



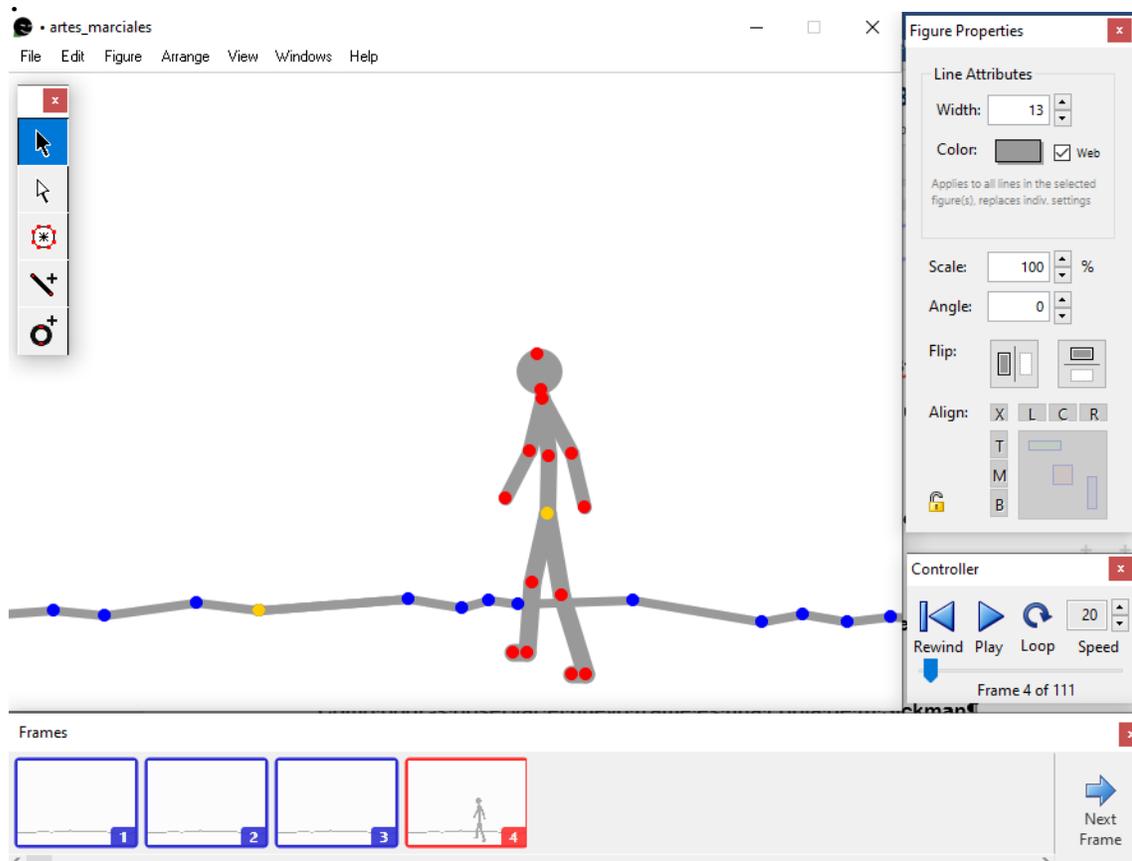
DIBUJANDO TU STICKMAN

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.

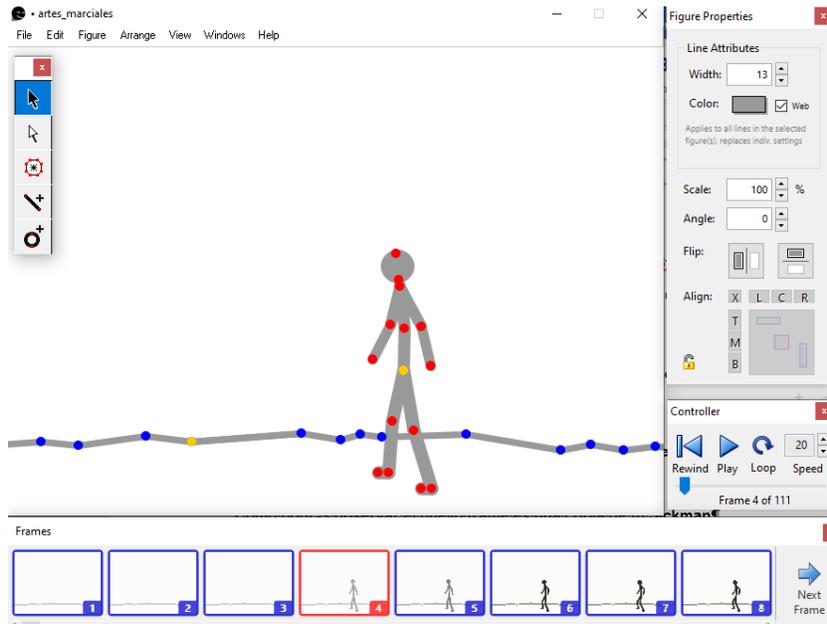
3. Selecciona tu Stickman y cambia de color a Gris en "FIGURE PROPERTIES", "LINE ATTRIBUTES".

La idea es que vaya apareciendo gradualmente.

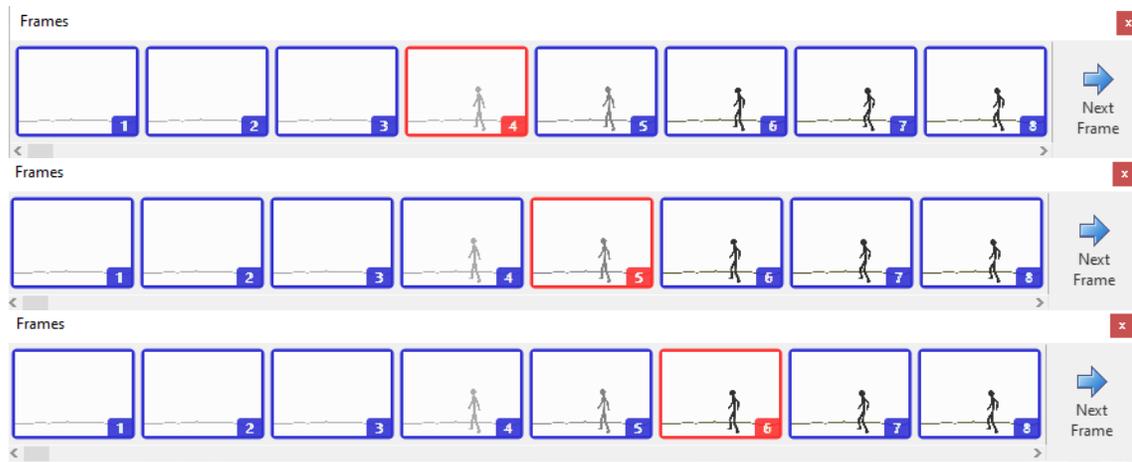


4. Da clic en "NEXT FRAME" para crear frames y que tu Stickman aparezca gradualmente.

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.





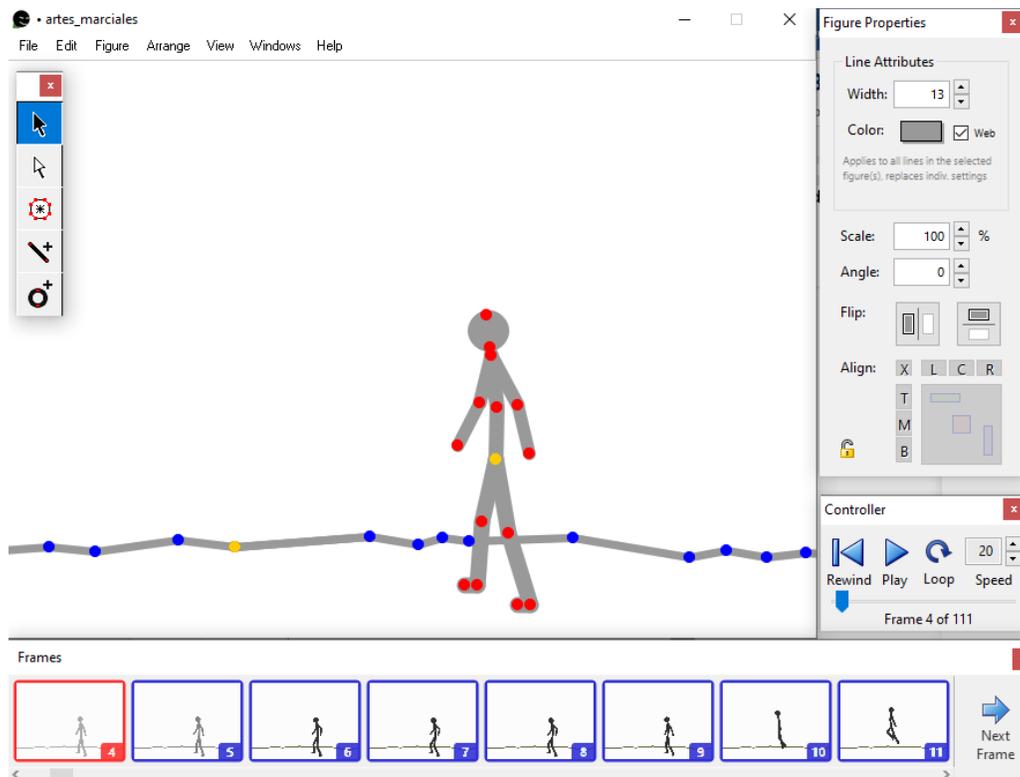
ANIMA TU STICKMAN

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:

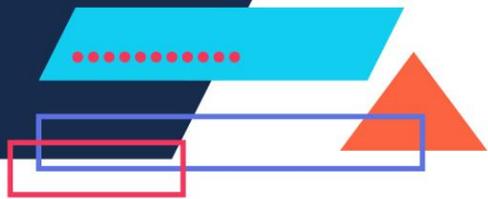
5. Da clic en **“NEXT FRAME”** para crear frames que consideres necesarios para tu Stickman haga un brinco y se prepare para tirar una patada.

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.

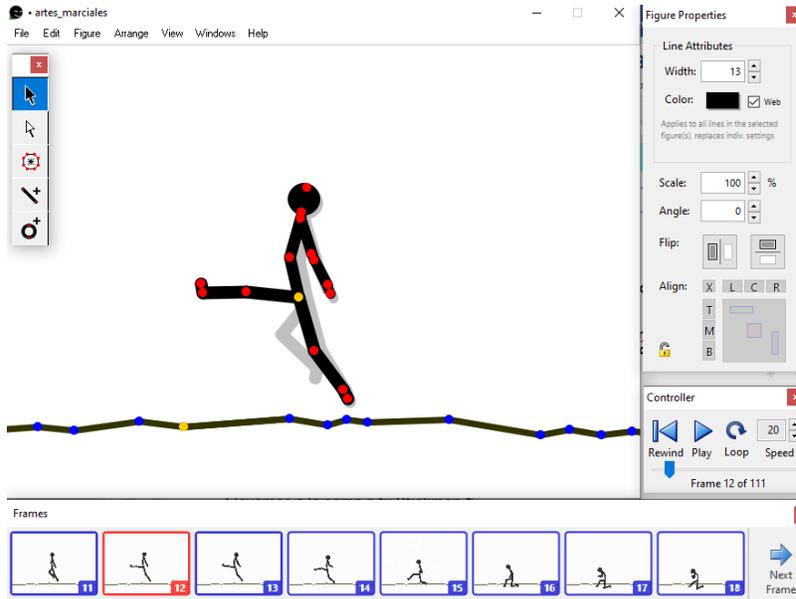




TIRANDO PATADAS

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.

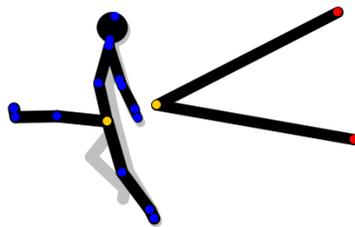


En este ejemplo el Stickman tiene movimientos desde el frame 12 hasta el frame 18, saltando, pateando y aterrizando.

