

## Inicio en Flash

### Objetivo:

Trabajar las distintas ventanas de trabajo de Flash y su utilidad.

- Qué es un fotograma
- Con qué símbolos trabaja Flash
- Manejar la barra de herramientas de Flash

### Duración de la actividad:

20 minutos.


### Qué aprenderemos con esta guía:


- 


### Actividades:

Una de las cosas más difíciles de trabajar en flash es dominar la gran cantidad de ventanas de trabajo que posee. Por eso no se desesperen, poco a poco las iremos aprendiendo a utilizar.

Flash trabaja con la metáfora de una película, tal cual como director. Posee fotogramas en los cuales insertamos a los objetos de trabajo denominados símbolos. Flash posee tres tipos distintos de símbolos: gráficos, Clip de película, y botón. Cada símbolo en flash responde a una necesidad o tarea, por ejemplo:

 Los símbolos gráficos son útiles para construir o insertar imágenes estáticas que serán reutilizadas en la película.

 Los símbolos de tipo de botón son utilizados para crear gráficos interactivos en la película que respondan a las pulsaciones y desplazamientos del ratón, o a otras acciones, como por ejemplo ir a un sitio web, crear interfaz gráfica que controle acciones dentro de director, hacer que un sonido se reproduzca mientras se pasa el ratón por encima de una determinada área.

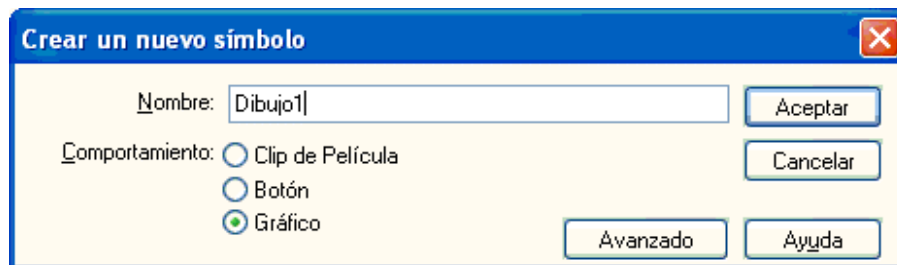
 Los clip de película son mini películas dentro de una película principal que pueden contener controles, sonidos e incluso otras instancias de clip de película interactivos. Los clips de película tienen sus propias líneas de tiempo de varios fotogramas que se reproducen independientemente de la línea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

## Inicio en Flash

Para crear símbolos dentro de Flash sólo tenemos que irnos al menú Insertar>Nuevo símbolo. Una vez en nuevo símbolo seleccionamos en el cuadro de dialogo el tipo de símbolo que necesitamos. En el caso de esta actividad “Gráfico”.

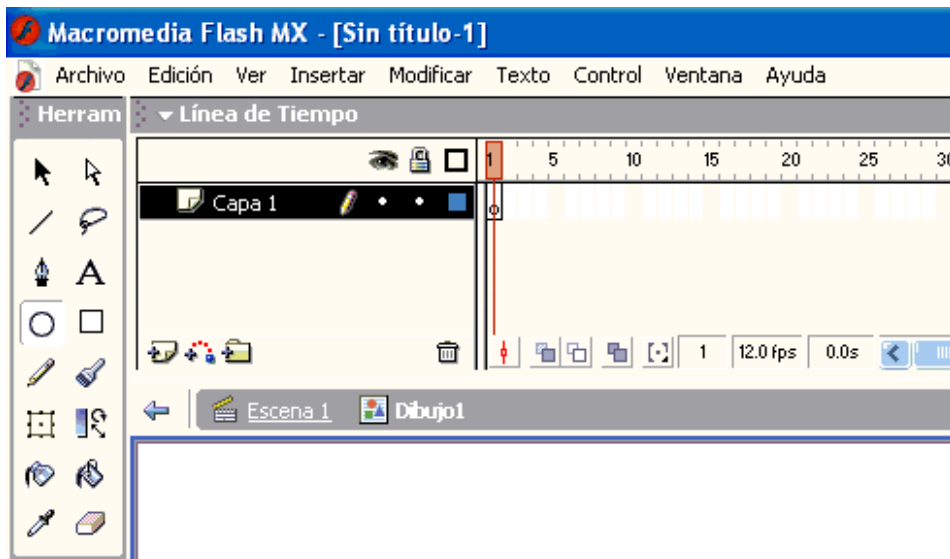


Para tener un mayor un mayor control de nuestros gráficos es muy importante colocarle nombre a cada símbolo que creamos.

