

# DESARROLLO DE INTERFACES

## 2º DAM

**I.E.S. POLITÉCNICO H. LANZ**  
**JOSÉ MARÍA MOLINA**



TEMA 2-6 — ANIMACIONES

## 2-6 ANIMACIONES

JavaFX proporciona varias clases de animación que se pueden utilizar para crear transiciones animadas. Lo vemos todo en el proyecto [\[javafx-ejemplos-animaciones\]](#)

- ✓ 1 CLASES DE ANIMACIÓN
- ✓ 2 CONTROL ANIMACIONES



# 1 – CLASES DE ANIMACIÓN

## ✓ **TranslateTransition:**

- Permite realizar una animación de traslación (movimiento) de un nodo a lo largo de los ejes X, Y y/o Z.

## ✓ **RotateTransition:**

- Realiza una animación de rotación de un nodo alrededor de un punto específico o en torno a sus ejes X, Y y/o Z.

## ✓ **ScaleTransition:**

- Crea una animación de escala de un nodo, haciendo que el nodo se agrande o encoja en los ejes X, Y y/o Z.

## ✓ **FadeTransition:**

- Realiza una animación de desvanecimiento de la opacidad de un nodo, lo que lo hace más transparente o más visible.

# ***1 – CLASES DE ANIMACIÓN***

## ✓ **PathTransition:**

- Anima un nodo a lo largo de una trayectoria definida mediante la clase Path. Se puede personalizar la forma y la duración de la animación.

## ✓ **SequentialTransition:**

- Combina varias transiciones de manera secuencial. Se puede encadenar varias transiciones para que se ejecuten una después de la otra.

## ✓ **ParallelTransition:**

- Combina varias transiciones para que se ejecuten simultáneamente. Se puede animar múltiples propiedades de un nodo al mismo tiempo.



## 2 – CONTROL ANIMACIONES

### ✓ Control:

- Métodos start, pause, stop y playFromStart controlan cada animación.
- Animaciones Paralelas y Secuenciales: según necesidad nos interesará lanzarlas en conjunto o una detrás de otra
- Fin de animación: método `.setOnFinished()` permite hacer “algo” cuando acabe una animación
- Métodos `setCycleCount()` y `setAutoReverse()` controlan repeticiones y vueltas atrás en las animaciones.
- Completamos en apuntes : DI - TEMA 2-1-5 FUNCIONES ÚTILES III.pdf