



Tecnicatura en diseño
y programación de videojuegos

UNLVIRTUAL

Arte Digital para Videojuegos

Unidad 6 / Trabajo Práctico Integrador

Docentes

Mariano Trod / Silvina Botteri / Ma. Victoria Paredes



Tecnicatura en diseño
y programación de videojuegos

UNLVIRTUAL

Arte Digital para Videojuegos

Unidad temática 6
Trabajo Práctico Integrador

- **Objetivo** Que el alumno logre integrar los conceptos y técnicas relativas al manejo de aplicaciones propuestas durante el cursado de la materia.

- Temas Pautas para el desarrollo del TP final.

CONTENIDOS

CONTENIDOS.....	1
FICHA PRÁCTICA UNIDAD 6	2
1. Trabajo Práctico.....	2
2. Formato de Entrega.....	2
3. Sesión de trabajo	2

FICHA PRÁCTICA UNIDAD 6

1. Trabajo Práctico

En esta instancia de trabajo práctico se propone trabajar con los programas tratados en la materia, intercambiando formatos entre estos programas, e integrando conocimientos y técnicas.

Para ello se adjuntan 2 archivos para realizar esta práctica:

rider_frames.zip

Archivo en formato de compresión que contiene 2 carpetas con archivos de trabajo,

tpU5.swf

Este último archivo es demostrativo, para visualizar cómo debe quedar el TP terminado.

2. Formato de Entrega

Esta práctica se entregará al docente por e-mail. En e-mail adjuntar archivo trabajado con el nombre que referencia la práctica y unidad y el apellido y nombre del alumno, de este modo:

TP U6_ Apellido Nombre. swf

3. Sesión de trabajo

Práctica a realizar:

1. Iniciar el programa Flash, y allí abrir el archivo de extensión .fla trabajado en la Unidad 4.
2. Crear un MovieClip (MC) ó clip de película: “personaje”.

2.1 Para crear un MC MovieClip ó Clip de Película:

2.1.1 En la ventana **Librería**, en el extremo inferior izquierdo encontramos el botón “**New Symbol**” que nos permite crear símbolos nuevos en la librería. Como se visualiza en la Figura 1.

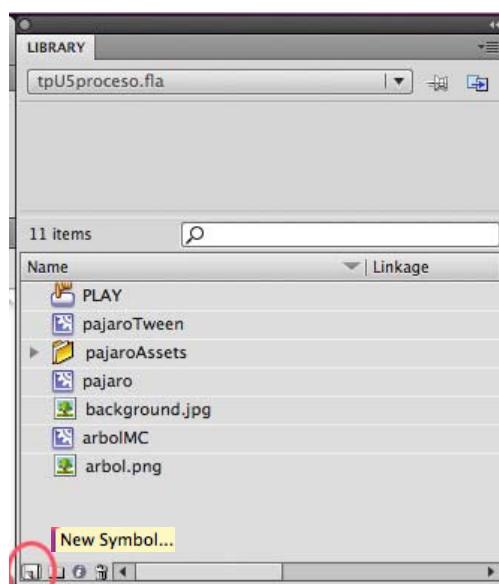


Figura 1

2.1.2 Al hacer click en dicho botón, se despliega una ventana como la que presentada en la Figura 2.

Es importante prestar atención a los puntos resaltados:

Nombre: Nombre que tendrá el símbolo dentro de la librería.

Es importante nombrarlos para poder identificarlos con facilidad.

Tipo: Los símbolos creados pueden ser tres: Botones, Gráficos y Movieclips. En este caso seleccionamos un movieclip.

Folder: permite que selecciones dónde ubicar el nuevo símbolo dentro de la arquitectura de la librería. En este caso lo ubicamos en la raíz de la misma.

