



Guía de Laboratorio No 2

Creación de un personaje dibujado y coloreado únicamente con mouse

Objetivo de la práctica

Aprender a utilizar herramientas de dibujo digital en Adobe Animate para crear, delinear y colorear personajes sin necesidad de tableta gráfica.

Contenido

1. Configuración inicial en Adobe Animate

1. Abrir Adobe Animate → Nuevo → HTML5 Canvas.
2. Configurar:
 - Resolución: 1024 x 768 px
 - FPS: 24

2. Configuración inicial del pincel

1. Seleccionar la herramienta **Pincel clásico** (B).
2. Dibujar un trazo inicial y observar imperfecciones.
3. Ajustar la opción **Suavizado al 100%**.
4. Repetir el trazo y notar la mejora.
5. Borrar los trazos realizados.

3. Delineado del personaje con referencia

1. Importar una imagen de referencia (Dirección web proporcionada en la clase)
 - Archivo → Importar al escenario
2. Redimensionar la imagen
 - Herramienta transformación libre (Q)
3. Convertir en símbolo (F8), elige **Tipo: Gráfico**.
4. Bajar la opacidad de la imagen (**Efecto de color** → **Alfa = 40%**).
5. Bloquear la capa de la imagen
6. Crear una **nueva capa** para el dibujo.
7. Usar la herramienta **Línea** (N) con grosor sugerido de 4.
8. Configurar la opción de **Unión redonda** en las líneas.
9. Delinear el personaje siguiendo el contorno.
10. Dibujar los ojos con la **herramienta Óvalo** (O) y líneas más delgadas para detalles.
11. Restaurar la opacidad de la imagen de referencia cuando se termine.

4. Coloreado

1. Seleccionar la herramienta **Bote de pintura** (K).
2. Configurar opción **Cerrar huecos grandes**.
3. Copiar colores de la imagen original y aplicarlos al dibujo.
4. Verificar uniones de líneas en caso de que no se pueda colorear.

5. Sombras (opcional, nivel intermedio)

1. Copiar el color base de la parte a sombrear.





2. Oscurecerlo ligeramente en la paleta.
3. Configurar pincel en **modo: Pintar dentro**.
4. Aplicar sombras en las áreas necesarias.

6. Detalles finales

1. Agregar un fondo.
2. Exportar la ilustración finalizada.
 - Archivo → Exportar → Exportar Imagen

5. Actividades Propuestas

- Dibujar un personaje simple con base en una imagen de referencia.
- Aplicar correctamente color y sombras.
- Personalizar el personaje cambiando un rasgo (ejemplo: peinado, ropa o colores).

Contenido complementario

Modelo HSB (Hue, Saturation, Brightness)

El modelo HSB (Tono, Saturación, Brillo), también conocido como HSV (Tono, Saturación, Valor), es un modelo de color que define un color mediante tres componentes: el Tono (la posición en la rueda de colores, de 0° a 360°), la Saturación (la viveza o pureza del color, de 0% a 100%) y el Brillo (la claridad u oscuridad del color, de 0% a 100%).

Ejemplo:

- H = 200° (azul)
- S = 80% (muy intenso)
- B = 60% (un azul medio-oscuro)

