

## Práctica 3: Copiar dibujos

Si tiene dificultades a la hora de dibujar a mano alzada utilizando el ratón, o no tiene suficiente imaginación para crear sus propios diseños, podrá utilizar la técnica que se explica en esta práctica para copiar dibujos. Solamente necesitaremos una imagen en formato "\*.gif" o "\*.jpg" que importaremos dentro de la película.

### Inicie Adobe Flash

1. En primer lugar, pulse el botón **Inicio** de la Barra de tareas de Windows.
2. A continuación, seleccione del menú desplegable la opción **Todos los programas**, con lo que se abre un submenú donde están listados todos los programas que tengamos instalados.
3. Para finalizar, situamos el puntero del ratón en la carpeta **Adobe**, y pulsamos en el nuevo submenú sobre el icono **Adobe Flash Professional CS5.5**. Esta acción ejecutará automáticamente la aplicación.

### Importar la imagen que vamos a copiar

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Importar**. y en el submenú que aparece pulsaremos sobre la opción **Importar a escenario**.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, busque y seleccione el archivo "**manga.gif**" que se adjunta con esta práctica. Se trata de un dibujo a lápiz escaneado.



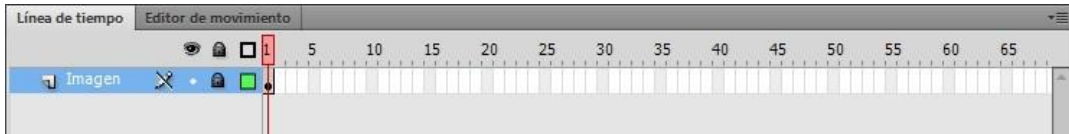
3. Para finalizar, pulse el botón Abrir. Al cabo de unos instantes, el archivo seleccionado se importa dentro del escenario.

### Trabajar con capas

1. Diríjase hacia la **Línea de Tiempo** de Flash y seleccione la única capa que tenemos y que es la capa donde se ha colocado el gráfico importado.
2. En el menú **Modificar**, seleccione **Línea de tiempo** y en el submenú que aparece escoja la opción **Propiedades de capa**. Se abre el cuadro de diálogo *Propiedades de capa*.
3. Cambie el nombre de la capa escribiendo **Imagen** en el campo de edición **Nombre**.

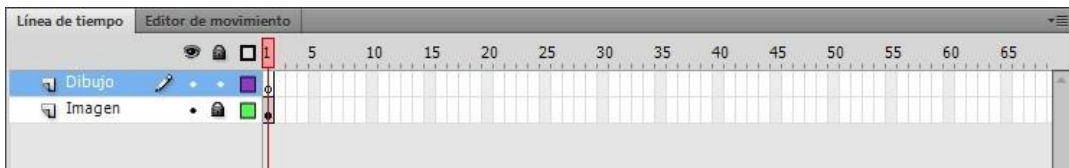


4. Active la casilla de verificación **Bloquear** para evitar que podamos mover la imagen cuando comencemos a dibujar sobre ella.
5. Para finalizar, pulse el botón **Aceptar**. Observe la **Línea de Tiempo** la capa se ha renombrado y aparece un candado cerrado indicando que la capa está bloqueada.



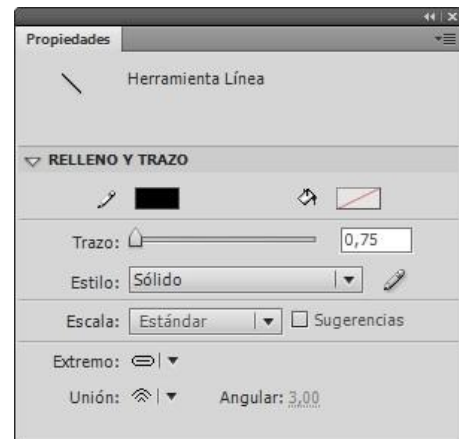
6. Seguidamente, queremos crear una segunda capa. Para ello, haga clic en el icono **Nueva capa** en la parte inferior de la **Línea de Tiempo**.
7. Automáticamente se añade una segunda capa justo encima de la capa **Imagen**.

Renómbrenla con el nombre **Dibujo**. Una forma rápida de editar el nombre de una capa consiste en hacer un doble clic sobre el nombre de la capa.