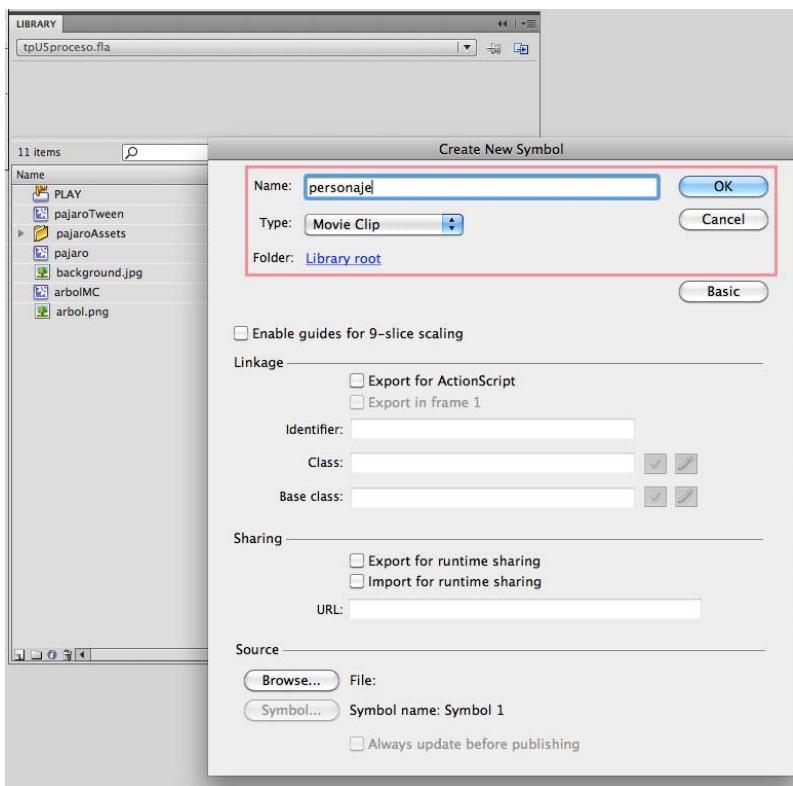


Figura 2

Deabajo se despliegan opciones, como por ejemplo la opción **Export for ActionScript** si requerimos exportar para ActionScript, exportar en el primer fotograma, entre otras.

Tener en cuenta, como muestra la Figura 3, que los clips de película tienen sus propias líneas de tiempo de varios fotogramas, independientes de la línea de tiempo principal.

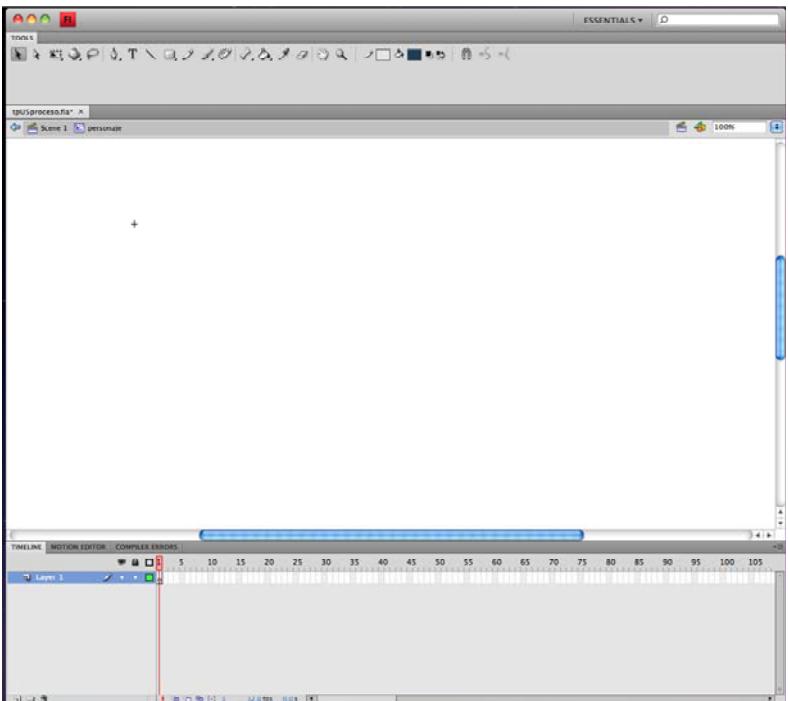


Figura 3

3. Continuando desde el paso 2, dentro de este MC, vamos a importar la secuencia de imágenes de la carpeta del archivo **rider_frames.zip**.

