

## TIPOS DE ANIMACIONES

En este tutorial aprenderemos a crear animaciones de tipo **fotograma a fotograma**. Los tipos más básicos son:

1. Animación fotograma a fotograma.
2. Animación por interpolación:
  - a. De forma
  - b. De movimiento
  - c. De color
3. Animación por programación (con actionscript)

### 1.- Animación fotograma a fotograma.

Empezamos creando un documento (película) nuevo: *Archivo->Nuevo*. Ajustamos siempre el escenario para aprovechar el mayor espacio (ver tutoriales anteriores).

Para crear una animación de este tipo tenemos que crear siempre **fotogramas claves**. Para que tengamos una calidad mínima deberían ser 12 fps. Este tipo de animación es el que se utiliza en las animaciones clásicas en las cuales se utiliza capas de *papel cebolla* transparentes y en cada lámina se dibuja sólo el cambio del dibujo que supone el movimiento del objeto o personaje. Hay que reconocer que es más laborioso de crear, pero es el más potente también. Utilizaremos esta técnica cuando los movimientos o los efectos de la animación son muy difíciles de crear o imposibles con las otras técnicas de animación que posteriormente veremos en este tutorial.

Vamos a crear la primera animación con esta técnica. Se trata de una flor que va creciendo poco a poco pero en nuestro caso, como no podemos estar días viendo este proceso haremos que sea como en una cámara rápida.

Como ya sabemos para crear animaciones una de las herramientas que utilizaremos será la línea de tiempo (imagen 1).

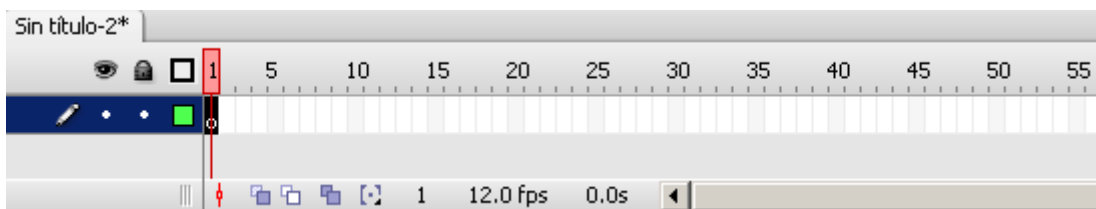


Imagen 1

Empezaremos por dibujar una maceta.

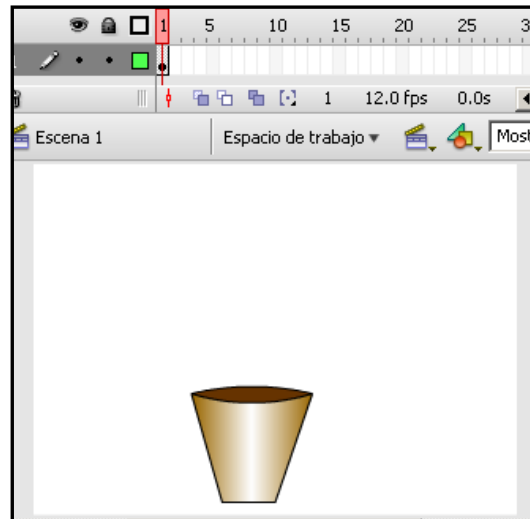


Imagen 2

Si el dibujo no sale como queremos ya aprenderemos a hacerlo más bien en el tutorial sobre el dibujo y la imagen.

Ahora comprobaremos como el fotograma, que en un principio estaba vacío, fotograma vacío clave, ahora se ha convertido en **fotograma clave** (bolita negra).

Ahora vamos a hacer que nazca una plantita. Y para ello tenemos que crear una copia idéntica del fotograma y crear ese pequeño tallito. Vamos a por ello. Es fácil. Tan solo tenemos que crear un fotograma clave. Pulsamos **F6**. Si no nos gustan las teclas de función pues tendremos que utilizar el menú de contexto que se activa con el botón derecho del ratón y posicionándonos con el puntero del ratón en el primer fotograma.

