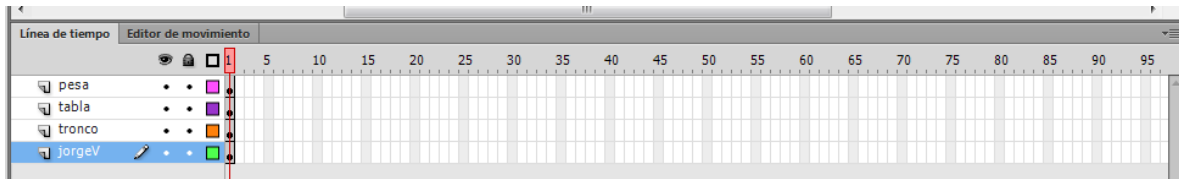


FOTOGRAMAS Y FOTOGRAMAS CLAVE

ACTIVIDAD DE ORIENTACIÓN EN CLASE

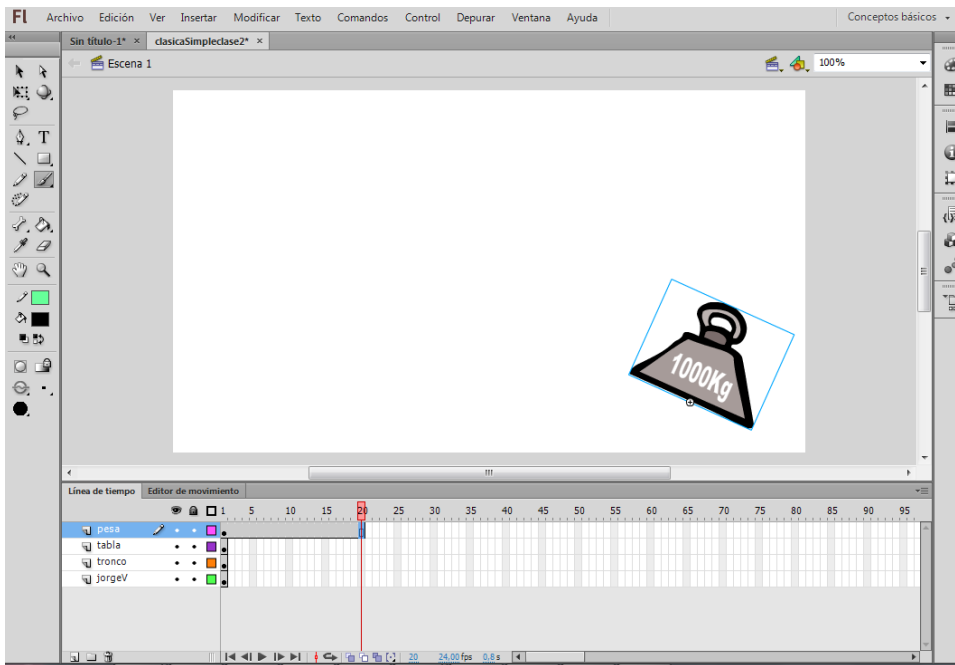
Dentro de flash todo lo que ocurre en el escenario, cada una de las cosas que vaya a hacer, las partes de una animación van definidos dentro de la línea de tiempo.

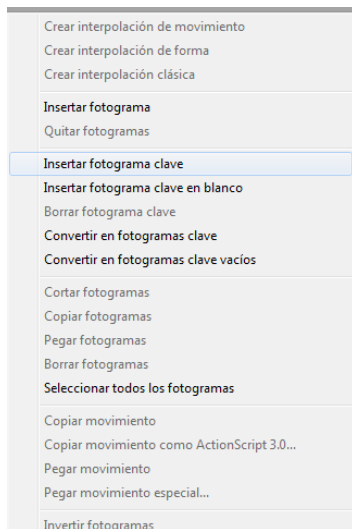


Cada cambio de propiedades va a venir marcado por un **fotograma**,

Vamos a tener distintos tipos de fotogramas dependiendo de lo que vaya a ocurrir en ellos.