CREANDO EXPLOSIONES

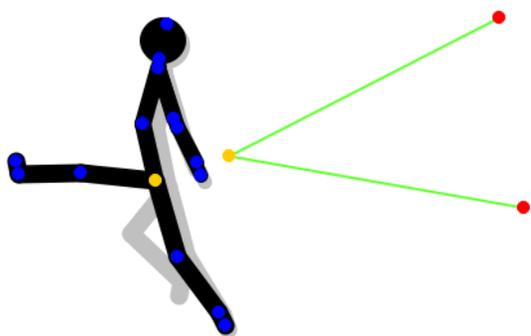
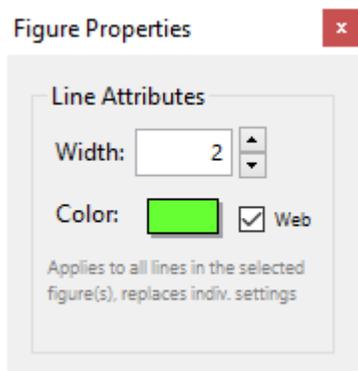
En el frame 12 donde tiro la patada vamos a crear una explosión.

7. Dibuja dos líneas desde el punto amarillo

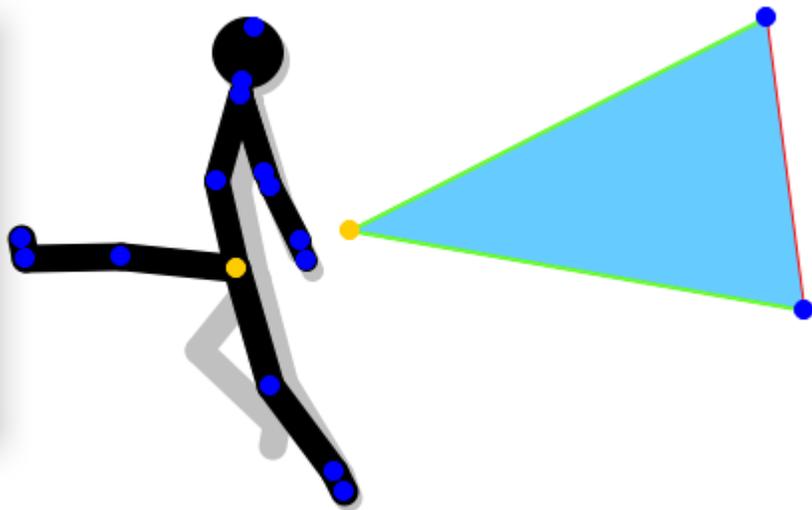




8. Selecciona las líneas y cambia de color a verde y anchura 2 en "FIGURE PROPERTIES", "LINE ATTRIBUTES"

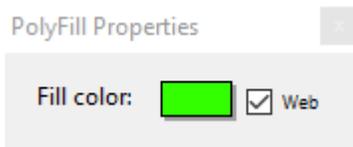


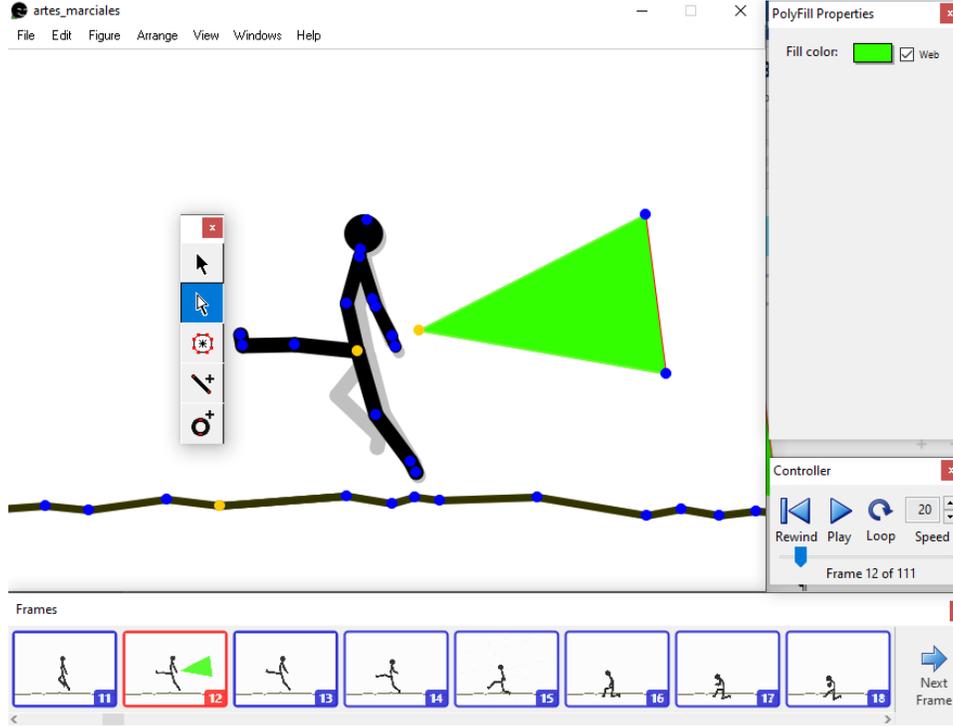
Con la herramienta de ángulos vamos a unir los 3 puntos de nuestras líneas, el amarillo y los dos rojos.



