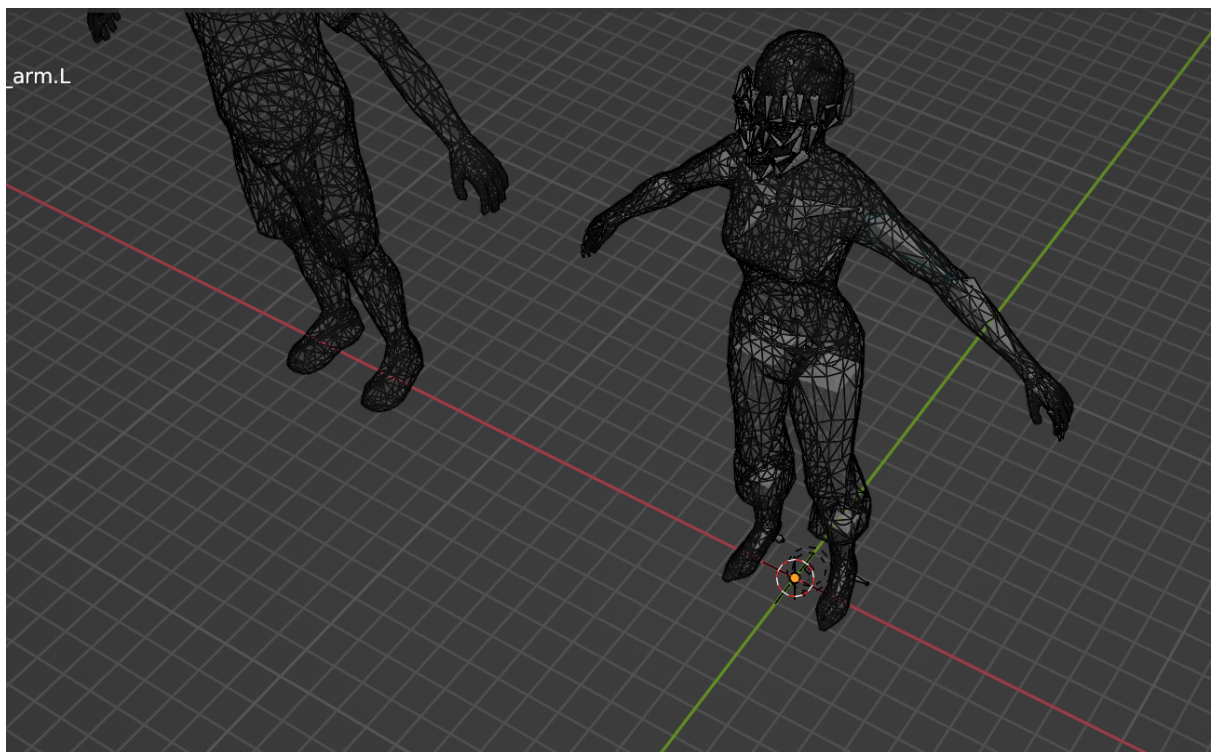


Blender

Daniel Garcia Barajas A01378688

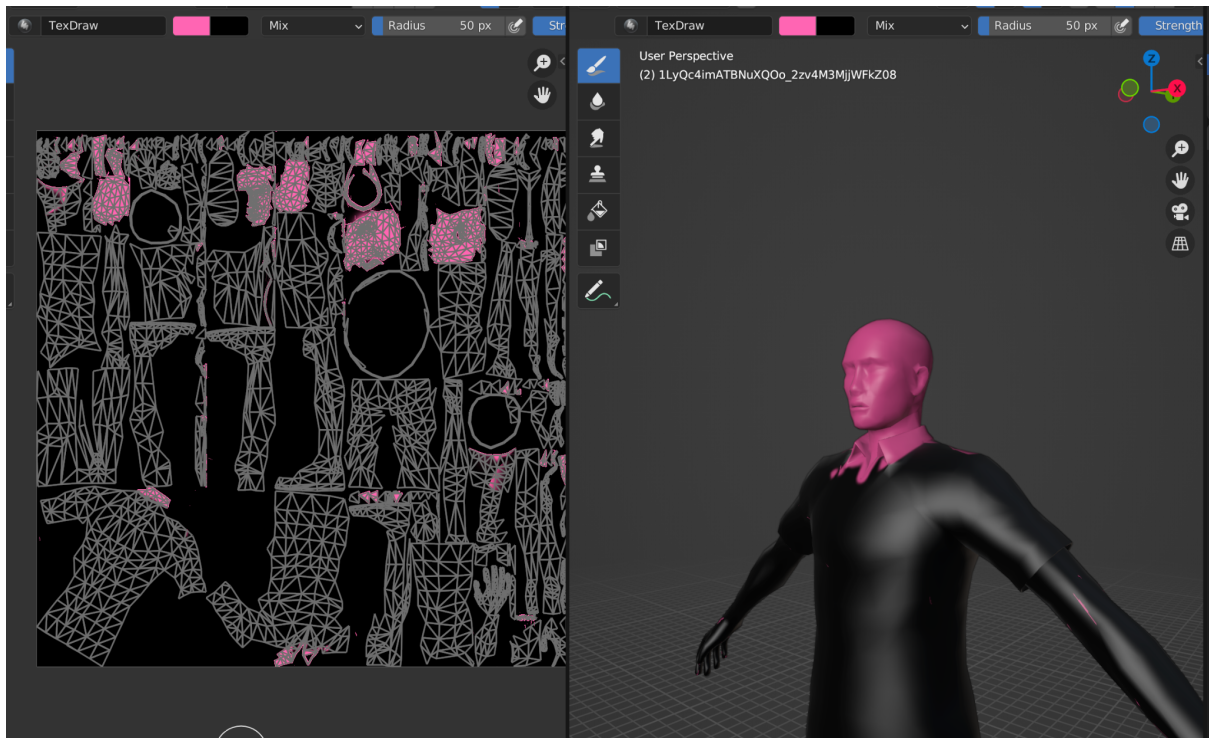
- Rigging

Este fue el primer paso en blender. Importamos un archivo .obj a blender y colocamos en la escena una armadura predefinida. La escalamos hasta concordar con el tamaño del modelo que importamos. Aquí movimos cada parte de su armadura hasta que estuviéramos satisfechos conforme a la perspectiva del modelo. Esto nos ayuda a poder mover las partes del cuerpo del modelo y animarlo.



