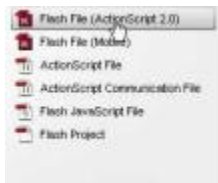


Día 1

Ejercicio 1

El Círculo que rebota

1. Creamos un documento nuevo flash Action Script 2.0.



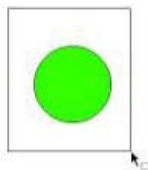
2. Seleccionamos la herramienta de dibujo oval.



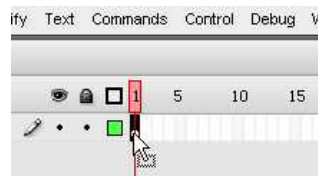
3. Dibujamos un círculo en el Stage.



4. Hacemos una selección de arrastre para seleccionar todo el círculo con la herramienta de selección.



5. Agrupamos el objeto (Ctrl + G).
6. Seleccionamos el cuadro 1 del layer 1 en la línea de tiempo.

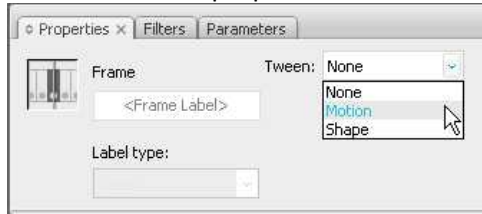


7. Cambiamos la interpolación a Movimiento (Tween Motion) por cualquiera de los tres métodos:

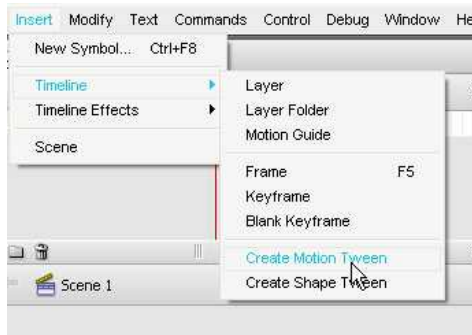
- a. Botón derecho sobre el cuadro 1 y en el menú contextual seleccionamos Create Motion Tween



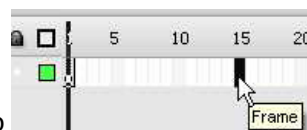
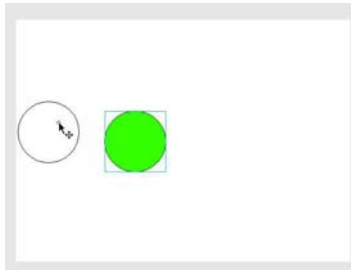
- b. En la ventana de propiedades seleccionamos en la ventana de Tween: Motion.



- c. Menú> Insert > Timeline > Create Motion Tween.

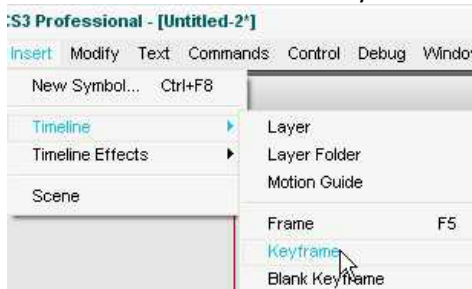


- 8. Ubicamos nuestro círculo en el extremo izquierdo de la pantalla.



- 9. Seleccionamos el cuadro 15 de la línea de tiempo e insertamos un keyframe por cualquiera de los tres métodos:

- a. Menú> Insert > Timeline > Keyframe.



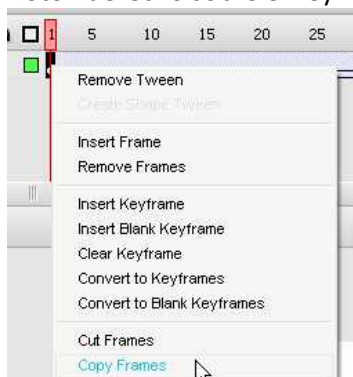
- b. Botón derecho>Insert Keyframe.