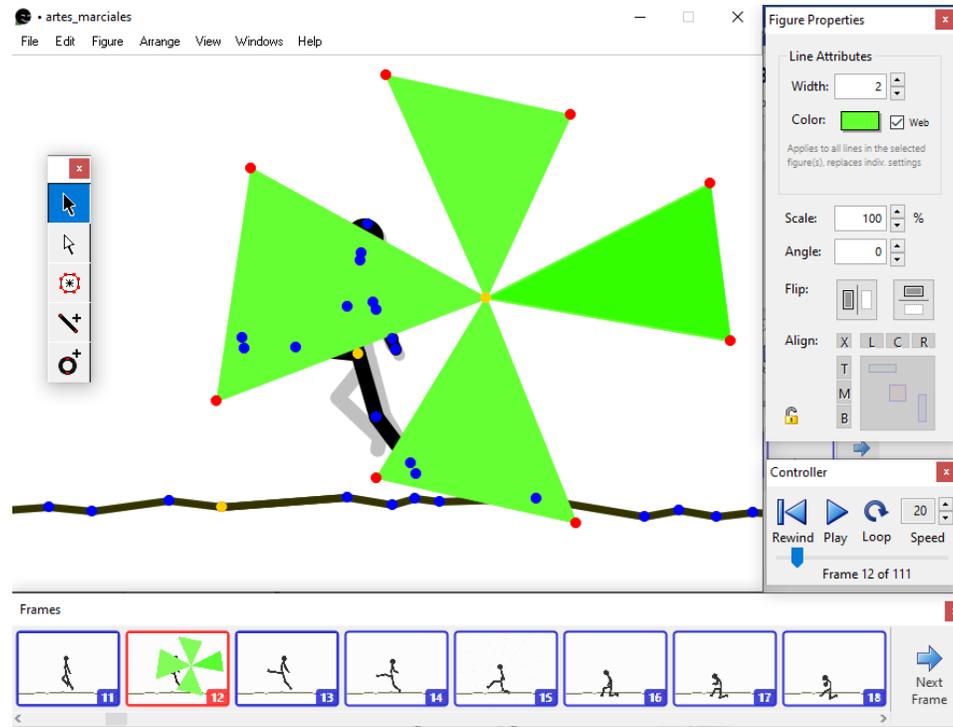
Al terminar de unir los puntos queda una figura cerrada.

Cambiamos de color a verde en "POLLYFILL PROPERTIES"





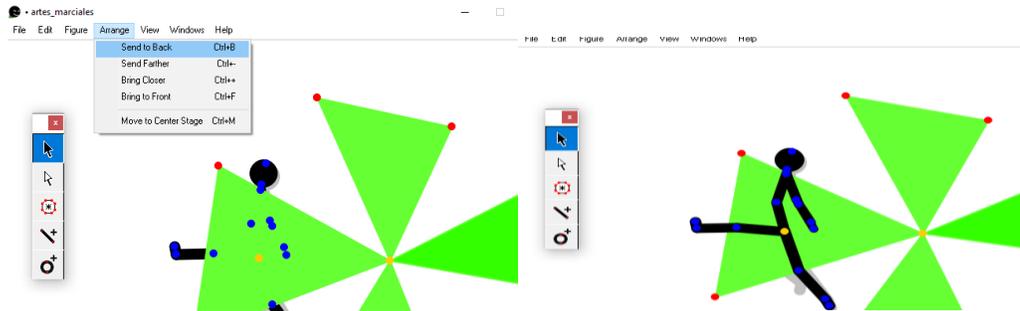
9. Dibujamos cuatro o cinco triángulos similares



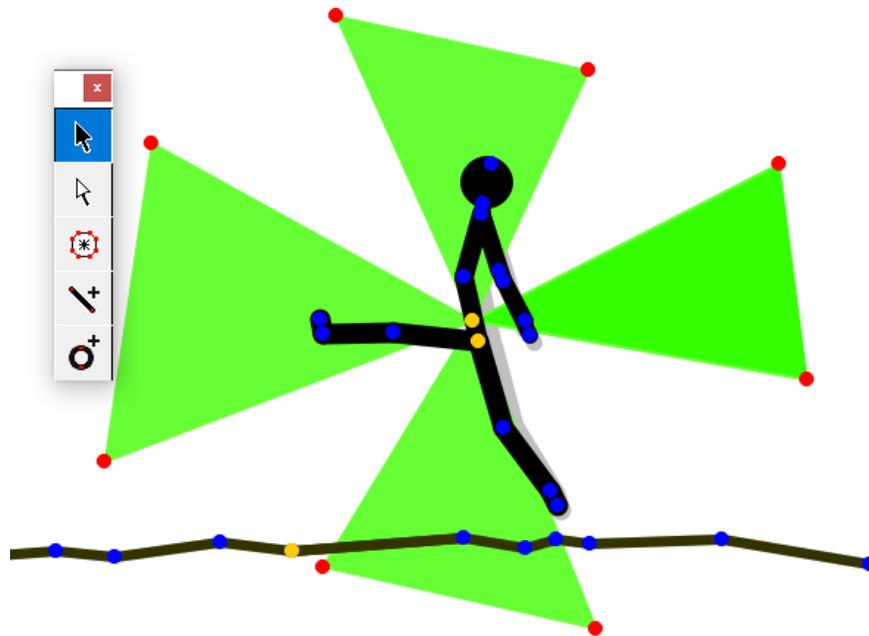


Te das cuenta que tu imagen de triángulos está tapando a nuestro Stickman.

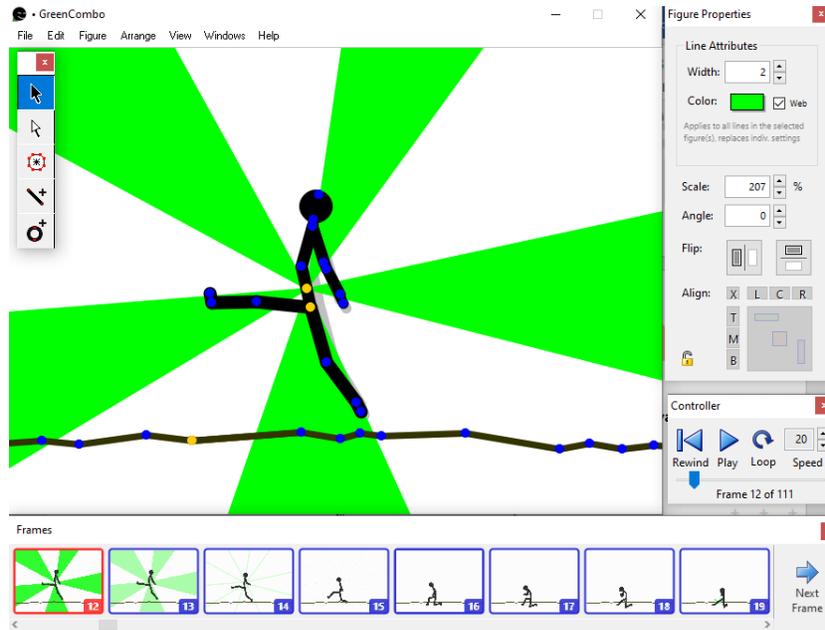
10. Selecciona la imagen de triángulos, posteriormente entra al menú "ARRANGE" y da clic en "SEND TO BACK", para transponer la imagen en la parte trasera.