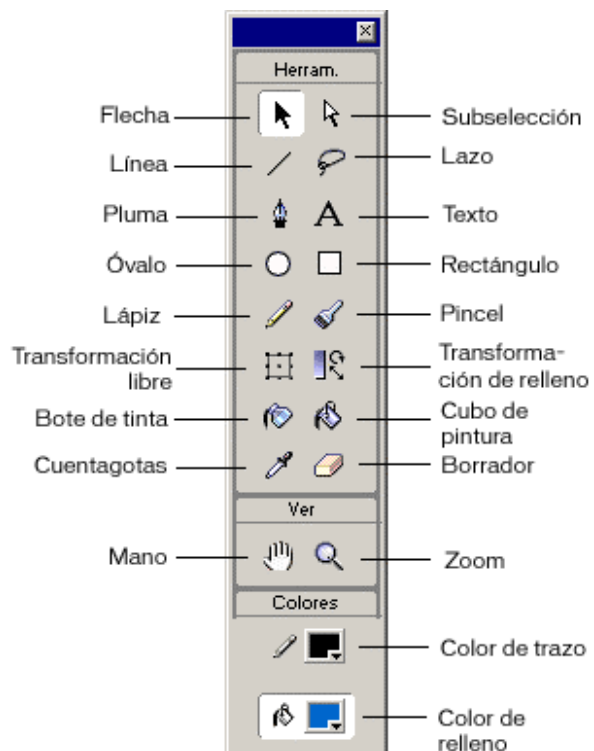
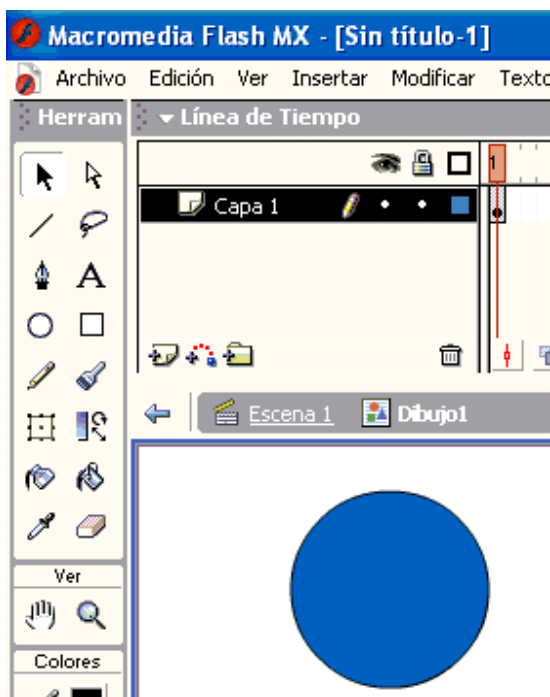


Presione el botón “Aceptar”.

A continuación se abrirá en la pantalla la ventana de trabajo del nuevo símbolo “Dibujo1”. En la parte superior izquierda de la ventana aparece ahora una pestaña nueva que corresponde al objeto que estamos editando. Si quisiéramos volver a trabajar en el escenario “Escena 1”, sólo tenemos que hacer clic sobre la pestaña “Escena1”.



Hagamos un círculo en la ventana de trabajo de "Dibujo1" utilizando para ello la herramienta de "Óvalo de Flash". Si por alguna razón no tienes a la mano la herramienta de dibujo presiona "CONTROL + F2".

