

Clase: ¿Cómo hacer transformaciones de objetos?

Objetivo:

Crear una animación utilizando para ello la función "Interpolación de forma".

Duración de la actividad:

30 minutos

Antes de comenzar a trabajar con esta guía debes:

- Haber realizado la guía de creando animaciones
- Tener claro:
 - La función y uso de los fotogramas claves
 - Como funciona la interpolación de un objeto
 - Como dibujar objetos con la barra de dibujo de flash

Qué aprenderemos con esta guía:

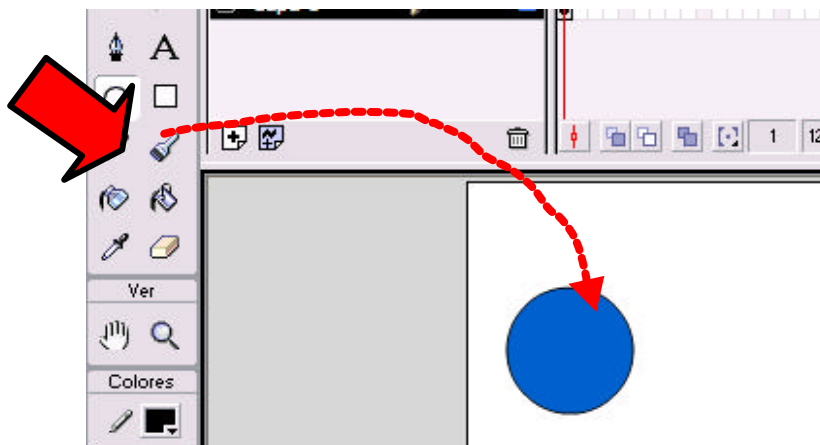
- Aprenderemos a crear animaciones por interpolación de forma y a utilizar el menú de instancia.

Actividades:

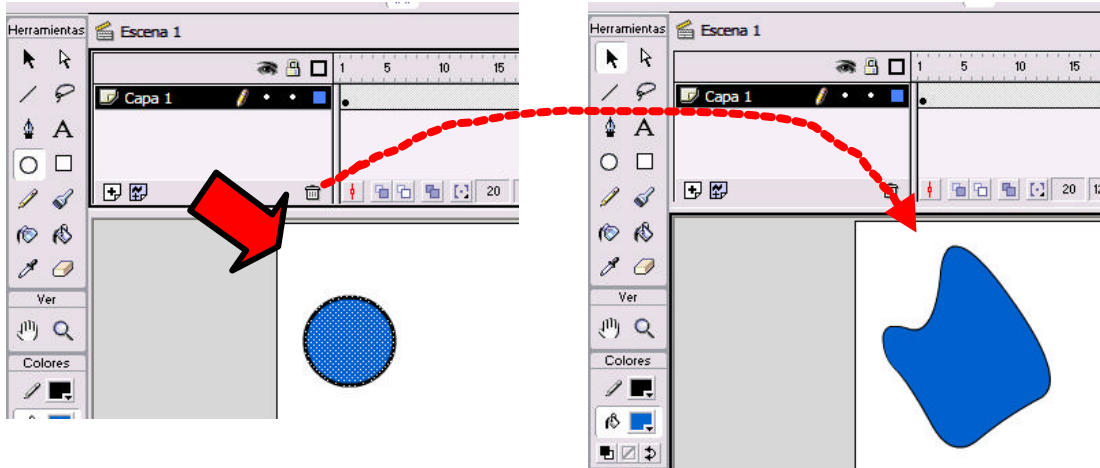
En la guía anterior habíamos aprendido a crear animaciones utilizando para ello la técnica de interpolación de movimiento. Este tipo de interpolación creaba la secuencia de movimientos entre un punto y otro. La interpolación de forma funciona distinto. La interpolación de forma crea la secuencia de fotogramas necesarios para transformar un objeto ubicado en un fotograma y otro colocado en otro. La interpolación de forma sólo funciona con objetos que no han sido convertidos en símbolos.

Nota: Este tipo de interpolación no aplica a imágenes importadas de otros programas o fotos.

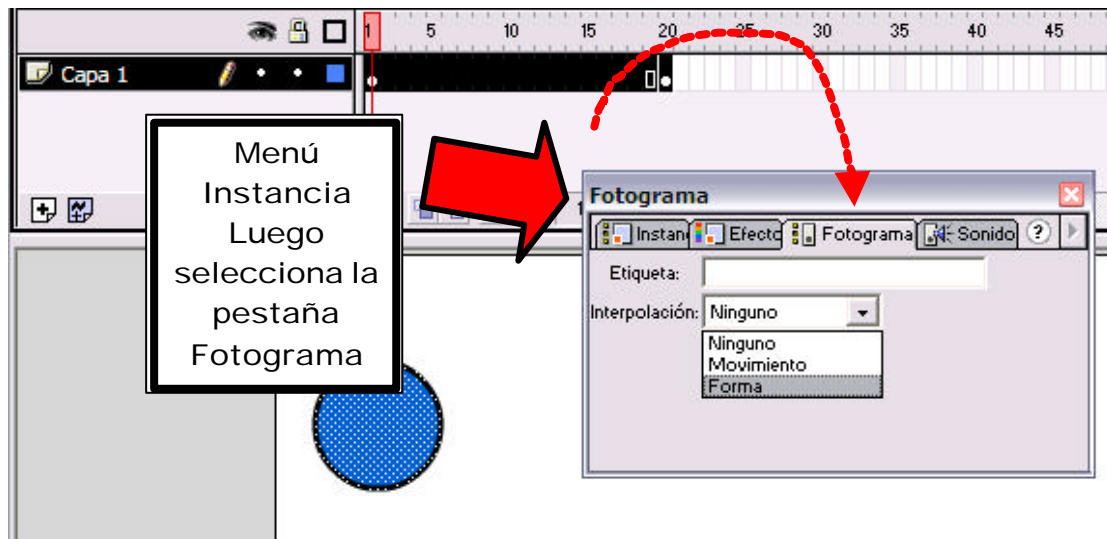
- 1- Dibuje una forma en el primer fotograma de la capa 1. Para ello puede utilizar las herramientas de dibujo de círculo o cuadrado.



- 2- En otro fotograma (el número 20) inserta un “fotograma clave” (Teclee F6) y haz las modificaciones del gráfico o dibuja un gráfico nuevo, en el cual se debe convertir el anterior. Observa la ilustración.



- 3- En el menú “Instancia” selecciona > fotograma > interpolación > forma. Si no tienes disponible el menú instancia presiona Control+I.



4. Para ver los resultados presiona las teclas Control+Enter.