



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! 🦸✨