

**FLASH MX  
TUTORIAL 7  
TÍTULO: CÓMO CREAR UNA ANIMACIÓN SENCILLA PASO A PASO  
D.G. DANIEL GAYTÁN LÓPEZ  
<http://www.comicseries.net/tutoriales>**

Un ejemplo clásico de animación cuadro a cuadro o fotograma a fotograma es una pelota botando. Vamos a crearla.

1. Crea un nuevo documento de Flash y con tu LUPA establece una vista en la que puedas ver todo el escenario.

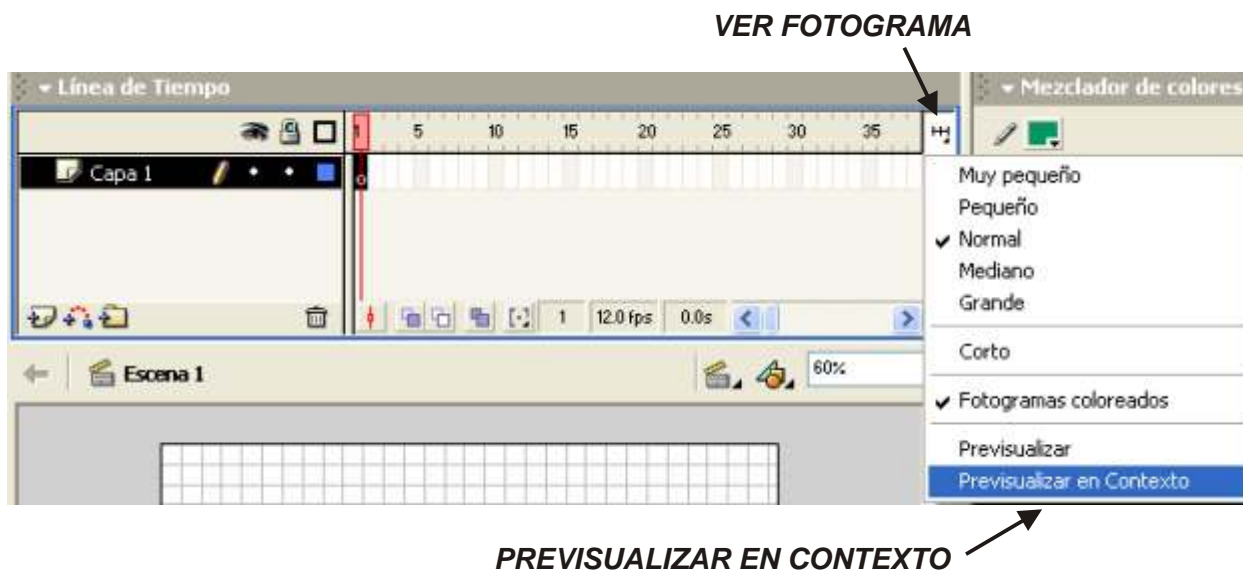
2. Elije VER / CUADRÍCULA / MOSTRAR CUADRÍCULA

*Esto nos va a ayudar a reubicar los gráficos en este ejercicio.*

3. En la línea de tiempo selecciona el fotograma 1

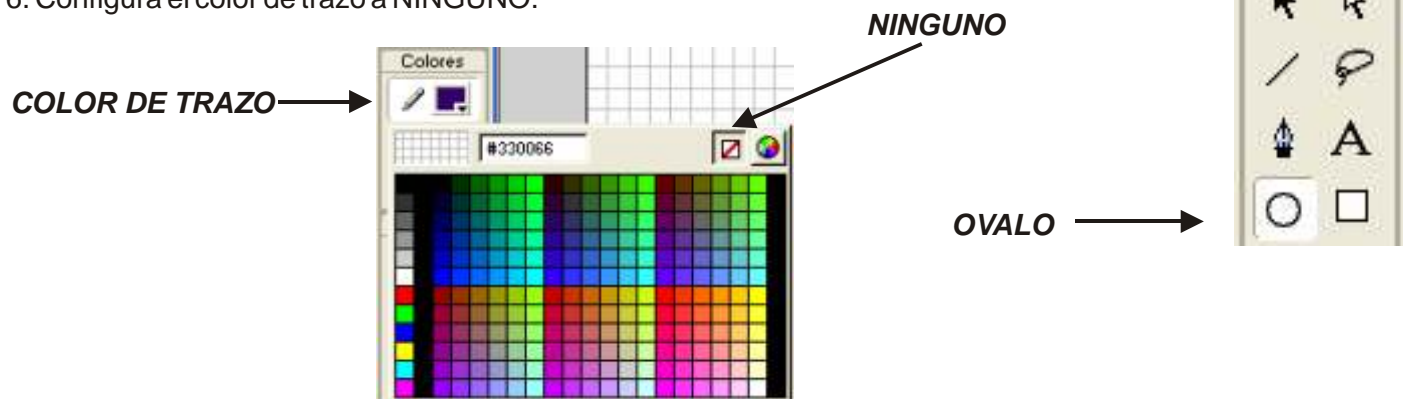
4. Utiliza el menú desplegable VER FOTOGRAMA para establecer la línea de tiempo a PREVISUALIZAR EN CONTEXTO.