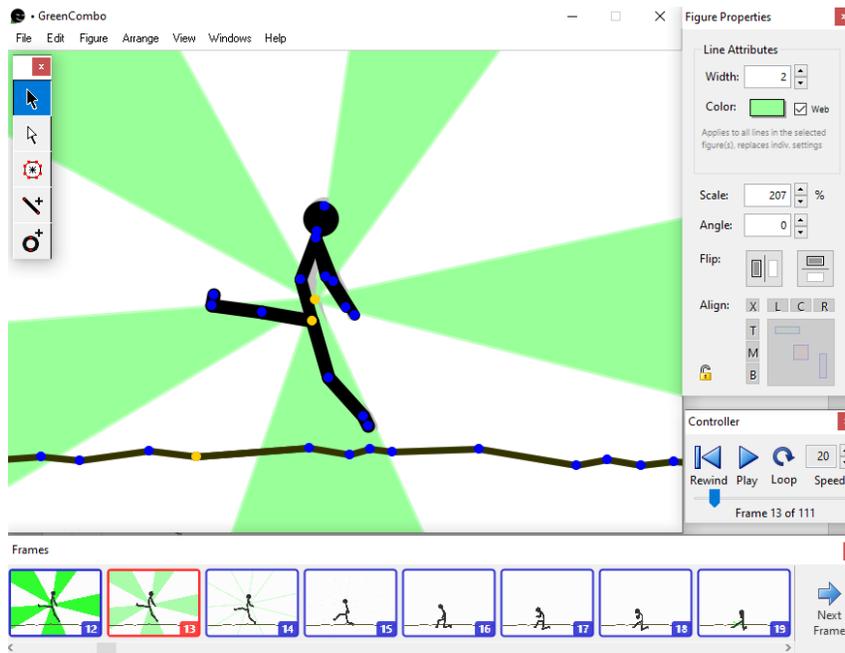
11. Acomoda la imagen al centro de tu Stickman.



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

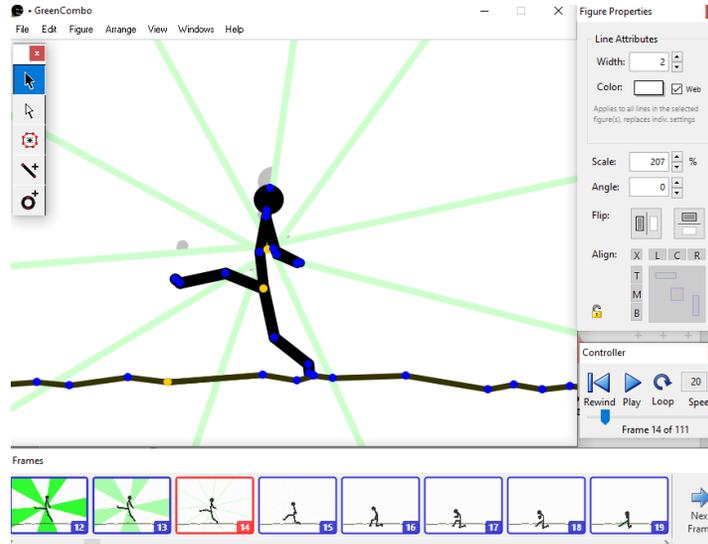


13. Copia tu imagen al siguiente frame, la centramos, transponemos y cambiamos de color.





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



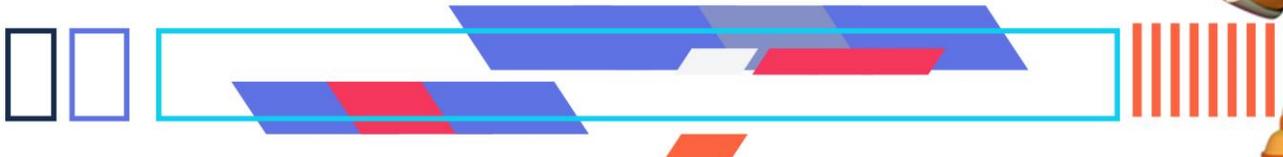
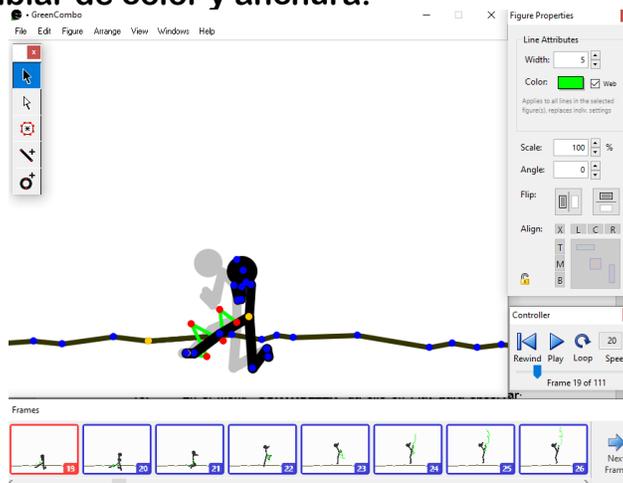
CREANDO RAYOS

En el frame donde aterrizo crearemos unos rayos.