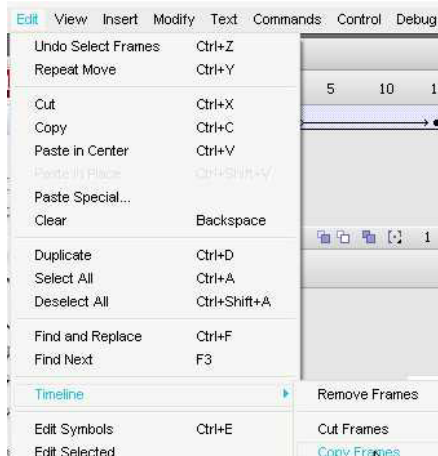
- c. F6 > Insert Keyframe.

Trabajar con las teclas de función o el botón derecho del mouse ahorran mucho tiempo, por lo que de aquí en adelante me referiré a insert Key Frame sólo como F6.

10. Seleccionamos nuestro círculo y lo colocamos en la parte superior del stage.
11. Repetimos el procedimiento de insertar keyframe en el cuadro 30= lo seleccionamos y presionamos F6.
12. Seleccionamos nuestro círculo y lo colocamos en la parte derecha del stage
13. Repetimos el procedimiento de insertar keyframe en el cuadro 45= lo seleccionamos y presionamos F6.
14. Seleccionamos nuestro círculo y lo colocamos en la parte inferior del stage
15. Para cerciorarnos que el círculo regrese al mismo lugar vamos a copiar el keyframe 1 con cualquiera de los siguientes métodos. Ante todo seleccionamos el cuadro 1, luego:
 - a. Presionamos la combinación de teclas Ctrl + Alt + C.
 - b. Botón derecho sobre el keyframe 1> Copy Frame.



- c. Menu > Edit > Timeline > Copy Frame.



16. Seleccionamos el cuadro 60 y pegamos el frame:
 - a. Presionamos la combinación de teclas Ctrl+Alt+V
 - b. Botón derecho sobre el Frame 60 > PasteFrame.



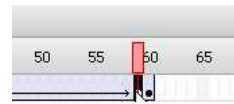
- c. Menu > edit > Timeline > Paste Frame.

17. Guardamos: Menu > File > Save ó Ctrl + S.
18. Previsualizamos presionando Enter primero para ver la animación en el mismo cuadro de animación.
19. Visualizamos la animación definitiva en bucle presionando Ctrl + Enter.

Ejercicio 1

Segunda Parte - Corrigiendo el Error:

1. Seleccionamos el cuadro 59 e insertamos un keyframe (F6).
2. Seleccionamos el cuadro 60 y lo Borramos con cualquiera de los siguientes métodos:
 - a. Presionamos las teclas Shift + F5.
 - b. Botón derecho > Remove Frame.
 - c. Menu > Edit > Remove Frame.
3. Guardamos y visualizamos.



Ejercicio 2

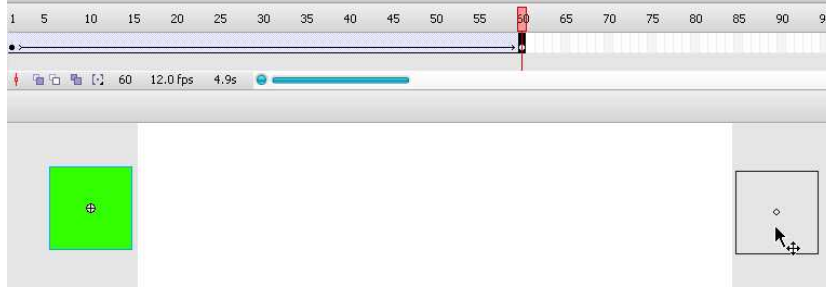
El Cuadro que camina

1. Creamos un documento nuevo Action Script 2.0.
2. Seleccionamos la herramienta de rectángulo y dibujamos un cuadro fuera del stage.

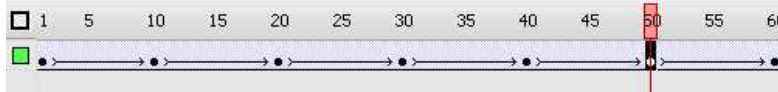


3. Seleccionamos el cuadro y los agrupamos.
4. Seleccionamos el Frame 1 del Layer 1 y aplicamos la interpolación de movimiento. (Ver Ejercicio 1 pasos 6 y 7).