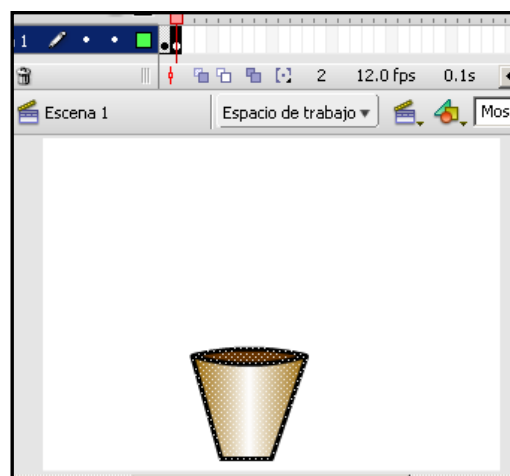


Imagen 3

Comprobamos que ahora tenemos dos fotogramas clave idénticos. Hacemos clic en el primer fotograma y allí se encuentra está la maceta. Hacemos clic en el segundo y también. Lo que el programa Flash ha hecho es un duplicado del dibujo en otro escenario. Cada fotograma tiene como su escenario o lámina si nos gusta más.

Pero ¿Qué pasa ahora si probamos la película? *Menú Control* → *Probar película*. Pues si sólo vemos una maceta... no pasa nada... No es cierto lo anterior. Sí que pasa algo. Flash está reproduciendo los dos fotogramas a una velocidad de 12 fps. Pero nuestro cerebro sólo ve una imagen. No somos capaces de ver dos. Estamos limitados... Vamos a comprobarlo. Nos posicionamos en el segundo fotograma y dibujamos un pequeño tallito que empieza a crecer.

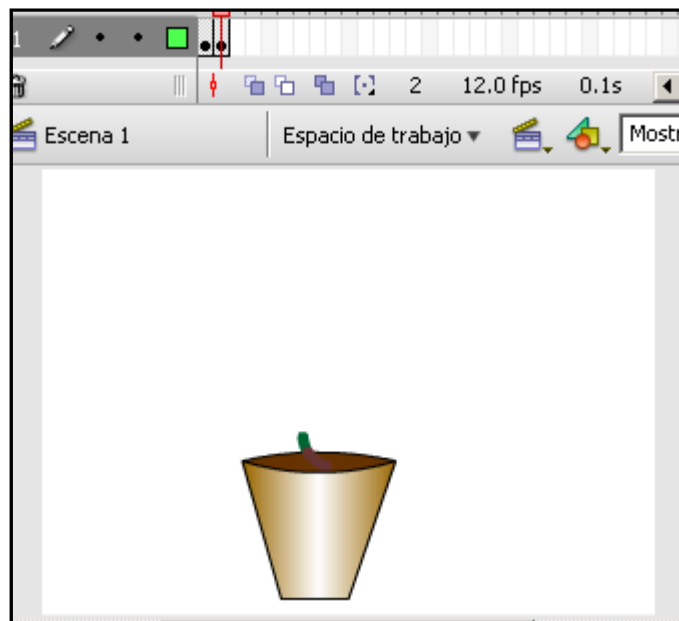


Imagen 4

Dibujamos este tallito con la **herramienta lápiz** de la barra de tareas. Si queremos que la línea sea más gruesa y de otro color, tendremos que activar las **propiedades del lápiz**. Vamos al menú *Ventana* → *Propiedades* o si nos gustan las teclas de función **Ctrl-F3**.

