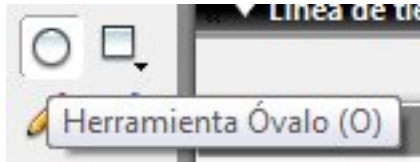
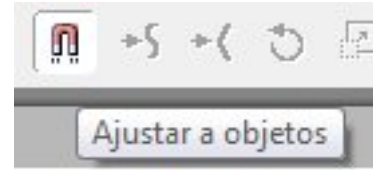
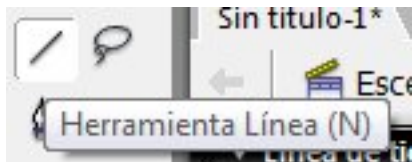


Animación por fotogramas en Flash

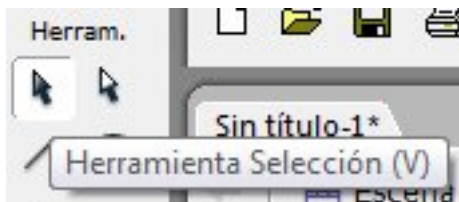
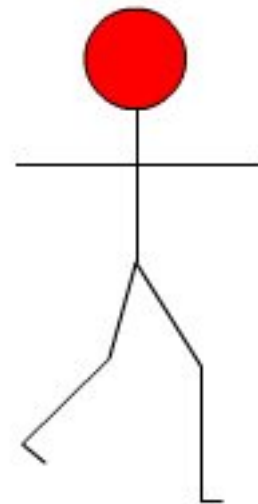
Vamos a crear una animación utilizando fotogramas, pero primero elegiremos del menú principal superior la herramienta imán para que cuando tracemos líneas o creamos cualquier dibujo, las líneas se ajusten y se conecten para poder rellenar las superficies cerradas.



Para hacer nuestra sencilla animación nos valdremos de un simple muñeco dibujado con líneas y para realizarlo, elegiremos del menú de herramientas de la parte izquierda, la herramienta óvalo. Con dicha herramienta, trazaremos en el escenario (clicando y arrastrando) un círculo con el color de relleno que deseamos y que podría ser el color rosado de la carne, pero que nosotros hemos dejado un color cualquiera como por ejemplo el rojo.



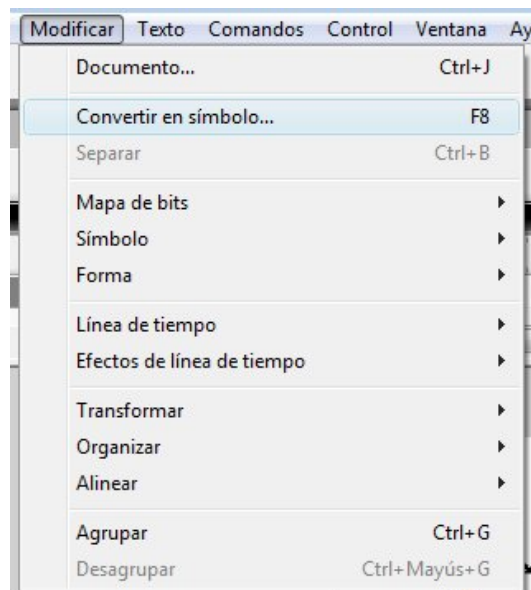
Una vez tengamos dibujada la cabeza del muñeco, dibujaremos el cuerpo con trazos de líneas y para conseguirlo elegiremos del menú de herramientas de la parte izquierda la herramienta línea. Con esta herramienta dibujaremos el muñeco que será objeto de la animación y que de forma sencilla podría ser la que hemos realizado y se ve en la imagen.

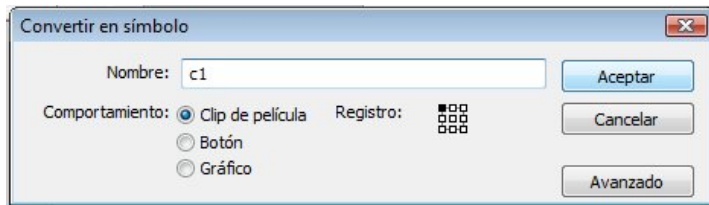


Con el dibujo del muñeco realizado elegiremos la herramienta selección del menú de herramientas de la parte izquierda y clicando y arrastrando seleccionamos todo el dibujo del muñeco para que podamos convertirlo en clip de película.

Para convertir en símbolo el dibujo del muñeco que tenemos seleccionado, elegiremos del menú principal superior la opción de Modificar / Convertir en símbolo.

Una vez elegida esta opción para convertir nuestro dibujo en símbolo, aparecerá un recuadro para que le podamos poner nombre una vez marcada o seleccionada la opción del comportamiento y en nuestro caso le pondremos como nombre de clip c1, pero podríamos poner cualquier nombre como muñeco, dibujo, animación, etc.

