

# Cómo crear animaciones guiadas

*(ejemplo de montaña rusa)*

## **Objetivo:**

Crear animaciones utilizando la técnica de inserción de una capa guía.

## **Duración de la actividad:**

90 minutos.

## **Antes de comenzar a trabajar con esta guía debes tener claro:**

- Qué es un fotograma
- Qué es una capa
- Qué es un Símbolo "Clip de película"
- Insertar objetos de la Biblioteca
- Insertar capas y fotogramas claves
- Crear animaciones por interpolación de movimiento
- Desplazar fotogramas a través de la línea del tiempo de Flash

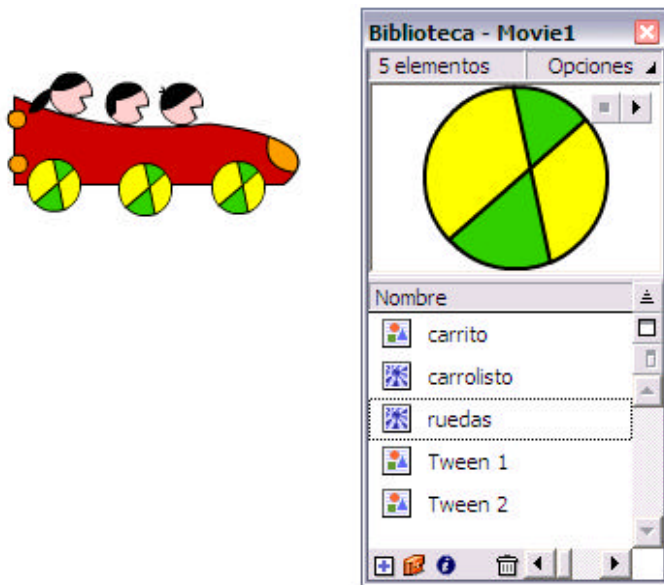
## **Qué aprenderemos con esta guía:**

- A crear símbolos de tipo clip de película
- A crear símbolos combinados
- A insertar capas guías
- A crear animaciones utilizando para ellos guías de movimiento

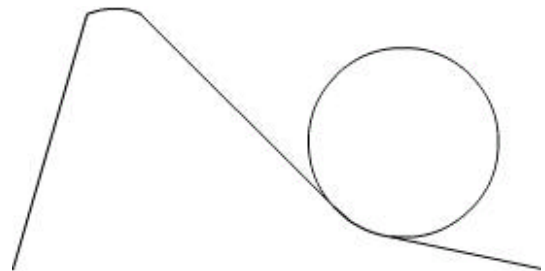
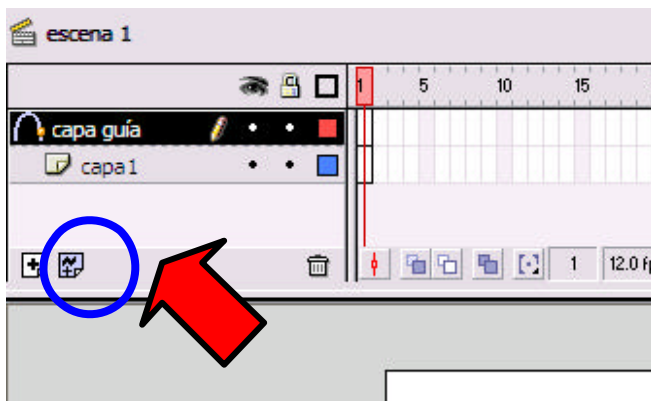
## **Actividades:**

1.- Cree el objeto que será desplazado por la guía, en este caso un carrito de una montaña rusa. Para ello puede utilizar una combinación de "clip de películas" donde uno sea la rueda en movimiento, y otro la carrocería del carro más las ruedas en movimiento.