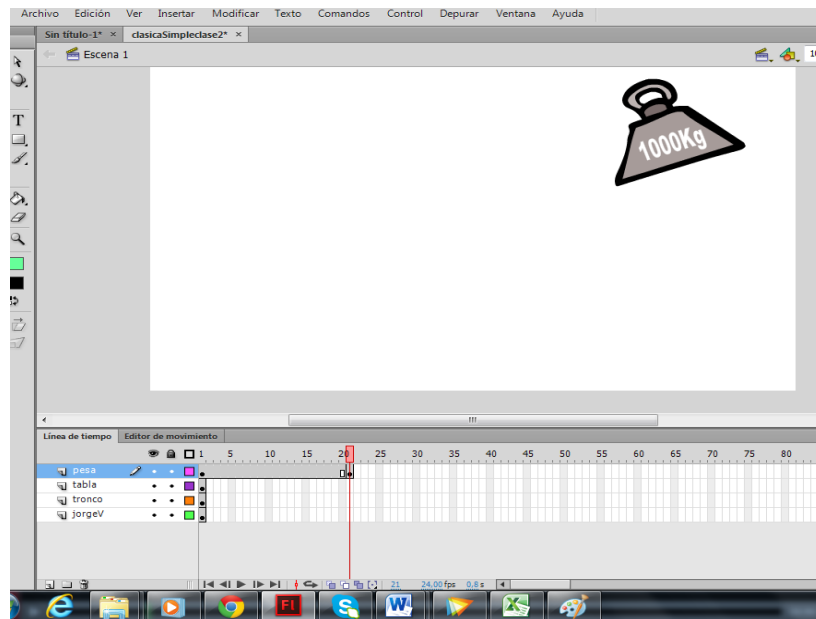
En esta orientación de clase vamos a trabajar las interpolaciones clásica ya que son las más simple y entonces vamos a necesitar dos tipos de fotogramas distintos que son los **fotogramas clave**, que es un punto determinado en el que uno de los objetos que tengo en la pantalla tiene una serie de propiedades concretas y luego vamos a tener **fotogramas normales**, si por ejemplo pulso en el fotograma 20 insertar fotograma, lo que conseguiré que mientras no haya un fotograma clave nuevo dentro de estos 20 fotogramas, el objeto va a quedar estático completamente.





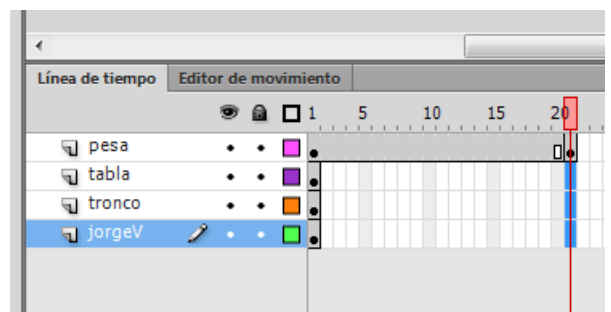
Si pulsamos clic derecho sobre el fotograma 21 y seleccionamos insertar fotograma clave, en este momento podré hacer un cambio dentro de las propiedades de ese objeto.

Por ejemplo, podemos hacer que gire, y que suba. Así que pulsando sobre el cabezal de la línea de tiempo y arrastrando puedo ver que tengo dos estados distinto que como dije son los que definen dentro de un fotograma clave.



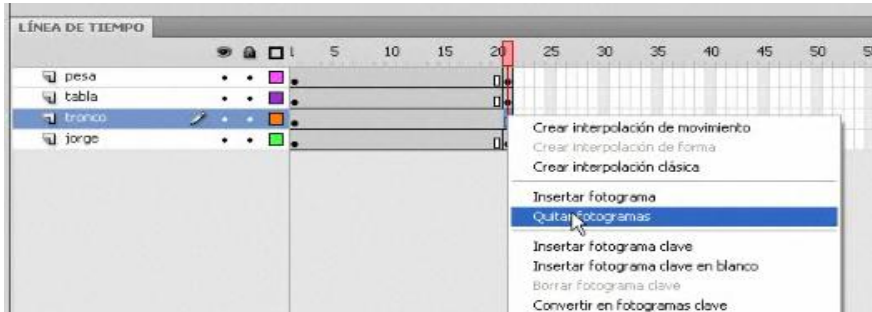
Aparte también vamos a tener fotogramas en los que no hay absolutamente nada, como es este caso, por eso precisamente en el fotograma 1 veo una serie de elementos, sin embargo en el fotograma 2 todos esos elementos han desaparecido y solo sigue apareciendo el elemento que en su capa correspondiente sigue teniendo fotogramas.