*Esto facilita la tarea de saber lo que estas haciendo en el ejemplo.*



5. En el cuadro de herramientas selecciona la HERRAMIENTA OVALO.

6. Configura el color de trazo a NINGUNO.

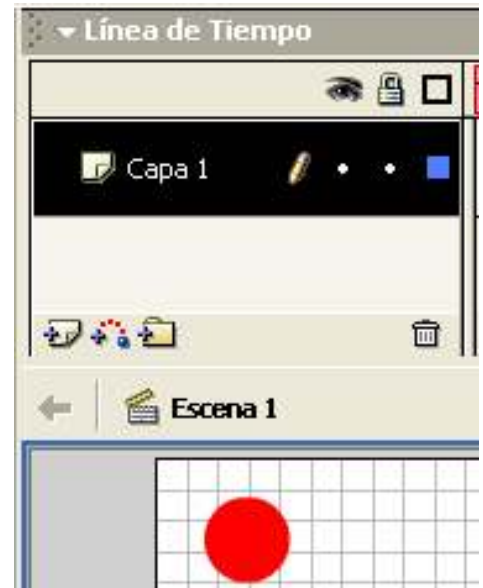


7. Junto a la parte superior del escenario, dibuja un círculo.

*Este círculo será la pelota.*

8. En la línea de tiempo SELECCIONA EL FOTOGRAMA 2

9. Elije INSERTAR / FOTOGRAMA CLAVE o pulsa F6



*Flash crea un fotograma clave en el fotograma 2 que duplica la pelota del fotograma 1*

10. Selecciona la HERRAMIENTA FLECHA

11. En el fotograma 2, selecciona la pelota y vuelve a colocarla en la parte inferior del escenario.



*Flash crea un fotograma clave en el fotograma 2 que duplica la pelota del fotograma 1*

12. Selecciona el fotograma 3 y presiona F6

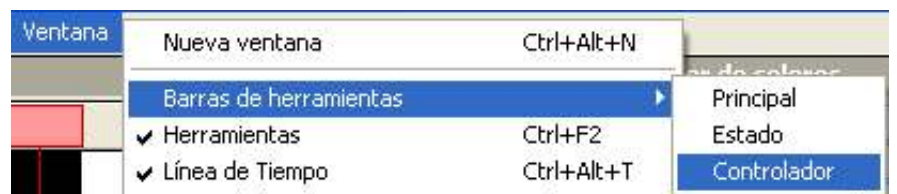
13. Selecciona la pelota y colócala en el centro del escenario.

*Lo creas o no acabas de crear todo el contenido necesario para animar una pelota botando.*

*Vamos a previsualizar nuestra animación.*

14. En el menú VENTANA elije CONTROLADOR (para MAC) o BARRA DE HERRAMIENTAS y CONTROLADOR (para WINDOWS)

15. En la ventana CONTROLADOR, haz clic en el botón correspondiente al comando que desees usar.



Ahora vamos a reproducir los cuadros en Flash Player

## 16. Elige CONTROL/ PROBAR PELÍCULA

Flash exporta la película a un archivo .SWF Shockwave Flash Object y lo abre en FLASH PLAYER. el archivo .SWF tiene el mismo nombre que el original, exceptuando que Flash le adjunta la extensión .SWF

Control	Ventana	Ayuda
Reproducir		Intro
Rebobinar		Ctrl+Alt+R
Ir al final		
Adelantar un paso		.
Uno hacia atrás		,
Probar Película		Ctrl+Intro
Depurar película		Ctrl+Mayús+Intro

## COMO SUAVIZAR LA ANIMACIÓN AÑADIENDO FOTOGRAMAS CLAVE

17. Selecciona el fotograma 1

18. Elige INSERTAR / FOTOGRAMA o presiona F5, luego repite el paso para insertar otro más.

Flash crea fotogramas intercalados en los fotogramas 2 y 3 y reubica los fotogramas clave que muestran la pelota en la parte inferior y central del escenario a los fotogramas 4 y 5.

