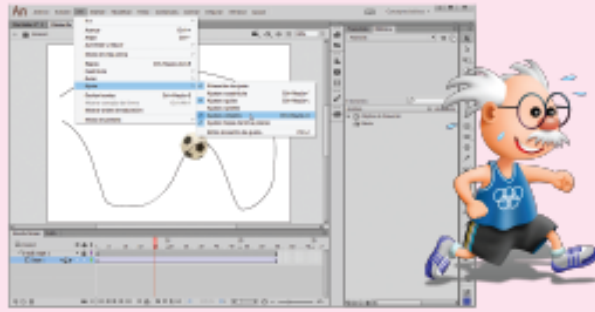


Actividad 15 - Animaciones por interpolación.




Nombre del alumno: _____

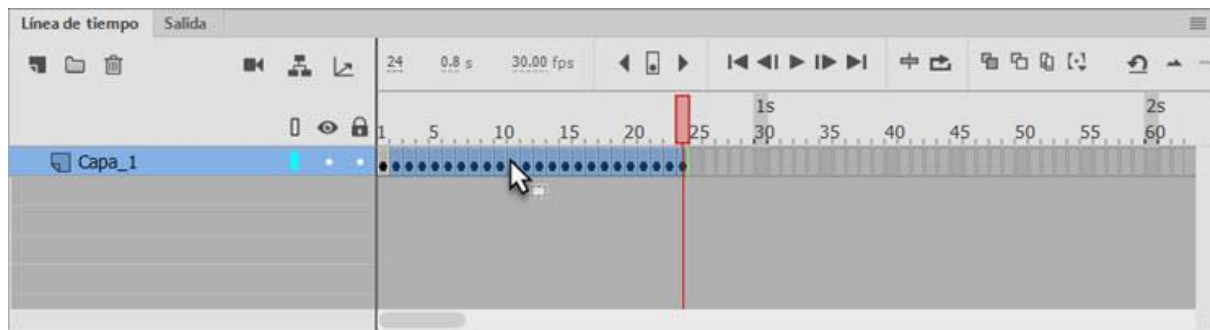
Fecha: _____ Grupo: _____ N° de lista: _____


Propósitos de la actividad: Que conozcas las funciones que permiten automatizar la creación de animaciones de Animate, mediante interpolación.

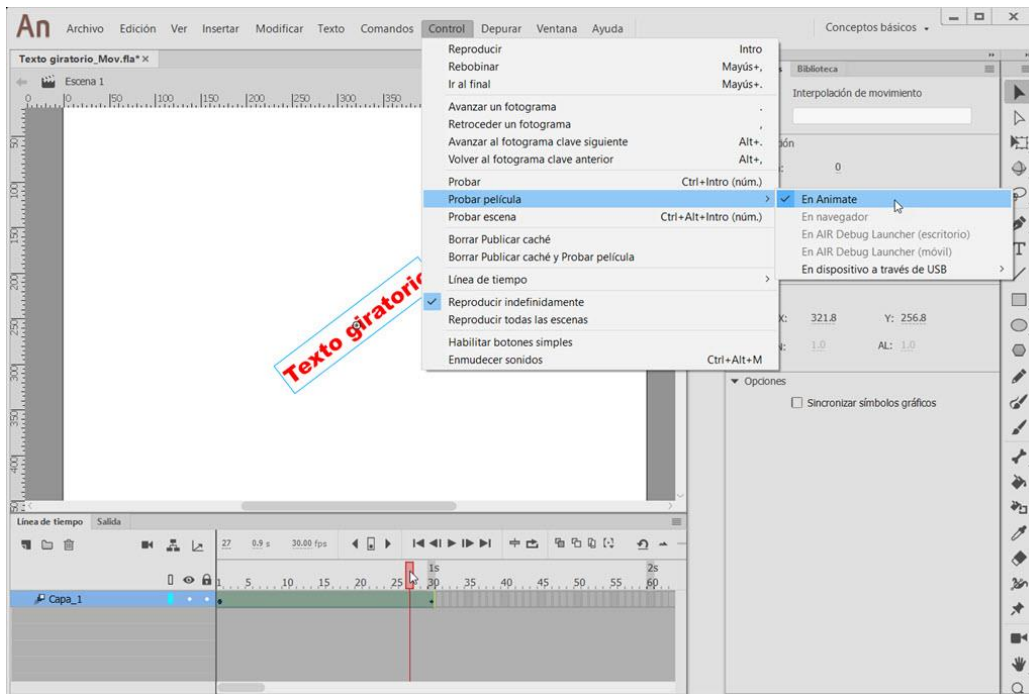
Referencias al libro: Lee las páginas 105 a 112 de tu libro y luego resuelve esta actividad.

Paso a paso:

1. Inicia una sesión de Animate y en la página de inicio, en la sección **Archivos recientes**, selecciona el archivo *Texto giratorio fla* que debes haber guardado en la actividad anterior.
 - Selecciona los fotogramas 2 a 24 (pulsas sobre el fotograma 2, presiona la tecla  y sin soltarla pulsas con el ratón sobre el fotograma 24), de inmediato aparecen los fotogramas sombreados.
 - Pulsas sobre la selección con el botón derecho del ratón y en el menú contextual seleccionas la opción **Quitar fotogramas**.
 - Desaparecen todos los fotogramas y sólo queda el primero con el texto en el centro del escenario.
 - Para proteger la animación anterior, guarda el archivo con el nombre *Texto giratorio_Mov fla* y continúa realizando los cambios.



- Seleccionas el texto con la herramienta **Selección**, abres el menú **Modificar** y conviertes el texto en **Símbolo** tipo **Clip de película**. Puedes asignar el nombre *Texto gira* al símbolo; ahora el texto del fotograma 1 es una instancia del texto.
- Seleccionas nuevamente el texto y pulsas con el botón derecho o secundario del ratón sobre él; en el menú contextual seleccionas la primera opción, **Crear interpolación de movimiento**.
- De inmediato aparecen seleccionados unos 30 fotogramas. En los paneles acoplables pulsas en la ficha o pestaña **Propiedades** y en la sección **Rotación** pulsas sobre el **0**, escribes un **1** y presionas la tecla .
- Para probar que la animación funciona, tomas la cabeza de lectura con el ratón y muévela hacia atrás y adelante.



- También puedes probarla con el comando **Reproducir** del menú **Control**.
2. Para ver la animación en un recuadro del tamaño del escenario, abre el menú **Control**, pulsa en **Probar película** y selecciona **En Animate**.
- De inmediato se genera la ventana en el reproductor de películas SWF y se muestra la animación al centro.



- Publica el archivo con el comando **Publicar** del menú **Archivo**, obtendrás el archivo *Texto giratorio_Mov.swf* en la misma carpeta donde estás guardando los archivos FLA.
3. Entrega el archivo SWF a tu profesora o profesor para que vea la animación que realizaste fácilmente.