

Técnicas de Dibujo en Flash: Calcado

Objetivo:

Crear una ilustración o símbolo gráfico en Flash a partir de una imagen Bitmap o dibujo importando.

Duración de la actividad:

35 minutos.

Antes de comenzar a trabajar con esta guía debes tener claro:

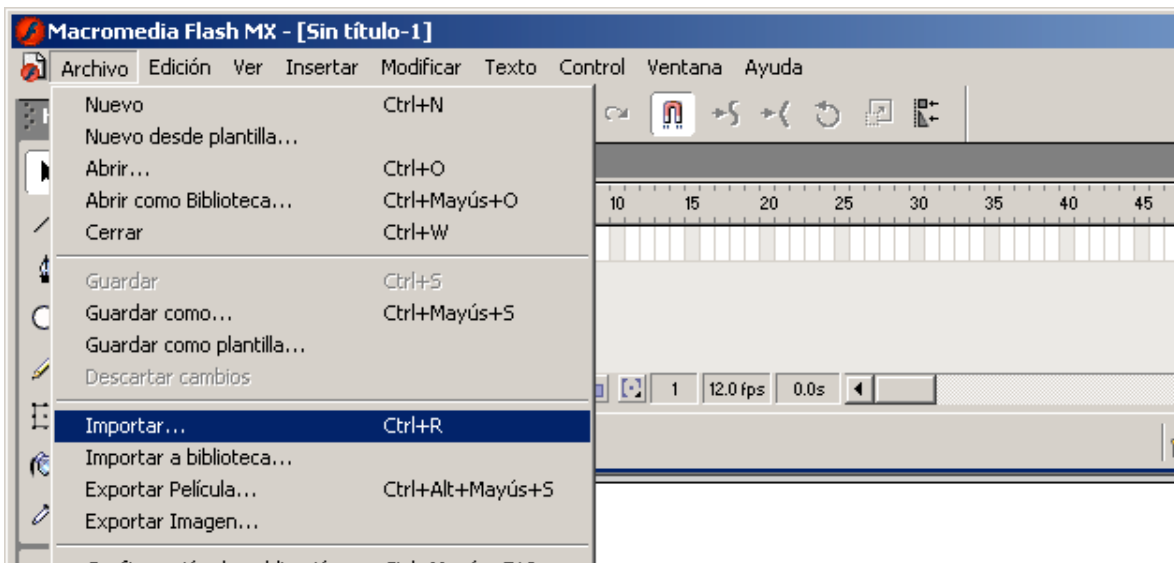
- Cómo convertir un objeto en un símbolo.
- La diferencia entre los distintos tipos de símbolos.
- Insertar una capa.
- Tipos de imágenes: Bitmap y Vectores

Qué aprenderemos con esta guía:

- Importar archivos a Flash
- Bloquear una capa
- Cambiar las propiedades de un símbolo gráfico.

Actividades:

1. Para comenzar debemos seleccionar una imagen Bitmap (JPEG, BMP, GIF, TIFF) les puedo recomendar utilizar primero una ilustraciones o dibujo.
2. Una vez seleccionada la imagen debemos importarla a Flash. Para importar un archivo a Flash seleccionamos en el menú Archivo>Importar.



3. En la ventana Importar seleccionamos el archivo que utilizaremos para esta actividad.



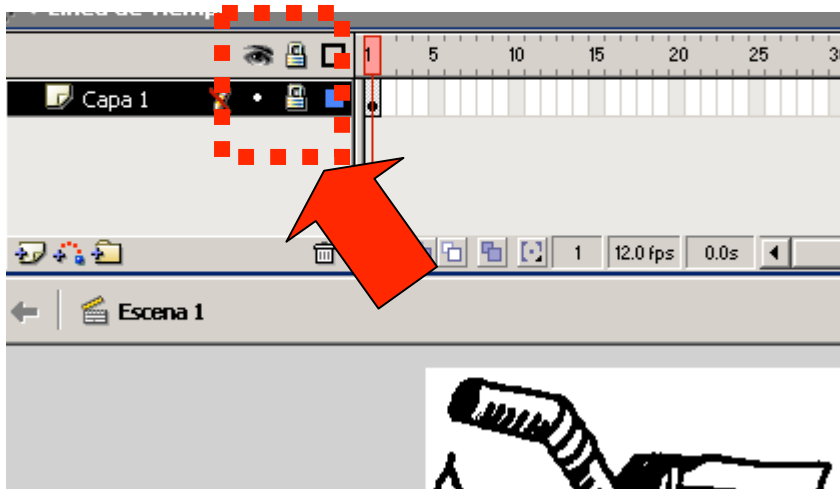
La imagen aparecerá de una vez en el área de trabajo de Flash.

Recomendación:

Seleccione la imagen y conviértala en un “Símbolo Gráfico”, para ello utilice el menú Insertar>Convertir en Símbolo>“Símbolo Gráfico”.

De este modo podrá ajustar el Brillo o Alfa de la imagen, lo cual le facilitará el proceso de calcado.

4. Bloquee la capa que tiene la imagen a calcar. Al bloquear una capa la protegemos de cualquier alteración, no podremos dibujar nada en ella, tampoco podremos arrástrala de un lado para otro. Para bloquear una capa utilice la herramienta identificada con un candado.



5.

6. Inserte otra capa en la película, la cual servirá para trazar la figura.
7. Utilice la herramienta de "Zoom" para acercarse a la imagen y así poder tener mejor visualización de los detalles.

Consejos:

Para trazar la figura utilice un color de línea que contraste con el de la figura.

Utilice líneas rectas y luego haga las correcciones necesarias con la herramienta de "Curvar" del puntero.

Utilice lo menos posible la herramienta de pluma o lápiz.

8. Veamos el siguiente ejemplo:

