

# Prácticas 2 y 3

---

Modela y anima tu personaje articulado

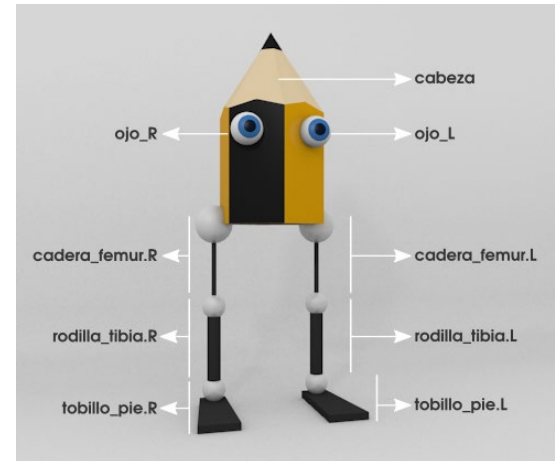
# Modelado personaje articulado

---

- ▶ Se deben seguir estos 3 pasos:
  - ▶ Creación de la malla (existen programas de ayuda)
  - ▶ Creación del esqueleto (manual o automática) (Rigging)
  - ▶ Aplicación del esqueleto a la malla (Skinning)
- ▶ Después ya se puede animar el personaje mediante fotogramas clave

# Modelado personaje articulado

- ▶ La primera fase consiste en el modelado del personaje:
  - ▶ Es importante nombrar todas las partes
  - ▶ Si tiene simetría, distinguir derecha e izquierda
  - ▶ Es importante que los orígenes estén bien colocados
  - ▶ Puedes modelarlo desde cero como: **lapintef.blend**



# Modelado personaje articulado

---

- ▶ Otras posibilidades:
  - ▶ Modelar un personaje Low-Poly con skin:
    - ▶ [https://youtu.be/XWmlxxglu\\_o](https://youtu.be/XWmlxxglu_o)
    - ▶ [https://youtu.be/d4\\_bTkGxJ9I](https://youtu.be/d4_bTkGxJ9I)
  - ▶ Modelar un personaje Low-Poly con box-modeling:
    - ▶ <https://youtu.be/T5EOVEB-syA>
    - ▶ <https://youtu.be/6AhNr3TF6Gw>
    - ▶ <https://youtu.be/uhfnHlkcgRU>
  - ▶ Utilizar una aplicación como MakeHuman:
    - ▶ <https://youtu.be/c6QLZAcgFwI>
    - ▶ <https://youtu.be/EoHadrCXzBs>
    - ▶ <http://www.makehumancommunity.org/>

# Modelado personaje articulado

---

- ▶ La segunda fase es el modelado del esqueleto, estructura interna (Rigging):
  - ▶ Se puede realizar hueso a hueso, es un trabajo complejo, ayuda utilizar simetría y vistas ortográficas, es importante que cada hueso esté en su lugar:
    - ▶ <https://youtu.be/ZF1sDebkE5k>
  - ▶ Otra posibilidad es utilizar esqueletos predefinidos, extensión Rigify:
    - ▶ [https://youtu.be/7AMLGk\\_ePds](https://youtu.be/7AMLGk_ePds)

# Modelado personaje articulado

---

- ▶ La tercera fase consiste en aplicar el esqueleto a la malla (Skinning) y se puede hacer de forma automática:
  - ▶ Seleccionamos la malla
  - ▶ Con Shift seleccionamos el esqueleto
  - ▶ Ctrl+P Deformación de esqueleto con influencias automáticas
- ▶ Si se utiliza un esqueleto predefinido primero se debe generar el Rig con el botón: Generate Rig
  - ▶ Pueden aparecer errores si los huesos se han separado

# Modelado personaje articulado

---

- ▶ Una vez modelado el personaje y el esqueleto ya se puede realizar la animación con fotogramas clave:
  - ▶ La creación de poses y de movimientos se realiza **Modo Posado** donde los huesos se tornan azules
  - ▶ Cuando se mueve/rota un hueso arrastra la malla que tenga asignada
  - ▶ Se pueden borrar las poses en Pose -> Restablecer
  - ▶ Las influencias indican que parte de la malla está asignada a un hueso

# Ejemplos

---

## ▶ Yáñez Signes, Jesús

- ▶ <https://media.upv.es/player/?id=f05287d0-ad33-11eb-a5a2-df333fd9d66d>
- ▶ <https://media.upv.es/player/?id=7b1e9ac0-ad34-11eb-a5a2-df333fd9d66d>

## ▶ Yerle, Carlos Martin

- ▶ <https://media.upv.es/player/?id=27eb2920-acf5-11eb-b23c-bb053b8d7554>
- ▶ <https://media.upv.es/player/?id=d1111f10-acf4-11eb-b23c-bb053b8d7554>