3.1. Para importar una secuencia de imágenes:

3.1.1 Importar a escenario (Figura 4) la imagen: **rider_animation0000.png** de la carpeta del archivo **rider_frames**.

3.1.2 Esta acción abrirá una ventana que detecta que esa imagen corresponde a una secuencia. Entonces: **Aceptar con el botón YES (sí)**.

El resultado será que toda la secuencia png se importa al Movieclip. Figura 5.

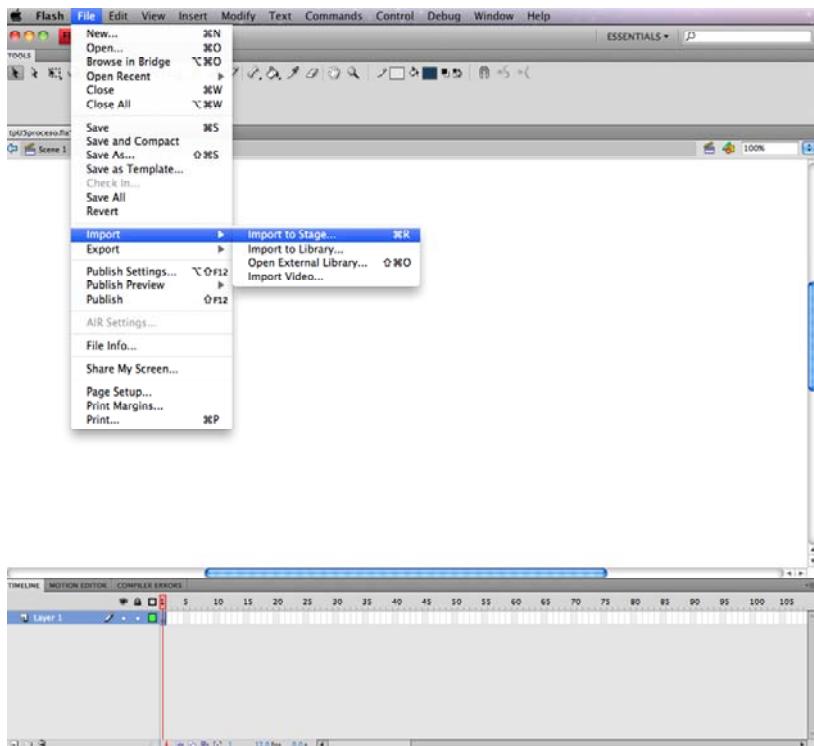


Figura 4

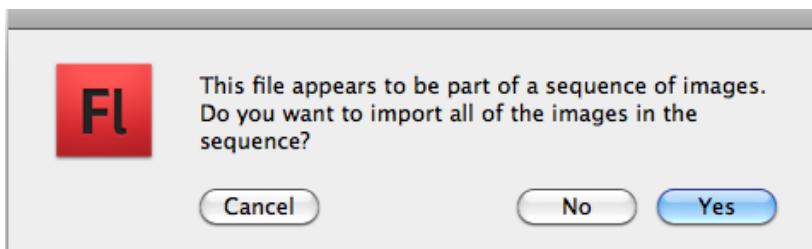


Figura 5

3.1.3. El resultado será el siguiente:

Toda la secuencia de imágenes fue importada al MC generado. Para volver al escenario principal o raíz del archivo hacemos click sobre **Scene 1**. Figura 6.

Ahora estamos en el escenario principal pero el MC “personaje” aun no esta ubicado dentro de nuestra línea de tiempo. Para eso es necesario arrastrarlo de la librería al escenario. Sin embargo, es importante entender que el MC, no sólo debe estar ubicado en el lugar correcto del escenario, sino también dentro de la línea de tiempo.

En este caso necesitamos que el personaje se anime luego del “Play”. Para esto necesitamos que el personaje este ubicado en el frame 2.

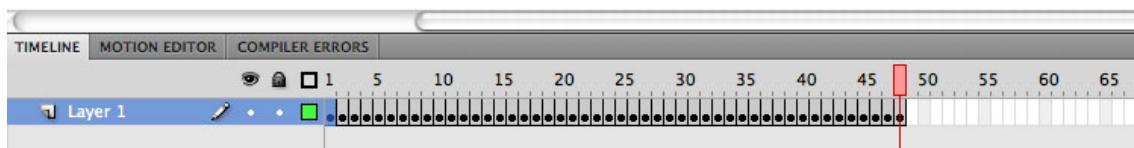
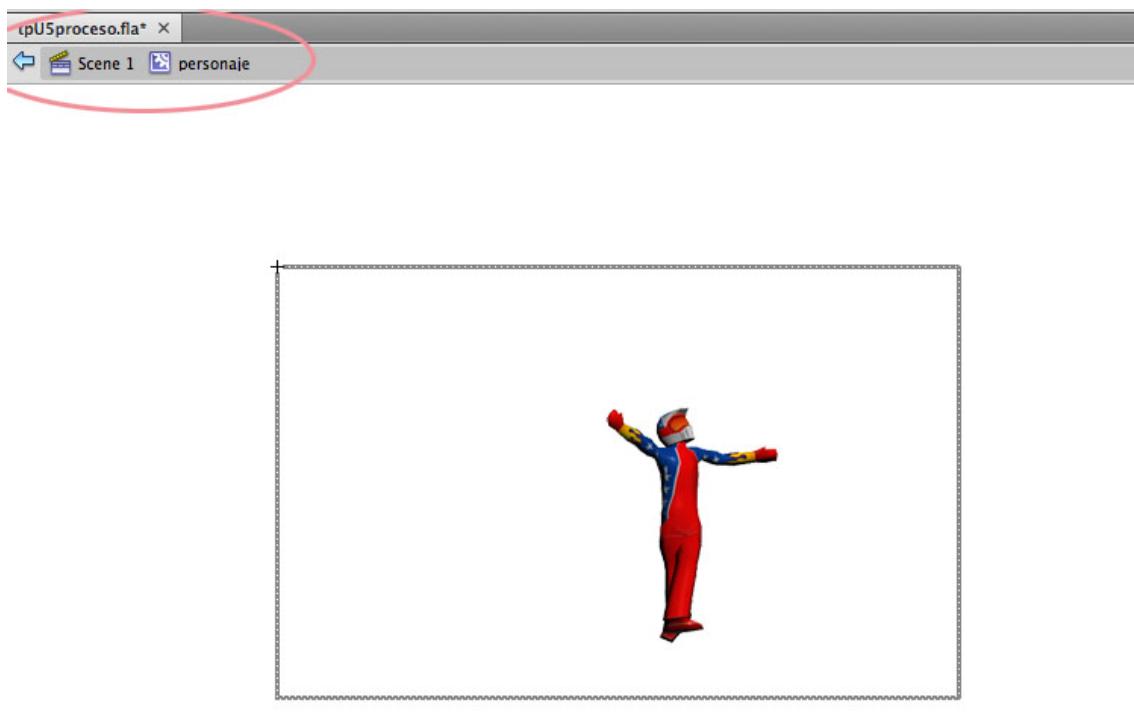


Figura 6

Todas la secuencia de imágenes fue importada al MC generado. Para volver al escenario principal o raíz del archivo hacemos click sobre Scene 1.

Ahora estamos en el escenario principal pero el MC “personaje” aún no esta ubicado dentro de nuestra línea de tiempo. Para eso es necesario arrastrarlo de la librería al escenario. Sin embargo, es importante entender que el MC, no sólo debe estar ubicado en el lugar correcto del escenario, sino también dentro de la línea de tiempo.

En este caso necesitamos que el personaje se anime luego del “Play”. Para esto necesitamos que el personaje este ubicado en el frame 2.

4. Vamos a crear una capa nueva para ordenar el nuevo MC.

4.1. Para crear una capa nueva:

4.1.1 Nos posicionamos sobre la capa sobre la cual queremos que este nuestra capa nueva. En este caso es la capa: “pasto”.

