## Tutorial de Swift 3D v2

Swift es un programa que permite el diseño de animaciones Flash con objetos tridimensionales.

1. Crea un nuevo documento pulsando el botón New



2. En la barra de herramientas superior selecciona Create Text



3. Selecciona la entrada **Text** y teclea el texto en el cuadro correspondiente. Observa cómo cambia el texto del Stage.(escenario)

Layout
Camera
Environment
Text
Bevels
Sizing
Material
Object
Position
Scale
Font Arial Text
Curso de Flash

4. Puedes reducir el tamaño del bloque de texto: elige la entrada **Scale** (escala) e introduce el **X e Y factor.** 

1

Layout		
Camera		
Environment		
Text		
Bevels		
Sizing		
Material		
Object		
Position		
Scale		
_ Scale		
X Factor	0.40	÷
Y Factor	0.40	÷
	1999	100 million (2011)

5. Pincha y arrastra una muestra de materiales, por ejemplo, **ER-Blue 004** en la solapa **Blue Colors**, sobre el texto del escenario. El texto adquiere esta tonalidad en su frente, lateral o dorso según donde se suelte.



6. Para animar el texto utiliza algún movimiento que Swift 3D ofrece de forma predeterminada. Clic en el botón **Show Animation.** 



6. En la solapa **Regular Spins**, al hacer clic en un cuadro observarás el efecto que genera. Pincha en el primero **Horizontal Left** y sin soltar arrástralo hasta el cuadro de texto del escenario



 Observa la Línea de tiempo (Timeline): en la capa (layer) de rotación (rotation) se han creado fotogramas (Frames). Clic en el botón Play para ver el resultado.



8. Si deseas modificar el número de fotogramas de la animación, pincha y arrastra hacia izda/dcha los fotogramas clave de la capa. No olvides pulsar antes el botón **Animate** (animar) para desbloquear la capa.

Text01	h				10		
Position	П	1					T
Pivot	Π						
Rotation	Π						
Scale	Π						
All Faces	1						
All Bevels	П			П			

9. Clic en la solapa **Preview and Export Editor** para previsualizar y exportar la animación.

Swift 3D	- [Untitled1]		
File View A	nimation Windov	v Help	
Scene Editor	Extrusion Editor	Lathe Editor	Preview and Export Editor
Outpu	rt Options		43

10. Para generar los fotogramas de la animación haz clic en el botón **Generate Entire Animation** (Generar la animación completa).



11. Tras unos instantes el botón **Export Entire Animation** estará disponible. Clic sobre él para guardar esta animación 3D en un archivo de formato SWF.

Export To File
Export Current Frame
Export Entire Animation
Export Selected Animation