

Cómo símbolos de tipo “Clip de Película”

Objetivo:

Crear una animación sencilla utilizando para ello las ventajas de los símbolos “Clip de Película”

Duración de la actividad:

25 minutos.


Antes de comenzar a trabajar con esta guía debes tener claro:

- Qué es un fotograma
- Qué es una capa
- Qué es un Símbolo “Gráfico”
- Insertar objetos de la Biblioteca
- Insertar capas y fotogramas claves
- Crear animaciones por interpolación de movimiento
- Desplazar fotogramas a través de la línea del tiempo de Flash

Qué aprenderemos con esta guía:

- A crear símbolos de tipo clip de película
- A crear símbolos combinados

Para comenzar recordemos:

 Los símbolos de tipo “**clip de película**” son mini películas dentro de una película principal que pueden contener controles, sonidos e incluso otras instancias de clip de película interactivos. Los clips de película tienen sus propias líneas de tiempo de varios fotogramas que se reproducen independientemente de la línea de tiempo de la película principal.

Actividad:

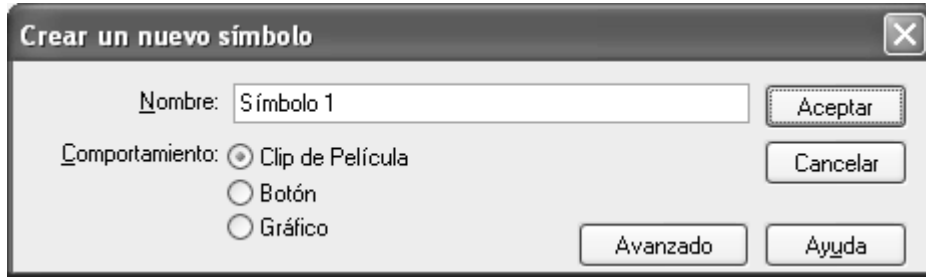
Veamos el siguiente ejemplo que nos servirá para aprender las ventajas de estos símbolos. Ver ejemplo.

Vamos a realizar un personaje “un gusano rojo” que será utilizado posteriormente en una animación. Nuestro personaje deberá dar la ilusión de que se desplaza arrastrándose, algo que parece difícil pero no lo es tanto. Como el gusano deberá arrastrarse sin parar lo más conveniente es hacer de él un “Clip de Película”.

Para crear nuestro personajes sigamos los siguientes pasos:

FASE 1.

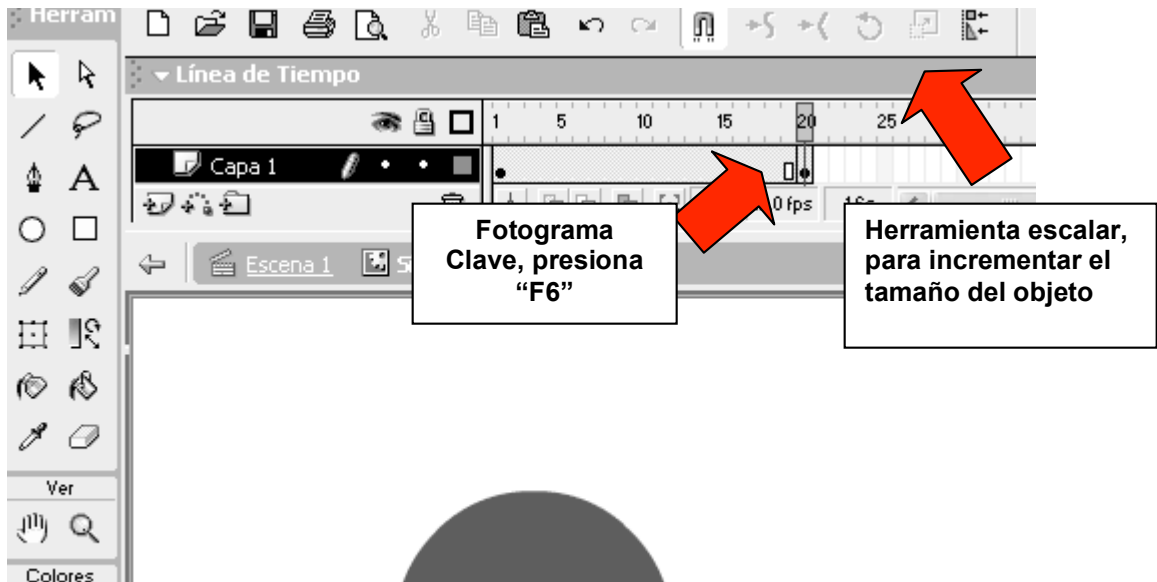
1. Creemos un nuevo símbolo “Clip de Película”.