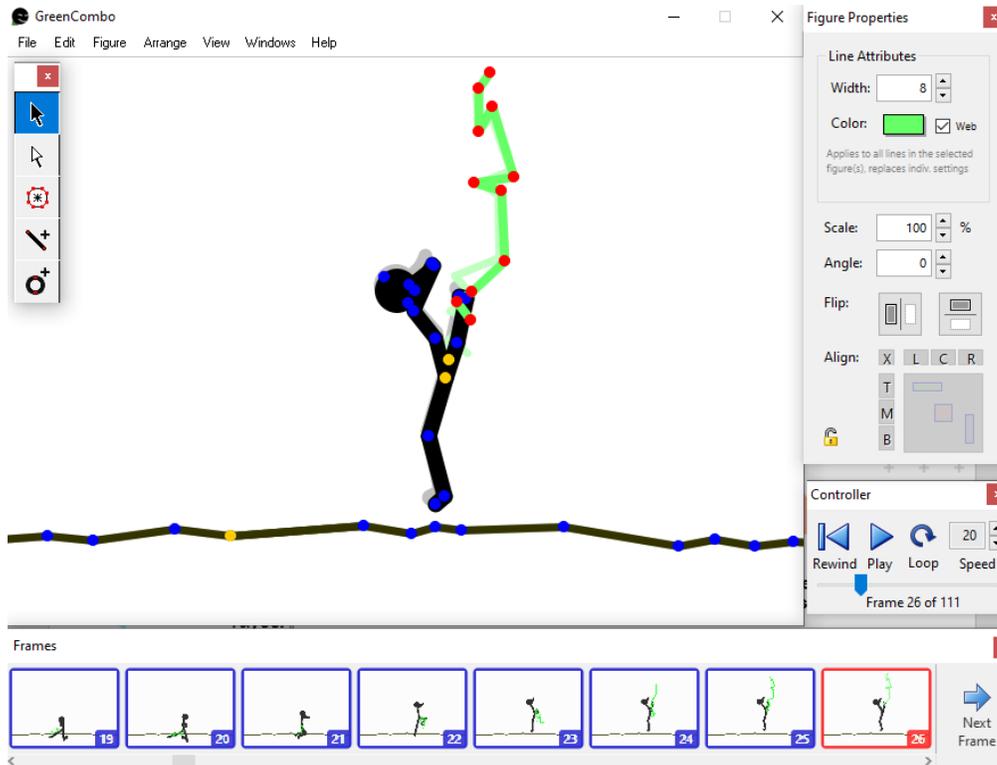
15. Dibuja varias líneas desde el punto amarillo.

En este ejemplo el punto amarillo está en la punta del pie.

Recuerda cambiar de color y anchura.



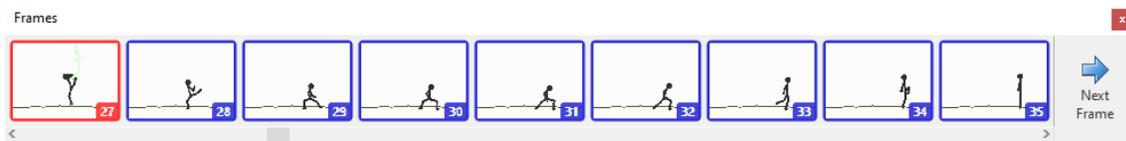
- Da clic en “NEXT FRAME” para crear frames que consideres necesarios para tu Stickman brinque nuevamente tirando patadas y rayos.



En este ejemplo puedes ver la secuencia de movimientos en los frames 19 al 26.

REALIZANDO UNA CATA (Serie de movimientos)

- Da clic en “NEXT FRAME” para crear frames que consideres necesarios para tu Stickman realice una Cata.



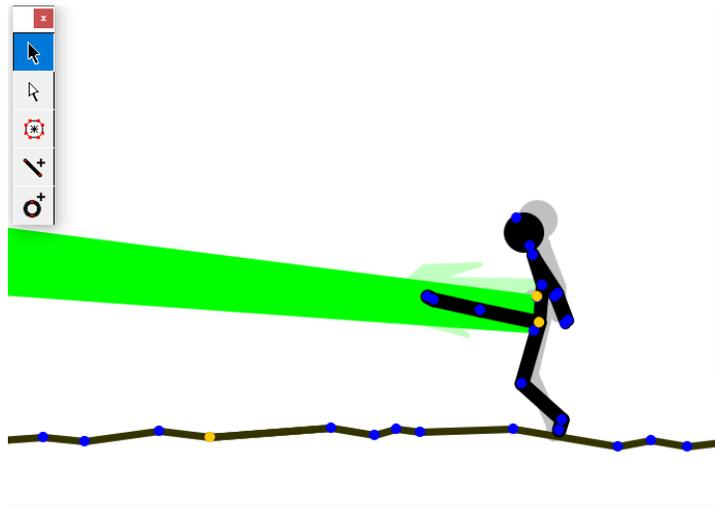
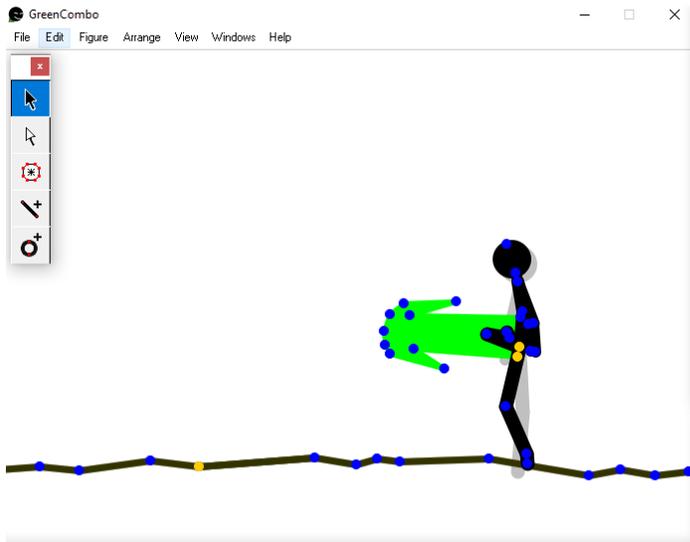
En este ejemplo tu Stickman hizo una Cata del frame 27 al 35