Esto es importante recordarlo porque muy habitual cuando se generan animaciones que de repente desaparezcan los elementos que hay en la pantalla o cuando algo parpadea o desaparece, lo mejor es mirar la línea de tiempo y observar si ese objeto está dentro del fotograma correspondiente, si queremos que todos los demás objetos este en el fotograma 21,



lo que hacemos simplemente es seleccionar esos fotogramas y presionar clic derecho y escogiendo la opción insertar fotograma y aquí tendremos todos esos objetos.

Si además queremos un cambio determinado, lo que hacemos es insertar un fotograma clave, presionando F6 y podemos realizar una serie de modificaciones por ejemplo que haya girado la

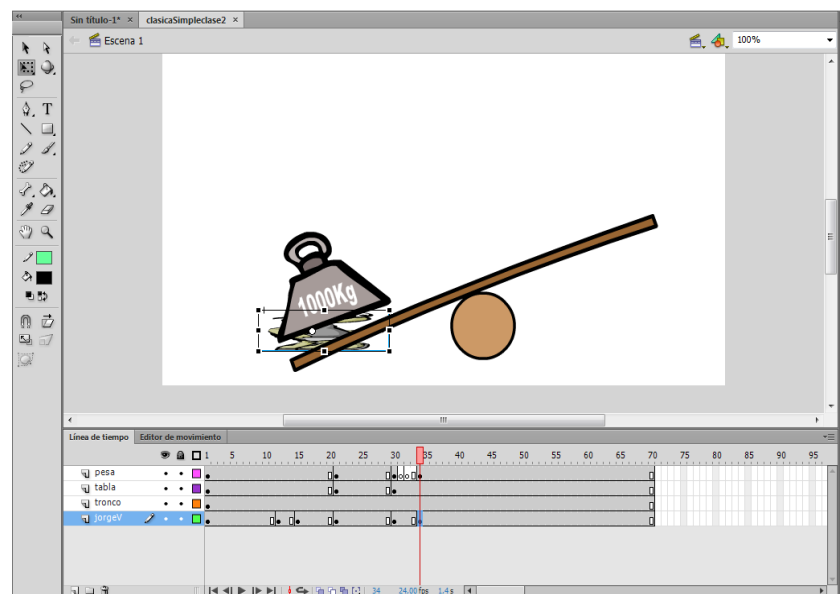


tabla, al tronco no le vamos a realizar ninguna modificación, con el que podemos eliminar un fotograma clave.

Para eliminar un fotograma clave se utiliza haciendo clic derecho y escogiendo la opción Borrar fotograma clave,

Esto lo que hace es eliminar el fotograma clave, pero mantenerme un fotograma con las propiedades del último fotograma clave que hay. Si le hubiera dicho quitar fotograma es que me hubiera eliminado el fotograma de este sitio en concreto. En el caso de este ejercicio simplemente voy a cambiar de posición a la caricatura y ponerla encima de la tabla, ya tenemos una animación muy sencilla, en este momento no hemos utilizado ninguna interpolación de movimiento, seguiremos añadiendo fotogramas clave, la forma ideal de trabajar es ir añadiendo fotogramas claves e ir estableciendo los distintos estados que va a estar nuestra animación. Por ejemplo podemos querer que el fotograma 12, donde el muñeco o personaje valla a saltar, más adelante insertamos un fotograma clave para que esté encima de la tabla

Hacemos lo mismo insertar fotogramas en los objetos que van a cambiar, que van a ser la tabla y la pesa. Nos colocamos en el fotograma 30 de la capa pesa, e insertamos un fotograma clave que nos indicará que la pesa ha cambiado de posición justo encima del muñeco. Un poco más adelante insertamos un fotograma clave donde indicamos que la pesa haya caído encima del muñeco y en la capa del personaje o muñeco insertamos un fotograma clave en la misma posición de tiempo en donde el muñeco cambia de tamaño al caerle la pesa.



En un momento determinado podemos hacer que un objeto desaparezca, para eso seleccionamos los fotogramas en la línea de tiempo y la correspondiente capa los borramos, esto crea otro tipo de fotograma, llamados **fotograma vacío**. Hacen que desaparezcan un objeto.

Sin embargo todos estos son fotogramas sueltos, si lo que deseamos que se vea una animación que dé la sensación de movimiento; por eso le vamos a indicar al programa que cree los fotogramas intermedio entre las dos posiciones. Para eso seleccionamos los fotogramas en las capas correspondientes y con el botón derecho escogemos la opción **Crear Interpolación de movimiento clásico** y con este mismo procedimiento podemos crear las demás interpolaciones para los movimientos del personaje.



Con esto ya podemos empezar a hacer animaciones muy simples.