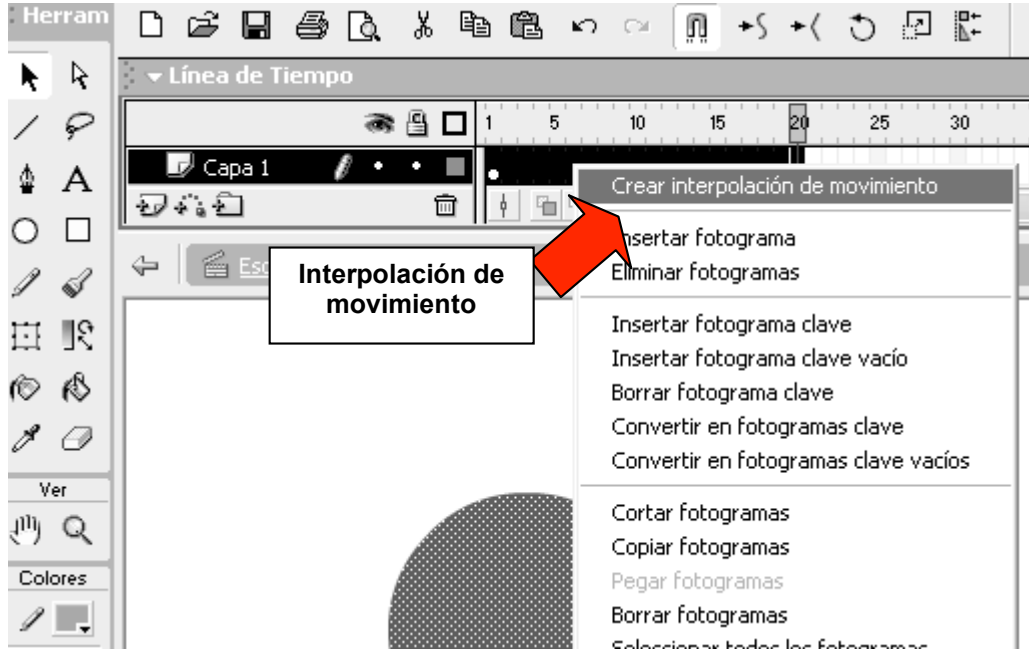
2. En la ventana del clip creamos un círculo, y eliminamos de él el borde.



3. Insertemos en el fotograma 20 un “Fotograma Clave”, e incrementa un poco el tamaño del círculo. Aproximadamente un 15%.



4. Crea la interpolación de movimiento. Para ello selecciona toda la capa y con el botón derecho del ratón selecciona “Interpolación de movimiento”.



5. Prueba los resultados, para ello presiona la tecla “Enter”.
6. Ya tienes tu primer símbolo “Clip de película”. Puedes probar como funciona colocando el símbolo creado el escenario. Luego presiona **Control+Enter** para probar los resultados.
7. [Ve el resultado de la Fase 1.](#)

FASE 2.

Creemos ahora el efecto para que el círculo vuelva a su tamaño original.

1. Para ello haz doble click sobre el símbolo en la biblioteca de símbolos.
2. En la ventana de edición del símbolo, inserta un fotograma clave en el fotograma 40.
3. reduce el tamaño del objeto al original, un 15% menos.

