

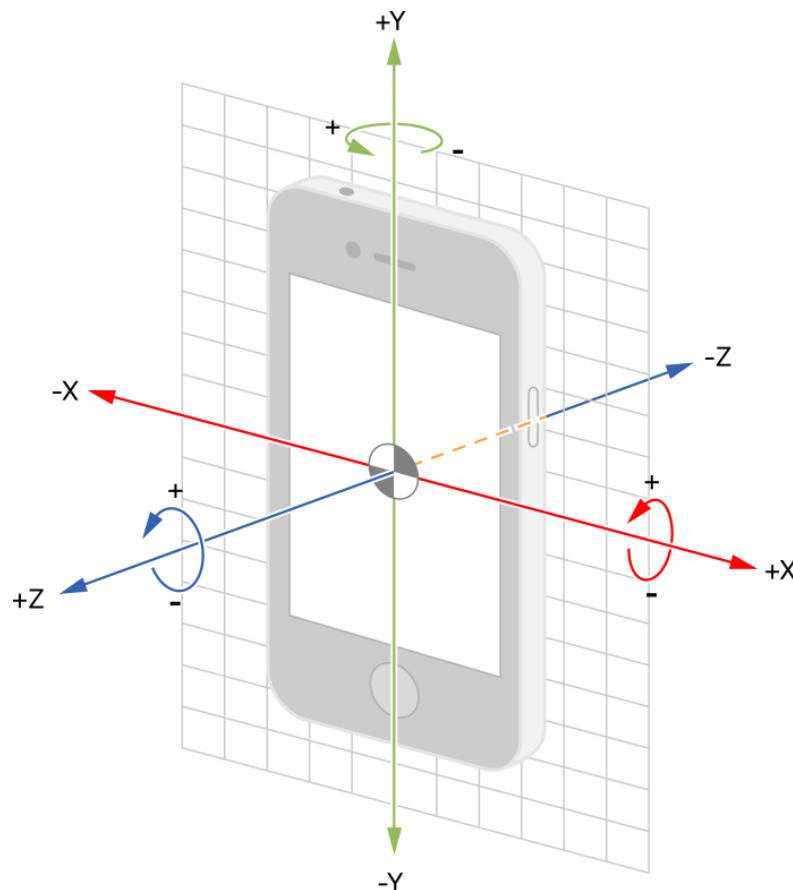
Viv – Creación de animaciones

En Viv tienes 16 animaciones listas para darle vida a tus dibujos, y puedes crear 4 animaciones más.

Para crear tus animaciones en Viv, algunos conceptos te ayudarán:

1. Ejes

Tu dibujo sobre papel se hará realidad en tres dimensiones. Para mover tu dibujo usaremos tres ejes (x, y, z), mira lo que esto representa en esta figura:



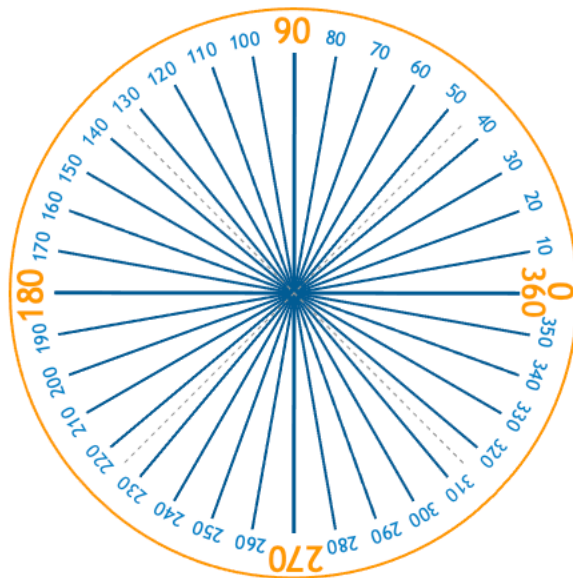
De modo que puede mover su dibujo hacia la izquierda o hacia la derecha (eje x), hacia arriba o hacia abajo (eje y) y hacia adelante o hacia atrás (eje

z). El movimiento se especificará en metros. A modo de ejemplo, mover tu dibujo 10 centímetros se especificará de la siguiente manera:

- x:-0,10 (a la izquierda)
- x:0,10 (derecha)
- y:-0,10 (hacia abajo)
- y:0,10 (arriba)
- z:-0,10 (hacia atrás)
- z:0,10 (hacia adelante)

2. Ángulos

Además de mover tu dibujo en los tres ejes (x, y, z) puedes rotarlo en estos ejes. La rotación se especificará en grados como se muestra en la figura:



Entonces x:180 significa media vuelta del dibujo en el eje x, z:-90 un cuarto de vuelta hacia atrás en el eje z.

3. Acciones

Llamaremos Acción a cada parte de la animación y las acciones disponibles son:

- Mover
- Rotación
- Desaparecer
- Aparecer
- Esperar
- Escala
- Opacidad
- ReproducirAudio
- Repetir
- RepetirParaSiempre
- Secuencia
- Paralelo




Para las primeras 7 acciones tenemos que especificar un tiempo de duración (en segundos). Entonces duración:4 significa que la acción durará 4 segundos. En el siguiente elemento veremos todos los comandos para animaciones.

