

**FLASH MX**  
**TUTORIAL 8**  
**TÍTULO: ANIMACIÓN CON LA INTERPOLACIÓN EN MOVIMIENTO.**  
**D.G. DANIEL GAYTÁN LÓPEZ**  
<http://www.comicseries.net/tutoriales>

La animación fotograma a fotograma tiene dos inconvenientes, en primer lugar es muy trabajosa y en segundo lugar, crea archivos grandes.

Flash lleva a cabo dos tipos de interpolación: la interpolación de movimiento y la interpolación de forma.

Flash incorpora un comando especial, CREAM INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTO, que le ayuda a través de los pasos necesarios para crear una interpolación de movimiento.

**PARA USAR EL COMANDO INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTO**

1. Crea un nuevo documento en Flash.
2. En la línea de tiempo selecciona el fotograma 1
3. En el cuadro de herramientas elije la herramienta OVALO
4. Establece el trazo a ninguno.
5. Junto a la parte superior del escenario dibuja un círculo. Este círculo será nuestra pelota.
6. Teniendo el fotograma 1 seleccionado, en el menú INSERTAR, elije CREAM INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTO.



7. Aprieta CONTROL + L

Aparece nuestra biblioteca, Flash crea un símbolo a partir de los gráficos en el escenario.

8. En la línea de tiempo selecciona el fotograma 10
9. Elije INSERTAR / FOTOGRAMA CLAVE (F6).

9. En el fotograma 10 mueve el círculo hasta la parte inferior del escenario para crear el bote descendente de la pelota.

10. Dale PLAY para que veas la animación.

11. En la línea de tiempo selecciona el fotograma 20

12. Elige INSERTAR / FOTOGRAMA CLAVE (F6)

*Flash amplía la interpolación en movimiento al fotograma 20.*

13. En el FOTOGRAMA 20, mueve el círculo hasta la parte central del escenario para crear el bote ascendente de la pelota.

14. Dale PLAY o en el menú CONTROL elige REPRODUCIR.

## PARA AÑADIR NUEVOS FOTOGRAMAS CLAVE A UNA INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTO

15. En la línea de tiempo selecciona el FOTOGRAMA 5

16. En el cuadro de herramientas selecciona la HERRAMIENTA FLECHA

17. ARRASTRA la pelota hacia una nueva posición, por ejemplo un poco a la derecha.

*Flash crea un nuevo fotograma clave en el fotograma 5 y divide la interpolación.*

18. Dale PLAY

## PARA CAMBIAR EL COLOR DE UN SÍMBOLO CON EL TIEMPO

1. CREA un NUEVO documento de Flash

2. En el escenario coloca un gráfico en el fotograma 1

3. Elige INSERTAR / CREAR INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTO

4. En la línea de tiempo selecciona el FOTOGRAMA 10

5. Elige INSERTAR / FOTOGRAMA CLAVE (F6)

*Flash duplica el contenido del fotograma 1 en un nuevo fotograma clave*

6. Siendo el fotograma 10 el fotograma actual, selecciona tu herramienta SELECCIÓN, la FLECHA NEGRA.

7. En la barra de propiedades selecciona en el cuadro de color TINTA



8. Selecciona en el CUADRO DE COLOR uno de tu agrado y CORRE tu animación.



← **COLOR**

## PARA INTERPOLAR UN GRÁFICO QUE SE EXPANDE O SE COMPRIME

1. CREA un NUEVO documento de Flash
2. En el escenario, crea un nuevo objeto en el fotograma 1
3. Teniendo el FOTOGRAMA 1 seleccionado, elije INSERTAR / CREAR INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTO

*Flash convierte el gráfico en un SÍMBOLO*

7. Selecciona el FOTOGRAMA 10
8. Elije INSERTAR / FOTOGRAMA CLAVE
9. Selecciona la herramienta TRANSFORMACIÓN LIBRE.

**TRANSFORMACIÓN  
LIBRE** →

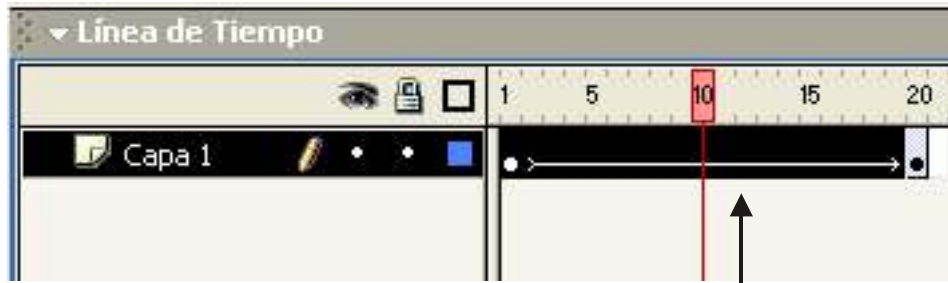


10. Siendo el FOTOGRAMA 10 el fotograma actual, selecciona el gráfico y agrándalo
11. Corre la animación
12. Elije el fotograma 20
13. Elije INSERTAR / FOTOGRAMA CLAVE
14. Selecciona la herramienta TRANSFORMACIÓN LIBRE.
15. Siendo el cuadro 20 el fotograma actual, haz más pequeño el CUADRO, y CORRE tu animación.

*Flash crea una interpolación que contrae el gráfico.*

## PARA ROTAR UN GRÁFICO

16. Crea un nuevo documento de Flash
17. En el escenario, en el FOTOGRAMA 1, crea un RECTÁNGULO sin contorno.
18. Teniendo el FOTOGRAMA 1 seleccionado, elije INSERTAR / CREAR INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTO
19. En la línea de tiempo selecciona el FOTOGRAMA 20
20. Elije INSERTAR / FOTOGRAMA CLAVE (F6)
21. En la línea de tiempo, DOBLE clic sobre el cuadro de animación en los fotogramas intermedios.



DOBLE CLIC AQUÍ

22. En la BARRA DE PROPIEDADES en la sección GIRAR selecciona CMR.



23. En la sección VECES establece 3 para que rote 3 veces.



- Para rotar el gráfico en sentido de las manecillas del reloj, elije CMR.
- Para rotar el gráfico en sentido contrario a las manecillas del reloj, escoge CCMR

Flash interpola el gráfico, de modo que rota alrededor de su punto central. Cada fotograma intercalado muestra el gráfico rotado un poco más.

24. CORRE tu animación.

