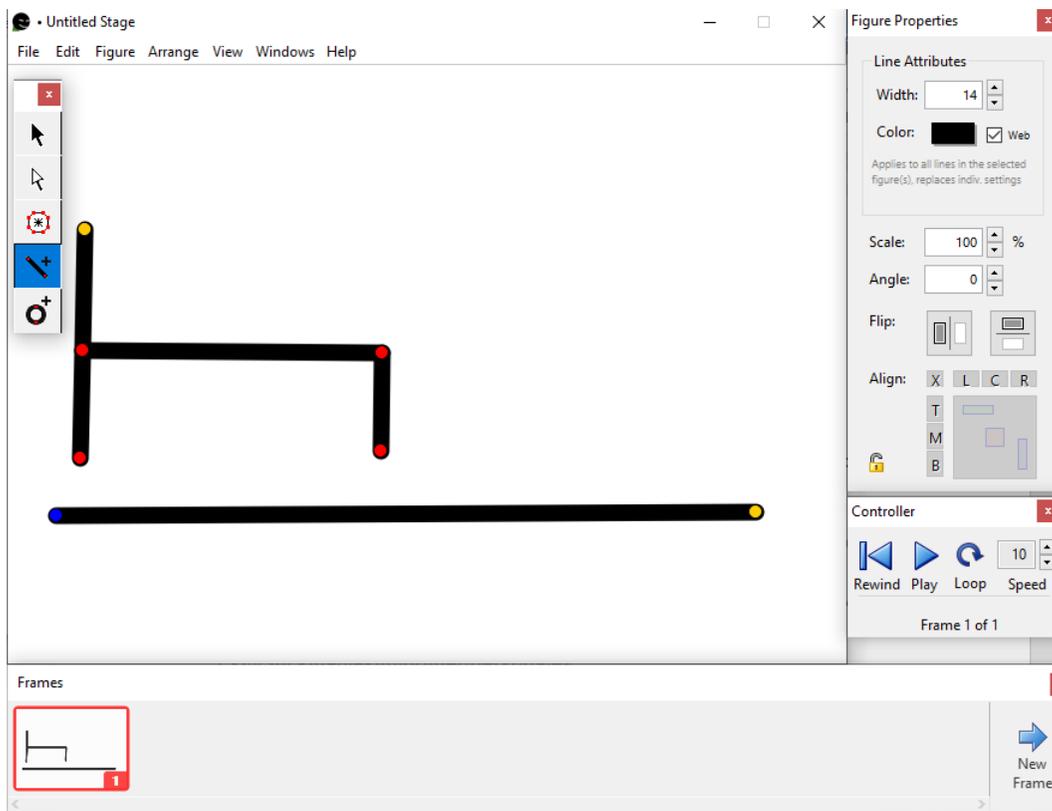


Uso de las herramientas para crear dos personajes

DIBUJANDO UN ESCENARIO

1. Dibuja un escenario utilizando la herramienta de línea y círculo, para dibujar un escenario, en este caso vamos a dibujar un piso y una cama.



Utiliza el punto amarillo como inicio y los puntos rojos para unir los puntos.

DIBUJANDO TU PRIMER STICKMAN

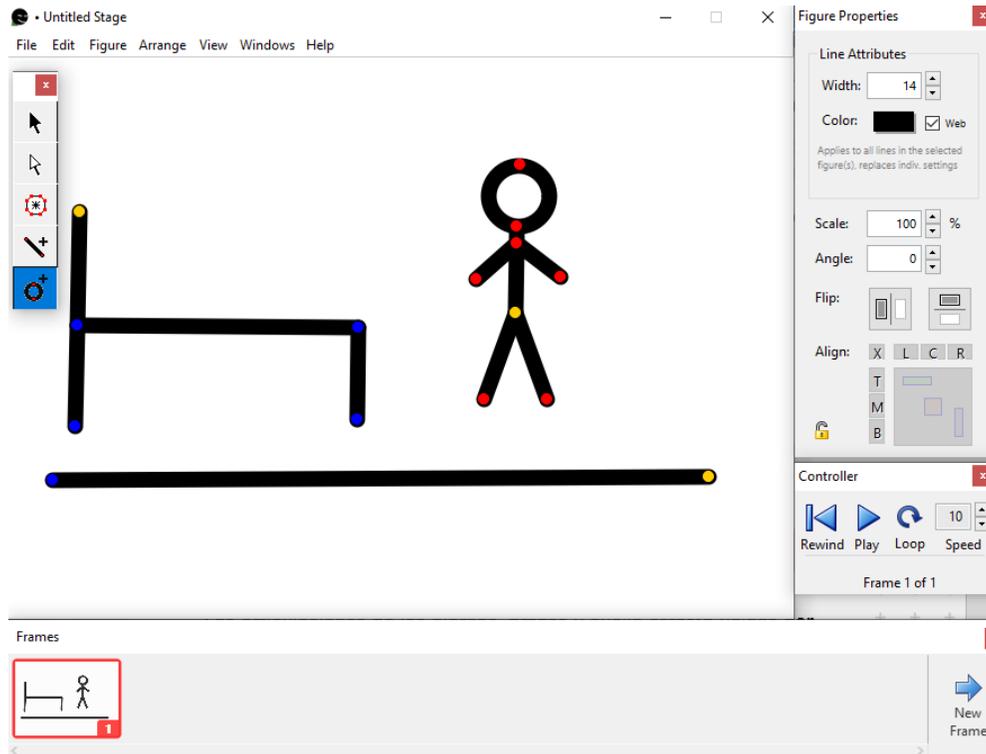
2. Utiliza la herramienta de línea y círculo, para dibujar un primer Stickman





Las articulaciones de las piernas, brazos y cuello estarán unidas por los puntos rojos.

Esté Stickman es tu primer personaje



Utiliza el punto central amarillo y los puntos rojos de las articulaciones de tu Stickman para mover y manipular la postura.

ANIMA TU STICKMAN

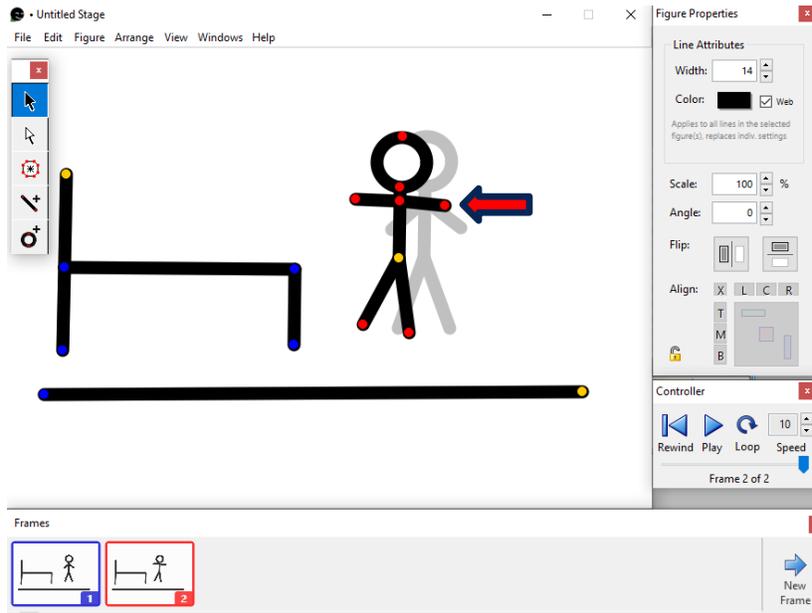
Para añadir un movimiento a tu Stickman realiza lo siguiente:

3. Da clic en "NEXT FRAME".

Como podrás observar el nuevo frame es una copia de tu Sickman



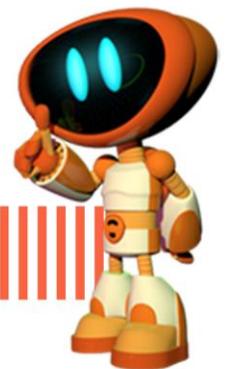
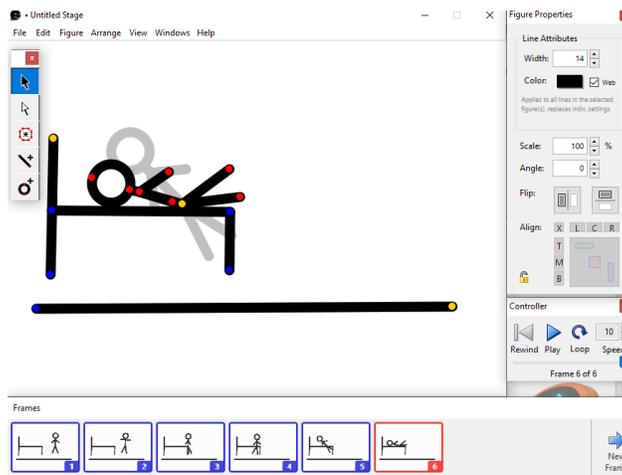
4. Cambia de posición las articulaciones de tu Stickman como se muestra en la imagen, utiliza los puntos rojos para cambiar la posición.



HORA DE DORMIR

Llevemos a dormir a tu Stickman.

5. Da clic en “NEXT FRAME” para crear frames y generar los movimientos que consideres necesarios para que tu Stickman se pueda dormir.



6. En el menú “CONTROLLER” da clic en Play para observar cómo se mueve tu Stickman



Con estos controles puedes ver la secuencia de tu animación, así como la velocidad y si quieres ver que se repita varias veces.

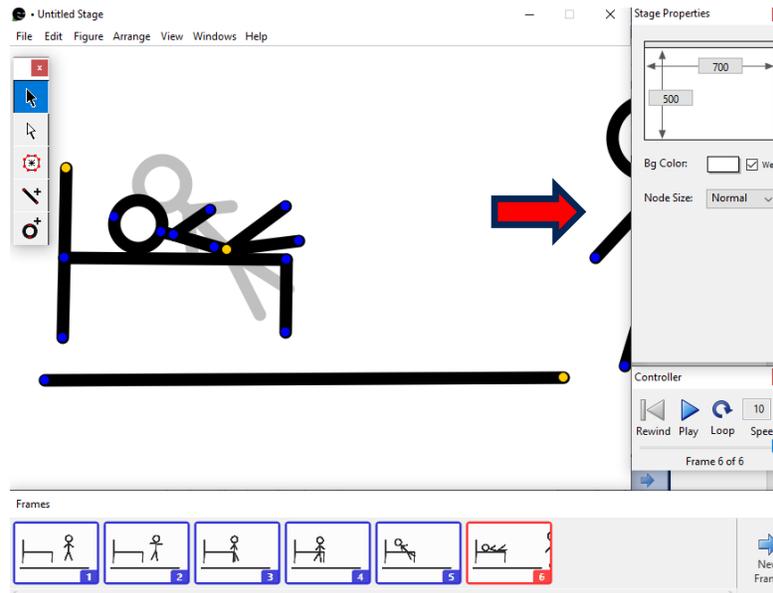
Como pudiste observar tu Stickman logro llegar a la acostarse.

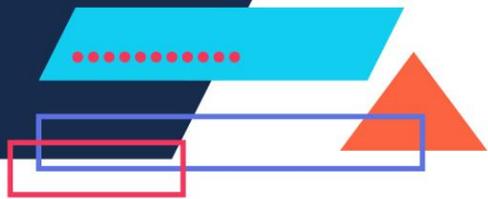
Ahora vamos a dibujar un segundo Stickman

DIBUJANDO TU SEGUNDO STICKMAN

7. Dibuja un segundo Stickman y colocalo en la orilla de tu escenario, para dar un efecto de que esta escondido esperando entrar a escena.

Recuerda los pasos que utilizaste para crear tu primer Stickman

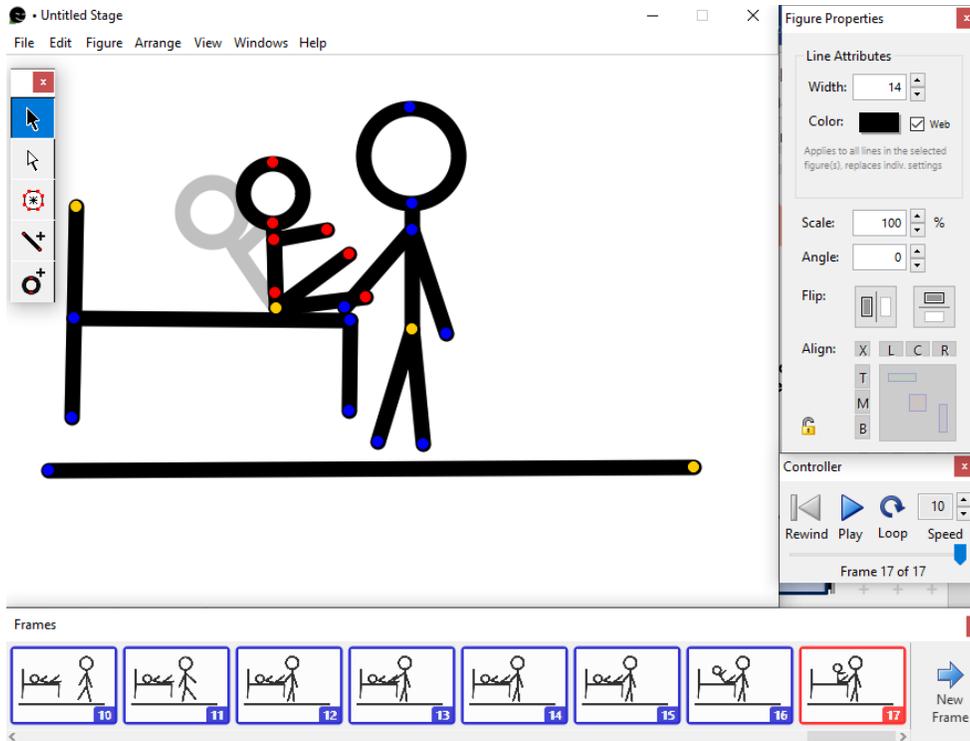




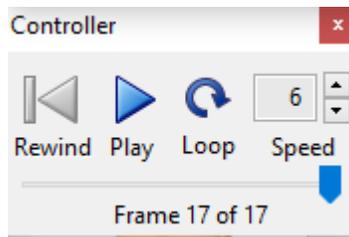
HORA DE DESPERTAR

Despertemos a tu Stickman.

- Da clic en **“NEXT FRAME”** para crear frames y generar los movimientos que consideres necesarios para que tu segundo Stickman despierte a su hijo.

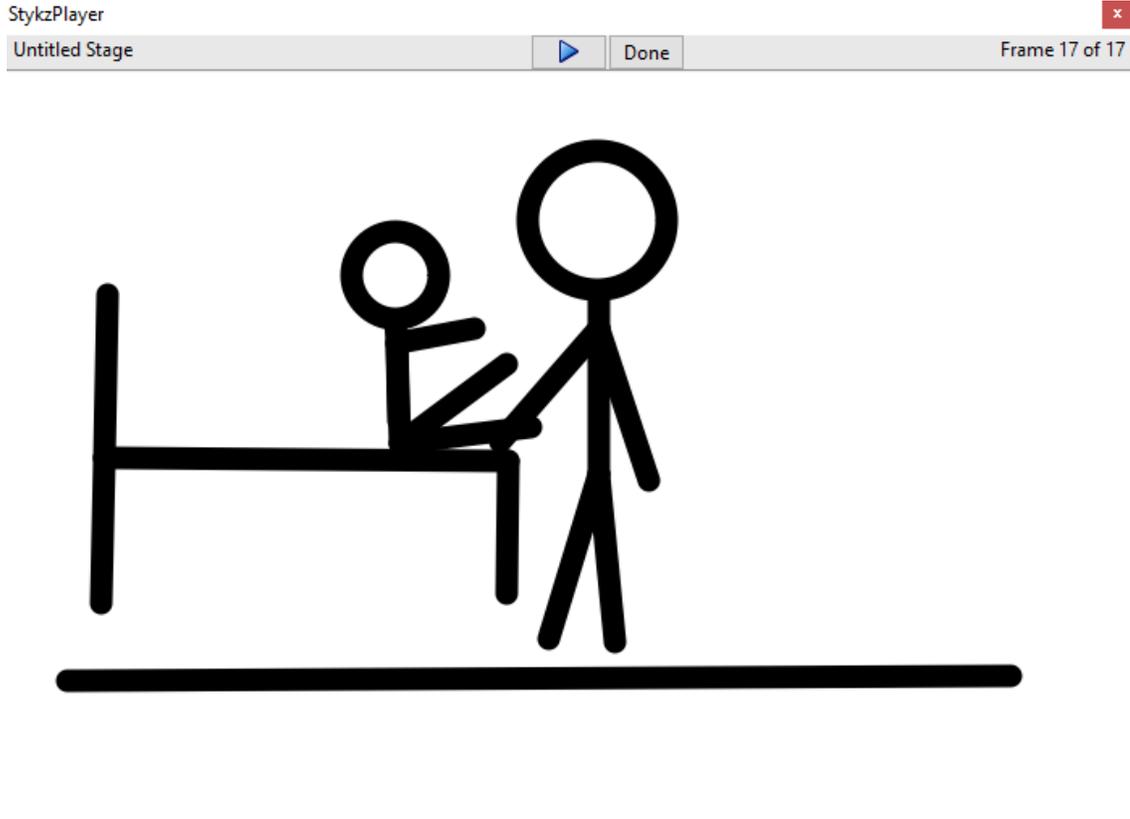


- En el menú **“CONTROLLER”** da clic en Play para observar cómo tus Stickman interactúan.



- Reproduce tu animación a una velocidad de 6 y haz que se repita siempre.





11. Guarda el proyecto en el escritorio o en una carpeta con tu nombre.
12. Exporta tu animación y guardala en el escritorio o en una carpeta con tu nombre.

Felicidades acabas de crear dos escenas.

Escena 1 Durmiendo, un solo Stickman
Escena 2 Despertando, dos Stickman

Recuerda que puedes crear más elementos en tu escenario.