4. Comandos

Acción 01 = Mover x: 02 y: 03 z: 04 duración: 05
Acción _____ = Rotación x: 06 y: 07 z: 08 duración: _____
Acción _____ = Desaparecer duración: _____
Acción _____ = Aparecer duración: _____
Acción _____ = Esperar duración: _____
Acción _____ = Escala para: 09 duración: _____
Acción _____ = Opacidad para: 10 duración: _____
Acción _____ = ReproducirAudio número: 11
Acción _____ = Secuencia acciones: 01, _____... _____
Acción _____ = Paralelo acciones: 01, _____, _____... _____
Acción _____ = Repetir acción: 01 veces: 12
Acción _____ = RepetirParaSiempre acción: 01
Burbuja 14 = Llenar texto: 15 | _____ | _____ | _____ | _____
Movimiento 14 = Límites iz: 16 de: 16 ar: 16 ab: 16
ModoTiempo 01 = 13
Definir 01 = 14

- 01 Nombre de la acción, no utilice espacios, iguales, comas ni dos puntos
- 02 Valor en metros para moverse en el eje x
- 03 Valor en metros para moverse en el eje y
- 04 Valor en metros para moverse en el eje z
- 05 Tiempo de duración de la acción en segundos
- 06 Ángulo, en grados, de rotación en el eje x
- 07 Ángulo, en grados, de rotación en el eje y
- 08 Ángulo, en grados, de rotación en el eje z
- 09 Factor para escalar el tamaño del dibujo.
- 10 Nivel de opacidad (0-invisible a 1-visible)
- 11 Número del 1 al 6 para determinar el audio a reproducir
- 12 Número de veces que se repetirá la acción.
- 13 Elija entre Lineal, RápidoLento, LentoRápido y LentoRápidoLento
- 14 Número 1 al 4 de la animación.
- 15 Texto, hasta 5 oraciones (+/- 20 car. como máximo) separadas por |
- 16 Límites en porcentaje de movimiento (izquierda, derecha, arriba, abajo)

5. Dónde configurar

En el Viv presiona el botón  y luego la pestaña . Ingrese los comandos para la animación y para guardar presione el botón .

6. Ejemplos

* Burbuja de texto *

Acción le = Mover x:0,1 duración:1

Acción fi = Escala para:1,1 duración:1

Acción fo = Escala para:1 duración:0,5

Acción fs = Secuencia acciones:fi,fo

Acción fa = Repetir acción:fs veces:3

Acción sc = Escala para:1,5 duración:0,5

Acción sq = Secuencia acciones:le,fa,sc

Definir sq = 1

Burbuja 1 = Llenar texto:Me preguntaron si era un dibujo|Respondí, realmente lo era|Pero ahora me muevo, hablo y canto|Así que no soy sólo un dibujo|Gracias a VIV

* Salta, infla y rueda *

Acción u1 = Mover y:0,1 duración:0,6

Acción d1 = Mover y:-0,01 duración:0,2

Acción u2 = Mover y:0,01 duración:0,2

Acción d2 = Mover y:-0,1 duración:0,2

Acción f1 = Escala para:1,1 duración:1

Acción f2 = Escala para:1 duración:0,5

Acción s1 = Secuencia acciones:f1,f2

Acción t1 = Repetir s1 veces:3

Acción r1 = Rotación x:-90 duración:0,2

Acción r2 = Rotación z:360 duración:2

Acción m1 = Mover x:0,2 duración:2

Acción p1 = Paralelo acciones:r2,m1
ModoTiempo d1 = RápidoLento
ModoTiempo u2 = LentoRápido
ModoTiempo d2 = RápidoLento
Acción s2 = Secuencia acciones:u1,d1,t1,u2,d2,r1,p1
Definir s2 = 2

* Girar y mover *

Acción rt1 = Rotación y:360 duración:1,6
Acción mv1 = Mover x:0,12 duración:1,6
Acción pl1 = Paralelo acciones:rt1,mv1
Acción rt2 = Rotación y:-360 duración:1,6
Acción mv2 = Mover x:-0,12 duración:1,6
Acción pl2 = Paralelo acciones:rt2,mv2
Acción sq1 = Secuencia acciones:pl1,pl2,pl2,pl1
Acción rf1 = RepetirParaSiempre acción:sq1
Definir rf1 = 3

* Salta y muévete *

Acción up = Mover y:0,1 duración:2
Acción dn = Mover y:-0,1 duración:1,5
Acción wait = Esperar duración:1
Acción seq = Secuencia acciones:up,dn,wait
Acción mv = Mover x:0,2 duración:4,5
Acción mr = Mover x:-0,2 duración:4,5
Acción par1 = Paralelo acciones:seq,mv
Acción par2 = Paralelo acciones:seq,mr
Acción seq2 = Secuencia acciones:par1,par2
Acción rf = RepetirParaSiempre acción:seq2
Definir rf = 4