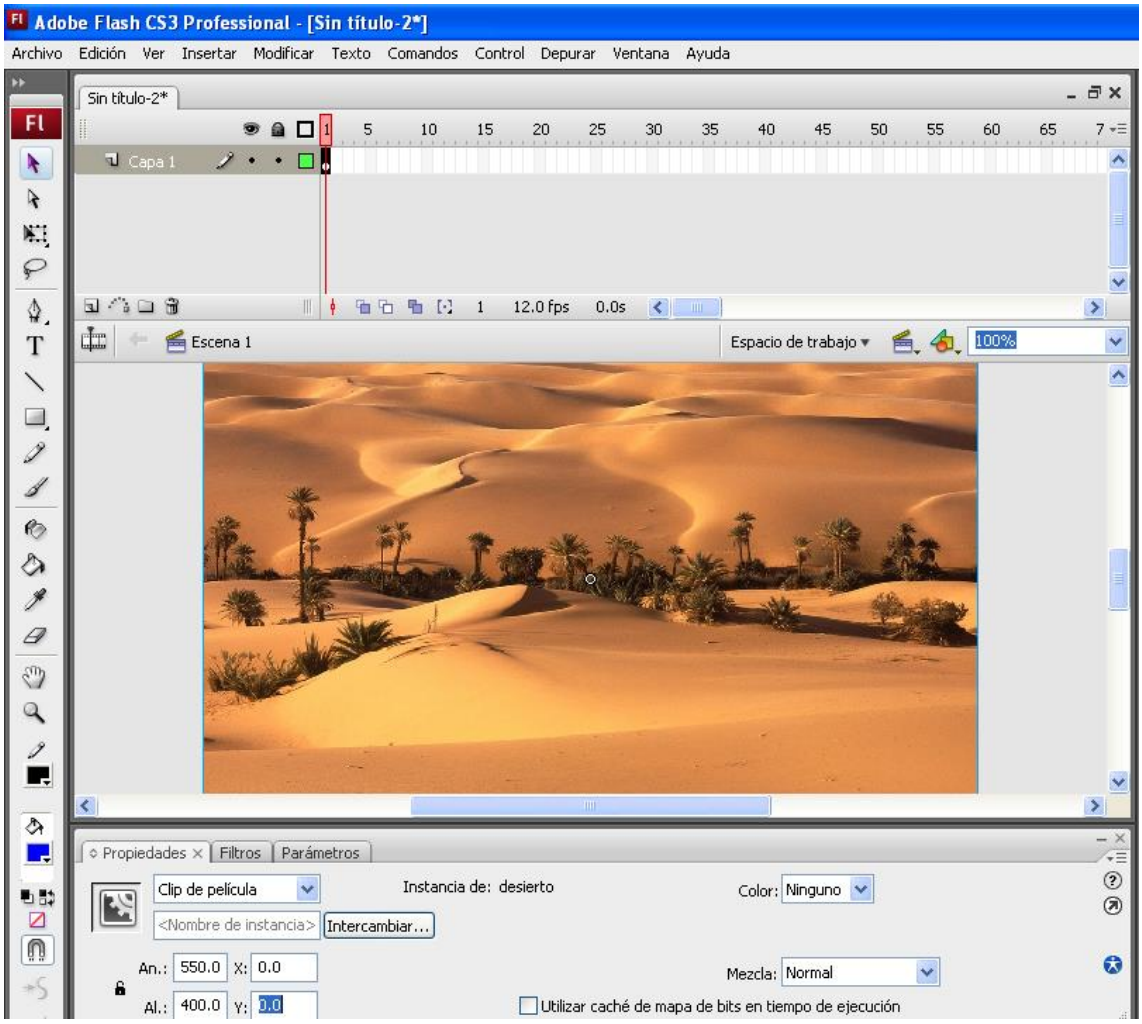
1. Inicie Flash y abra un Archivo **Nuevo Action Script 3.0**

Importando al Escenario

2. **Importe** al **Escenario** la imagen **Desierto** que su instructor le proporcionara
3. Conviértalo en símbolo presionando **F8** con el nombre **Desierto** y el comportamiento de **clip de película**

Anchura Altura

4. Utilizando la **Barra de Propiedades** cambie las dimensiones de **Ancho a 550** y **Alto a 400** y en **X y Y** coloque **0 y 0**



Capas

5. Cambie el nombre de la **Capa 1** con el nombre **Fondo**
6. Cree una nueva **Capa** con el nombre de **Auto** y colóquela encima de la capa **Fondo**
7. Colóquese en el **Fotograma 1** de la Capa **Auto**

Importando al Escenario

8. Importe al **Escenario** el archivo **Auto** que su instructor le proporcionara(**Archivo** – **Importar** – **Importar al Escenario**)

Convertir a Símbolo

9. Convierta su **Auto** en símbolo presionando **F8**, como nombre póngale **Carro Animación** y el tipo será **clip de Película,** presione el botón de **Aceptar**

Vamos a editar este símbolo, recuerde que al editarlo es como si creáramos una nueva película independiente de la escena principal