19. En la línea de tiempo, selecciona el nuevo fotograma 2.

20. Presiona F6 para convertirlo en FOTOGRAMA CLAVE.

21. En la línea de tiempo, selecciona el nuevo fotograma 3.

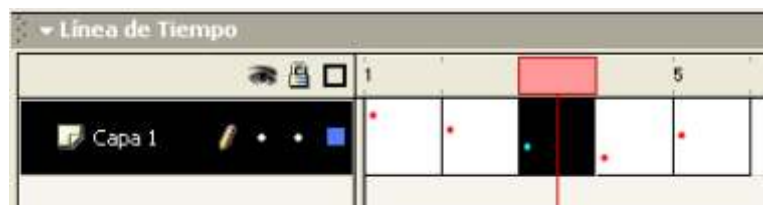
22. Presiona F6 para convertirlo en FOTOGRAMA CLAVE.

Flash convierte los nuevos cuadros en fotogramas clave que duplican el contenido del cuadro 1.

23. Selecciona el CUADRO 2

24. Coloca la pelota UN TERCIO HACIA ABAJO

25. Selecciona el CUADRO 3



26. Coloca la pelota DOS TERCIOS HACIA ABAJO

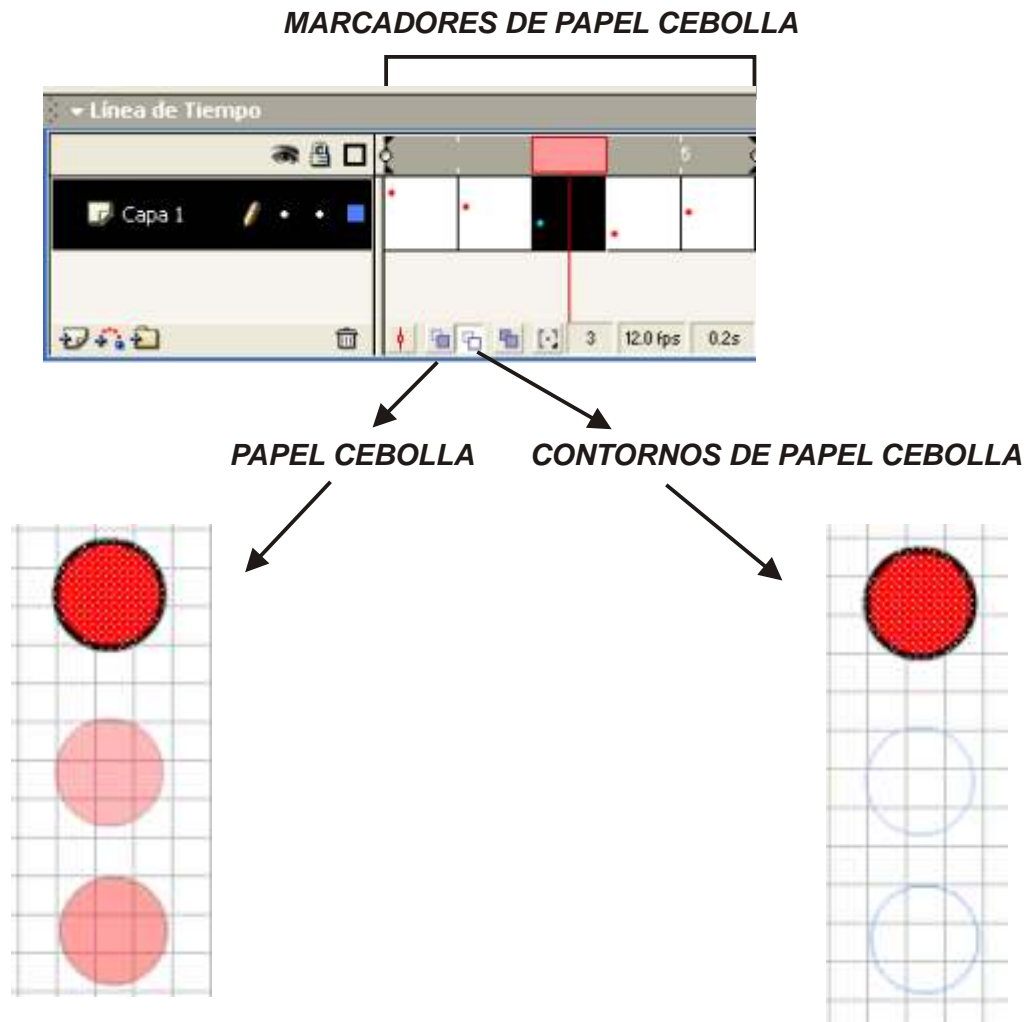
27. PREVISUALIZA la animación en cualquiera de los medios anteriormente vistos.

