



## Guía de Laboratorio 3

### Animación de Personajes, Rigging y Panorámica de Cámara

#### Objetivo de la práctica

Desarrollar competencias en la creación de animaciones digitales utilizando Adobe Animate CC, integrando activos estáticos y dinámicos, aplicando *rigging* (control de movimiento esquelético) y empleando la cámara virtual para generar paneos y seguimientos fluidos en una escena.

#### Objetivos específicos

- Insertar y gestionar activos estáticos y dinámicos en el escenario.
- Aplicar estructuras de movimiento (*rigs*) a personajes estáticos.
- Configurar adecuadamente el mapeo de huesos para lograr animaciones realistas.
- Manipular la herramienta de cámara para aplicar paneos y efectos de seguimiento.
- Exportar animaciones en formatos adecuados para difusión digital.

#### Procedimiento

##### 1. Configuración inicial y activos estáticos

Paso	Instrucción	Detalle / Explicación
<b>1. Crear un Documento Nuevo</b>	Abrir Adobe Animate CC → <i>File &gt; New</i> → elegir (1024x768 MUY ALTA).	Este formato estandarizado permite trabajar con animaciones que luego pueden exportarse para video en alta definición.
<b>2. Insertar Fondo</b>	En el panel <b>Assets</b> , elegir un fondo (ej. <i>mountain trail</i> ) y arrastrarlo al escenario.	El fondo funciona como capa base. Es recomendable <b>bloquear la capa</b> para evitar moverlo accidentalmente.
<b>3. Insertar Personaje Estático</b>	Seleccionar un personaje y arrastrarlo al escenario. Ajustar su tamaño con <b>Free Transform Tool (Q)</b> .	Antes de animarlo, conviene revisar que el personaje esté en un <b>símbolo</b> (Movie Clip) para que pueda recibir un <i>rig</i> .

##### 2. Aplicación de rigging (control de movimiento)

Paso	Instrucción	Detalle / Explicación
<b>4. Preparación del Símbolo</b>	Convertir el personaje en <b>Movie Clip</b> si aún no lo es ( <i>Modify &gt; Convert to Symbol</i> ).	Esto asegura que pueda recibir el esqueleto. Un personaje hecho de partes (brazos, torso, piernas) es más flexible que una sola imagen.
<b>5. Aplicar la Estructura de Rig</b>	En <i>Assets &gt; Animated</i> , seleccionar un <i>rig</i> (ej. <i>Forman Green Walk</i> ) y arrastrarlo al personaje.	El <i>rig</i> es un conjunto de huesos y controladores que permiten simular movimientos naturales.
<b>6. Mapeo de Esqueleto</b>	En el panel de <b>Rig Mapping</b> , asociar cada parte del esqueleto	Ejemplo: Hueso “Hip” → parte central del personaje. Esto garantiza coherencia en la animación.





Paso	Instrucción	Detalle / Explicación
	con la parte correspondiente del personaje.	
<b>7. Continuar el Mapeo</b>	Completar asociaciones para torso, cabeza, brazos y manos.	Se recomienda hacerlo con calma: un error de mapeo provocará movimientos extraños (ej. manos unidas a las piernas).
<b>8. Corrección de Mapeo</b>	Si hay errores, usar el ícono (-) para borrar la asociación y repetir.	Buena práctica: revisar cada relación antes de aplicar.
<b>9. Aplicar el Esqueleto</b>	Seleccionar <b>Apply Skeleton</b> . El personaje debería comenzar a caminar automáticamente.	Esto confirma que el <i>rig</i> está correctamente aplicado.
<b>10. Salir a la Escena</b>	Hacer doble clic en un espacio vacío para regresar a la <b>escena principal</b> .	Aquí se puede ver el movimiento dentro del fondo y el escenario general.
<b>11. Agregar Personaje Integrado (Opcional)</b>	Insertar otro personaje ya animado desde el panel de activos.	Útil para comparar entre un <i>rig</i> personalizado y uno preconstruido.

### 3. Control de la Cámara y Paneo

Paso	Instrucción	Detalle / Explicación
<b>1. Activar la Cámara</b>	Hacer clic en el <b>ícono de cámara</b> (superior derecho).	Aparece un marco verde que representa el área visible.
<b>2. Crear Animación de Paneo</b>	Insertar un <b>Motion Tween</b> en la línea de tiempo de la cámara. Al final de los segundos deseados, mover la cámara con la herramienta de desplazamiento.	Mantener presionada <i>Shift</i> asegura un movimiento recto y fluido.
<b>3. Fijar el Personaje (Tracking)</b>	Activar el ícono <b>Tracker</b> en la cámara para seguir al personaje mientras se mueve.	Esto genera un efecto de "cámara que persigue" al personaje principal.
<b>4. Ajustes Finales</b>	Si se ven huecos en los bordes, corregir la coordenada <b>X</b> de la cámara (ej. -429).	Esto evita mostrar áreas vacías fuera del fondo.

### 4. Exportación y publicación

Paso	Instrucción	Detalle / Explicación
<b>1. Guardar y Publicar</b>	<i>File &gt; Save and Publish.</i>	Se recomienda guardar en <b>.fla</b> (editable) y exportar una copia en formato final.





Paso	Instrucción	Detalle / Explicación
<b>2. Elegir Formato</b>	Exportar como <b>.mp4</b> (para video) o <b>.gif animado</b> (para web).	El formato <b>.mp4</b> mantiene calidad y compresión adecuada, mientras que <b>.gif</b> es ideal para redes sociales.