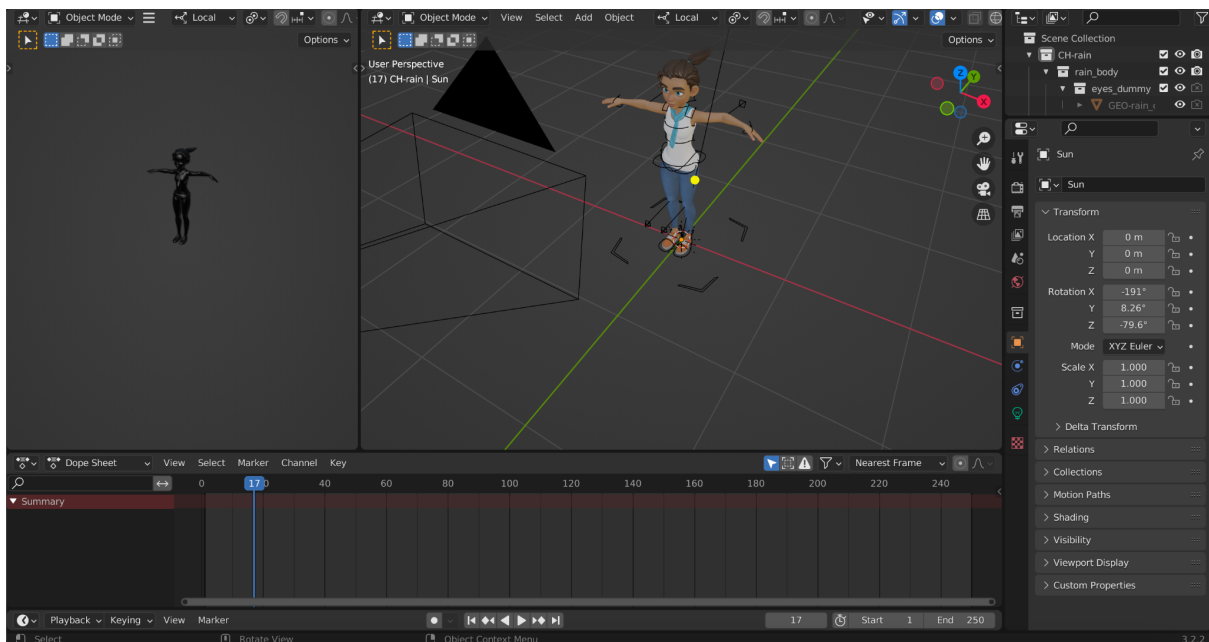
- Skinning

En esta parte se le da textura y mapeo al modelo con el fin de que se vea bien.



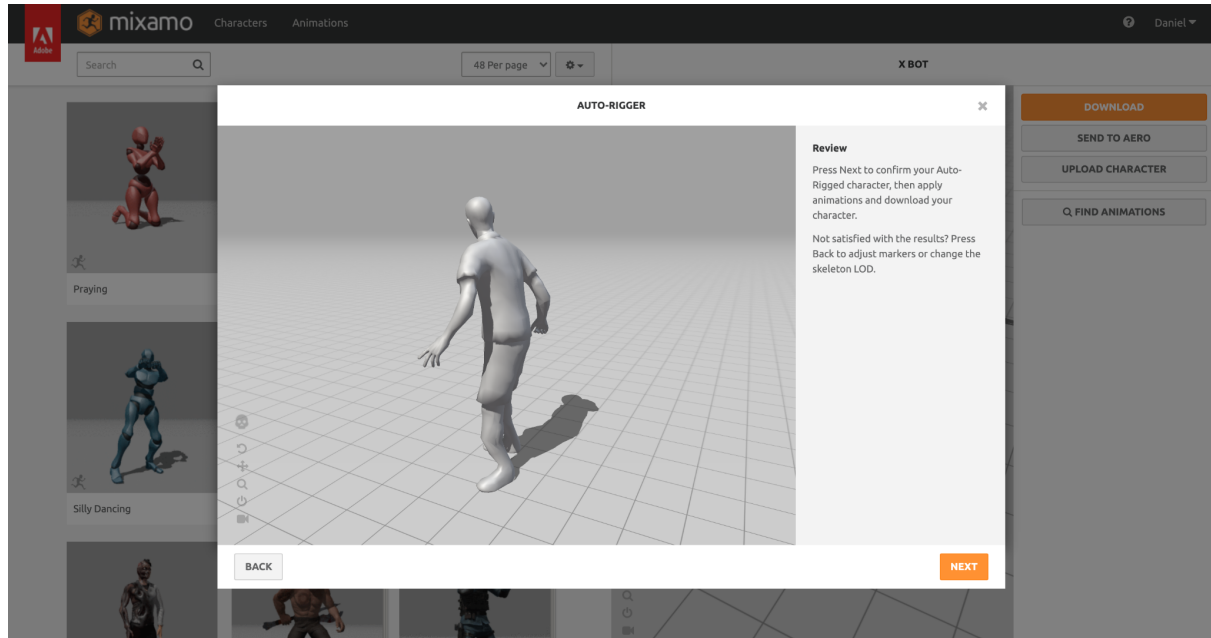
- Animación

Como ya se tiene el rig y skin, ya podemos animarlo. En blender pasamos a la tag de Animación, aquí podemos mover libremente la partes del cuerpo del modelo y tomar una “captura” en el frame que deseemos. De esta manera podemos hacer una animación y exportarla al final. Es necesario colocar una luz y una cámara en la escena, de lo contrario no será visible.



- Mixamo

En mixamo podemos importar el modelo en archivo .fbx u .obj. Esta plataforma nos ayuda para hacer un auto rig y poderlo exportar más rápido en Unity.



En Unity, ya sería cuestión de animarlo.