### Dibujar con la herramienta Línea

1. Utilice la herramienta Zoom para acercarse o alejarse de la imagen. Por ejemplo, podemos comenzar por la cabeza del personaje masculino.
2. A continuación, seleccione la herramienta Línea.
3. En el panel Propiedades, configure una Altura del trazo de 0.75.
4. Dibuje una línea recta entre dos puntos. No se preocupe si la forma no se adapta a la de la imagen de fondo.
5. Seguidamente, seleccione la herramienta **Flecha** y coloque el cursor del ratón sobre la línea dibujada y, cuando debajo del cursor aparezca una curva, arrastre desde cualquier punto para adaptar la forma de la línea a la de la imagen.



6. Continúe utilizando las herramientas **Línea** y **Flecha** para seguir trazando las líneas básicas del dibujo. Observe la ilustración, y vea la imagen perfilada.

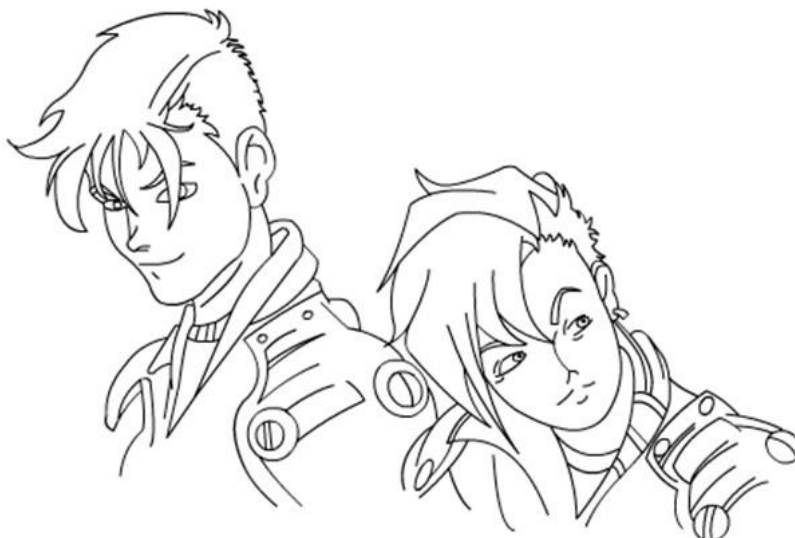


**Nota:** Para facilitar la colocación de los vértices, asegúrese de que en **Ajuste** dentro del menú **Ver** se encuentra desactivada la opción **Ajustar a píxeles**. Si necesita mover algún vértice, utilice la herramienta de flecha **Subselección**.

7. Continúe perfilando la forma de la chica. Utilice el mismo método visto anteriormente.



8. Para ver bien el dibujo que llevamos perfilado, desactive la visualización de la capa **Imagen**. Para ello, haga clic en la columna del ojo situada a la derecha del nombre de la capa. Aparece un aspa de color rojo, y la imagen ya no se muestra en el escenario.

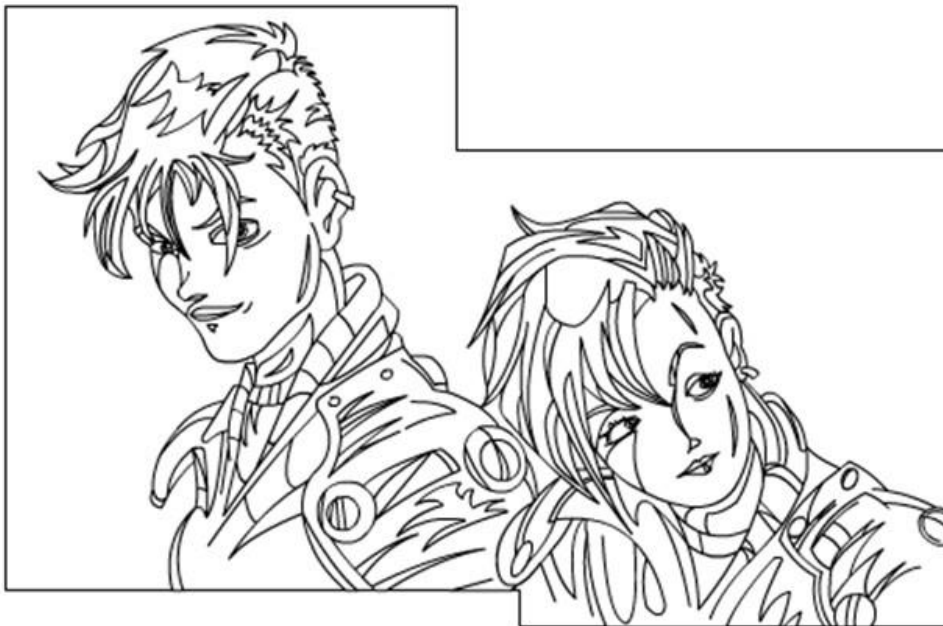


9. En este primer boceto, puede observar que hemos simplificado mucho los detalles del dibujo original. Ahora es el momento de definir las distintas áreas de sombra que usaremos cuando coloreemos el dibujo.
10. Haga visible la capa **Imagen**, ajuste la altura de trazo a **0.25** y continúe trabajando en el dibujo para crear los detalles del dibujo. Observe el resultado final del trabajo.

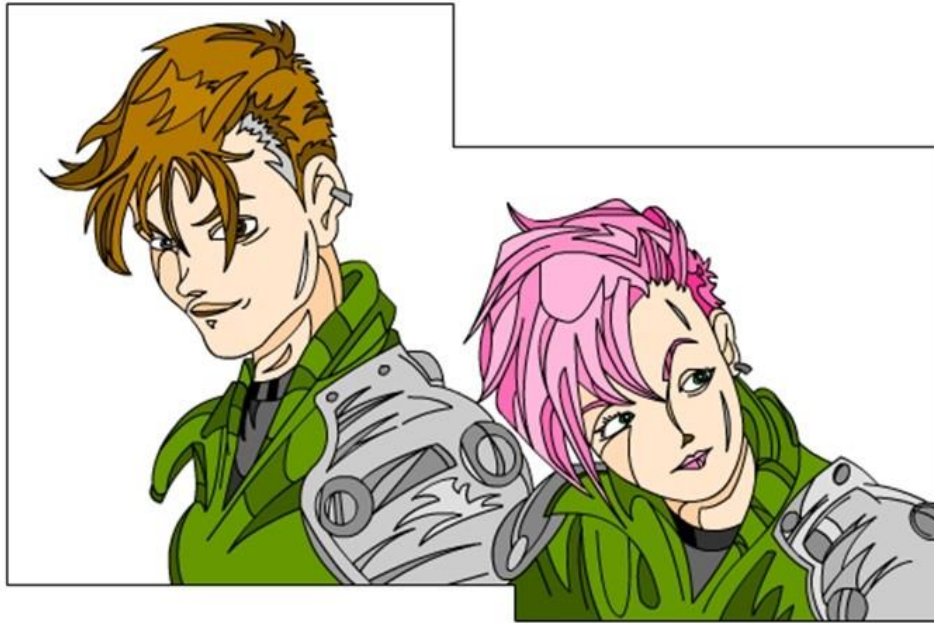
Recuerde que puede utilizar la herramienta **Zoom** para acercarse al dibujo y dibujar de forma más precisa.



11. Vuelva a ocultar la capa **Imagen** y cree un marco alrededor del dibujo para poder aplicar los colores en las ropas. Observe la imagen, y verá que se han borrado las líneas que sobresalían de la margen.



12. A continuación, llega el paso que dará mayor vistosidad al dibujo, vamos a aplicar colores. Puede aplicar la misma tonalidad que se muestra en la imagen, o bien utilizar los colores que prefiera. Puede que algunas zonas hayan quedado abiertas y no se coloreen como desea, para solucionar esto, utilice la herramienta **Subselección**, y coloque los vértices del dibujo



13. Para finalizar, cree una tercera capa y renómbrela Líneas. Seleccione todas las líneas del dibujo y péguelas en esta nueva capa. Utilice la opción **Pegar in Situ** del menú **Edición**.
14. Ya solo tenemos que ocultar esta nueva capa y ya tendremos el dibujo completado. Con esta técnica, podremos llevar a Flash los personajes de nuestros comics favoritos.