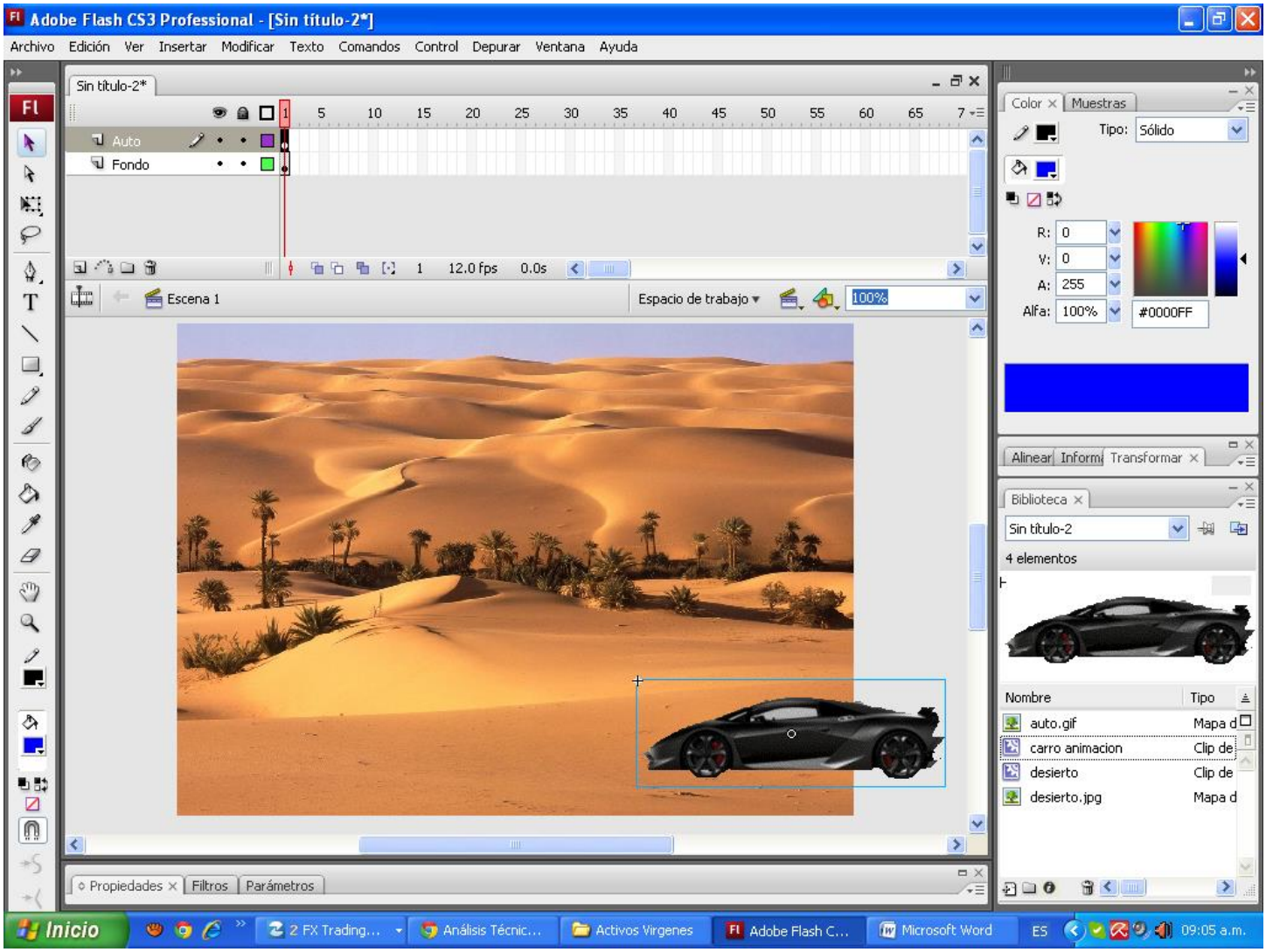
10. **Haga doble clic sobre al auto** para entrar en su película (observe que ahora estamos en la película Carro animación, observe arriba del escenario y debajo de la línea del tiempo)

Fotograma Claves

11. Haga clic en el **fotograma 2** y presione **F6** para insertar un **fotograma clave**
12. Con las flechas del teclado mueva **3** veces hacia **abajo** y **3** veces a la **derecha** su carro
13. Haga clic en el **fotograma 3** y presione **F6** para insertar un **fotograma clave**
14. Con las flechas del teclado mueva **3** veces hacia **arriba** y **3** veces a la **izquierda** su carro
15. Haga clic en el **fotograma 4** y presione **F6** para insertar un **fotograma clave**
16. Con las flechas del teclado mueva **4** veces hacia **abajo**
17. Haga clic en el **fotograma 5** y presione **F6** para insertar un **fotograma clave**
18. Con las flechas del teclado mueva **5** veces hacia **arriba** y **4** a hacia la **derecha**
19. Presione **enter** para ver su movimiento, con esto logramos un efecto como si el carro estuviera temblando por la fuerza del motor
20. Hacemos clic en **Escena 1** para regresar a la línea del tiempo de la película principal

Ver Animación

21. Presione **Control Enter** y vera su auto como rugiendo por querer arrancar en movimiento constante
22. Mueva su carro como se muestra en la imagen

