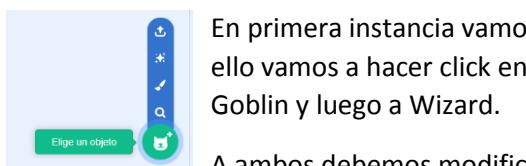


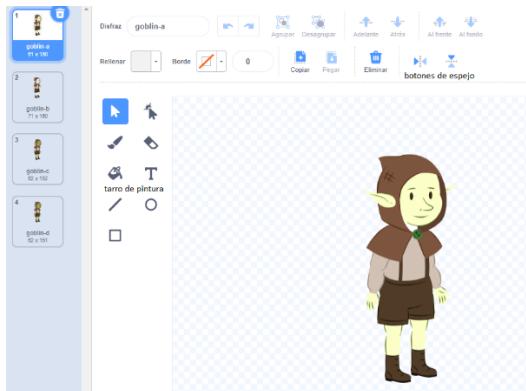
Guía para realizar la animación de “El Señor de Los Anillos”



En primera instancia vamos a traer los tres objetos importantes. Para ello vamos a hacer click en Elige un objeto y vamos elegir primero a Goblin y luego a Wizard.



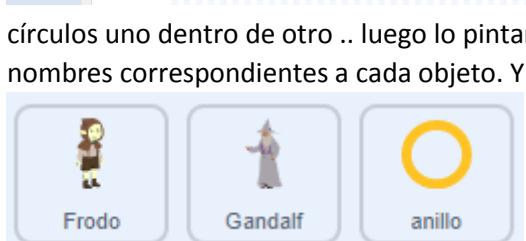
A ambos debemos modificarlos editando sus disfraces



En el caso de Frodo vamos a cambiar su color de piel utilizando el tarro de pintura, y en el caso de Gandalf vamos a colocar sus ropas de color gris (En esa parte de la historia Gandalf es el mago gris) y hacer que mire para el otro lado con los botones de espejo.



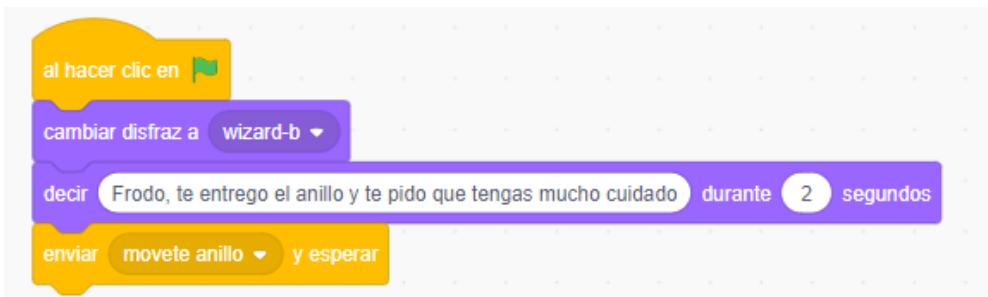
Luego vamos a dibujar el anillo como un objeto nuevo. Hacemos click en Pinta y dibujamos el anillo como dos círculos uno dentro de otro .. luego lo pintamos. Por último le ponemos los nombres correspondientes a cada objeto. Y elegimos un fondo.



A programar:

Click en Gandalf

Arrancamos con Gandalf y que se ponga su primer disfraz y diga su primer diálogo



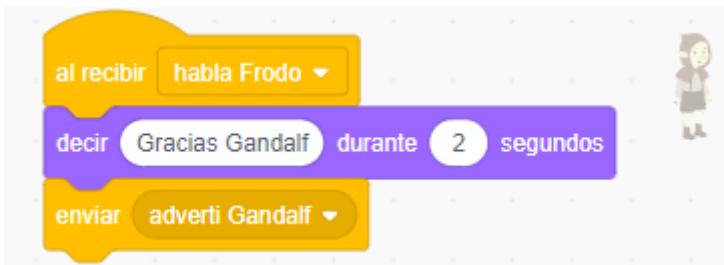
Click en el anillo

Ahora vamos al anillo, lo arrastramos a la mano de Gandalf y fijamos esa posición inicial (sus coordenadas van a ser diferentes a las mías pues depende de donde está ubicado Gandalf). Luego lo hacemos deslizar hasta donde está Frodo (juego con las coordenadas hasta que llegue a una posición correcta. Luego le decimos a Frodo que hable.



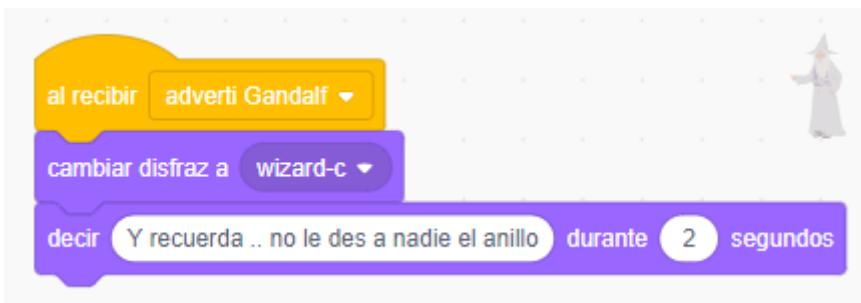
Click en Frodo

Frodo recibe el mensaje, contesta y le dice a Gandalf que hable



Click en Gandalf

Por último Gandalf dice su última advertencia



Variantes: Trabajar con audio o texto a voz. Realizar más escenas