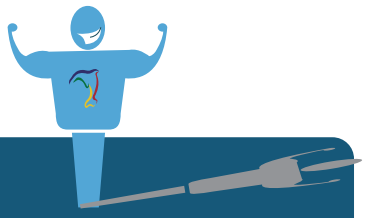
autentia

Avenida de Castilla,1 - Edificio Best Point - Oficina 21B
28830 San Fernando de Henares (Madrid)
tel./fax: +34 91 675 33 06
info@autentia.com - **www.autentia.com**

¿**Qué ofrece** Autentia Real Business Solutions S.L?

Somos su empresa de **Soporte a Desarrollo Informático**.
Ese apoyo que siempre quiso tener...

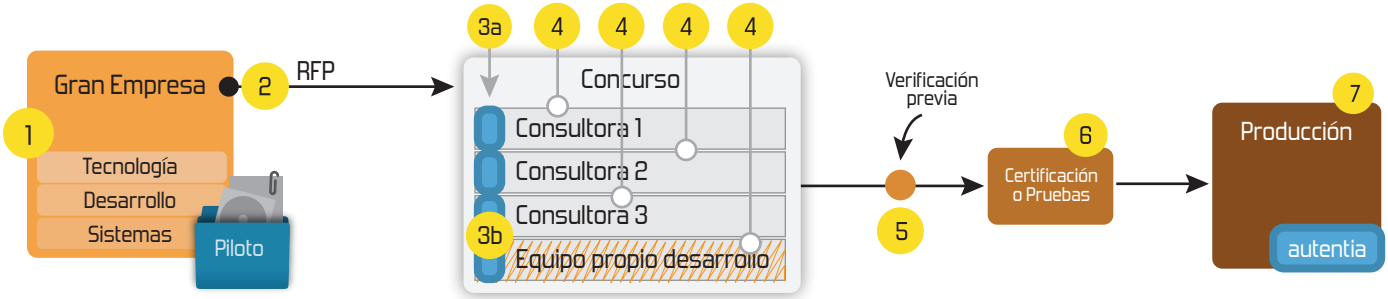
1. Desarrollo de componentes y proyectos a medida



2. Auditoría de código y recomendaciones de mejora

3. Arranque de proyectos basados en nuevas tecnologías

1. Definición de frameworks corporativos.
2. Transferencia de conocimiento de nuevas arquitecturas.
3. Soporte al arranque de proyectos.
4. Auditoría preventiva periódica de calidad.
5. Revisión previa a la certificación de proyectos.
6. Extensión de capacidad de equipos de calidad.
7. Identificación de problemas en producción.



4. Cursos de formación (impartidos por desarrolladores en activo)

- Spring MVC, JSF-PrimeFaces /RichFaces, HTML5, CSS3, JavaScript-jQuery
- Gestor portales (Liferay)
- Gestor de contenidos (Alfresco)
- Aplicaciones híbridas
- Control de autenticación y acceso (Spring Security)
- UDDI
- Web Services
- Rest Services
- Social SSO
- SSO (Cas)
- JPA-Hibernate, MyBatis
- Motor de búsqueda empresarial (Solr)
- ETL (Talend)
- Dirección de Proyectos Informáticos.
- Metodologías ágiles
- Patrones de diseño
- TDD
- Tareas programadas (Quartz)
- Gestor documental (Alfresco)
- Inversión de control (Spring)
- BPM (jBPM o Bonita)
- Generación de informes (JasperReport)
- ESB (Open ESB)

Compartimos nuestro conociemiento en:
www.adictosaltrabajo.com

Para más información visítenos en:
www.autentia.com

DESARROLLADO POR:
Cristina Fernández Alvariño

Lincenciada en Arquitectura Superior en la ETSAV (Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia) de la UPV.

Master de Diseño Gráfico y Web en ESDIP (Madrid).

Puedes encontrarme en Autentia: Ofrecemos servicios de soporte a desarrollo, factoría y formación

Somos expertos en Java/JEE

Ver tutoriales de Cristina Fernández Alvariño

Catálogo de servicios Autentia

Últimas Noticias

Cuando en alumno está preparado el maestro aparece

¡¡¡ Los Reyes nos han traído Terrakas 1x02 !!!