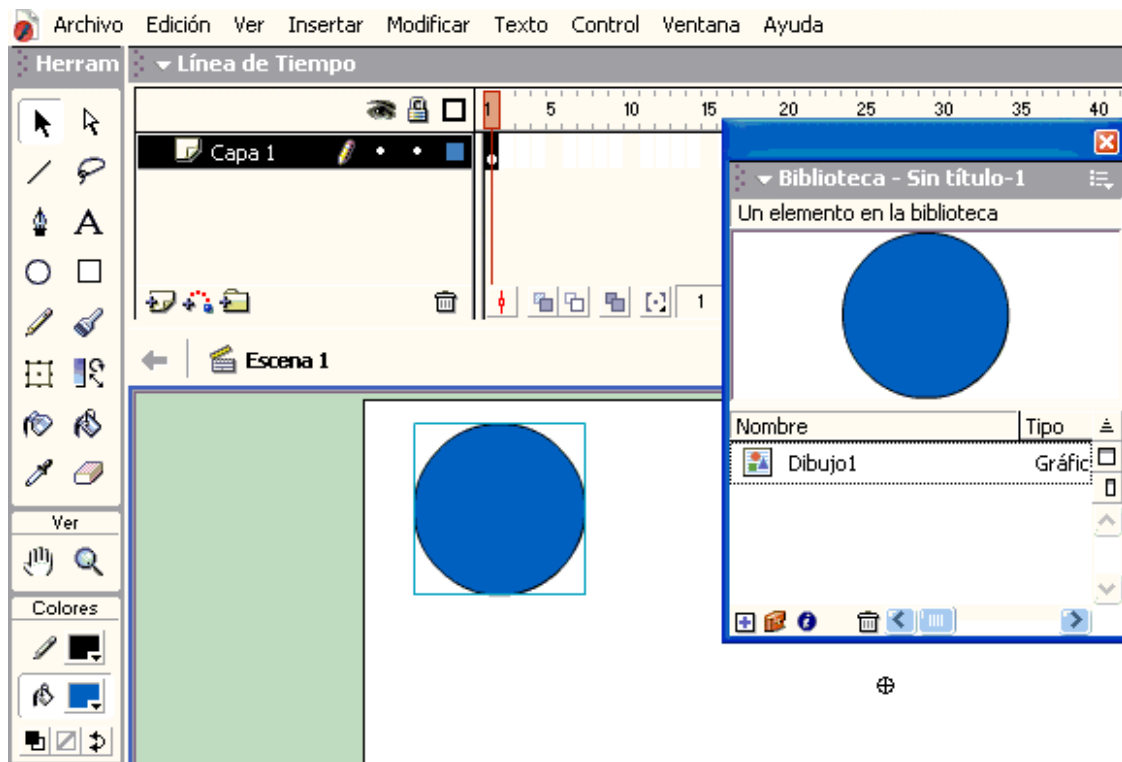


Ahora volvamos a la escena 1, para ello sólo tenemos que hacer clic sobre la pestaña "Escena 1". Veremos que no aparece nada en el escenario de nuestro trabajo. Para colocar el símbolo que acabamos de realizar en la escena tenemos que abrir la "Biblioteca de Símbolos". La biblioteca es la herramienta de trabajo de

## Inicio en Flash

Flash que almacena y administra todos los símbolos elaborados en la película. Para abrir la biblioteca de símbolos utiliza la tecla F11, en la versión 5 de Flash “presiona “CONTROL + L”.

Luego arrastra el símbolo “Dibujo1” al escenario. El cual se colocara en la capa 1, fotograma 1.

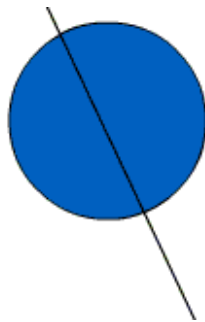


### Editando símbolos:

Hay distintas maneras de entrar a la ventana de edición de un símbolo, la más sencilla es hacer doble clic sobre el mismo en la ventana de la biblioteca.

Probemos como es esto y veamos una técnica muy útil de ilustración "Sustracción".

1. Hagamos doble clic en el símbolo "Dibujo 1".
2. Transformemos el óvalo en una media luna.



Para ello tracemos una línea que divida la figura en dos, tal cual como se muestra en el siguiente gráfico.

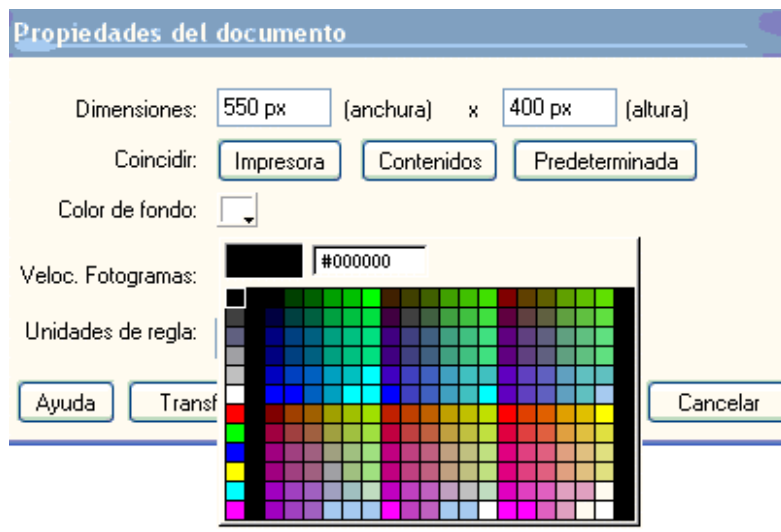


Luego eliminemos los excesos de la figura, incluyendo la mitad del óvalo sobrante, para ello utilizemos la tecla suprimir.



