

# Tarea para DIW07.

## Descripción de la tarea.

---

### Caso práctico

**Carlos** está muy contento de que **Ana** le permita colaborar en la realización de una animación. El ya ha explorado algunas herramientas para realizar animaciones y se ha centrado en la herramienta Flash.

Ha hecho algunas animaciones de prueba, pero nada serio, y está deseando realizar algo que realmente tenga alguna utilidad.

### ¿Qué te pedimos que hagas?

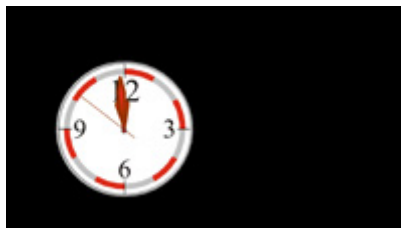
Deberás realizar una animación que incluya animación de imágenes y texto, sonido y vídeo. La animación es una felicitación de año nuevo.

Para ello deberás utilizar los recursos que tienes a tu disposición, que son:

- ✓ El enlace a la imagen de una esfera de un reloj.
- ✓ El sonido de una campanada.
- ✓ Varios sonidos de fuegos artificiales.
- ✓ Un vídeo de unos fuegos artificiales sin sonido.

Se trata de simular el movimiento de las agujas del reloj desde 10 segundos antes de las 12 de la noche y durante aproximadamente 1 minuto.

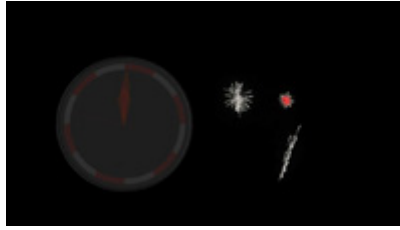
La siguiente imagen muestra el aspecto que podría tener el escenario en el primer fotograma:



A las 12 en punto tienen que sonar las 12 campanadas con el intervalo suficiente para poder tomar las uvas de la suerte (entre 30 y 35 segundos aproximadamente).

Una vez finalizadas las 12 campanadas se tienen que ver los fuegos artificiales, con su sonido correspondiente, y mientras duran los fuegos el reloj tendrá que ir desapareciendo hasta dejar de verse.

La imagen siguiente muestra un fotograma que se corresponde con lo explicado en el párrafo anterior:



Una vez terminados los fuegos y desaparecido el reloj, debe comenzar la animación de las letras que componen la frase "Feliz Año Nuevo", letra a letra. Esta animación debe tener cambios de color, posición, rotación, escala y/o curvatura de la trayectoria.

La siguiente imagen muestra un instante de dicha animación:



La animación finaliza después de ver durante unos segundos el texto alineado, tal y como se muestra a continuación en la imagen del último fotograma.



La animación debe mostrar, en una esquina y desde que el reloj marque las 12 en punto, tu nombre y primer apellido seguido de 2024. Este texto debe estar también animado con rotación, color y escala, en este caso palabra a palabra, pero sin que interfiera en la animación principal.

Una vez realizada la tarea deberás elaborar un documento donde figure el nombre de la aplicación utilizada y capturas de pantalla de cada fase principal de la animación. Estas capturas se realizarán dentro de la aplicación utilizada para la creación de la animación. Deberás entregar el documento elaborado, el proyecto completo de la animación y la animación final.

## Información de interés.

---

### Recursos necesarios

Para realizar la tarea deberás descargar los siguientes archivos:

[Sonidos, video e imagen.](#)

### Recomendaciones

Prepara el escenario con el tamaño y el color de fondo que consideres adecuado y el número de FPS con el que se va reproducir, y ten en cuenta que el movimiento de las agujas debe ser real, es decir,

si pones 20 FPS, el segundero se moverá la sesentava parte de la esfera cada 20 fotogramas, aunque el movimiento no debe ir a saltos sino ser gradual.

Crea una capa para cada objeto que deberás convertir en símbolo: esfera del reloj, aguja del segundero, de los minutos y de las horas. En la imagen se ha puesto, además, un círculo que cubre todas las agujas del reloj.

El eje de rotación de todas las agujas debe estar alineado con el centro del reloj para que la rotación sea correcta.

Añade una capa para el sonido y otra para el vídeo. En la capa de sonido podrás crear fotogramas clave donde necesites añadir cada sonido.

Añade el texto, sepáralo y distribúyelo en capas antes de comenzar las animaciones.

## Indicaciones de entrega

Una vez realizada la tarea elaborarás un único documento donde figuren las respuestas correspondientes. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

**apellido1\_apellido2\_nombre\_SIGxx\_Tarea**

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la séptima unidad del MP de DIW**, debería nombrar esta tarea como...

**sanchez\_manas\_begona\_DIW07\_Tarea**

## Evaluación de la tarea.

### Criterios de evaluación implicados

- Se han reconocido las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia.
- Se han identificado los formatos de audio y vídeo a utilizar.
- Se han analizado las herramientas disponibles para generar contenido multimedia.
- Se han realizado animaciones a partir de imágenes fijas.
- Se han importado y exportado audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad.
- Se ha aplicado la guía de estilo.

### ¿Cómo valoramos y puntuamos tu tarea?

Movimiento de las agujas del reloj.	2,25 puntos.
Sonido de las campanadas sincronizado con el movimiento de las agujas del reloj.	1,85 puntos.
Desaparición gradual del reloj durante la visualización de los fuegos.	1,85 puntos.
Vídeo fuegos sincronizado con el audio.	1,85 puntos.

Animación de letras.	1,50 puntos.
Animación del nombre.	0,70 puntos.