Si deseas puedes añadir más fotogramas

## CÓMO USAR EL PAPEL CEBOLLA

28. En la barra de estado de la línea de tiempo, haz clic en el botón PAPEL CEBOLLA.

*El contenido de todos los fotogramas que se incluían en los marcadores de papel cebolla aparece en una forma suavizada.*



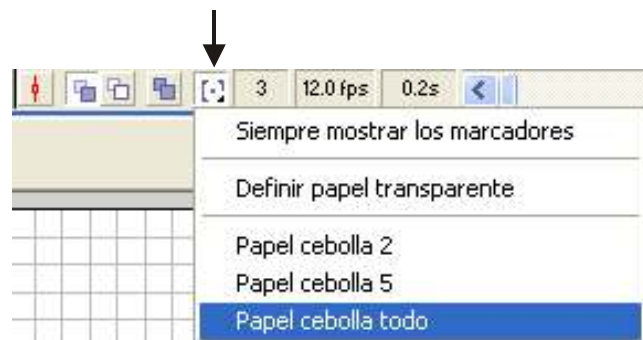
## CÓMO ACTIVAR LOS CONTORNOS DEL PAPEL CEBOLLA

29. En la barra de estado de la línea de tiempo, haz clic en el botón CONTORNOS DE PAPEL CEBOLLA

## CÓMO AJUSTAR EL NÚMERO DE FOTOGRAMAS QUE SE INCLUYE EN EL PAPEL CEBOLLA:

30. En la línea de tiempo, haz clic en el botón MODIFICAR MARCADORES DE PAPEL CEBOLLA

*Aparece un menú desplegable, que contiene comandos para configurar el funcionamiento de los marcadores de papel cebolla.*







**VELOCIDAD DE FOTOGRAMAS**

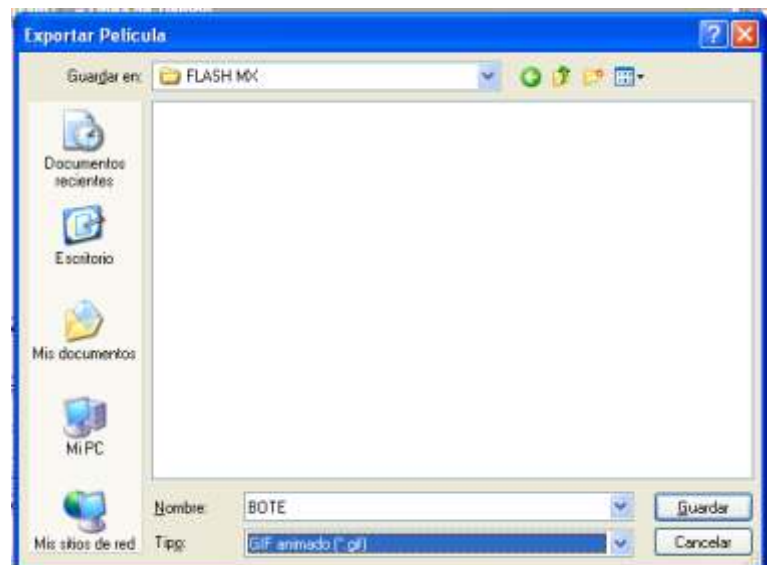
Bien, ya tenemos nuestra animación, es momento de prepararla para subir a nuestra página web.

Como ya sabes, en las páginas web se trabaja con imágenes de extensión GIF o JPG, los GIF's pueden tener una cualidad sorprendente, pueden estar animados y colocarlos como una simple imagen GIF.

Flash te permite transportar las animaciones a muchos formatos, entre ellos está el GIF ANIMADO, veamos como.

42. En el menú ARCHIVO, selecciona EXPORTAR PELÍCULA

43. Selecciona el formato GIF ANIMADO



44. Dale GUARDAR



46. Selecciona suave.

47. En ANIMACIÓN dejalo en CERO para que se repita constantemente.

48. Da clic en ACEPTAR.

*En este punto ya tenemos un GIF ANIMADO listo para ponerlo en web como una simple imagen GIF, con todas sus cualidades, esta imagen te puede servir de liga incluso.*

*Vamos a poner el GIF ANIMADO en un página web, escribe su código en block de notas (PC) o Simple Text (Mac).*

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>ANIMACION</HEAD></TITLE>
<BODY>
<IMG SRC=BOTE.gif>
</BODY>
</HTML>
```