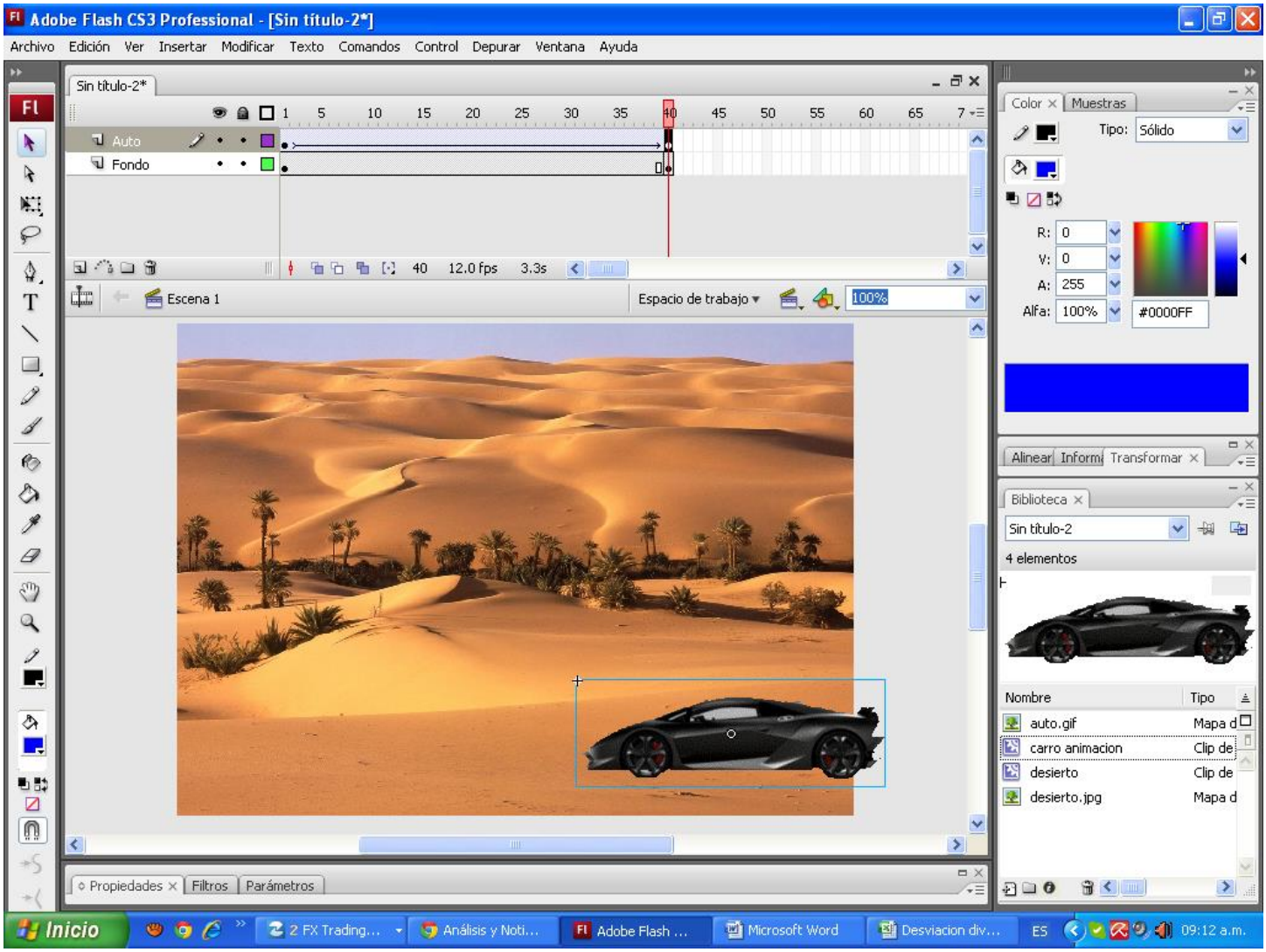


Interpolación de Movimiento

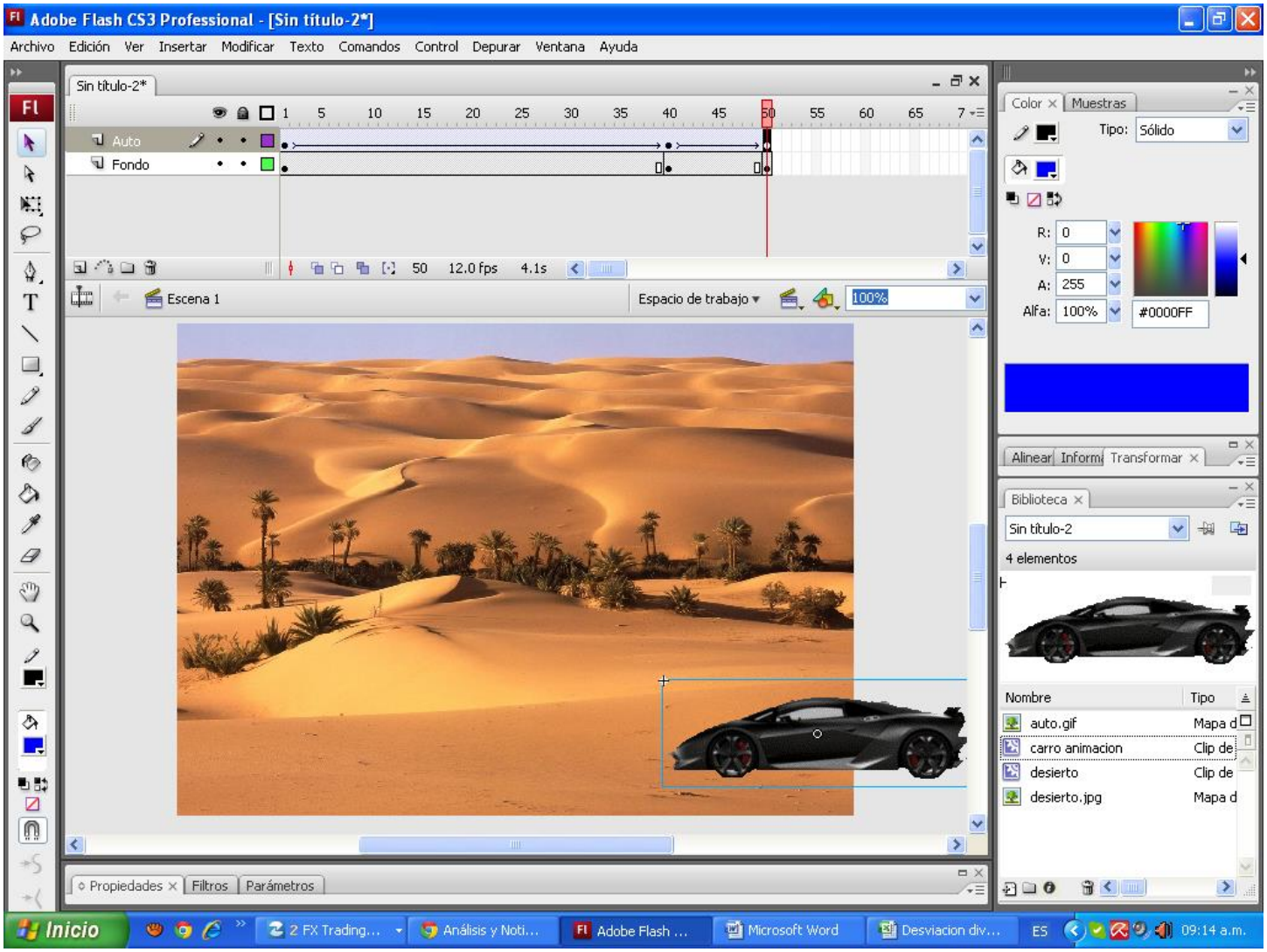
23. Haga clic derecho sobre el **fotograma1** de la capa **Auto** y seleccione la opción **Crear Interpolación de Movimiento**

Fotograma Clave

24. Seleccione los **fotogramas 40** de ambas capas y presione **F6** para agregar un **fotograma clave**
25. Haga clic en el **fotograma 40** de la **capa auto** y mueva ligeramente su carro a la **izquierda** vea la imagen