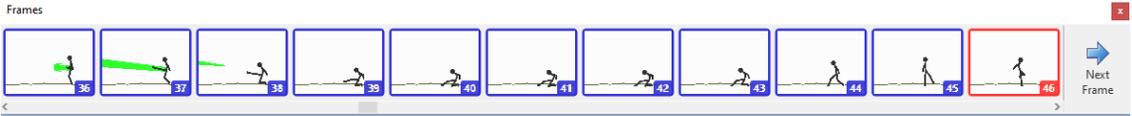
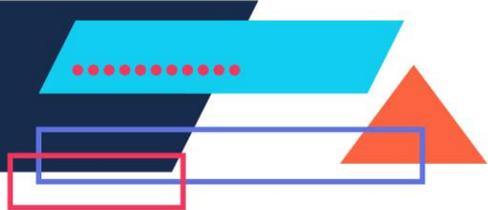




PATADAS DE PODER

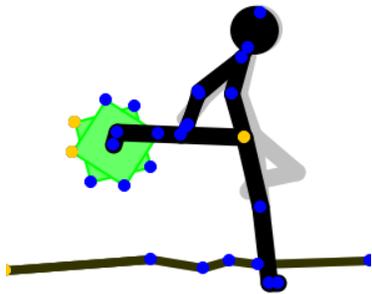
- 18. Da clic en "NEXT FRAME" para crear frames que consideres necesarios para tu Stickman realice una Cata con patadas de poder.
- 19. Dibuja varias líneas desde el punto amarillo, como si fuera tu poder.





En este ejemplo tu Stickman hizo una patada de poder y una cata del frame 36 al 46

20. Da clic en **“NEXT FRAME”** para crear frames que consideres necesarios para tu Stickman realice una cata con golpes y patadas de poder.
21. Dibuja un cuadrado desde el punto amarillo, como si fuera tu poder.

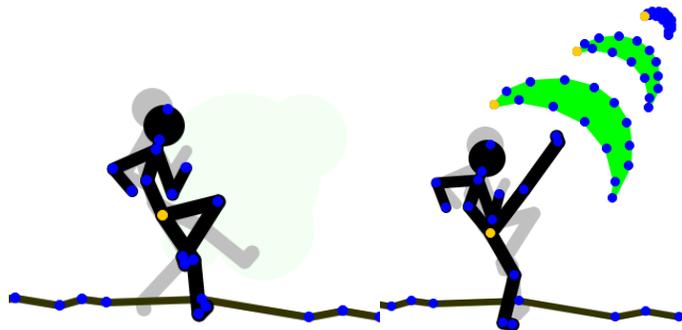


En este ejemplo tu Stickman hizo dos patadas de poder y una Cata del frame 47 al 57





- 22. Da clic en **“NEXT FRAME”** para crear frames que consideres necesarios para tu Stickman realice más golpes y patadas de poder.
- 23. Dibuja diferentes figuras desde el punto amarillo, como si fuera tu poder.

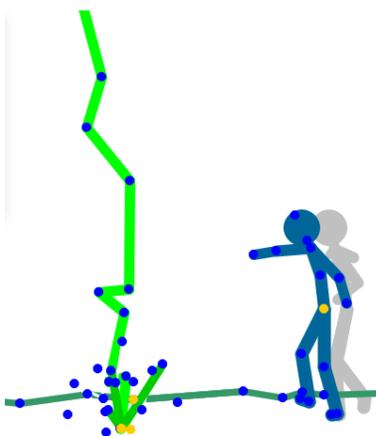


Frames

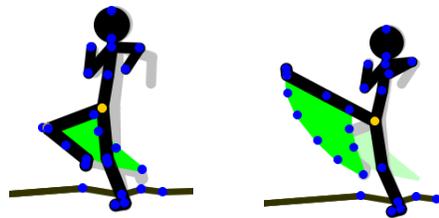
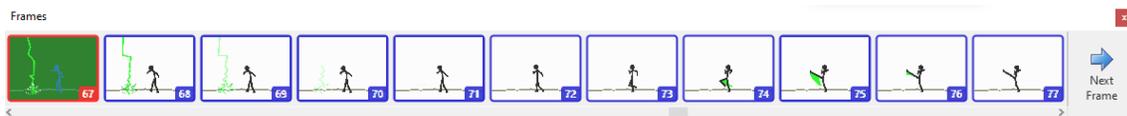


En este ejemplo tu Stickman hizo una cata con patada de poder del frame 58 al 66

- 24. Da clic en **“NEXT FRAME”** para crear frames que consideres necesarios para tu Stickman realice relámpagos de poder.
- 25. Dibuja varias líneas desde el punto amarillo, como si fuera un relámpago de poder.



26. En la parte superior derecha dibuja un círculo y escálalo a 100% para cambiar de color el escenario.

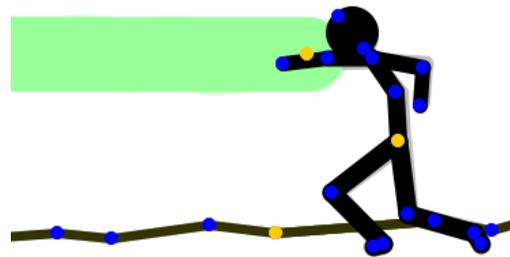
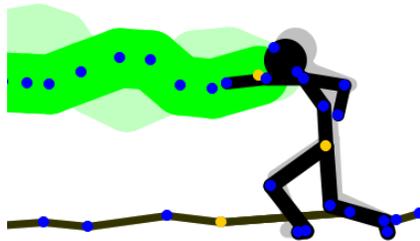
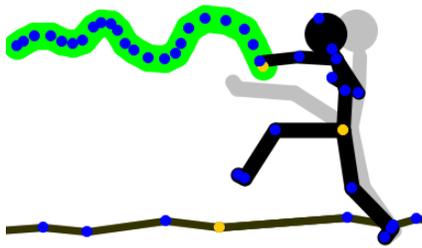


En este ejemplo tu Stickman hizo un relámpago de poder con patada poderosa del frame 67 al 77

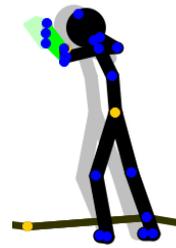
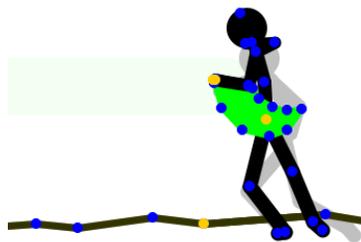




- 27. Da clic en "NEXT FRAME" para crear frames que consideres necesarios para tu Stickman realice más golpes de poder.
- 28. Dibuja varias líneas desde el punto amarillo, como si fuera un golpe de poder.