Caso de éxito Tagus y cómo trabaja Autentia

Todo preparado para el estreno de Terrakas 1x02

FLV Player
Download

Fecha de publicación del tutorial: 2012-01-17 5

Share | 0 Regístrate para votar

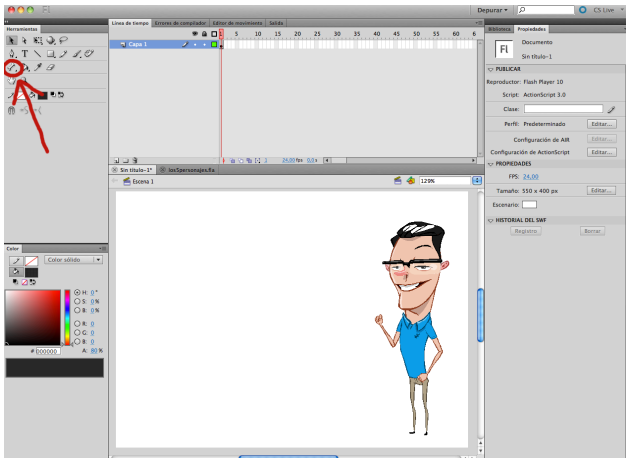
Cómo utilizar la herramienta "huesos" de Adobe Flash para hacer andar a Álex (Terrakas).

En este tutorial vamos a hacer andar a Álex, uno de los personajes principales de nuestra serie Terrakas (www.terrakas.com) utilizando la herramienta *huesos* de Adobe Flash.

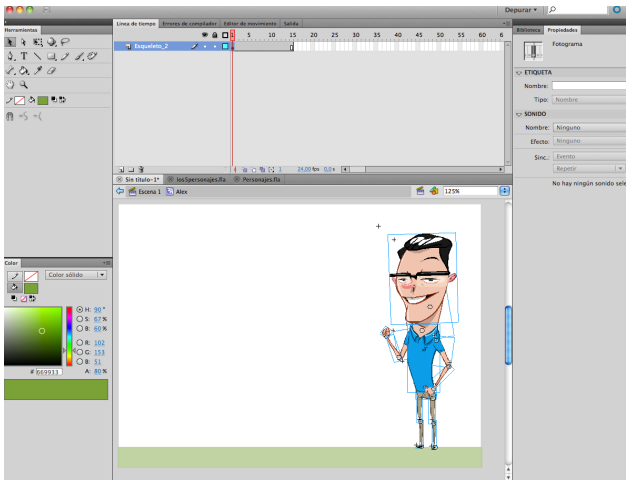
1. Dibujando a Álex
2. Crear el esqueleto
3. Hacer andar a Álex
4. Ejemplo
5. Conclusiones y notas

1. Dibujando a Álex

Antes de comenzar a crear el esqueleto con la herramienta *huesos* , deberemos dibujar al personaje teniendo en cuenta que cada elemento que queramos animar, lo tendremos que convertir en un símbolo, ya sea clip gráfico, botón o clip de película.



[Aquí encontraremos la herramienta *huesos*]



[Álex compuesto por elementos convertidos a símbolos]

¡¡¡Confirmado el jamón para el estreno del segundo capítulo de Terrakas!!!

Histórico de NOTICIAS

Últimos Tutoriales

Creación de una anotación de validación personalizada para Bean Validator.

Crear un proyecto de Mule ESB con Maven

Primeros pasos con Mule ESB

Año nuevo, escritorio nuevo

JQuery: galerías de imágenes y vídeos con Pretty Photo.

Últimos Tutoriales del Autor

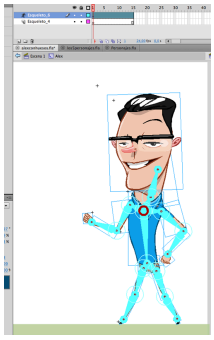
Cómo centrar una página web en el navegador.

¡¡¡CORRE!!! ¡¡Deja el ordenador!!

2. Crear el esqueleto

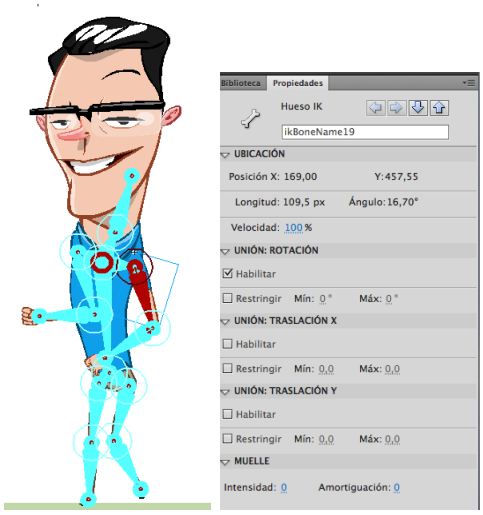
Una vez seleccionada la herramienta, pondremos el primer punto del esqueleto en el torso de Álex. Y de ahí iremos añadiendo los huesos, hacia la cabeza, después hacia los brazos y por último a la cadera y piernas. El primer punto que pongamos del esqueleto será el único punto que no se moverá, será fijo, el resto se comportará como articulaciones móviles, a las que también podremos restringir los giros o los movimientos que queramos o necesitemos.