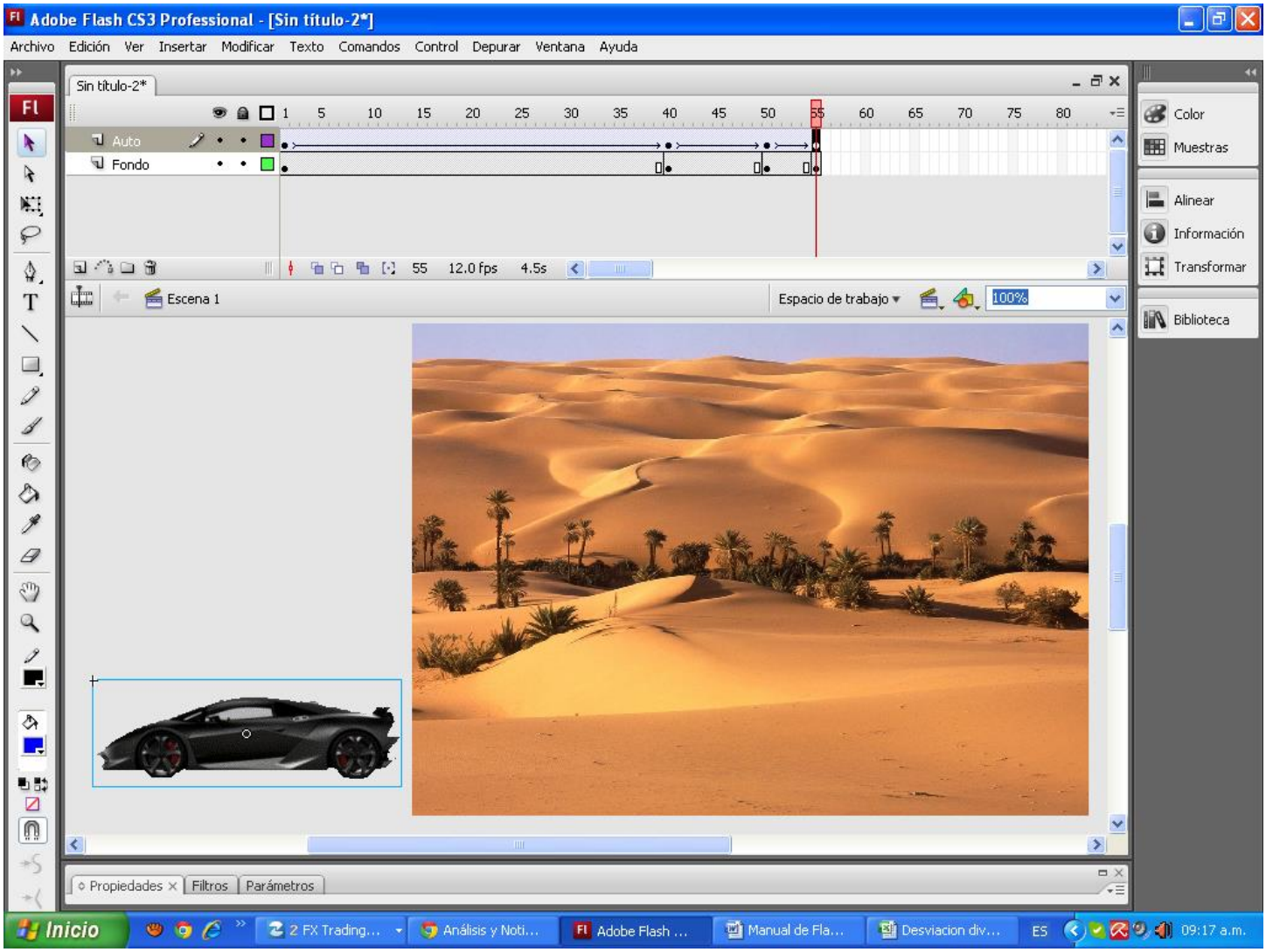


26. Seleccione los **fotogramas 50** de ambas capas y presione **F6** para agregar un **fotograma clave**
27. Haga clic en el **fotograma 50** de la capa **Auto** y mueva su carro ahora hacia la **derecha** como se muestra en la imagen



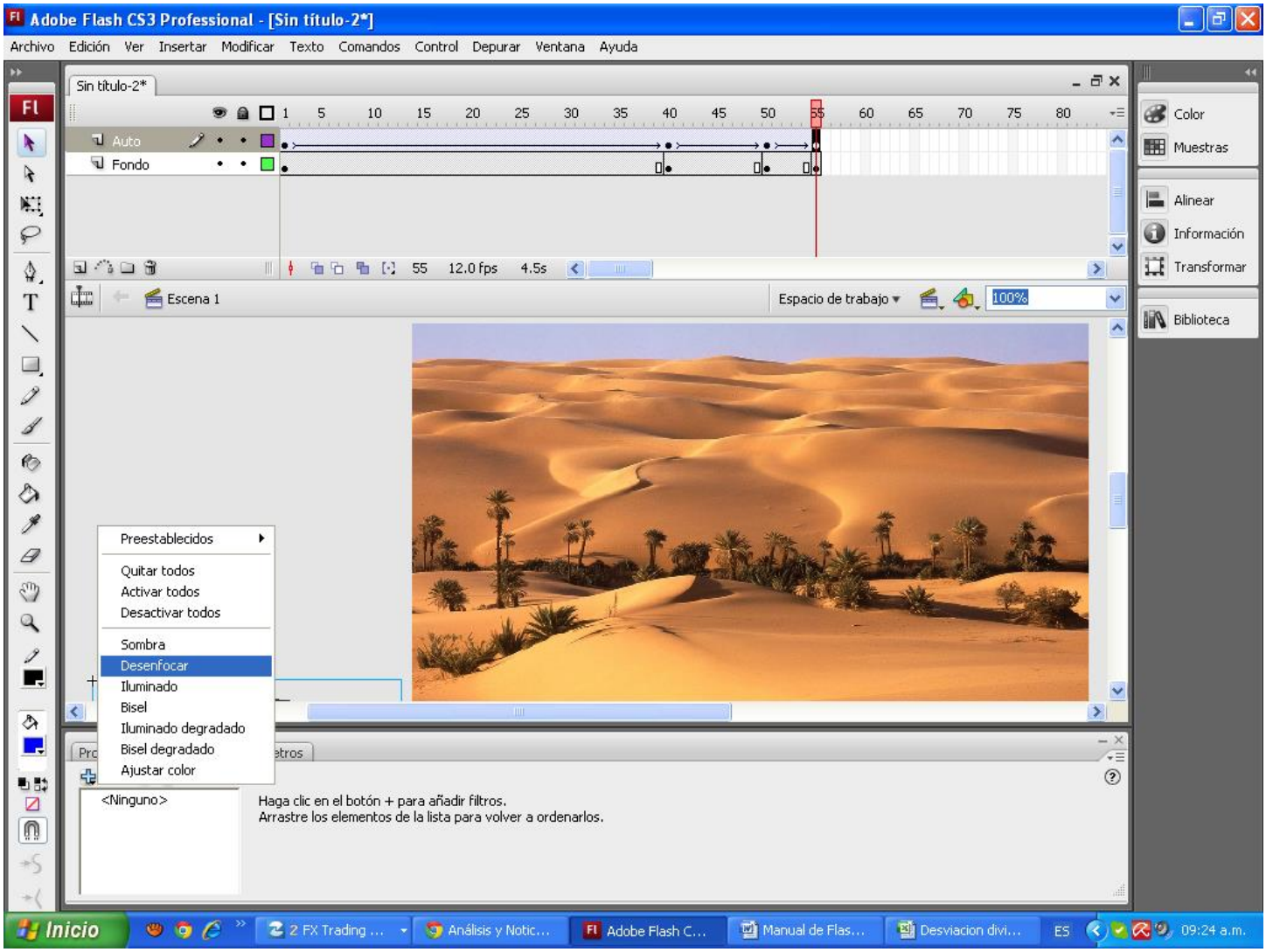
28. Seleccione el **fotograma 55** de ambas capas y presione **F6 para insertar un Fotograma Clave**