5. Seleccionamos el cuadro 60, insertamos un KeyFrame (F6), seleccionamos el cuadro y lo colocamos en el otro lado del stage igualmente fuera del cuadro.

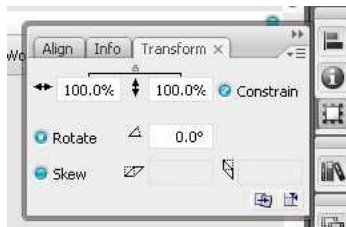


6. Luego insertamos keyframes cada 10 frames con F6. (frames 10, 20, 30, 40 y 50).

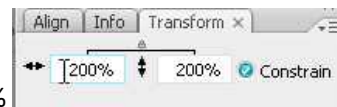


Los siguiente paso debe hacerse cada vez en los cuadros 10, 30 y 50.

7. Seleccionamos el cuadro 10, 30 o 50 (Según corresponda). Abrimos la ventana de transformación: Menu > Windows > Transform ó Ctrl + T.



8. Verificamos que esté activa la casilla de “Constrain” lo cual hará que mantenga la proporción de alto por ancho.

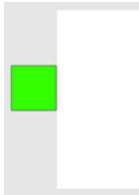


9. Aumentamos el tamaño del cuadro A 200%
10. Repetimos en los otros cuadros indicados
11. Guardamos y visualizamos.

Ejercicio 3

La Rueda Cuadrada.

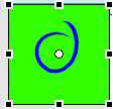
1. Creamos un documento nuevo Action Script 2.0.
2. Seleccionamos la herramienta de rectángulo y dibujamos un cuadro fuera del stage.



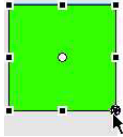
3. Seleccionamos el cuadro y los agrupamos.
4. Seleccionamos el Frame 1 del Layer 1 y aplicamos la interpolación de movimiento. (Ver Ejercicio 1 pasos 6 y 7).

5. Seleccionamos la herramienta de transformación. 

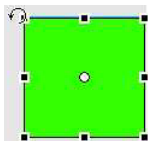
6. Con pulso y precisión, seleccionamos el pivote de rotación (Al centro del objeto)



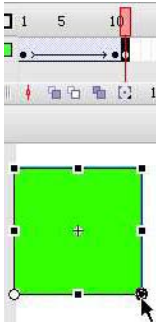
y lo ubicamos en la esquina inferior izquierda.



7. Seleccionamos el cuadro 10 e insertamos un keyframe(F6).
Seleccionamos el cuadro con la herramienta de transformación, ubicamos el ratón en la esquina superior derecha ligeramente fuera del cuadro hasta que aparezca el control de rotación.



8. Rotamos el cuadro a la derecha.
Seleccionamos el cuadro 11 insertamos un keyframe (F6) y desplazamos el pivote de rotación.



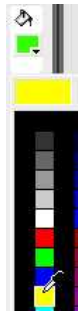
9. Repetimos el procedimiento en los cuadros 20 y 21, 30 y 31 y así sucesivamente hasta que el cuadro salga del otro lado del Stage.

10. Guardamos y Visualizamos.

Ejercicio 4 ***Tween Shape***

1. Creamos un archivo nuevo Action Sript 2.0
2. Dibujamos un Círculo Amarillo, sin borde. Para cambiar el color del círculo debemos hacerlo, preferiblemente antes de dibujarlo.

- a. En la barra de herramientas en la parte inferior podemos seleccionar amarillo como color de relleno .

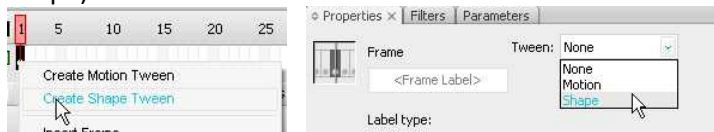


- b. Y nada como color de borde.