Para crear los huesos, una vez colocado el primer punto del esqueleto, arrastraremos el ratón hacia el siguiente punto, donde queramos que haya una articulación, hasta que nos aparezca un símbolo con el dibujo de un hueso y el símbolo "+", esto nos querrá decir que ahí podemos añadir un hueso.



[El esqueleto de Álex]

Para crear las restricciones de cada articulación, clicaremos sobre una de ellas y nos aparecerá el siguiente panel, donde encontraremos varios parámetros que podremos modificar según nos convenga:



[Articulación seleccionada y panel de propiedades]

3. Hacer andar a Álex

Para crear el movimiento de andar, habrá que crear por lo menos cuatro posiciones, que se corresponden a un paso completo, y después se irán repitiendo sucesivamente.

Hay que tener en cuenta que al andar también vamos moviendo la cabeza, por lo que se la moveremos levemente para que la sensación de andar sea más real.

Parte 1. Aprendiendo HTML para crear una página web

Cómo retocar una foto con Adobe Photoshop

Categorías del Tutorial

Herramientas

Diseño Gráfico

Síguenos a través de:

Últimas ofertas de empleo

2011-09-08
Comercial - Ventas - MADRID.

2011-09-03
Comercial - Ventas - VALENCIA.

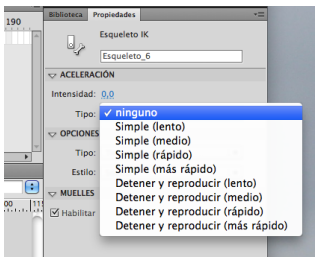
2011-08-19
Comercial - Compras - ALICANTE.

2011-07-12
Otras Sin catalogar - MADRID.

2011-07-06
Otras Sin catalogar - LUGO.

[Secuencia de los 4 movimientos necesarios para realizar la animación de dar un paso completo al andar]

Para modificar la aceleración clicamos sobre la línea de tiempo donde queremos aplicar un cambio en la aceleración, y nos aparecerá el siguiente cuadro para realizar dichas modificaciones:



4. Ejemplo:

Aquí os muestro el ejemplo que he realizado para este tutorial, donde podemos ver a Álex andando, realizado todo con la herramienta huesos.

5. Conclusiones y notas:

Esta herramienta es fácil de usar a la hora de construir los huesos, aunque a veces los movimientos no son muy precisos y las partes conectadas por las articulaciones se desajustan y hay que recolocarlas. Pero funciona bien cuando tenemos que hacer animaciones no muy complejas, o animaciones que contengan muchos elementos unidos a mover, como serían las vértebras de un esqueleto por ejemplo, así no habría que moverlas una a una, simplemente conectaríamos todas con la herramienta huesos, una tras otra y al mover una se moverían las demás, y nos ahorraríamos bastante tiempo.

Si lo deseamos, también podremos convertir toda la animación en fotogramas, seleccionando toda la linea de tiempo del esqueleto y clicando con el botón derecho sobre la misma, así, en el menú que nos aparecerá elegimos "Convertir en animación fotograma a fotograma" y nos descompondrá nuestra animación en una línea de tiempo formada por todos los fotogramas que han creado dicha animación.

Espero que os haya servido y si tenéis alguna pregunta no dudéis en escribirnos.

¡Un saludo!

Por favor, vota +1 o compártelo si te pareció interesante

Share | 0

También puedes seguirnos a través de:

Anímate y coméntanos lo que pienses sobre este **TUTORIAL:**

Puedes opinar o comentar cualquier sugerencia que quieras comunicarnos sobre este tutorial; con tu ayuda, podemos ofrecerte un mejor servicio.

Enviar comentario

(Sólo para usuarios registrados)

» **Registrate** y accede a esta y otras ventajas «

Comentarios

SOME RIGHTS RESERVED Esta obra está licenciada bajo licencia Creative Commons de Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5

IMPULSA

Impulsores Comunidad ¿Ayuda?

---
sin clicks

0 personas han traído clicks a esta página

+ + + + + + + +

powered by karmacracy

Copyright 2003-2012 © All Rights Reserved | Comentarios | Portal Adictos | Texto Legal y condiciones de uso |

XHTML 1.0 CSS RSS ATOM