29. Haga clic en el **fotograma 55** de la capa **Auto** y mueva su carro todo hacia la **izquierda** hasta que salga del escenario, vea la imagen

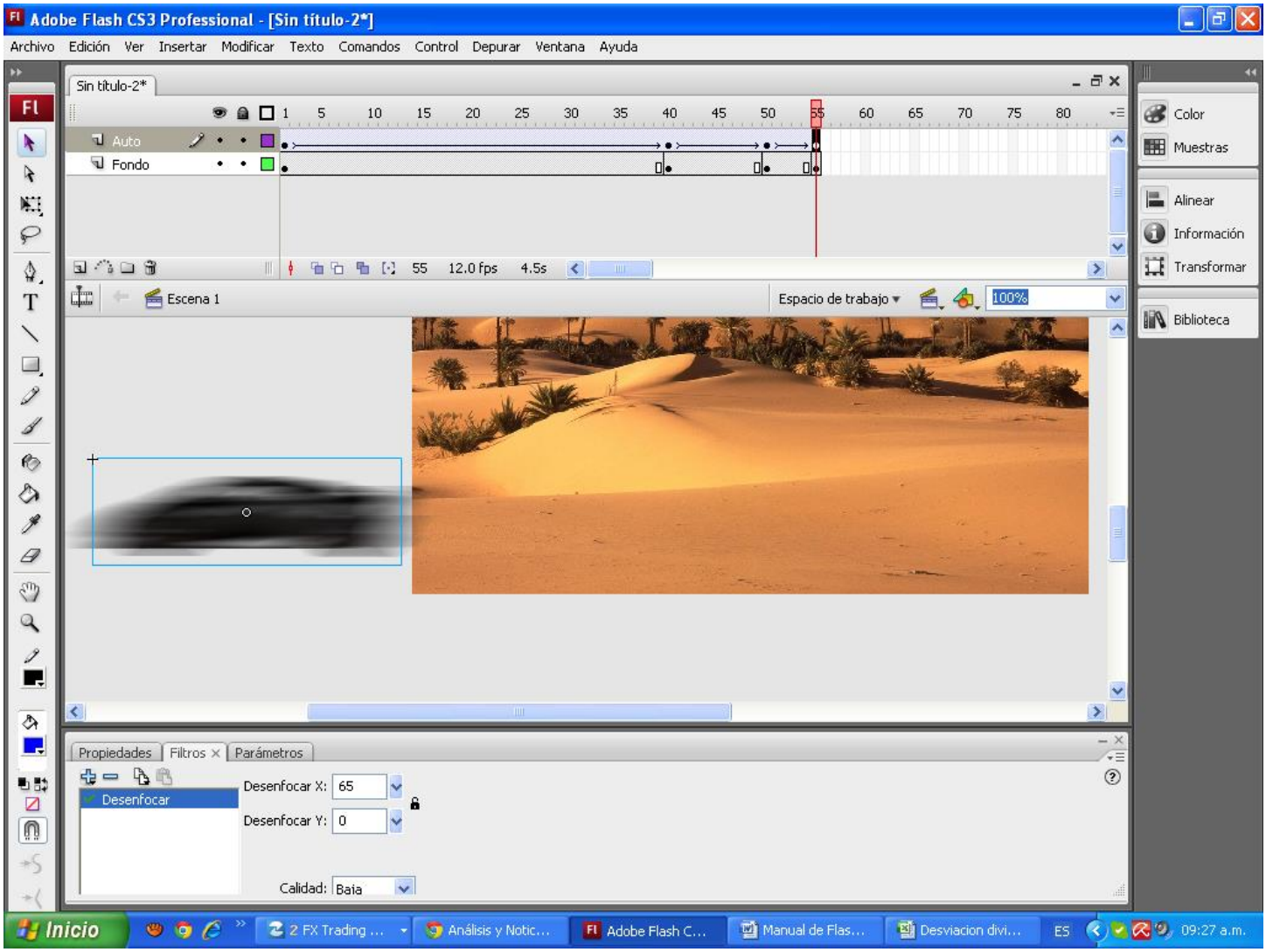


Filtro Desenfocar

30. En la barra de **Propiedades** que se encuentra en la parte inferior haga clic en la pestaña **Filtros**
31. Haga clic en el botón **añadir Filtro** que se tiene la forma de un **signo +** en color azul y seleccione la opción **Desenfocar**



24. Quite el **candadito** para cambiar a **65** el desenfoque en **X** y **0** en **Y** (observe como se ve como movimiento)



25. Seleccione los **fotogramas 70 de ambas capas** y presione **f6**

Reproducir Animación

26. Presione **Control Enter**

27. Mueva el fotograma clave **55 de la capa auto** a la posición **53**

28. Presione **Control enter** y vea la diferencia

29. Guárdela como **Practica 5-1**

Practicando más el concepto

1. Repita el procedimiento anterior con un carro bajado de Internet el que usted elija y otro Fondo
2. Guárdela como **Practica 5-2**

Animación de Escena de Acción en Flash

1. Inicie **Flash CS5** y abra el archivo **deslizándose** que su instructor le proporcionara

Vamos a crear una **Escena de Acción**, vamos a animar el fondo donde tenemos al personaje, vamos a agregarle unas líneas de movimiento para crear una escena dramática donde parecerá que nuestro personaje se está moviendo a una velocidad muy rápida, pero la realidad es que no se estará moviendo tan rápido, todo será cuestión de crear una ilusión de movimiento.

