

Tutorial de 3D Flash Animator 3.72

3D Flash Animator es una aplicación alternativa a Flash para el diseño de animaciones interactivas en formato SWF.

1. Crear una nueva película

1. Para comenzar una nueva película, pulsa el botón **Nuevo** situado en la barra de herramientas.



2. Se mostrará la ventana donde puedes elegir el tamaño y el color de fondo. Clic en el botón **Cree la película**.



3. A la derecha aparecerá la ventana de propiedades de la nueva película.

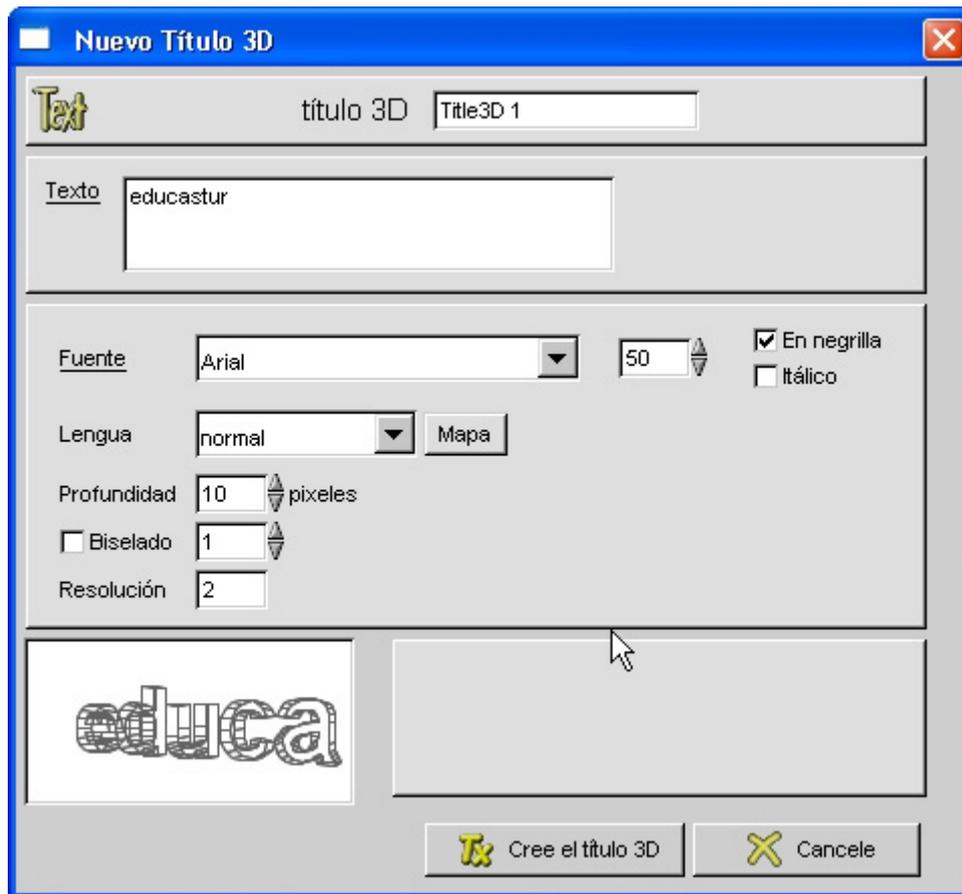
Si está activado **Opciones simples** el usuario principiante podrá construir animaciones simples. Es necesario seleccionar **Opciones avanzadas** para acceder en esta ventana a operaciones como añadir escenas y acciones.

2. Añadir elementos a la película

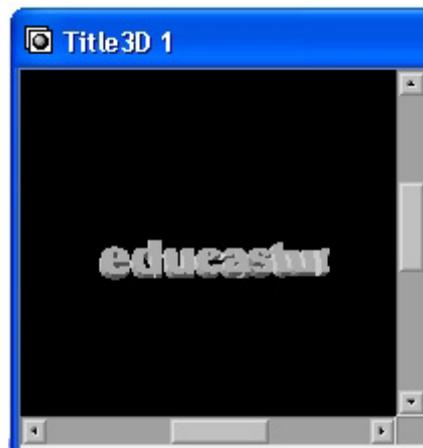
1. Clic en el botón **Agregue un elemento** y elige **Título 3D** para insertar en tu película un título 3D.



2. En el cuadro de diálogo **Nuevo Título 3D** escribe en la casilla **Texto**. Concluye pulsando el botón **Cree el título 3D**.



3. Arrastrando sobre las barras de desplazamiento horizontal y vertical de la ventana **Title3D** puedes orientar este texto en el espacio. Cierra la ventana Title3D para regresar a la película principal.



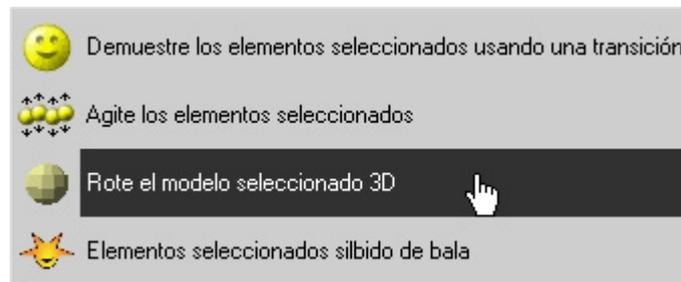
4. Observa que ahora en la sección **Elementos** de la ventana **Flash Movie** aparece una entrada correspondiente a este objeto de texto 3D.



5. Si deseas retornar a su edición haz clic en el botón **Open element** (Abrir elemento) correspondiente a ese elemento. También puedes optar por efectuar un doble clic sobre él.



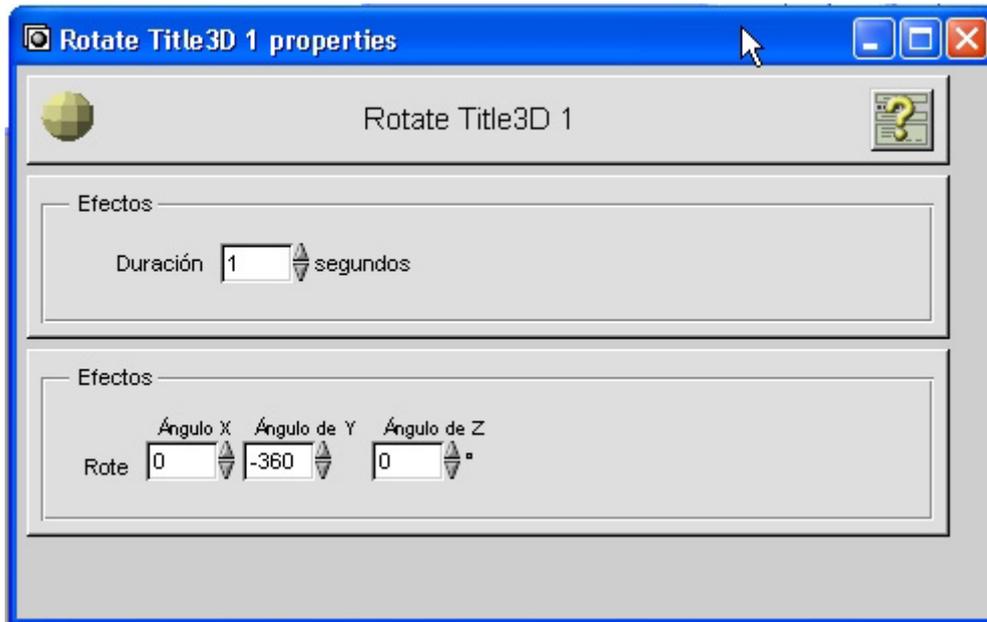
6. A continuación vamos a incorporar la animación. En la ventana **Flash Movie** haz clic en el botón **Agregue un acontecimiento** para seleccionar la opción **Rote el modelo seleccionado 3D**



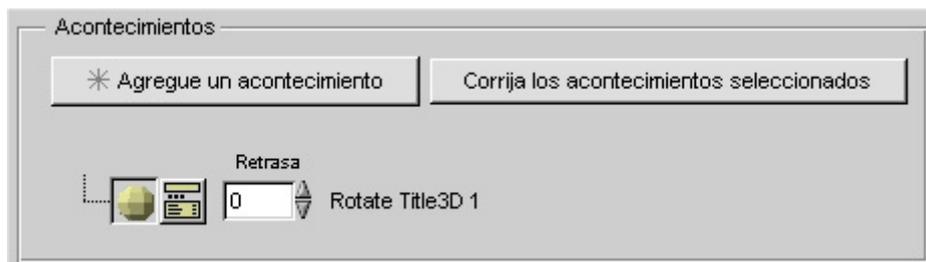
7. En el cuadro de diálogo **Agite el modelo** pulsa el botón **Agregue el acontecimiento** para configurar las opciones de rotación del rótulo.



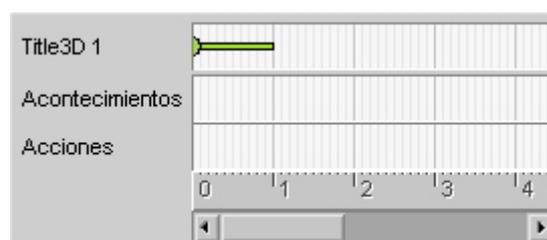
8. En la ventana **Rotate Title3D properties** (Propiedades de la Rotación del Título 3D) puedes introducir la duración en segundos del efecto giro y los ángulos de rotación en relación con los tres ejes. Introduce +-360 grados para giros completos. Se pueden combinar giros en torno a más de un eje. Cierra este cuadro para concluir.



9. Observa que ahora en la sección **Acontecimientos** se muestra el acontecimiento **Rotate** creado para **Title3D**.



10. En la sección **Elementos** se muestra la línea de tiempo donde la animación se representa con un segmento.



11. Para retrasar el inicio de este efecto, introduce un valor de segundos en la casilla **Retrasa** que acompaña al acontecimiento **Rotate Title3D**. Advierte que en la línea de tiempo la animación se traslada algunos fotogramas hacia delante.
12. Si deseas modificar algún parámetro de este acontecimiento, pulsa el correspondiente botón **Open event**



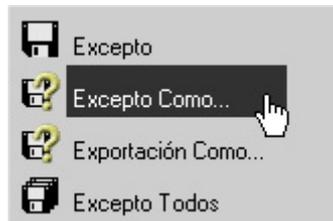
3. Probar la película

Si deseas reproducir la película para observar en cualquier instante cómo está resultando, haz clic en el botón **Play** de la barra de herramientas principal o bien dentro del panel **Flash Movie**.



4. Guardar y exportar tu película

1. **Archivo > Excepto Como ...** para guardar tu película en formato (*.MOVIE), específico de 3D Flash Animator, con el nombre y en la carpeta que desees.



2. **Archivo > Exportación Como ...** para exportar tu película a formato SWF indicando el nombre final y la carpeta donde se guardará.

Nota: La versión trial de este programa genera un SWF a partir de tu película 3D Flash Animator insertando automáticamente su logo en la esquina inferior derecha. Al hacer clic sobre este símbolo remite al cliente a la web de **Insane Tools**.