

**Documentación Animación por computadora**

Autores:

Angel de Jesus Sanchez Cerda

Kevin Isaí Vázquez Esquivel

Docente: Jorge Peralta Escobar

Materia: Graficación

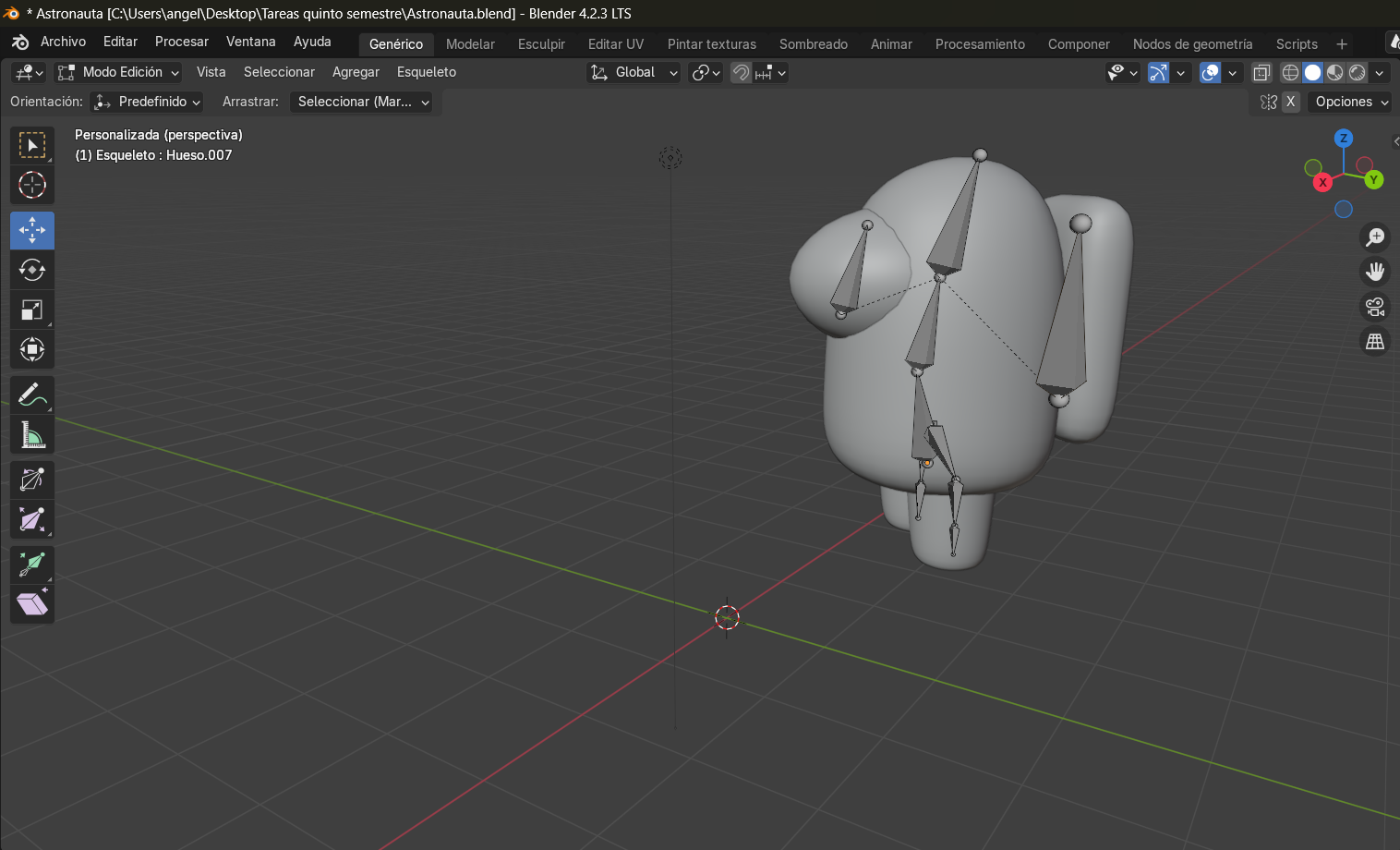
Instituto Tecnológico de Ciudad Madero

Para esta documentación se presentarán los pasos que seguimos para animar a el personaje que habíamos modelado anteriormente.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Primero le ponemos un esqueleto a nuestro modelo:



Y los adherimos con el cuerpo:

Imagen que contiene pequeño, computadora, tabla, agua

Descripción generada automáticamente

Y con el modo pose podemos probar el movimiento de nuestro modelo con hueso:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Ahora colocamos un hueso a fuera que servirá para cambiar la posición del modelo durante la animación.

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

Ahora iremos insertando claves para formar un salto para nuestro personaje.

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

Y ahora con lo aprendido y con la escena ya animada, formamos lo que sería nuestra escena aplicando lo aprendido también en la practica de relleno, sombreado e iluminación.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente