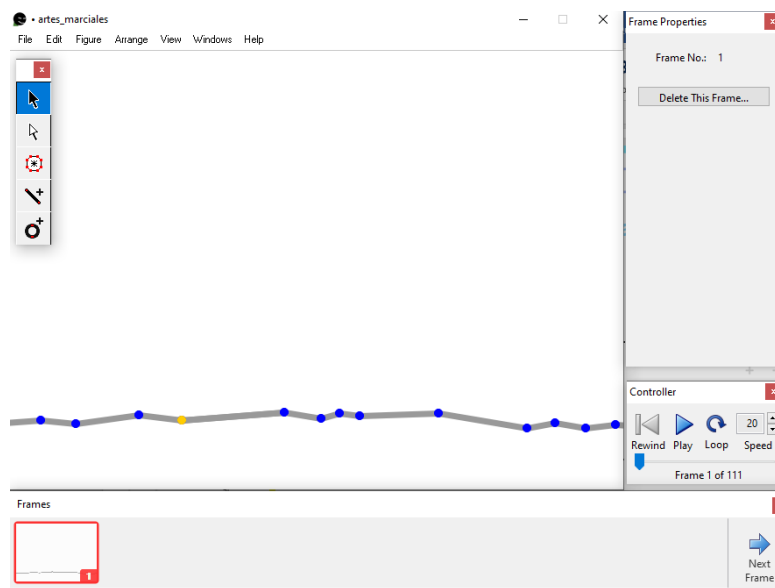


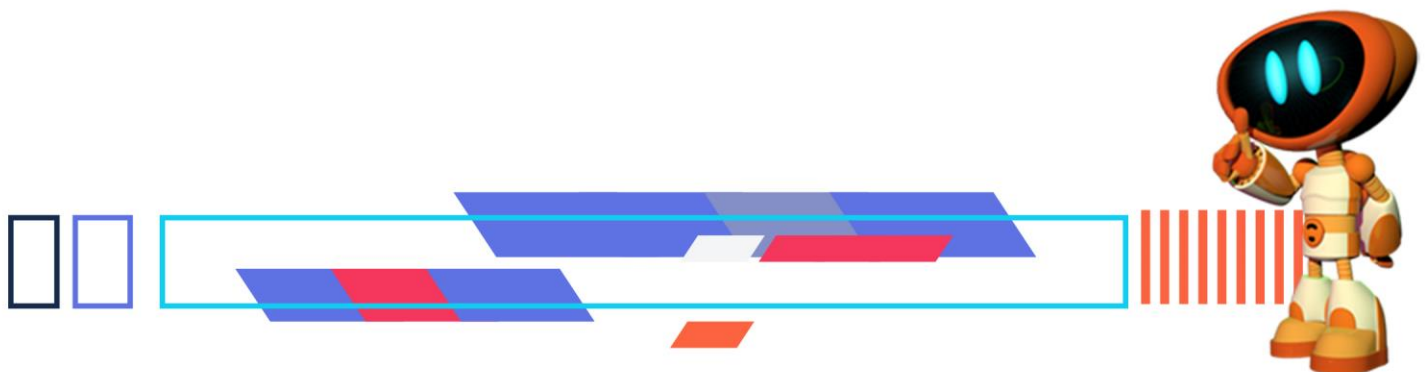
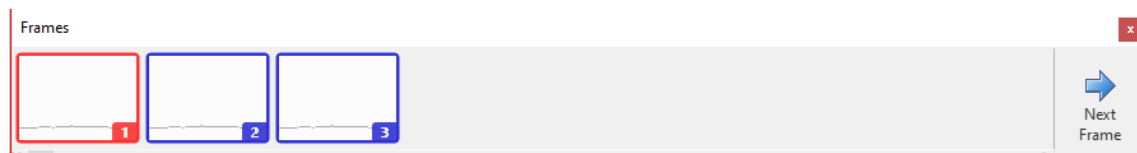
Uso de las herramientas para crear un personajes y tres escenas

DIBUJANDO UN ESCENARIO

1. Dibuja un escenario utilizando la herramienta de línea, en este caso vamos a dibujar un piso.



Da clic en **"NEXT FRAME"** para crear frames y que tu Stickman entre a escena.



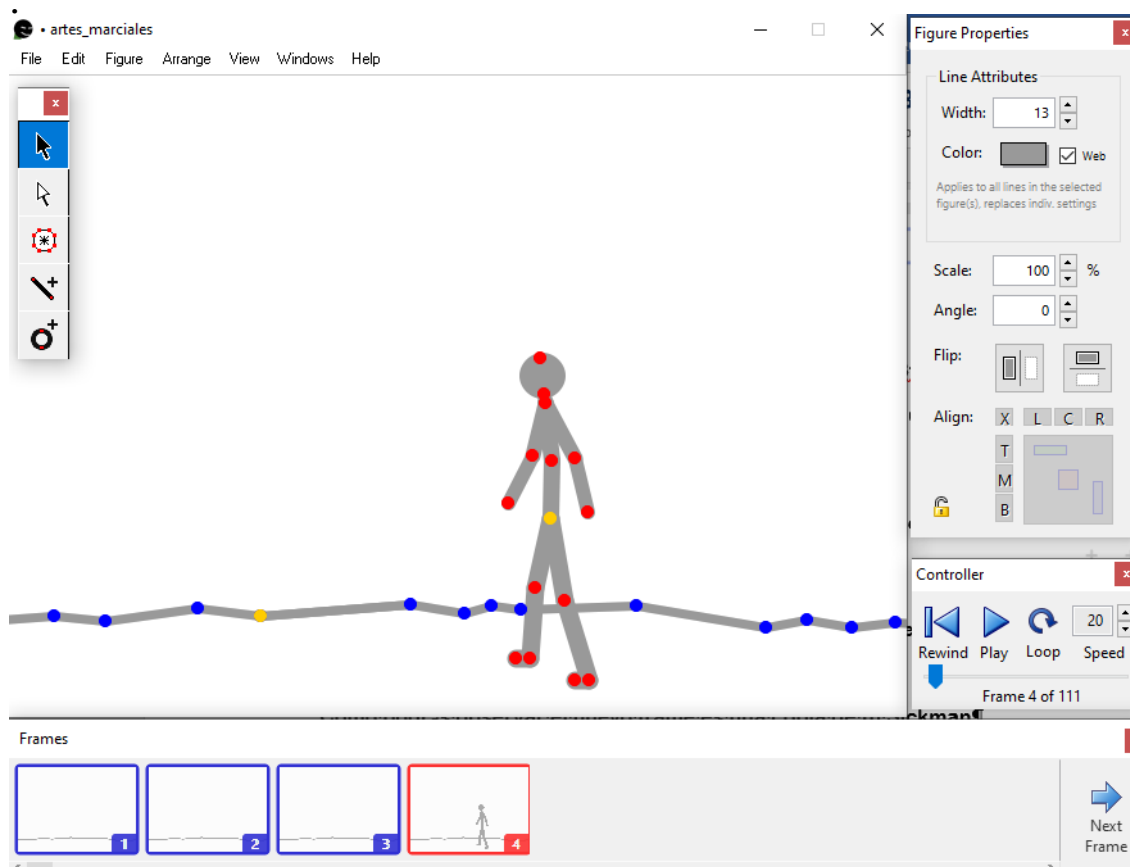
DIBUJANDO TU STICKMAN

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

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

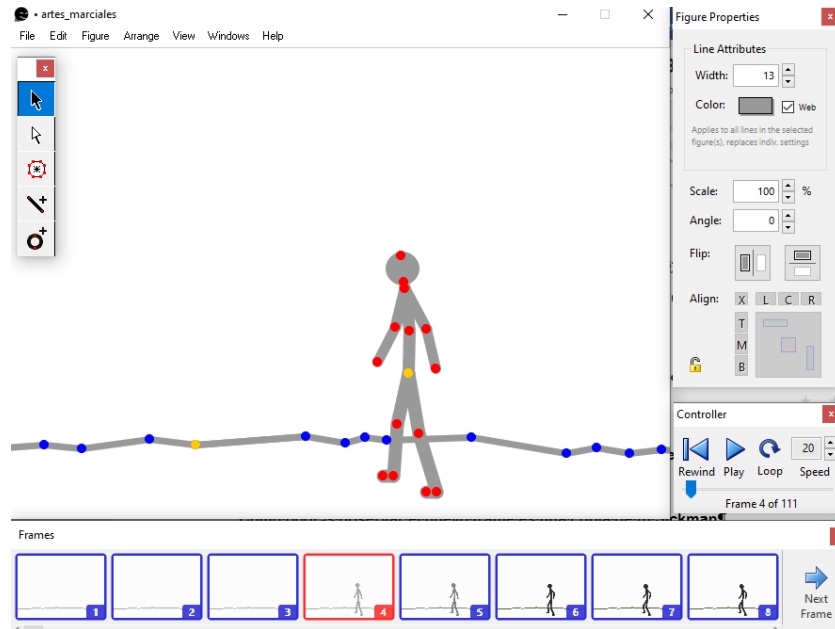
3. Selecciona tu Stickman y cambia de color a Gris en "FIGURE PROPERTIES", "LINE ATTRIBUTES".

La idea es que vaya apareciendo gradualmente.

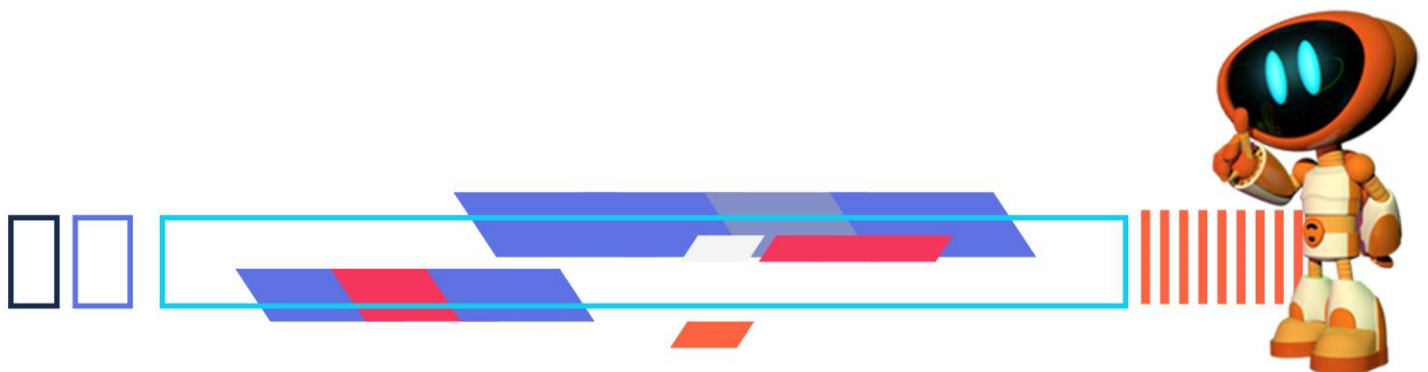
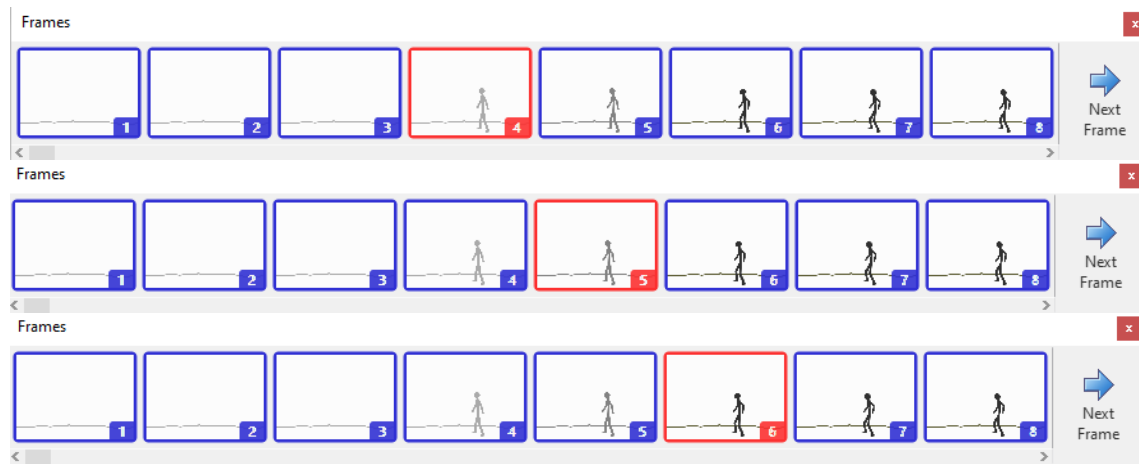


4. Da clic en “NEXT FRAME” para crear frames y que tu Stickman aparezca gradualmente.

En cada Frame que creaste cambia el color de tu Stickman.



En este ejemplo en el Frame 4 es color gris y gradualmente cambio a negro en el Frame 6.



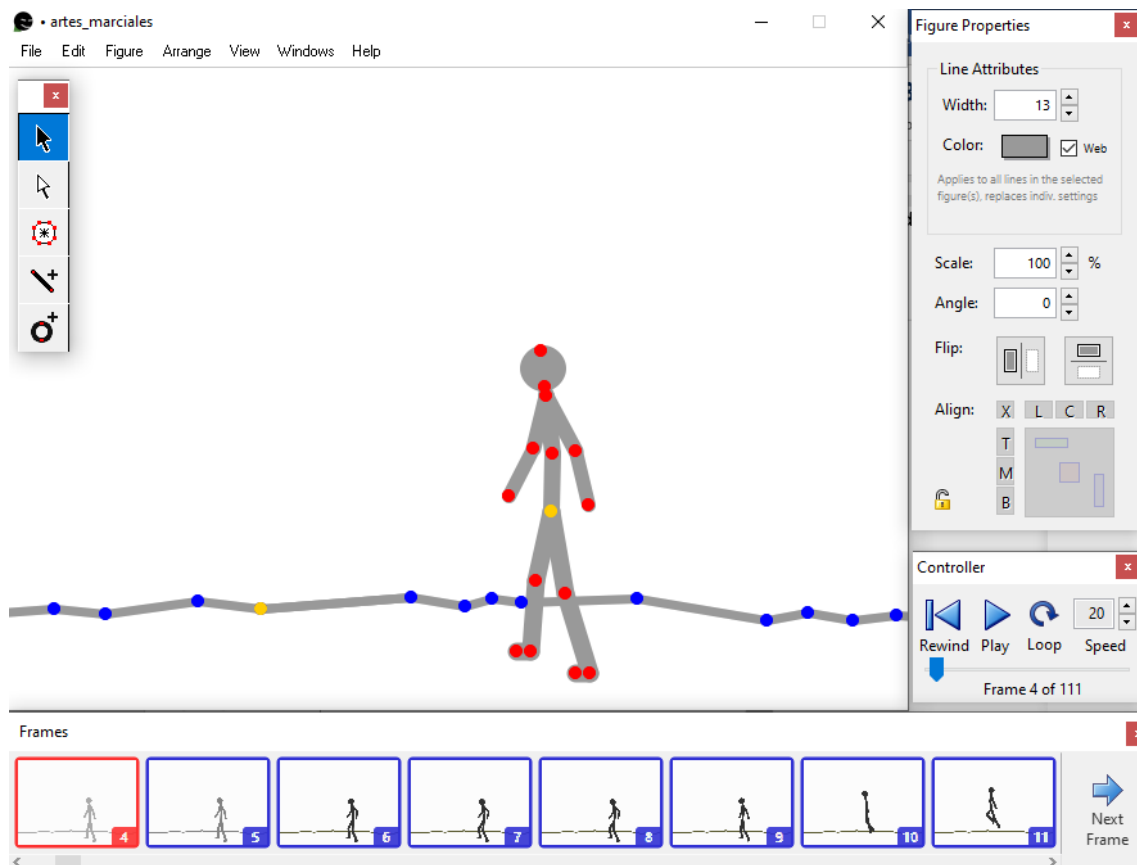
ANIMA TU STICKMAN

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

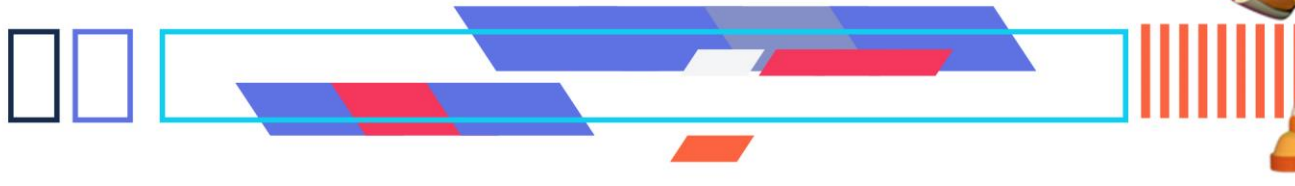
Para añadir un movimiento a tu Stickman realiza lo siguiente:

5. Da clic en **"NEXT FRAME"** para crear frames que consideres necesarios para tu Stickman haga un brinco y se prepare para tirar una patada.

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



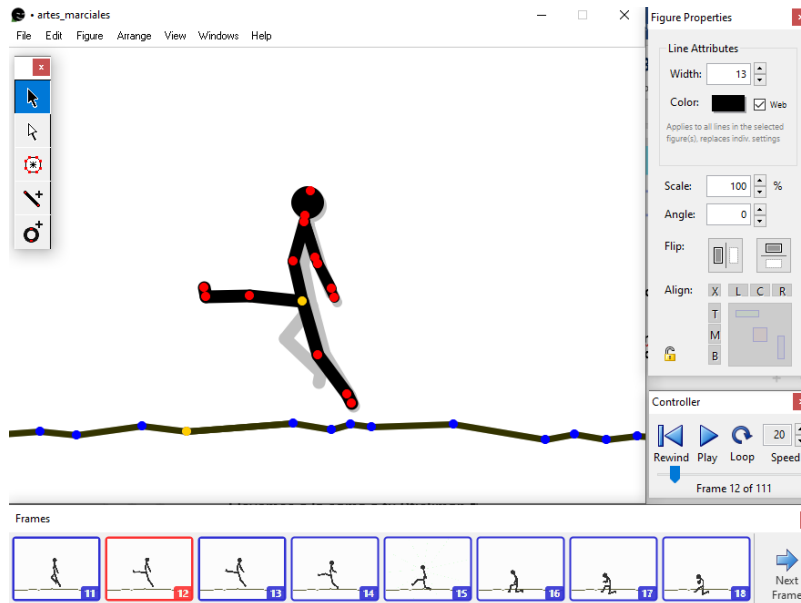
En este ejemplo el Stickman tiene movimientos desde el frame 4 hasta el frame 11 y se prepara para saltar.



TIRANDO PATADAS

6. Da clic en **"NEXT FRAME"** para crear frames que consideres necesarios para tu Stickman tire una patada.

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

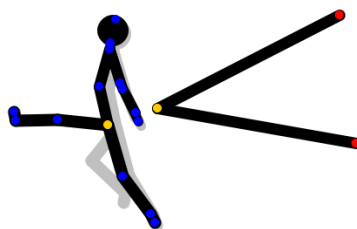


En este ejemplo el Stickman tiene movimientos desde el frame 12 hasta el frame 18, saltando, pateando y aterrizando.

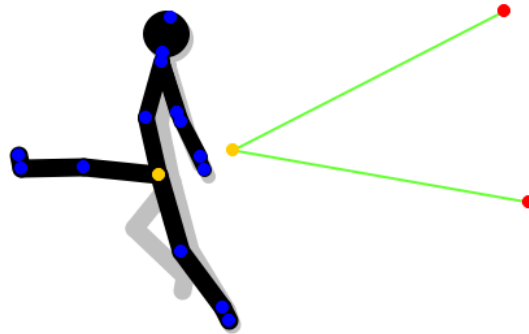
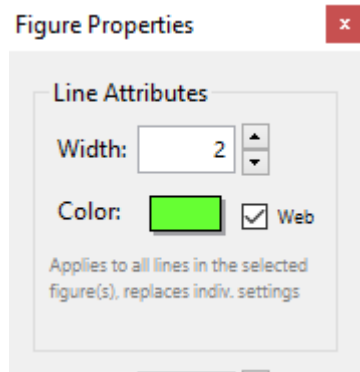
CREANDO EXPLOSIONES

En el frame 12 donde tiro la patada vamos a crear una explosión.

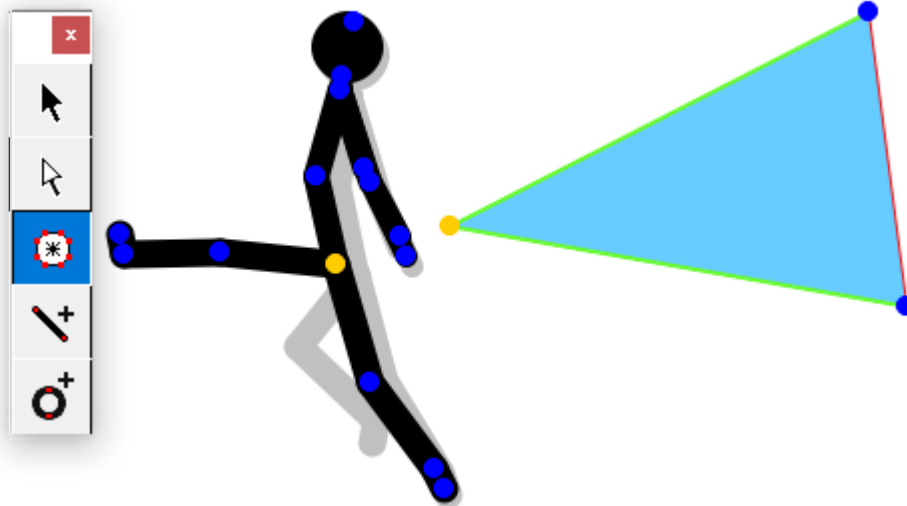
7. Dibuja dos líneas desde el punto amarillo



8. Selecciona las líneas y cambia de color a verde y anchura 2 en "FIGURE PROPERTIES", "LINE ATTRIBUTES"

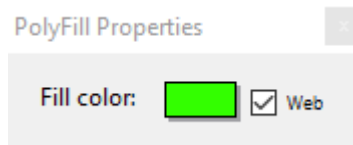


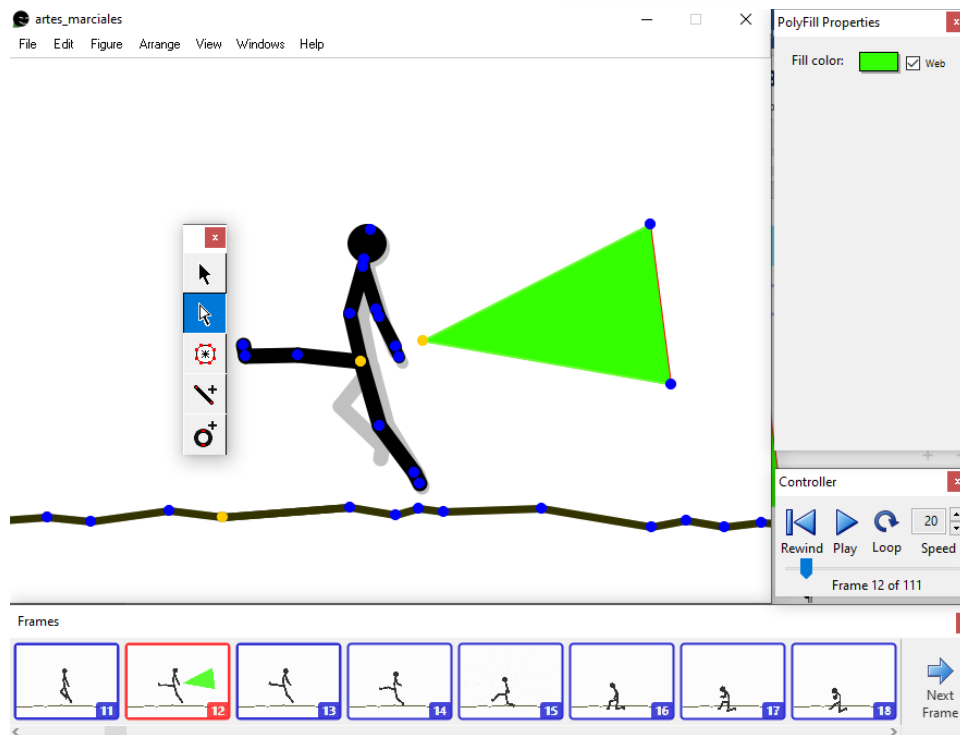
Con la herramienta de ángulos vamos a unir los 3 puntos de nuestras líneas, el amarillo y los dos rojos.



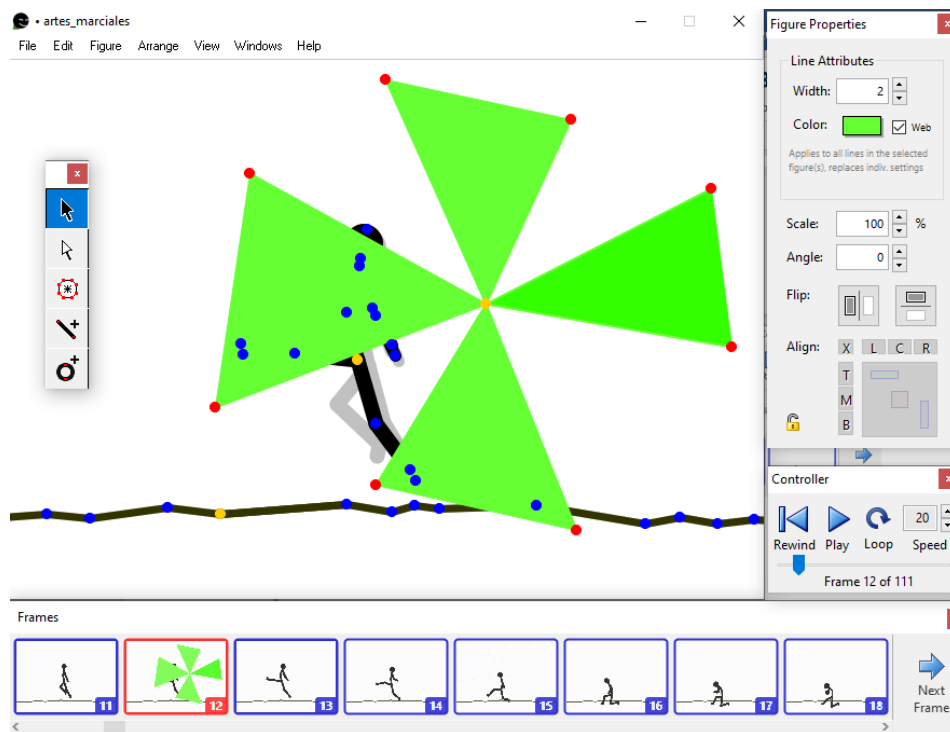
Al terminar de unir los puntos queda una figura cerrada.

Cambiamos de color a verde en "POLLYFILL PROPERTIES"



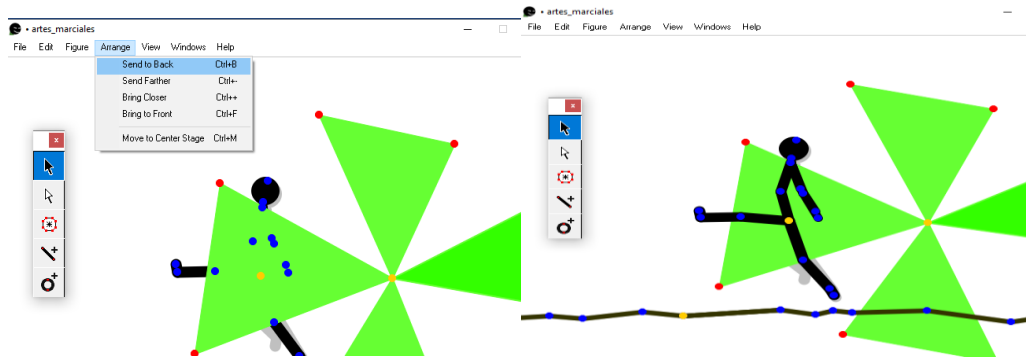


9. Dibujamos cuatro o cinco triángulos similares

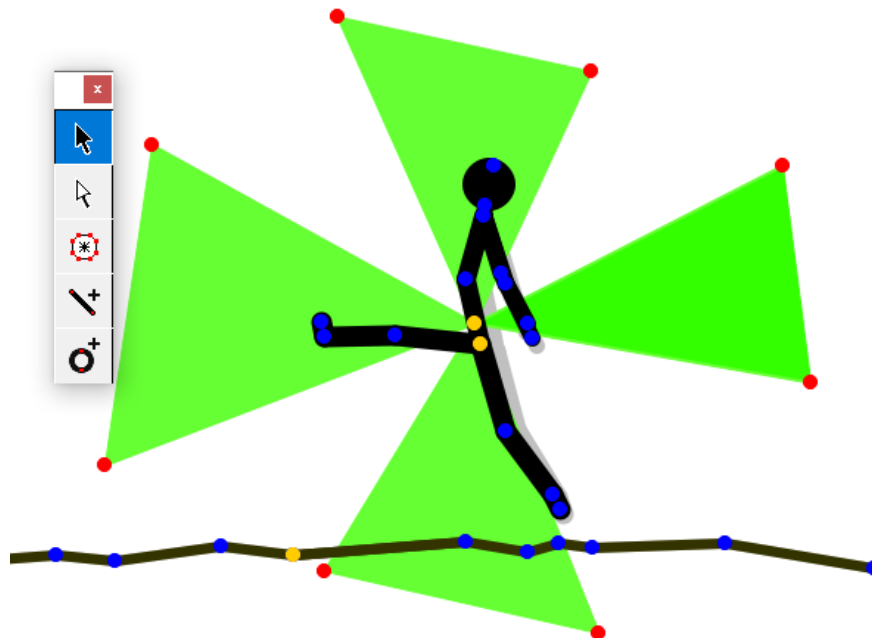


Te das cuenta que tu imagen de triángulos está tapando a nuestro Stickman.

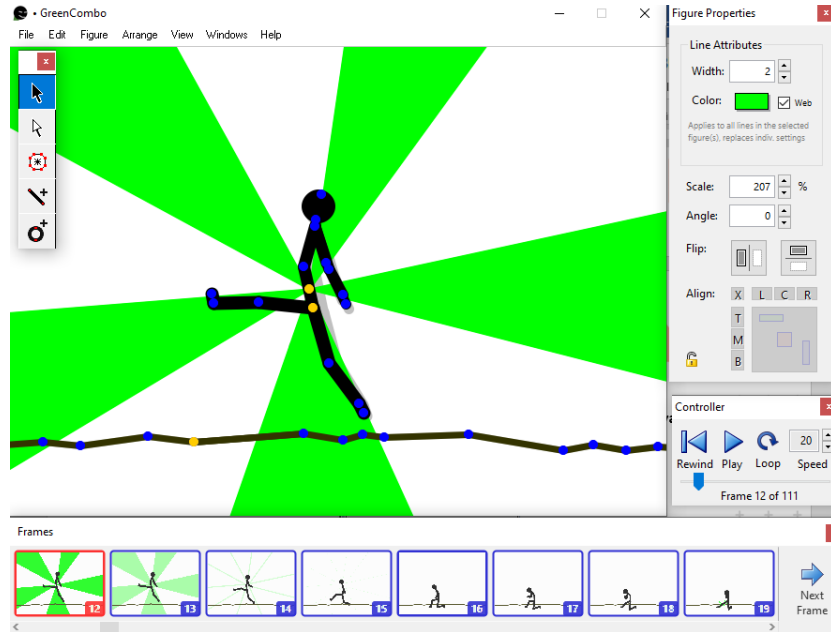
10. Selecciona la imagen de triángulos, posteriormente entra al menú "ARRANGE", y da clic en "SEND TO BACK" para transponer la imagen en la parte trasera.



