

## **LOS CLIPS DE PELÍCULA 1**

En este tutorial aprenderemos el concepto de clip de película y sus posibilidades para crear animaciones.

### **1.- Una película dentro de otra.**

Un clip de película es en realidad una película dentro de otra. Esto quiere decir que en un fotograma de la película principal podemos tener una película reproduciéndose, o dos o tres...

También un clip de película puede estar dentro de otro clip de película que a su vez está dentro de otro. Y de esta forma podríamos seguir infinitamente.

### **2. Un coche que se mueve girando con sus ruedas.**

Una vez tengamos el escenario de trabajo vamos a crear o copiar la imagen de un coche.

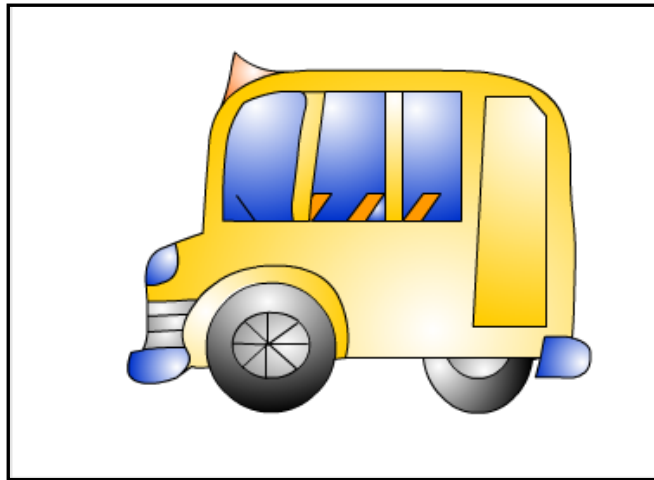


Imagen 1

Si hemos dibujado el coche ahora vamos a seleccionar la rueda para convertirla en clip de película pues lo que queremos es que gire continuamente.

Si hemos copiado una imagen y es de tipo de mapa de bits, entonces tendremos que separarla primero con **Ctrl-B** y después seleccionar solamente la rueda. La herramienta **Óvalo** que se encuentra dentro de la herramienta **Rectángulo** nos puede servir siempre que tenga el relleno vacío. De esta forma podemos crear una circunferencia del mismo tamaño que la rueda y colocarla encima para seleccionar el área ocupada por la rueda.



Imagen 2

En la imagen 2 podemos observar como la rueda está seleccionada. Para convertirla en clip de película el camino más corto es pulsar **F8**. Pero también podemos hacerlo con el menú *Modificar* → *Convertir en símbolo* → *Clip de película*.

En la imagen 2 también podemos observar cómo le damos un nombre: **rueda**.

Como hemos dicho que un clip de película es una película dentro de otra, esto quiere decir que tiene su propia línea de tiempo. Para entrar en esta línea de tiempo del clip rueda haremos doble clic en la rueda del coche.

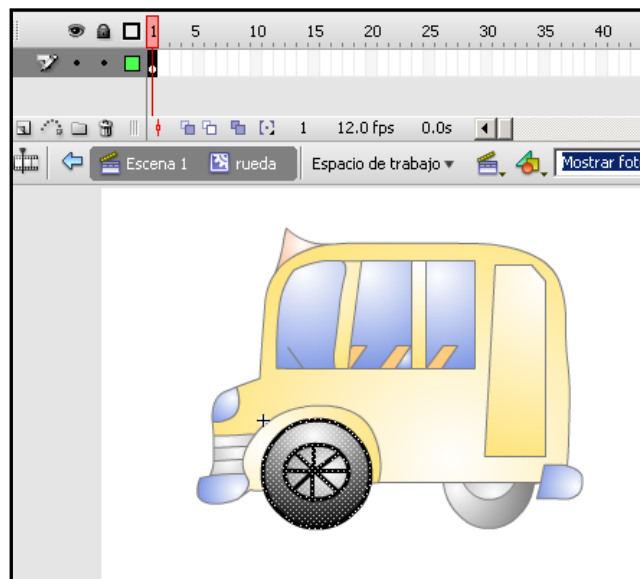


Imagen 3

La imagen 3 es el resultado de haber hecho doble clic en el clip de película rueda. Observamos que tiene su propia línea de tiempo. También debemos observar como

en la línea de información superior de la línea de tiempo se nos indica que estamos en el clip rueda que a su vez está dentro de **la Escena 1**, es decir, de la **Película Principal**.

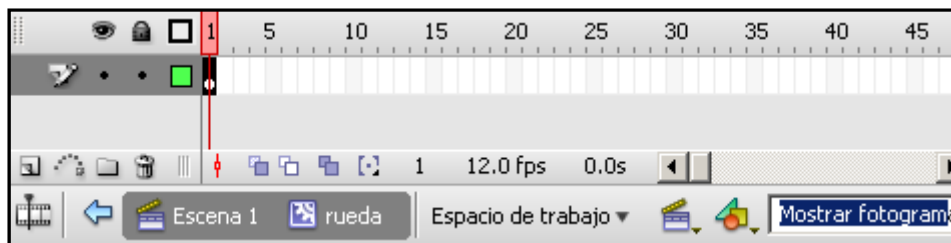


Imagen 4

Esta información que volvemos a ver en la imagen 4 es de vital importancia para no perderse a partir de ahora. Muchos de los errores de los principiantes se basan en no fijarse bien en qué línea de tiempo están trabajando.

Flash nos ayuda también a saberlo haciendo más tenue el color de las zona que no pertenece al clip de película en el cual estamos trabajando.

Ahora vamos a trabajar con la línea de tiempo del clip rueda para hacer que ésta gire continuamente. Para ello crearemos una animación por interpolación de movimiento.