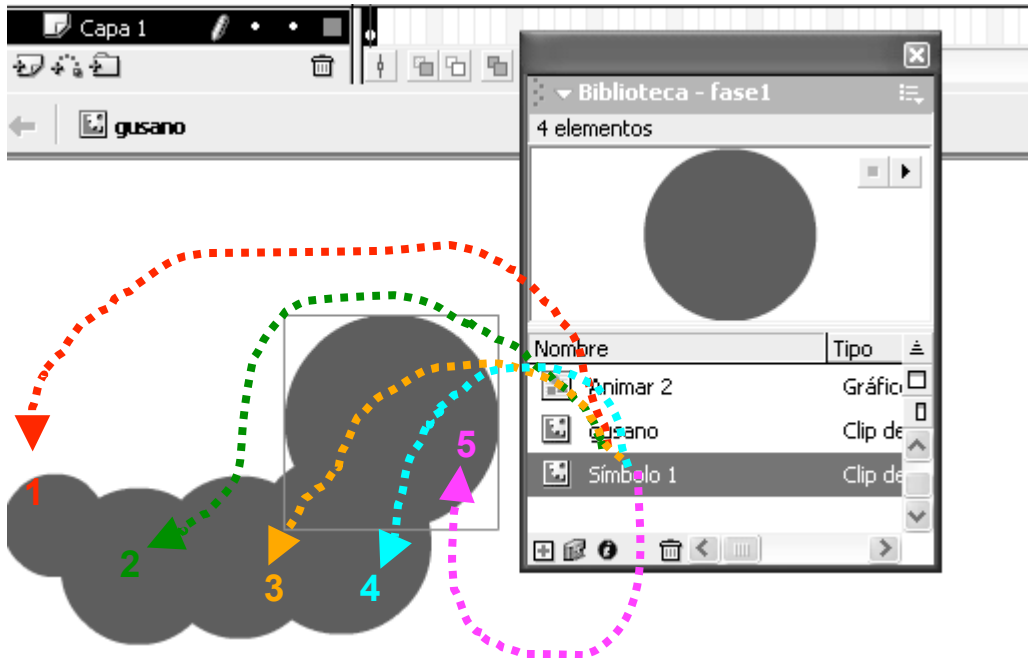


+

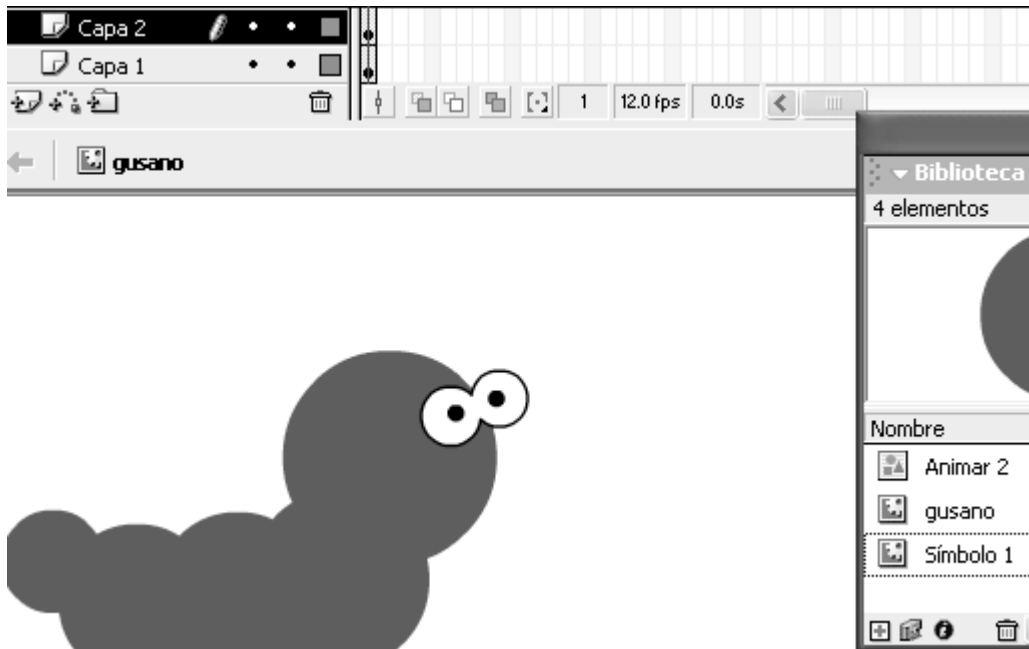
4. Prueba los resultados, para ello presiona la tecla “Enter”.
5. Puedes probar como funciona presionando **Control+Enter**.
6. [Ve el resultado de la Fase 2.](#)

FASE 3.

1. Ahora si vamos a crear nuestro personaje. Para ello crea un nuevo símbolo “Clip de Película”, al cual llamas “Gusano”.
2. Coloca inserta varios clip de los creados en la FASE 2, y ajusta su tamaño y posición para hasta lograr el diseño del personaje deseado. Puedes tomar la idea de la ilustración de la pantalla de abajo.



3. En otra capa colócale ojos, boca, etc.



4. Puedes probar como funciona presionando **Control+Enter**.
[Ve el resultado de la Fase 3.](#)

FASE 4.

Si quieres lograr mejores resultados, crea los ojos utilizando para ello la misma técnica utilizada para crear el cuerpo del gusano. Crea un nuevo símbolo clip de película llamado ojo, crea una pequeña animación de agrandar y reducir, y luego en otra capa coloca las pupilas de los ojos. Observa los resultados en el siguiente ejemplo.

[Ver ejemplo FASE 4.](#)