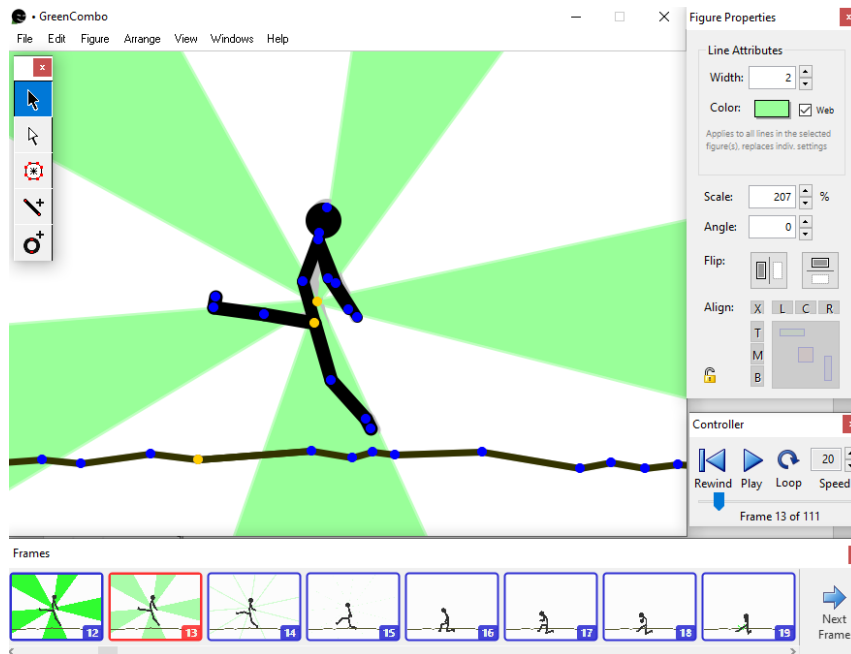
11. Acomoda la imagen al centro de tu Stickman.



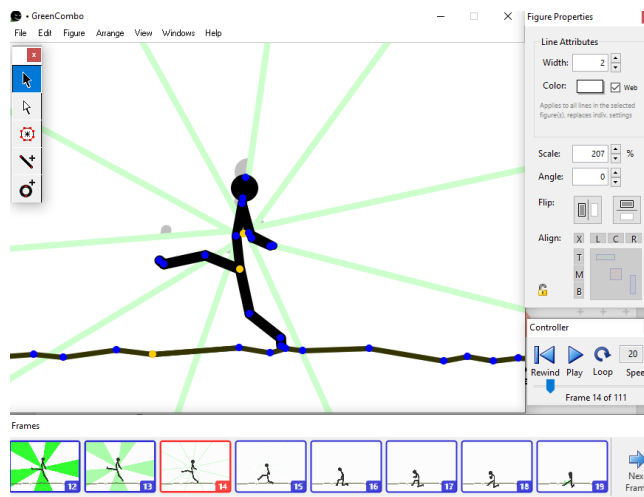
12. Selecciona tu imagen y escálala a 207% en el menú “ESCALE”.



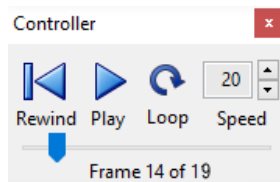
13. Copia tu imagen al siguiente frame, la centramos, transponemos y cambiamos de color.



14. Copia tu imagen al siguiente frame, la centramos, transponemos y cambiamos de color, sin cambiar el color de las líneas.



15. En el menú **"CONTROLLER"** da clic en Play para observar cómo tu Stickman tira patadas en el aire.



16. Reproduce tu animación a una velocidad de 20.
17. Guarda el proyecto en el escritorio o en una carpeta con tu nombre.
18. Exporta tu animación y guárdala en el escritorio o en una carpeta con tu nombre.

Felicidades acabas de crear tres escenas.

Escena 1 Brincando.
Escena 2 Explosión.
Escena 3 Aterrizando.

Revisa el video en los recursos de tu curso