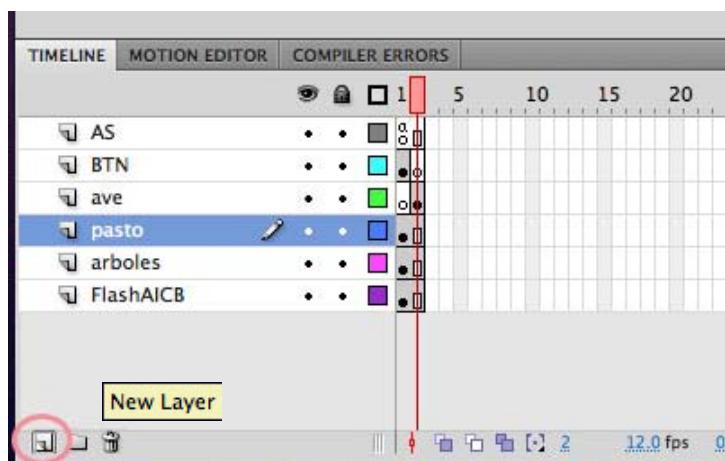


Figura 7

4.1.2. En el extremo inferior izquierdo de la línea de tiempo encontramos un botón denominado “New Layer”. Al hacer click y obtenemos una capa nueva. Le ponemos un nombre. En este caso “personaje”.

5. Nuevamente retomando la secuencia de pasos desde el punto 4, recordemos que antes mencionamos que el MC nuevo debía estar en el frame 2, si arrastramos directamente el MC sobre la línea de tiempo el MC se ubicaría en el frame 1. Por esto, Vamos a crear un “Keyframe” en el frame 2.

5.1. Para crear un nuevo Keyframe:

5.1.1 Nos posicionados sobre el frame 2

5.1.2. Hacemos click derecho y se despliega una ventana como la que aparece a continuación.

5.1.3. Hacemos click sobre “Insert keyframe” y de esa forma obtenemos nuestro keyframe en el frame 2

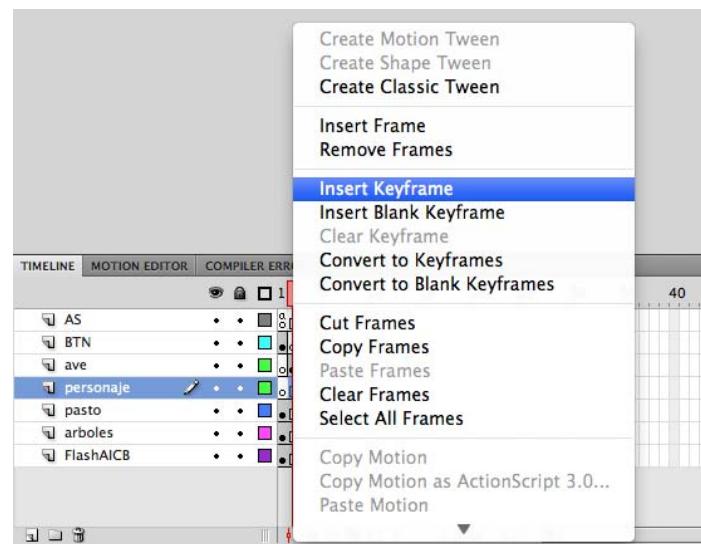


Figura 8

6. A continuación colocar el MC “personaje” dentro del escenario.

6.1. Para ubicar un Mcd e la librería, arrastramos de la librería nuestro MC “personaje” al escenario.

6.2. Ubicar el MC de tal forma el bailarín quede de acuerdo al archivo de referencia **tpU5.swf** adjunto. Para ello hacer click sobre el MC y sosteniendo apretado el mouse desplazarlo por el escenario hasta logara la ubicación deseada.

7. Notar que el personaje se mueve muy acelerado. Por lo que se debe cambiar la velocidad. Para ello en la ventana de propiedades cambiar de 30 fps a 12 fps (fps es nomenclatura de tiempo para referenciar a frames por segundo).

8. Finalmente no olvidar, seguir guardando: opción guardar.