Insertando Capa

2. Haga clic en el botón **Nueva Capa** y de **doble clic** en esa capa y póngale de Nombre **Fondo**
3. Tome la Capa **Fondo** y arrástrela hacia abajo por debajo de la capa **Chico**

Bloqueando Capa

4. **Bloque la capa Chico** haciendo **clic** en el **candado** de esa capa para no seleccionarlo accidentalmente
5. Haga clic en el **Fotograma 1** de la capa fondo

Herramienta Rectángulo

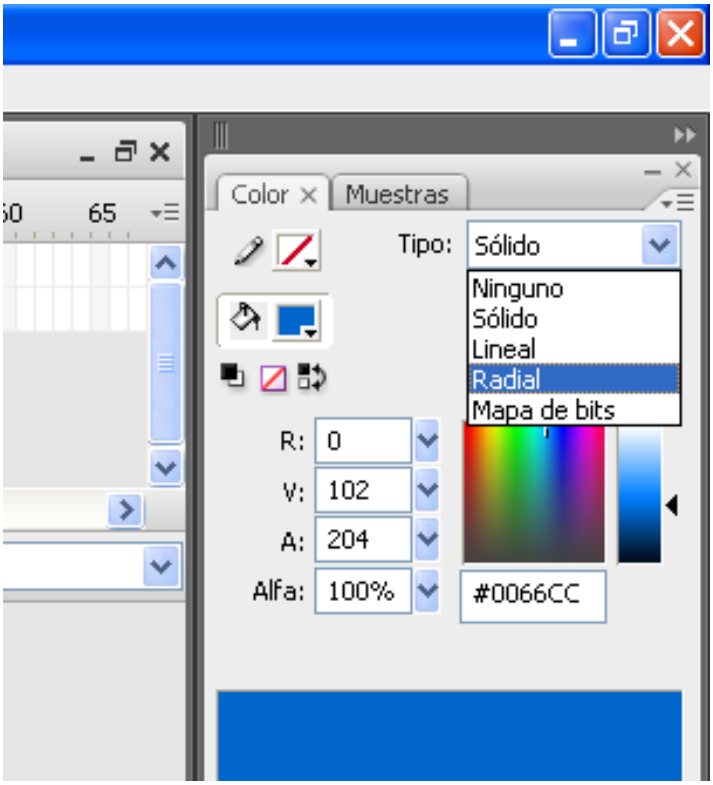
6. Tome la Herramienta **Rectángulo** y dibuje un rectángulo del **tamaño del escenario**

Ventana Color

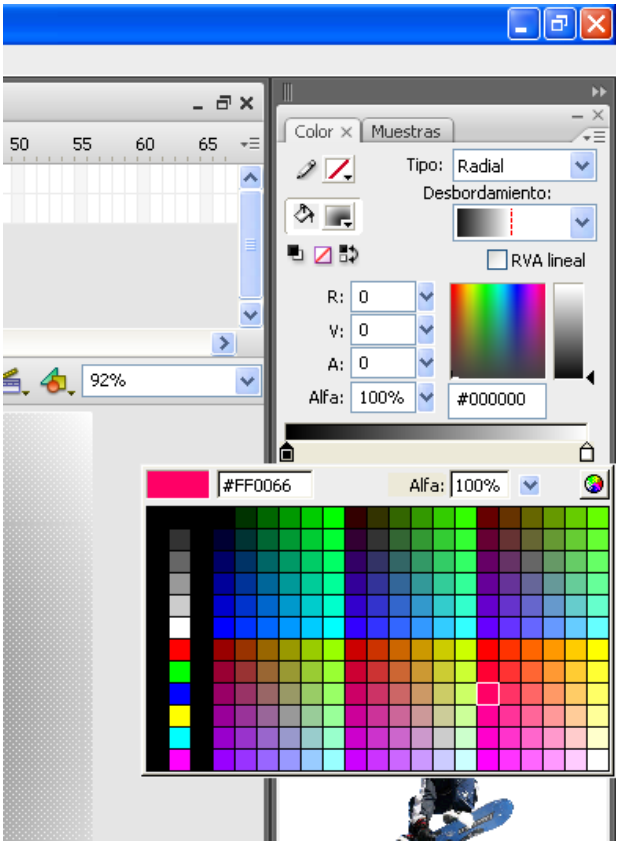
7. Haga clic en **Ventana** y seleccione la opción **Color**

Relleno Radial

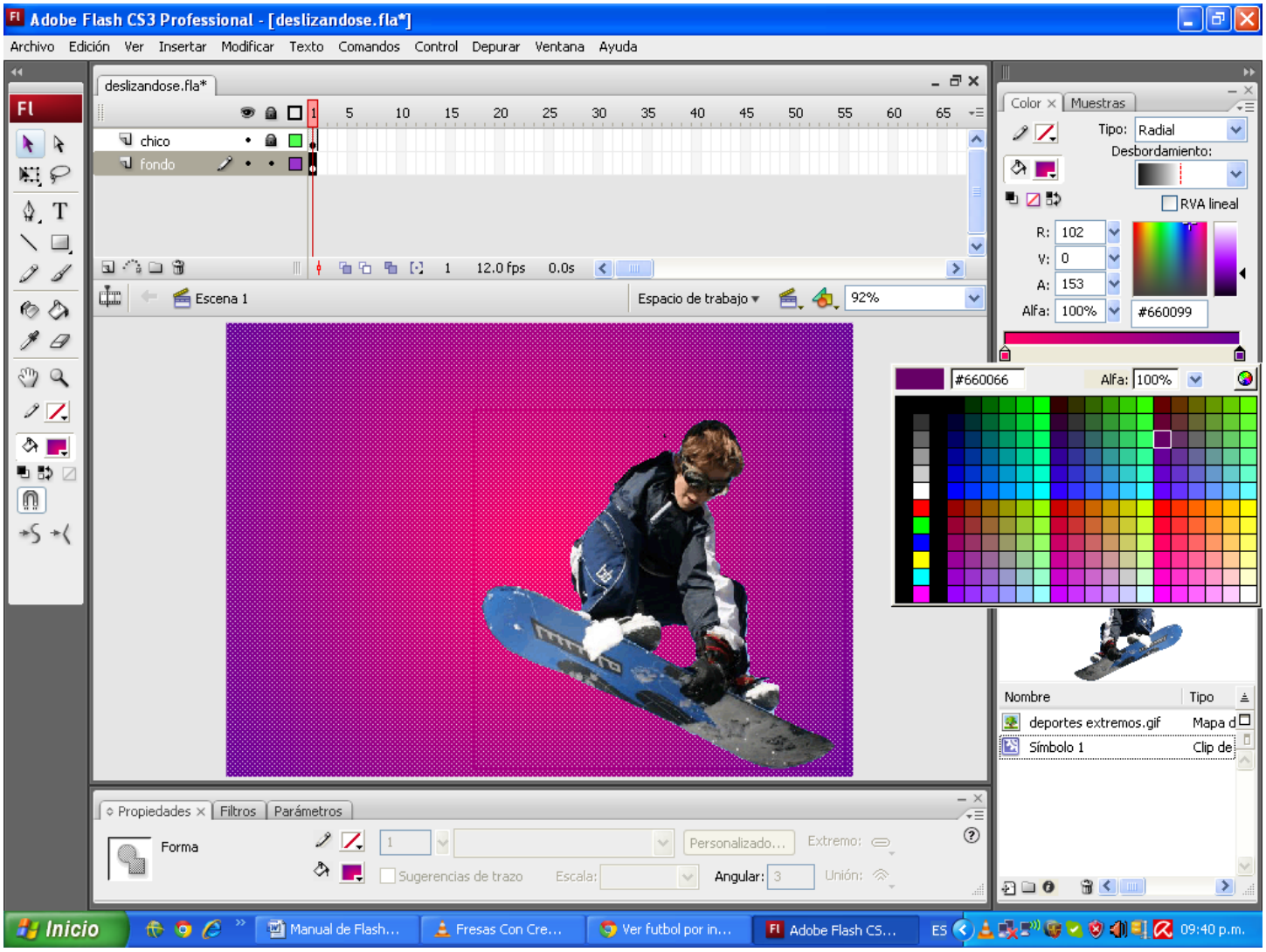
8. Del panel que se abrirá a la derecha haga clic en **Tipo** y seleccione **Radial**