Luego ondulemos la línea, utilizando para ello la herramienta de curvar del puntero. Colóquese cerca de la línea y fíjese como cambia el puntero a una pequeña curva, cuando cambie empuje la línea hacia dentro de la figura hasta obtener los resultados esperados.

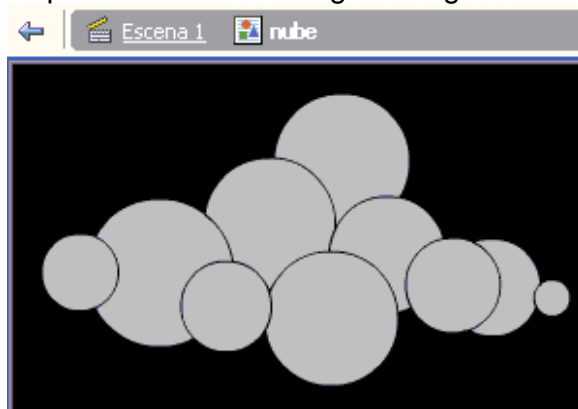
3. Para cambiar el color de la figura sólo tenemos que hacer clic en el relleno de la misma y seleccionar luego el color deseado.
4. Coloquemos un fondo de color negro. Para ello modifiquemos el color de fondo de la película. Utilicemos para esta tarea la herramienta de propiedades de la película "CONTROL + J". En esta ventana podemos alterar todas las propiedades de la película, tamaño, resolución, número de fotogramas de reproducción, entre otras. Modifiquemos sólo el color de fondo.



5. Veamos los resultados, para ello Hagamos un pequeño "Test" de la película presionando "CONTROL + ENTER".
6. Pero nuestro trabajo se ve un poco soso, apliquemos un poco de animación y de la técnica de animación para cambiar el "LOOK" de nuestro ejercicio.

### Creando animaciones sencillas, ejemplo de nube

1. En el mismo archivo creamos un nuevo símbolo "Gráfico", el cual llamaremos "nube". En la ventana de trabajo de "nube" dibujemos distintos óvalos que formen una fantástica silueta para una nube, mucho mejor que la que se muestra en la siguiente figura.



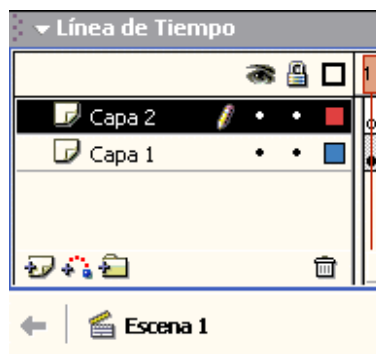
2. Eliminemos de ella lo que sobra, tal cual como hicimos con la luna. Pero esta vez mucho más fácil, hagamos doble clic sobre la figura y luego borremos todas las líneas. Veamos los resultados.

## Inicio en Flash



Volvamos a la ventana de la “Escena 1” para colocar el nuevo símbolo.

El nuevo símbolo lo colocaremos en una nueva capa<sup>1</sup> para poder darle animación. Para insertar una capa nueva sólo hacemos clic en insertar capa nueva, tal cual como se ve en la ilustración.

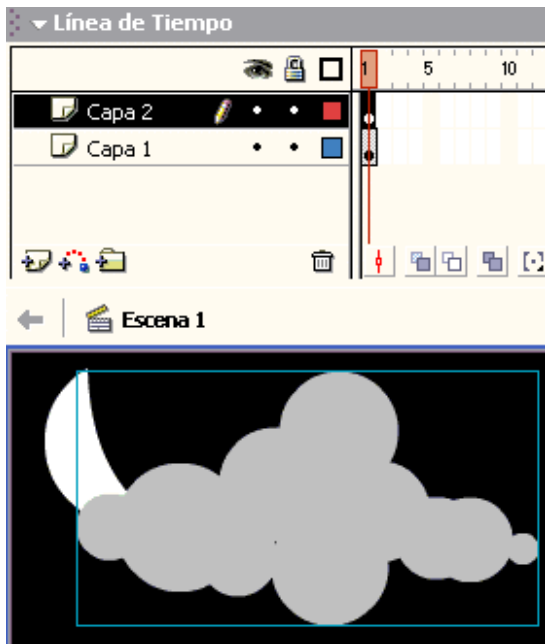


Si deseamos que la nube este sobre la luna debemos colocarla en la “Capa 2”.