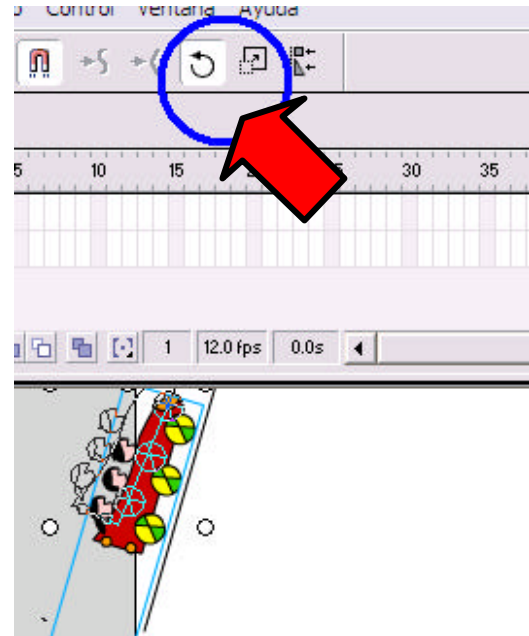
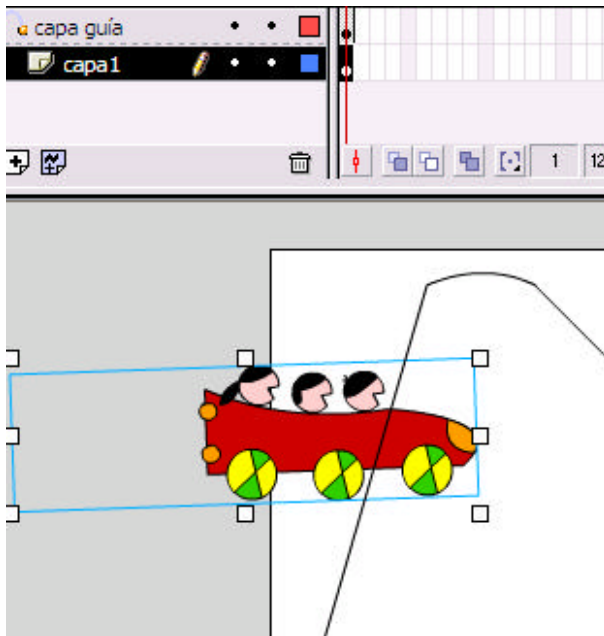
- a. Creen un símbolo de tipo Clip de Película y denomínenlo ruedas. Ese será el símbolo que utilizaremos como ruedas para el carrito, como es de tipo clip de película podremos darle animación y cada vez que lo coloquemos dentro de otro objeto aparecerá con la animación que le hemos dado. En ese símbolo dibuja la rueda del carrito y crea la animación correspondiente.
- b. Crea otro símbolo de tipo Clip de Película y llámalo "carrito". En carrito dibuja la carrocería en una capa, en otra capa coloca las ruedas. Las ruedas sácalas de la biblioteca de símbolos, puedes colocar tantas ruedas como tenga el carrito.



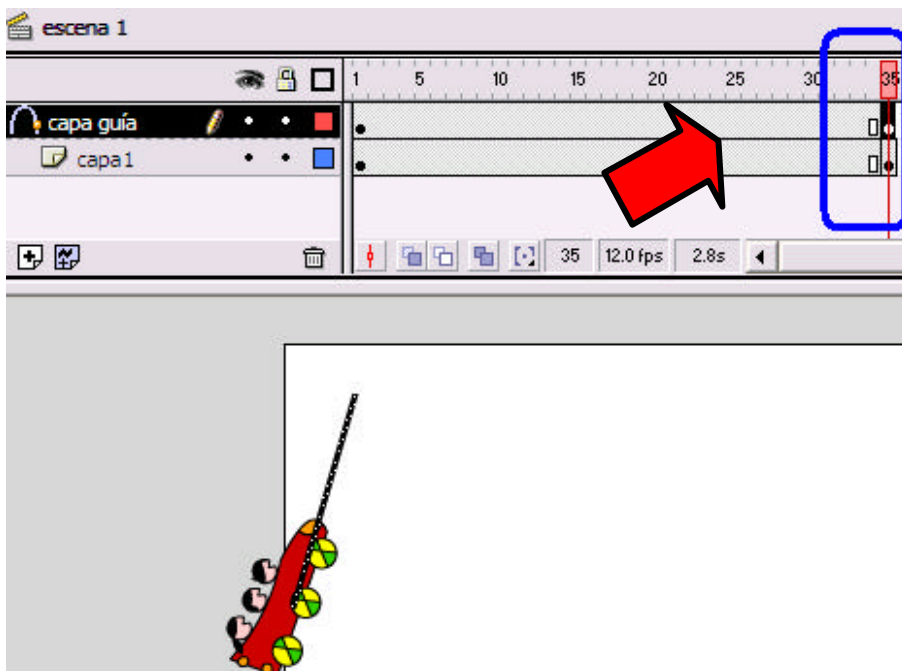
2.- Cree en la “escena 1” una “línea guía”, utilizando para ello la opción de añadir “capa guía” situada justa al lado de añadir capa. Dibuje la guía.



