



---

**Fecha y forma de Presentación**

La entrega de la práctica deberá realizarse **en horario de clase del próximo viernes 3 de octubre**. Presentar el archivo de Animate (.fla) con el personaje preparado.

---

**Preparación de un Personaje para Aplicar un Rig de Caminata en Adobe Animate**

**Objetivo**

El estudiante será capaz de **preparar un personaje modular en Adobe Animate**, configurando correctamente sus símbolos, pivotes y jerarquía, de manera que se le pueda aplicar un **rig predefinido** (como *Farmer Green walk\_side*) y reutilizar animaciones de caminata.

---

**Instrucciones**

**1. Diseño modular del personaje**

- Dibuja un personaje sencillo (puede ser humano, animal o caricatura).
- Divide el cuerpo en las siguientes partes mínimas:
  - Cabeza
  - Torso
  - Cadera
  - Brazos (superior, inferior y mano, lado izquierdo y derecho)
  - Piernas (muslo, pantorrilla y pie, lado izquierdo y derecho)
- Convierte cada parte en un **símbolo tipo Movie Clip**.

**2. Definición de pivotes**

- Ajusta el punto de registro de cada Movie Clip en la articulación correspondiente:
  - Hombro → brazo superior
  - Codo → antebrazo
  - Muñeca → mano
  - Cadera → muslo
  - Rodilla → pantorrilla
  - Tobillo → pie

**3. Nombrado de instancias**

- Asigna nombres de instancia claros y estandarizados, por ejemplo:
  - head, torso, left\_arm\_upper, left\_arm\_lower, left\_hand, etc.
- Revisa que no existan duplicados o nombres vacíos.

#### 4. Organización jerárquica

- Crea un **Movie Clip principal** llamado Personaje.
- Dentro de él organiza todas las partes respetando la jerarquía:
  - El torso como base central.
  - La cabeza y brazos unidos al torso.
  - Las piernas unidas a la cadera.

Llegó la hora de dar vida a tu personaje favorito...

¡y que no se quede parado como estatua! 