Empezaremos seleccionando la rueda y la agruparemos si está desagrupada con **Ctrl-G**.

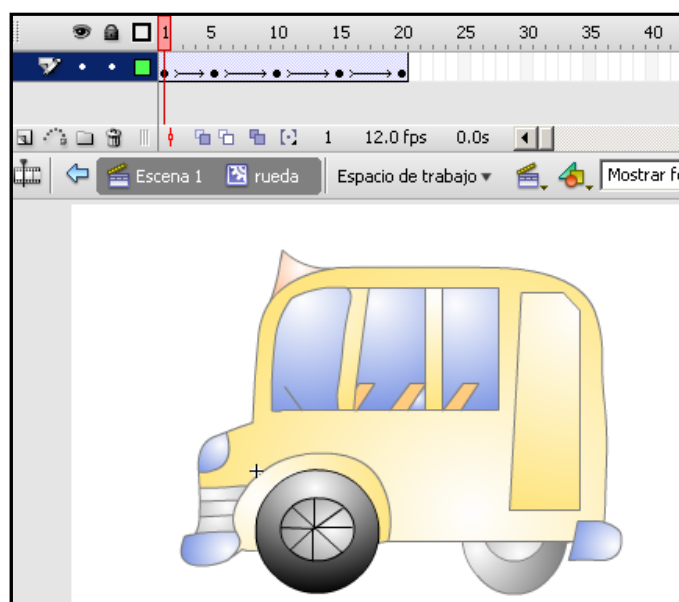


Imagen 5

Ahora ya podemos crear los fotogramas clave que necesitamos para hacer girar la rueda. Podemos hacer 4 o 5 fotogramas clave. Por último haremos la interpolación de movimiento.

Para ver el resultado primero hacemos doble clic fuera del clip de película y saldremos a la escena principal. También podemos hacer clic en el icono **Escena 1**. Ahora ya podemos reproducir la película. Debemos comprobar que la rueda gire con **Control→Probar Película**.

Pero claro... el coche no se mueve. Sólo gira la rueda, el clip de película.

Para hacer que el coche se mueva, primero seleccionamos todo el dibujo, incluida la rueda y lo agruparemos.

Finalmente sólo nos quedará hacer nuevamente una animación por interpolación de movimiento, pero esta vez en la línea de tiempo principal claro no lo olvidemos.

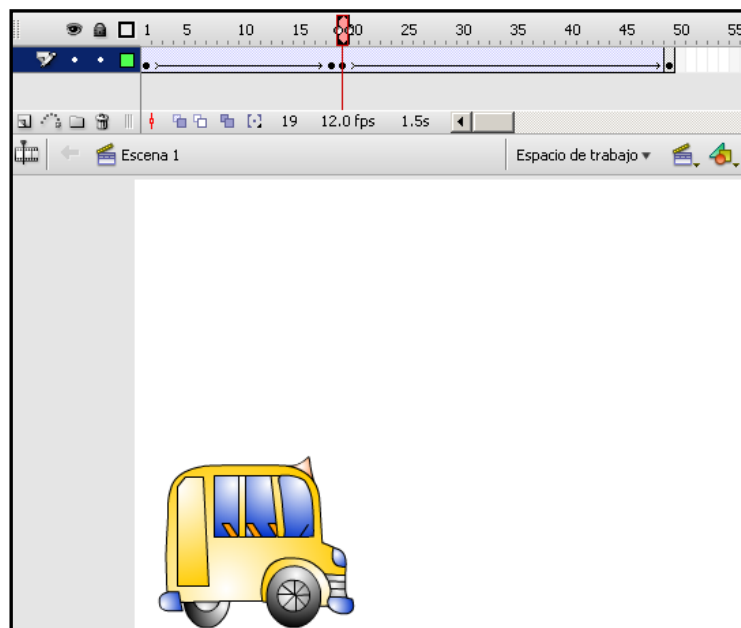


Imagen 6

Creamos los fotogramas necesarios para que el coche se mueva y cuando llegue al final del escenario vuelva a empezar cambiando la dirección.

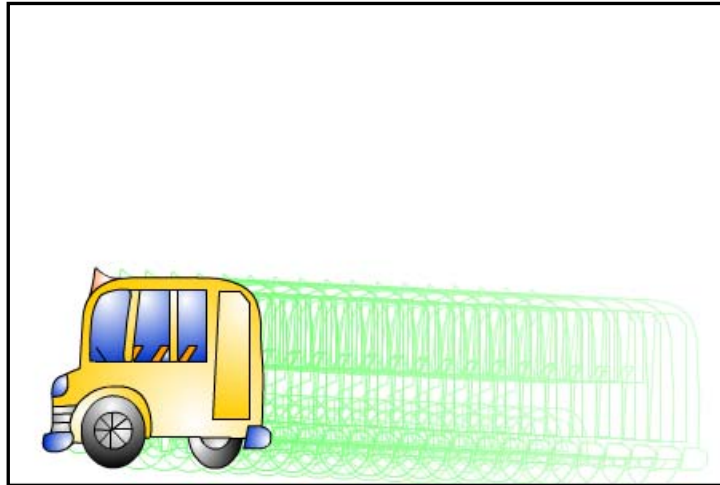


Imagen 7

Debemos reproducir la película con **Control→Probar Película** para poder ver el coche en movimiento y la rueda girando. Con la opción **Control→Reproducir Película** no veremos la rueda girar.

### **3.- Ejercicio propuesto.**

Crear este mismo tipo ejercicio donde un objeto se traslade al mismo tiempo que uno de sus partes gira.

Comprender qué es un clip de película y entender y diferenciar los distintos tipos de línea de tiempo, es imprescindible para poder seguir avanzando en el curso. Este es un ejercicio clave. Suerte!!