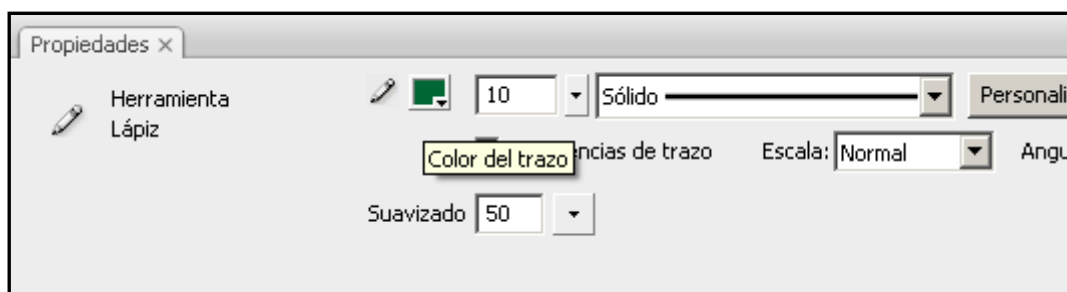


Imagen 5

Dibujamos una línea muy cortita. Ahora vamos a comprobar. *Menú Control* → *Probar película*. Ahora sí que vemos que al ser dos imágenes con diferencias, el primer

fotograma no tiene la línea del tallito y el segundo sí. Observamos como el cabezal de la animación reproduce esas dos láminas a gran velocidad. Ahora sí que nuestro cerebro se da cuenta. Vaya no somos tan tontos.

Ahora solamente procederemos a seguir creando fotogramas haciendo que la planta vaya creciendo. Pero ¡ojo! Cada segundo de animación habrá que crear 12 fotogramas y en cada uno dibujaremos el crecimiento minúsculo del tallito. Para realizar este procedimiento con soltura pulsaremos F6 y a continuación dibujaremos. Este procedimiento lo repetiremos muchas veces.

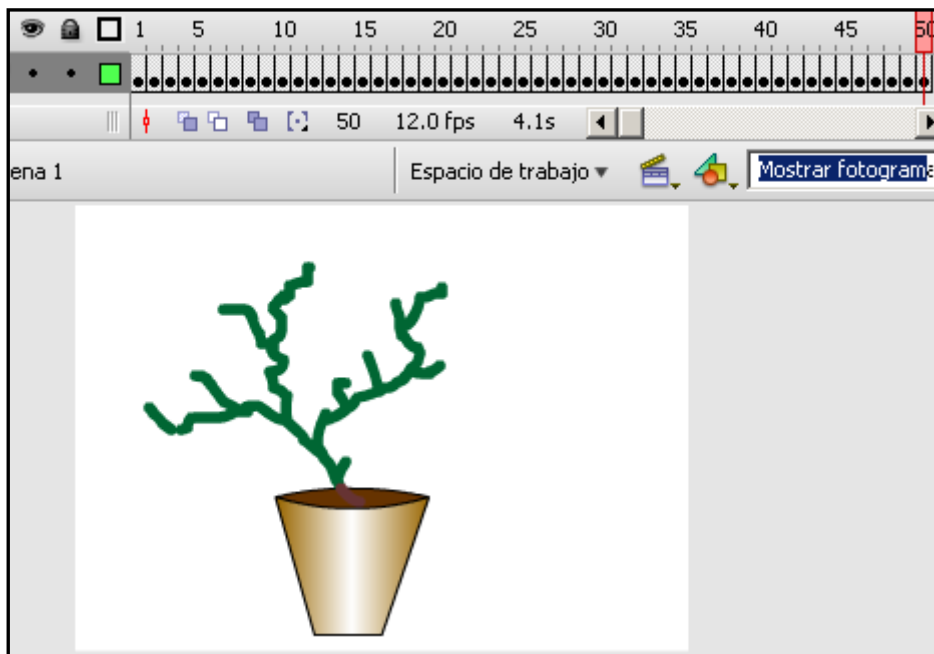


Imagen 6

## 2.- Ejercicio propuesto.

Crear una animación de *La planta carnívora*. Utilizando otra capa donde habrá un insecto que se mueve, debemos hacer que una ramita del tallo de la planta la persiga al insecto y finalmente lo atrape.