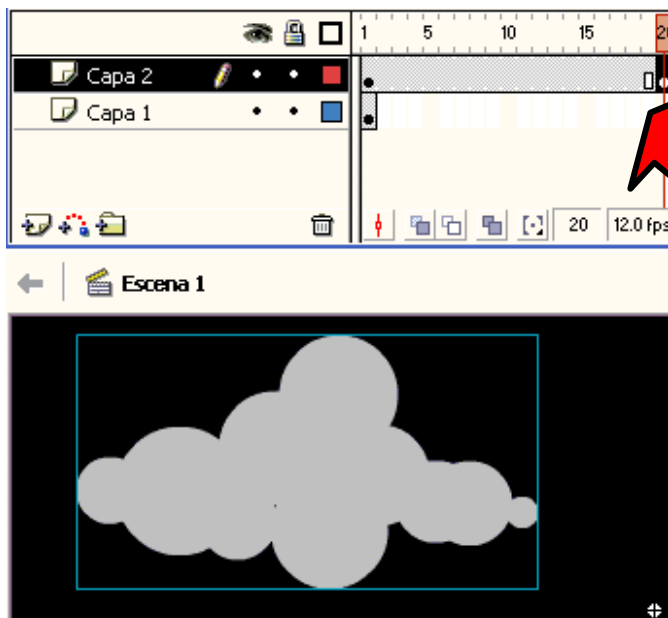
---

<sup>1</sup> Flash trabaja con capas, recordarán que antiguamente los dibujos animados eran creados con láminas de acetato que se superponían entre sí, así trabaja Flash, cada capa es una delgada capa de acetato que se superpone.

## Inicio en Flash



Ahora la tarea fundamental “cómo hacer que se desplace de un lado para otro de la ventana”, muy fácil, pero primero tenemos que insertar un fotograma clave. . Los fotogramas claves se utilizan en Flash para indicar que ese fotograma tendrá cualidades especiales o terminales dentro de una capa. Siendo esto así nos colocamos en el fotograma 20 de la “Capa 2” e insertamos un fotograma clave utilizando para ello la tecla “F6”.