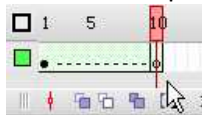


Estos mismos controles están en la ventana de propiedades al seleccionar la herramienta de dibujo o también en la ventana de color.

3. Esta vez seleccionaremos el cuadro 1 y le asignaremos una interpolación de forma (Tween Shape).



4. Insertamos un KeyFrame en el cuadro 10 y borramos todo lo que se encuentre en el stage. La línea de tiempo debe lucir como sigue:

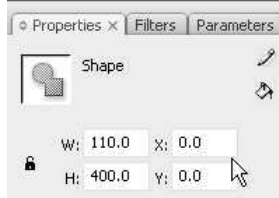


5. Ahora dibujamos un rectángulo de cualquier otro color distinto al amarillo e incluso algún degradado.
6. Guardamos y visualizamos.

Ejercicio 5
Llenando el cuadro

1. Creamos un Archivo nuevo ActionSript 2.0.
2. Dibujamos un pequeño círculo en la parte centro superior del Stage.
3. Seleccionamos el cuadro uno y le aplicamos Tween Shape (ver paso tres del ejercicio 4).
4. Seleccionamos el cuadro 15 insertamos un keyframe (F6) y repetimos el paso 4 del ejercicio anterior.
5. Ahora dibujamos un cuadro del tamaño de un quinto del stage (110 x 400) esto se hace:

- a. Seleccionamos la herramienta de rectángulo.
- b. Dibujamos un rectángulo, lo seleccionamos con la herramienta de selección y en la ventana de propiedades le colocamos el tamaño: W:110, H:400, X:0, Y:0

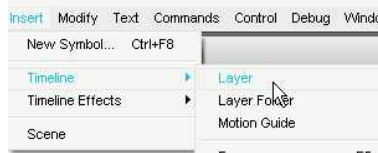


- 6. En el timeline seleccionamos todos los cuadros:
 - a. Seleccionamos cualquier cuadro fuera de los ya seleccionados y luego arrastramos del 1 al 10.
 - b. Seleccionamos el frame 1 y luego apretamos la tecla shift y hacemos click en el 10.

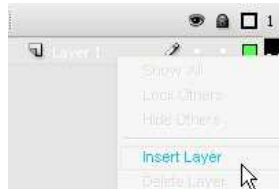
7. Copiamos todos los frames. (Ejercicio 1 paso 15)

8. Insertamos un nuevo layer:

- a. Menú > Insert > Timeline > Layer.



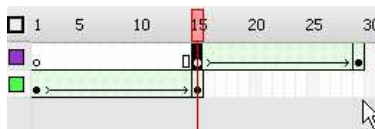
- b. Botón derecho sobre la etiqueta del layer > Insert Layer.



- c. Botón de inserción de layer en la ventana de timeline.



9. Nos paramos en el Frame 15 del layer 2 y pegamos los frames (Ctrl + Alt + V)



10. Seleccionamos el cuadro 29 del layer 2 y reubicamos al cuadro en X:110



11. Insertamos un nuevo layer (Layer 3) nos paramos en el cuadro 29 y pegamos los frames.

12. Nos paramos en el frame 43 y reubicamos el cuadro en 220.

13. Insertamos un nuevo layer (Layer 4) nos paramos en el cuadro 43 y pegamos los frames.

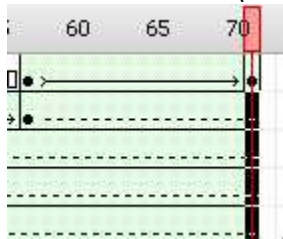
14. Nos paramos en el frame 57 y reubicamos el cuadro en 330.

15. Insertamos un nuevo layer (Layer 5) nos paramos en el cuadro 57 y pegamos los frames.

16. Nos paramos en el frame 71 y reubicamos el cuadro en 440.

17. Seleccionamos los frames 71 de los layers 1, 2, 3 y 4 (dejamos el 5 libre).

18. Insertamos frames (OJO no son key frames) presionando F5.



19. Guardamos y previsualizamos.

Fin Del Día 1

Felicitaciones. Han Aprendido a Animar en Flash.