9. Haga **doble clic** en el **primer control** el de izquierda que se muestra en la imagen y selección un color **morado** como el que se encuentra en la imagen



10. Haga **doble clic** en el **otro control** el segundo y seleccione el mismo color pero oscurézcalo más. Vea la imagen



Creando Capa

11. Cree **una capa Nueva** y llámela **líneas de movimiento**
12. Coloque la capa **líneas de movimiento** debajo de la capa **chico** y arriba de la capa **fondo**

Bloqueando Capa

13. **Bloquee la capa Fondo** (recuerde que la capa chico también está bloqueada)
14. Colócate en el **fotograma 1** de la capa **líneas de movimiento**

Pincel

15. Tome la herramienta **Pincel** selecciona un color parecido al del fondo y realice algunos trazos parecidos para simular que el movimiento es de abajo hacia arriba



16. **Cambia a otro color más claro** cambia a un grosor más pequeño y sigue realizando trazos



17. Ahora utiliza un color **morado oscuro** y realiza otros trazos



Convirtiendo a Símbolo

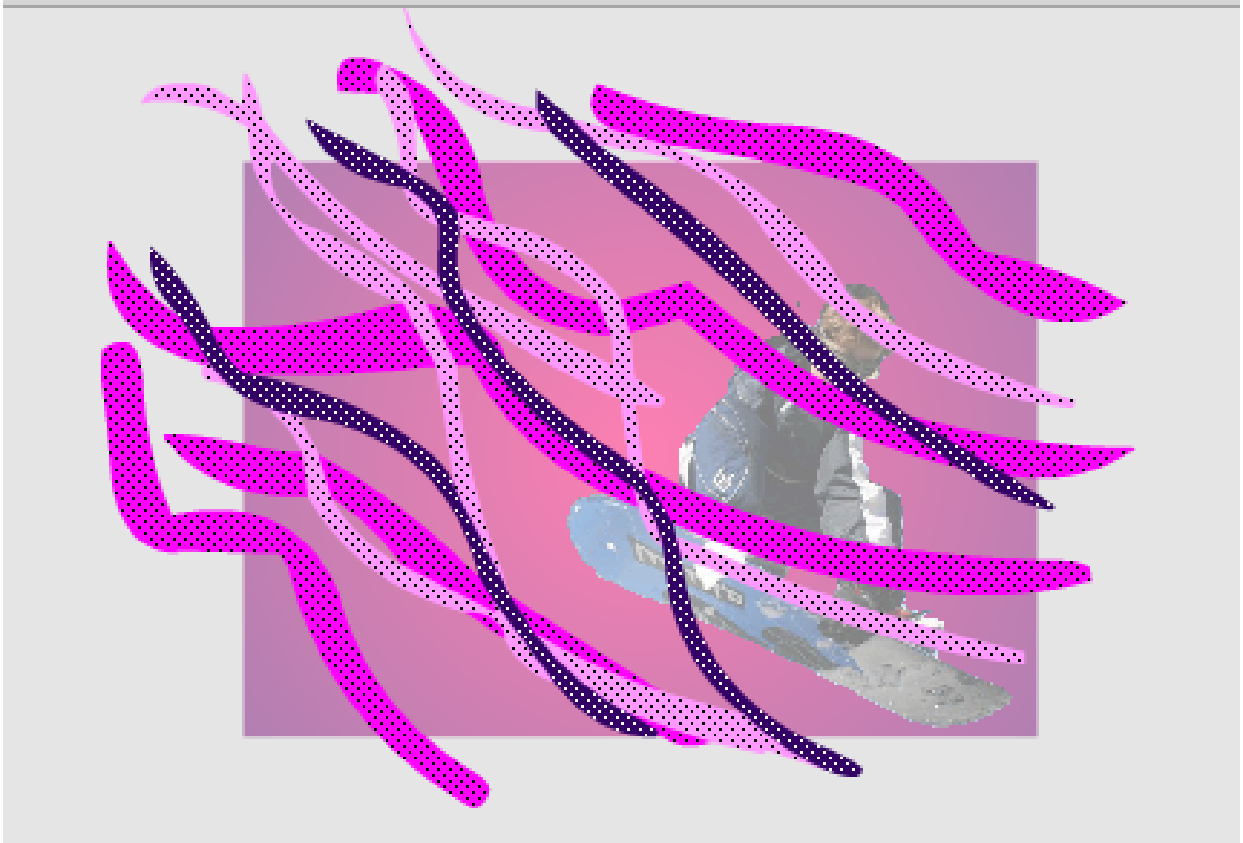
18. Hacemos **clic** en la capa **líneas de movimiento** y presionamos **F8** para convertir a símbolo
19. Como nombre le ponemos **animación de líneas** y el tipo será **clip de película** y presionamos **Aceptar**
20. Vamos a editar este símbolo haciendo **doble clic en el con la herramienta de selección**

Fotograma Clave

21. Hacemos clic en el **fotograma2** de la película **animación líneas** y presionamos **F6**

Suavizar Trazos

22. Vamos a suavizar las líneas presionamos el botón **Suavizar** que se encuentra debajo de la barra de herramientas, la presionamos **2 veces** y las líneas se suavizaran