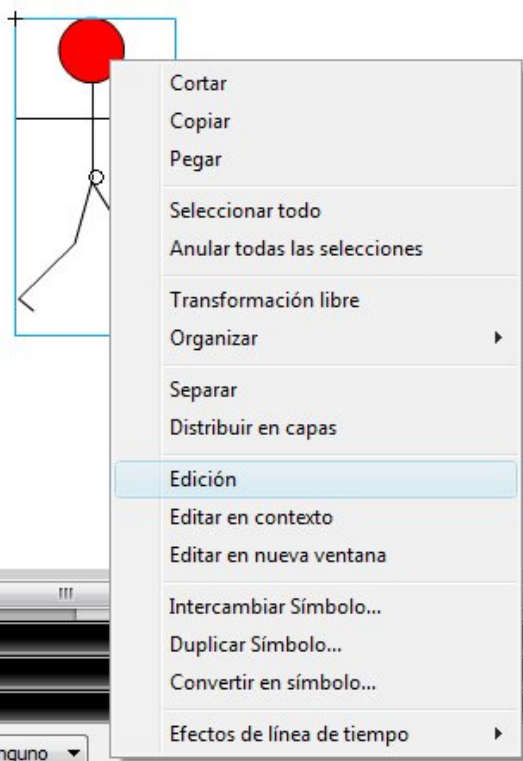




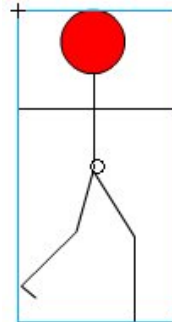
Una vez que le hemos puesto nombre a nuestro clip, clicamos el botón de aceptar y ya tendremos nuestro dibujo del muñeco convertido en un clip. Nuestro clip aparecerá bordeado con una línea azul tal como se

muestra en la figura.

Nos situaremos con el cursor sobre el clip y clicaremos con el botón derecho del ratón. Aparecerá un menú como el que mostramos en la siguiente imagen.



Elegiremos la opción de edición para poder hacer la animación de nuestro clip editando los fotogramas del mismo.



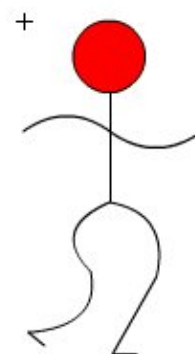
Habiendo elegido la opción de edición entraremos en nuestro clip y para que podamos comprobarlo, bastará con mirar la parte superior izquierda de la línea de tiempo y veremos como nos muestra que estamos en la escena 1 y editando el clip c1 que nosotros hemos creado. Este clip tiene sus propios fotogramas y lo que pretendemos es ir creando nuevos fotogramas con pequeñas modificaciones, para que al ejecutarse la aplicación, se vaya pasando de un fotograma a otro con las modificaciones que hemos ido haciendo y tengamos una animación.

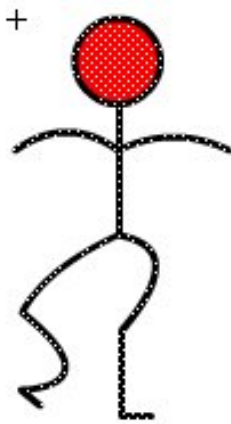
El primer fotograma lo dejaremos como está, pero crearemos otro fotograma

idéntico al primero clicando la tecla F6.

Este nuevo fotograma es idéntico al primero por lo que tendremos que hacer las modificaciones que estimemos oportunas y para ello, elegiremos la herramienta de selección del menú herramientas de la parte izquierda y nos aproximaremos a cada una de las líneas que forman los brazos o las piernas de nuestro muñeco y con clicar y arrastrar iremos haciendo las deformaciones que creamos adecuadas y que en nuestro caso podría ser como las que se muestran en la imagen.

Volveremos a tocar la tecla F6 y crearemos otro fotograma repitiendo el mismo proceso para tener un tercer fotograma diferente y que podría quedar como mostramos en la siguiente imagen

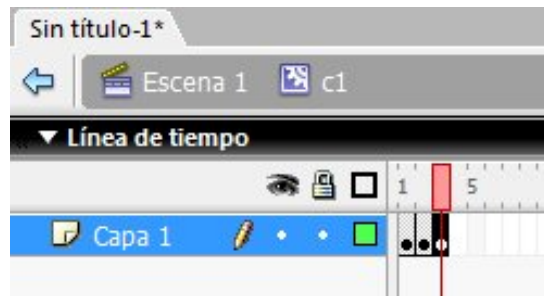




Una vez hechos los tres fotogramas (podríamos hacer más fotogramas siguiendo el mismo proceso), saldremos del modo de edición del clip clicando sobre el botón que hay en la parte superior izquierda de la línea de tiempo y ya podemos probar nuestra animación eligiendo del menú principal superior de control, la opción de probar película.

Con este pequeño tutorial de hacer animaciones por fotogramas, se pretende que el dibujo del muñeco pueda ser sustituido por cualquier otro dibujo y siguiendo todo el

proceso explicado, se puedan hacer animaciones modificando cada uno de los fotogramas. El resultado puede ser muy variado y vistoso y es lo que deseamos desde genmagic.



www.genmagic.net