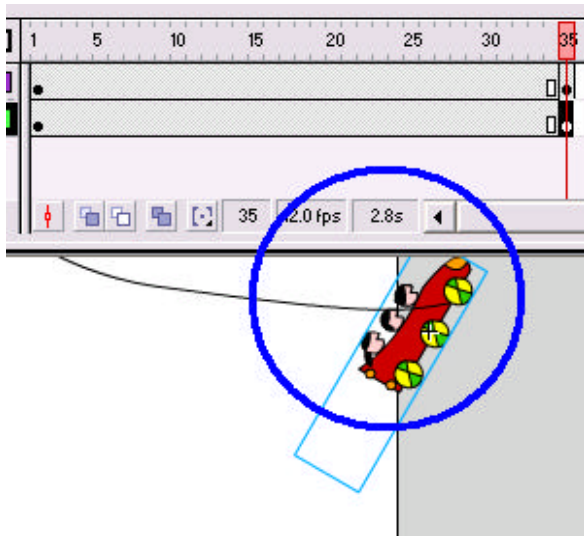
3.- Coloca el carrito en la “capa 1”. Ajuste el punto de unión del carrito con el inicio de la guía, la alineación, tamaño, para ello puedes utilizar la herramienta “rotar y escalar”.



4.- Inserta en el cuadro 35 los respectivos fotogramas claves en cada una de las capas. *Para insertar fotogramas claves teclea F6.*

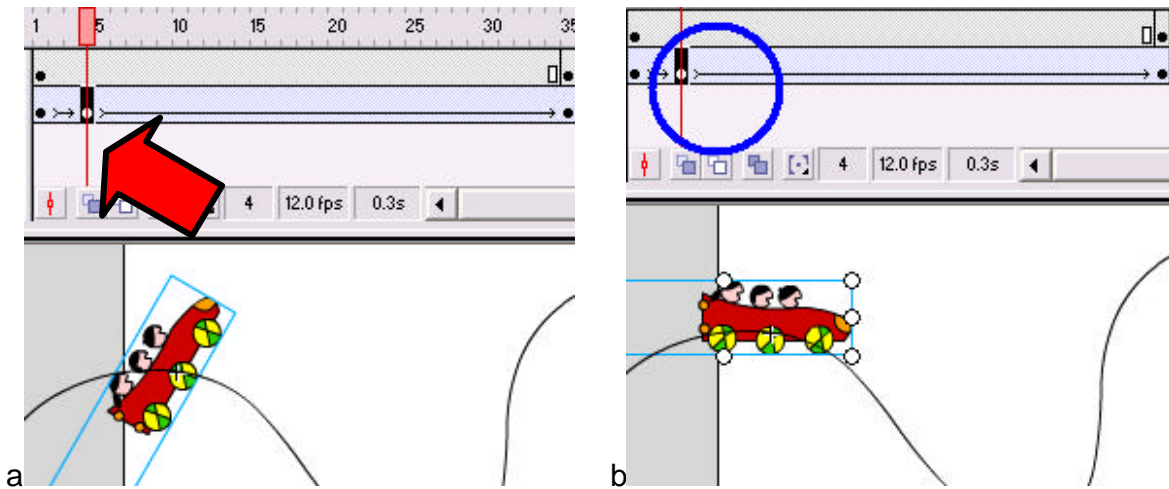


5.- Coloca el carrito, del cuadro 35, al final de la línea guía.

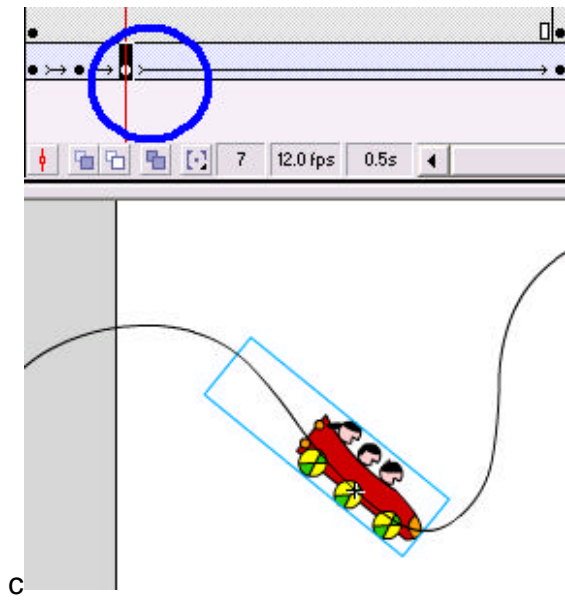


6.- Crea la interpolación “**Movimiento**”. Para observar los resultados teclea “**CONTROL+ENTER**”.

7.- Para obtener una animación profesional ajusta, insertando fotogramas claves en cada una de la intersecciones de la guía, así como se muestra en la imagen.



## Cómo crear animaciones guiadas



## Coordinación de Computación CSLC