1. Hacemos clic en el **fotograma3** y presionamos **F6**
2. Y presionamos **Suavizar 2 veces**
3. Hacemos clic en el **fotograma4** y presionamos **F6**
4. Y presionamos **Suavizar 2 veces**
5. Terminamos con la película líneas de animación de clic en **Escena1** para regresar a la escena Principal

Reproducir Animación

6. Presione **control Enter** para ver su avance

Creando Capa

7. Agregue una **nueva capa** y llámela **líneas de movimiento 2**

Bloquear Capa

8. **Bloqueamos la capa Líneas de movimiento**
9. Haga clic en el **fotograma 1** de la capa **líneas de movimiento 2**

Pincel

10. Tome la herramienta **Pincel** y seleccione el color **blanco** y realice el siguiente trazo con un grosor más grande



Creando Símbolo

1. Con la **herramienta de selección** haga **doble clic** en ese trazo blanco para seleccionarlo y presione **F8**, como nombre le ponemos **animación de líneas 2** tipo clip de **película** y **aceptar**
2. Hacemos **doble clic** en ese símbolo para entrar a esa película

Fotograma en Blanco

3. Presionamos en el **fotograma 2** y depuse presionamos la tecla **F7** (F7 crea un fotograma clave pero en blanco)

Herramienta Pincel

4. Y con el **pincel** dibujamos **otra línea**



1. Repita el proceso anterior **Presionando F7** y pintando una línea blanca donde usted quiera, cambie grosores hágalo hasta el **fotograma 15**
2. Mueva la cabeza lectora y vea lo que pasa
3. **Regrese a Escena 1**

Reproducir Animación

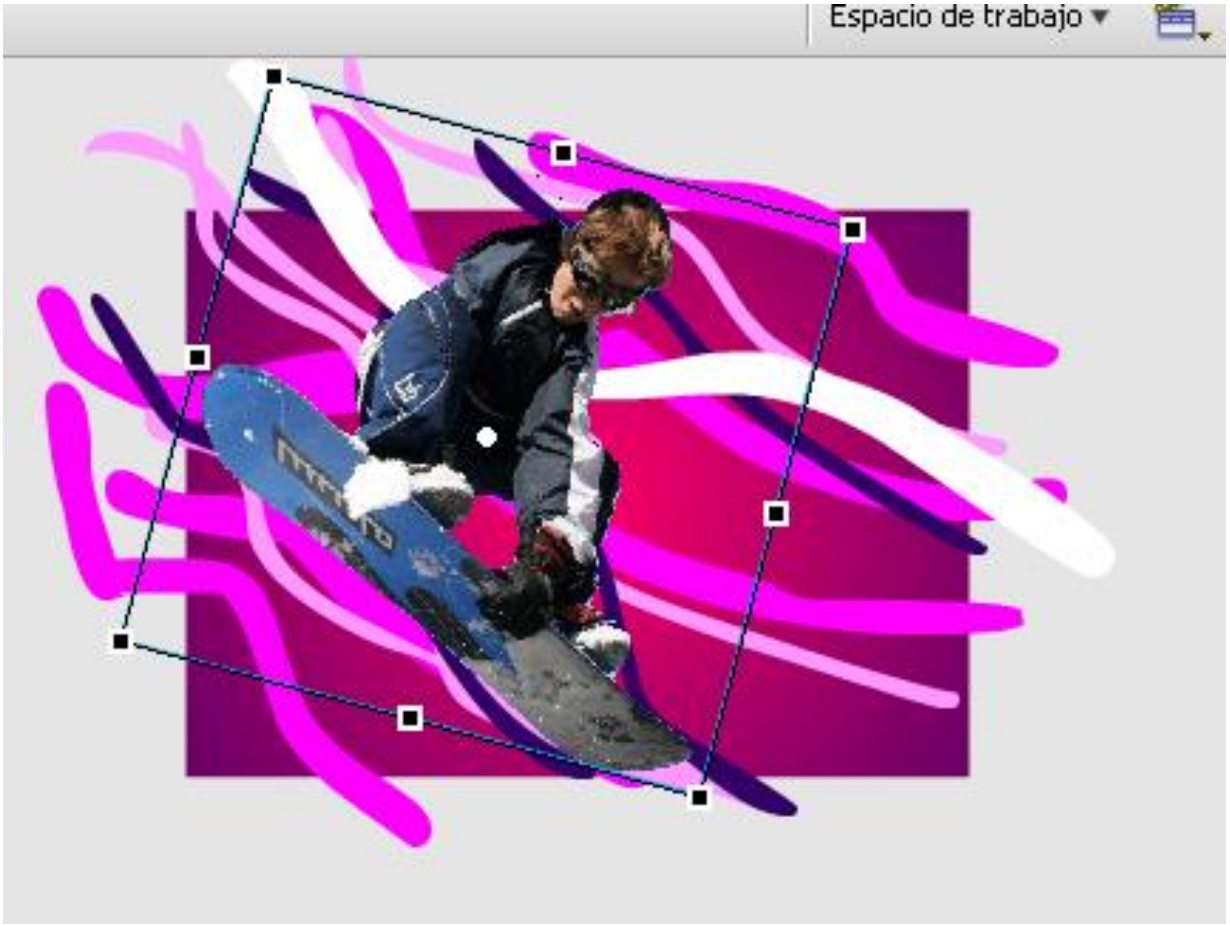
4. **Presione Control enter para ver el avance de su película**
5. Seleccione el fotograma **100** de las **4 capas** y presione **F5**

Bloqueando Capas

6. **Bloquee todas las capas menos la del chico**

Transformación Libre

7. Colóquese en el **fotograma 70** de la capa **chico** y presione **F6** mueva el chico ligeramente hágalo también más grande y gírelo como se muestra en la imagen, para ello utilice la **herramienta de transformación libre**



Interpolación Movimiento

8. Colóquese en el **fotograma 1** de la capa **chico haga clic derecho** y seleccione la opción **Crear Interpolación de movimiento**

Aceleración

9. En las **propiedades** colocamos la **aceleración en -100 dentro** para que inicie lento y termine rápido desacelerándose

Fotograma Clave

10. Colóquese en el **fotograma 100** de la **capa chico** y presione **F6**

Alfa

11. Haga clic en el **chico** y coloque el **alfa** en **0**

Interpolación de Movimiento

12. Haga **clic derecho** en el **fotograma 70** de la **capa chico** y agregue una **interpolación de movimiento**

Ver Animación

13. Presione **Control Enter** para probar
14. Guarde su práctica con el nombre de **Practica5-3**

Practicando más el concepto

1. Repita el procedimiento anterior con un monito que usted busque y baje de Internet el que usted elija
2. Guárdela como **Practica 5-4**