



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

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

Paso	Instrucción	Detalle / Explicación
4. Preparación del Símbolo	Convertir el personaje en Movie Clip si aún no lo es (<i>Modify</i> > <i>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.
5. Aplicar la Estructura de Rig	En <i>Assets</i> > <i>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.
6. Mapeo de Esqueleto	En el panel de Rig Mapping , 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.	
7. Continuar el Mapeo	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).
8. Corrección de Mapeo	Si hay errores, usar el icono (-) para borrar la asociación y repetir.	Buena práctica: revisar cada relación antes de aplicar.
9. Aplicar el Esqueleto	Seleccionar Apply Skeleton . El personaje debería comenzar a caminar automáticamente.	Esto confirma que el <i>rig</i> está correctamente aplicado.
10. Salir a la Escena	Hacer doble clic en un espacio vacío para regresar a la escena principal .	Aquí se puede ver el movimiento dentro del fondo y el escenario general.
11. Agregar Personaje Integrado (Opcional)	Insertar otro personaje ya animado desde el panel de activos.	Útil para comparar entre un <i>rig</i> personalizado y uno preconstruido.

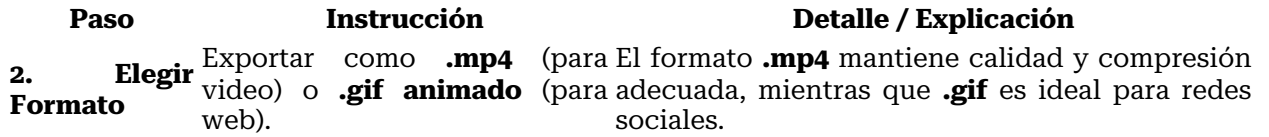
3. Control de la Cámara y Paneo

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

4. Exportación y publicación

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





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