Golpes de poder





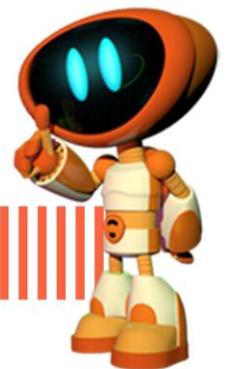
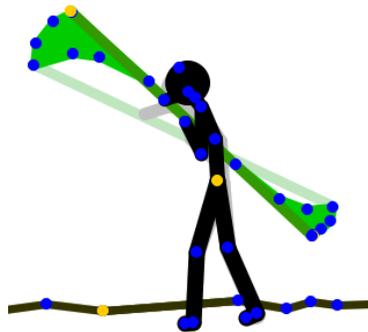
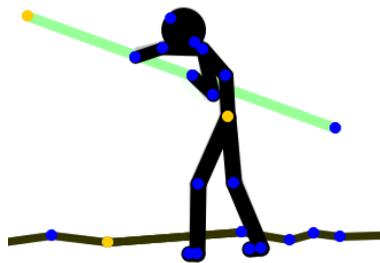
Frames

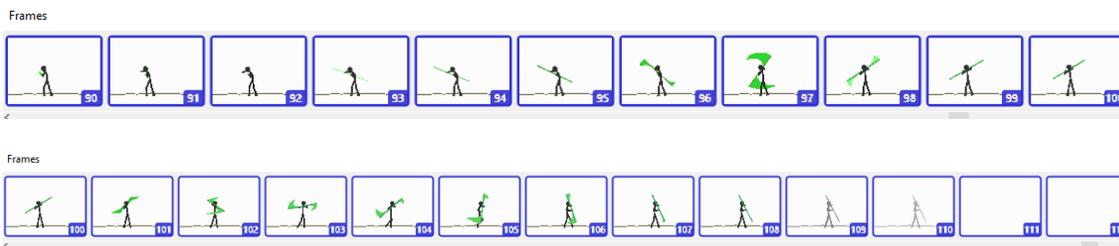
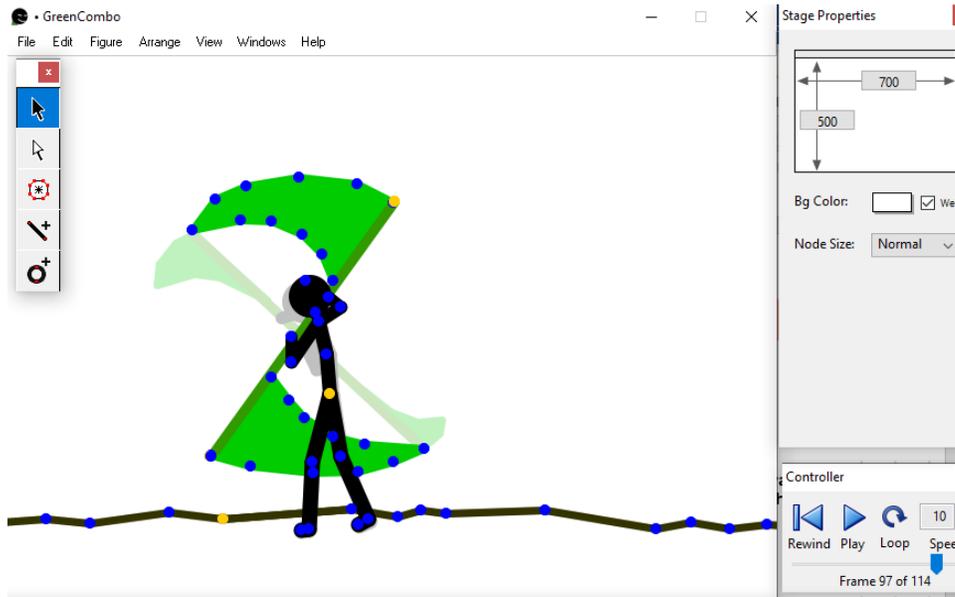


En este ejemplo tu Stickman hizo un golpe de poder frame 79 al 89

UTILIZANDO EL ROKUSHAKUBO (Bastón o Bo)

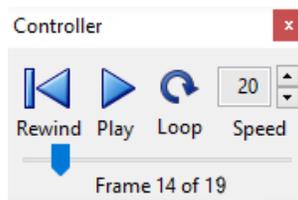
- 29. Da clic en “NEXT FRAME” para crear frames que consideres necesarios para tu Stickman maneje su arma Rokushakubo.
- 30. Dibuja una línea desde el punto amarillo, para un arma de poder.





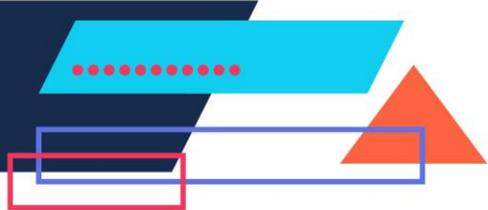
En este ejemplo tu Stickman utilizo su arma Rokushakubo de poder frame 90 al 111

31. En el menú **"CONTROLLER"** da clic en Play para observar cómo tu Stickman tira patadas con explosiones, rayos y con mucho poder.



32. Reproduce tu animación a una velocidad de 20.





- 33. Guarda el proyecto en el escritorio o en una carpeta con tu nombre.
- 34. Exporta tu animación y guárdala en el escritorio o en una carpeta con tu nombre.

Felicidades acabas de crear cinco escenas.

- Escena 1 Brincando.
- Escena 2 Explosión.
- Escena 3 Aterrizando.
- Escena 4 Cata.
- Escena 5 Patada de poder.
- Escena 6 Patadas de poder.
- Escena 7 Relámpagos.
- Escena 8 Golpe de `poder.
- Escena 9 Rokushakubo.

En los recursos de tu curso puedes ver el video.

