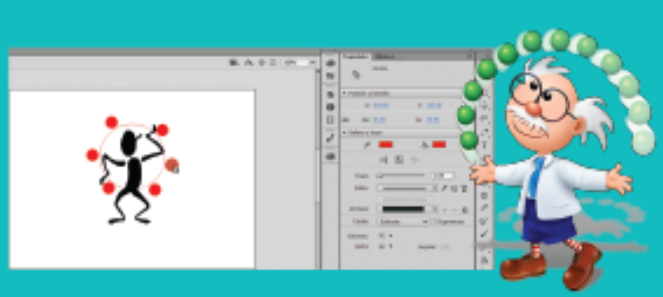


Actividad 14

Animaciones fotograma por fotograma.



Nombre del alumno: _____

Fecha: _____ Grupo: _____ N° de lista: _____

Propósitos de la actividad: Que practiques la creación de animaciones de Animate fotograma por fotograma.

Referencias al libro: Lee las páginas 100 a 105 de tu libro y luego realiza esta actividad.

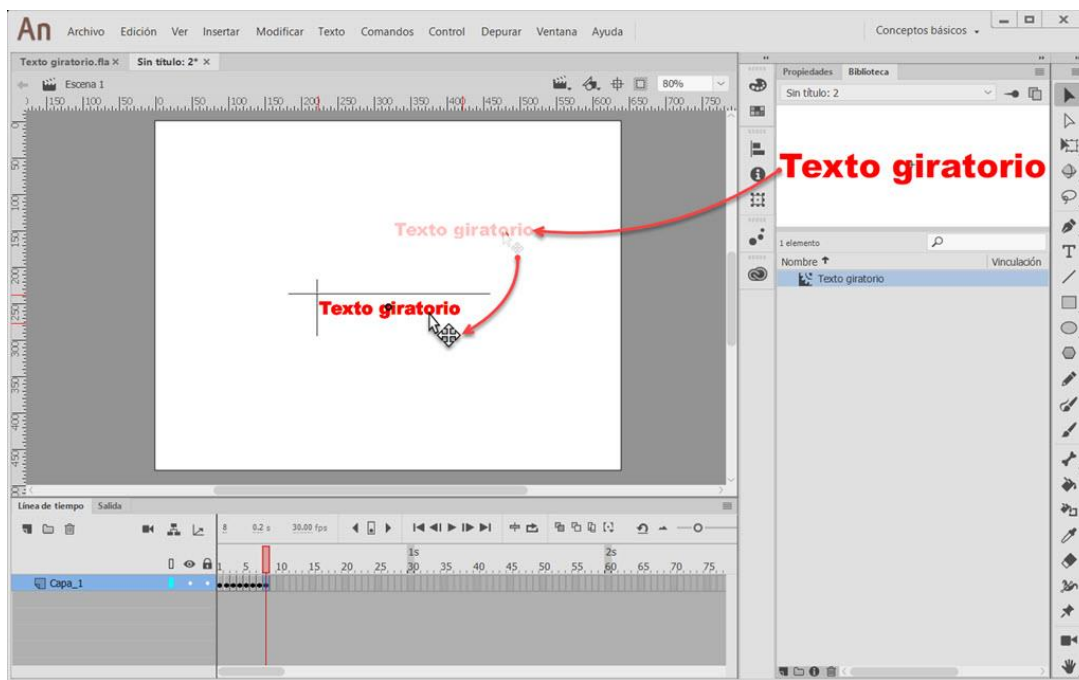
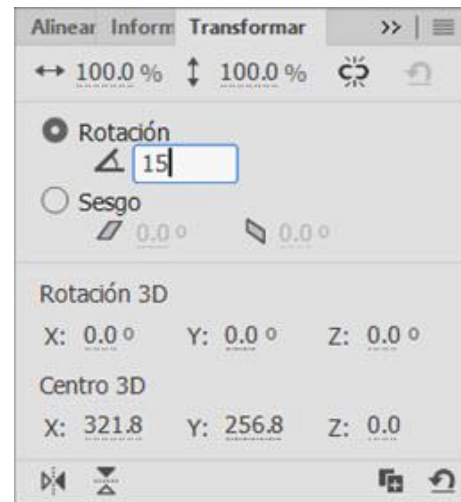
Paso a paso:



Las nuevas formas de comercializar los productos informáticos como las aplicaciones o programas, cambian sustancialmente con el desarrollo acelerado de Internet y los servicios en “la nube”; antes comprabas los programas en CD-ROM o DVD, lo instalabas y ocasionalmente podías hacer una actualización mediante “parches” que se conseguían pidiéndolos a la empresa desarrolladora del software.

Ahora, programas como la suite Adobe CC se descargan de la web y se paga una cuota mensual o anual para obtener la licencia para utilizarlos, y cada tanto se actualizan a través de la misma red Internet, así es que al documentar el programa las interfaces, menús y comandos pueden haber cambiado, pero en general se utilizan de manera muy parecida y son muy intuitivos, así que no deberás tener problemas con las actividades.

1. Inicia una sesión de Animate y en la página de inicio selecciona Action Script 3.0, o Estándar 640 x 480, Action Script 3.0 y pulsa el botón **Crear**, si tu versión está actualizada.
 - Con la herramienta **Texto** escribe *Texto giratorio* en el escenario, en color rojo, en tamaño 24 pt.
 - Selecciona el texto con la herramienta **Selección**, abre el menú **Modificar** y convierte el texto en **Símbolo** tipo **Clip de película**. Puedes asignar el mismo nombre al símbolo, *Texto giratorio*; ahora el texto del fotograma 1 es una instancia del símbolo creado.
 - Inserta un fotograma clave en la posición 2 de la línea de tiempo y arrastra el símbolo de la biblioteca al escenario, luego arrástralo hasta que quede encima del símbolo del fotograma 1, como se muestra en la figura de la parte inferior.

- Repite la operación en los siguientes 22 fotogramas para que tengas 24 en total, cada uno con una instancia del símbolo (texto).
- Ahora selecciona uno por uno los fotogramas. En el 2, pulsa en el botón **Transformar** y selecciona una rotación de 15 grados; en el 3, una rotación de 30 grados; en el 4 una de 45 grados, y así hasta el fotograma 24, que tendrá 345 grados.
- Como el fotograma 1 tiene cero grados, se habrá completado una vuelta completa de 360 grados.



2. Al finalizar, abre el menú **Control**, selecciona la opción **Reproducir indefinidamente** y presiona la tecla .
 - Para detener la ejecución vuelve a presionar la tecla .
 - Guarda el archivo con el nombre *Texto giratorio fla*.

Muestra tu animación a tu profesora o profesor y entrégale el archivo.