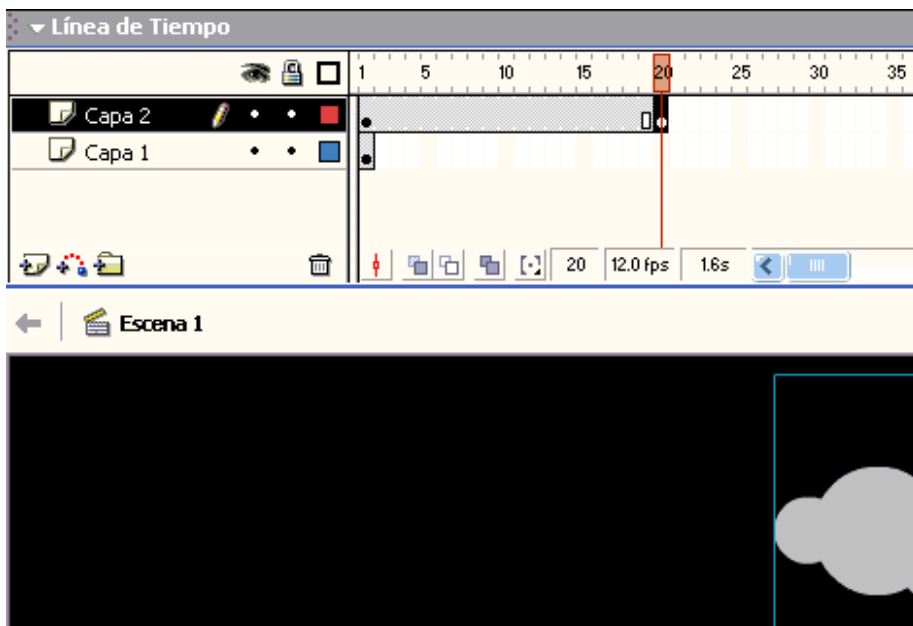


### Fotogramas Claves:

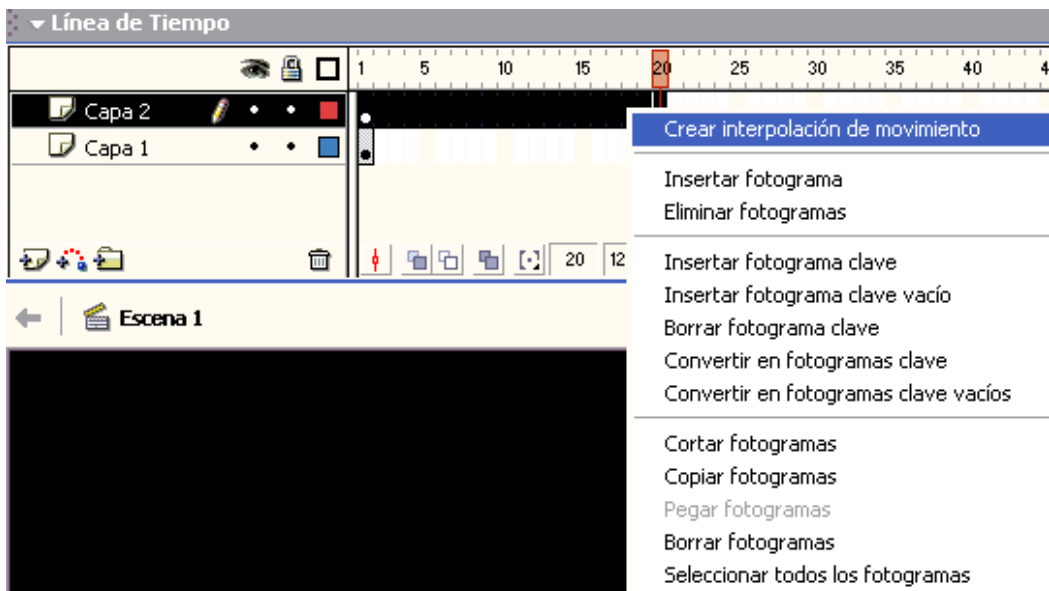
Los fotogramas clave están ilustrados con un punto en el medio.

En el fotograma 20 desplazemos la nube al extremo derecho de la pantalla, pero sólo en el número 20.

## Inicio en Flash

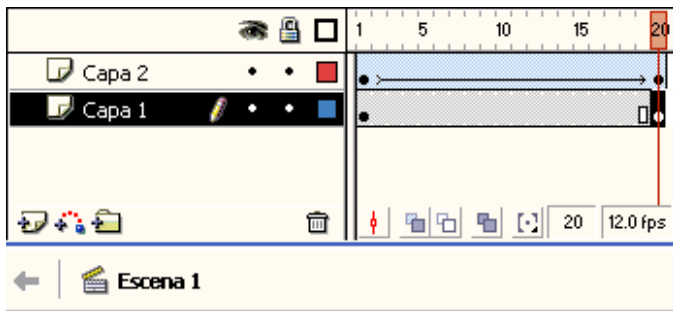


Ahora utilicemos una de las herramientas más potentes de Flash, la interpolación de movimientos, para ello seleccionemos por completo la "Capa 2", y hagamos clic con el botón derecho, e el menú que se abre seleccionamos "Crear interpolación de movimiento". "La interpolación de movimiento". La interpolación crea la secuencia de objetos entre la posición inicial y final.



Veamos los resultados, para ello presiona la tecla "ENTER". Verás que la luna aparece y desaparece, ello se debe a que no esta presente en todos los fotogramas de la película, para corregir esto, extiende los fotogramas de la capa 1 hasta el fotograma 20, para ello selecciona el fotograma 1 y haz clic sobre la tecla "ALT".

## Inicio en Flash



Ahora presiona de nuevo “ENTER” para ver los resultados.

Puedes ajustar los movimientos de la nube haciendo cambios en la posición inicial y final de la Capa 2, pero sólo en los fotogramas 1 y 20, no hace falta volver a utilizar la interpolación de movimiento, Flash sólo hará las modificaciones necesarias.

Para modificar la velocidad de la animación reduce o amplía el número de fotogramas de la animación.