



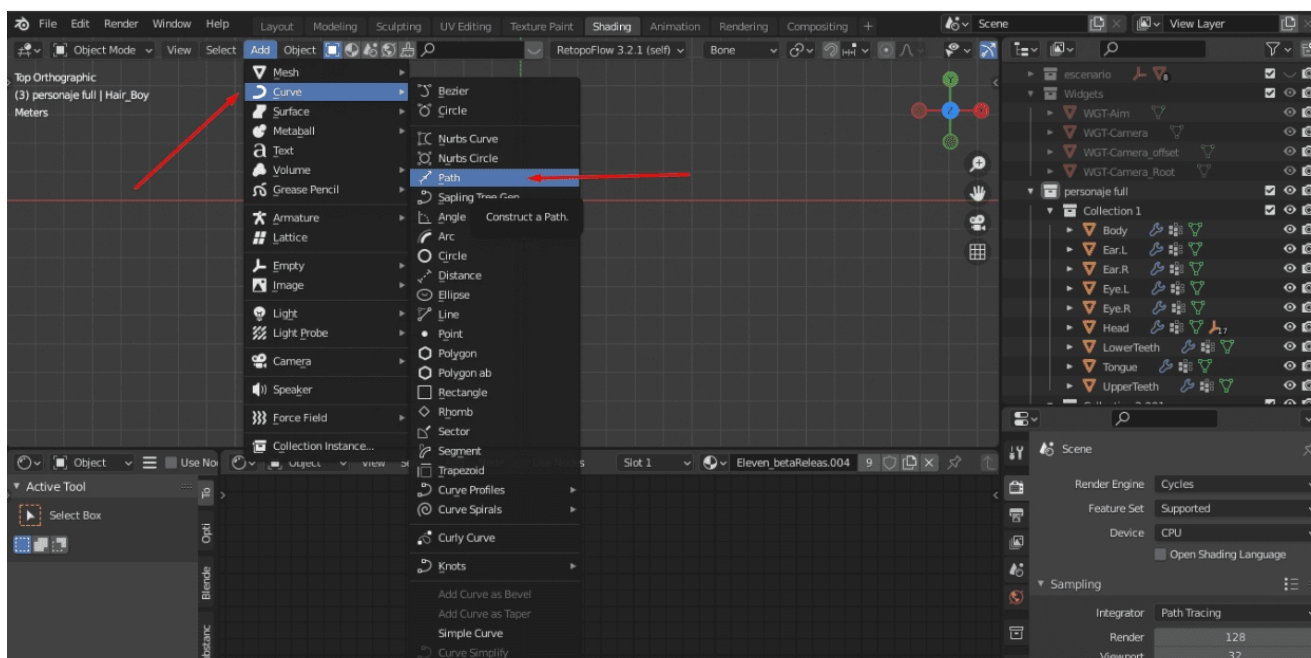
Animación 3D

CICLO A TRAVÉS DE UN PATH

CICLO A TRAVÉS DE UN PATH

Para que nuestro personaje, con sus ciclos de animación sigan un camino determinado que les asignemos podemos valernos de anexar dichas animaciones a un **path**.

Lo primero que debemos crear es el path que el personaje seguirá con su ciclo de animación, para este ejercicio, nos ubicaremos en la vista top con la tecla número 7, luego iremos a **add-curve-path**.

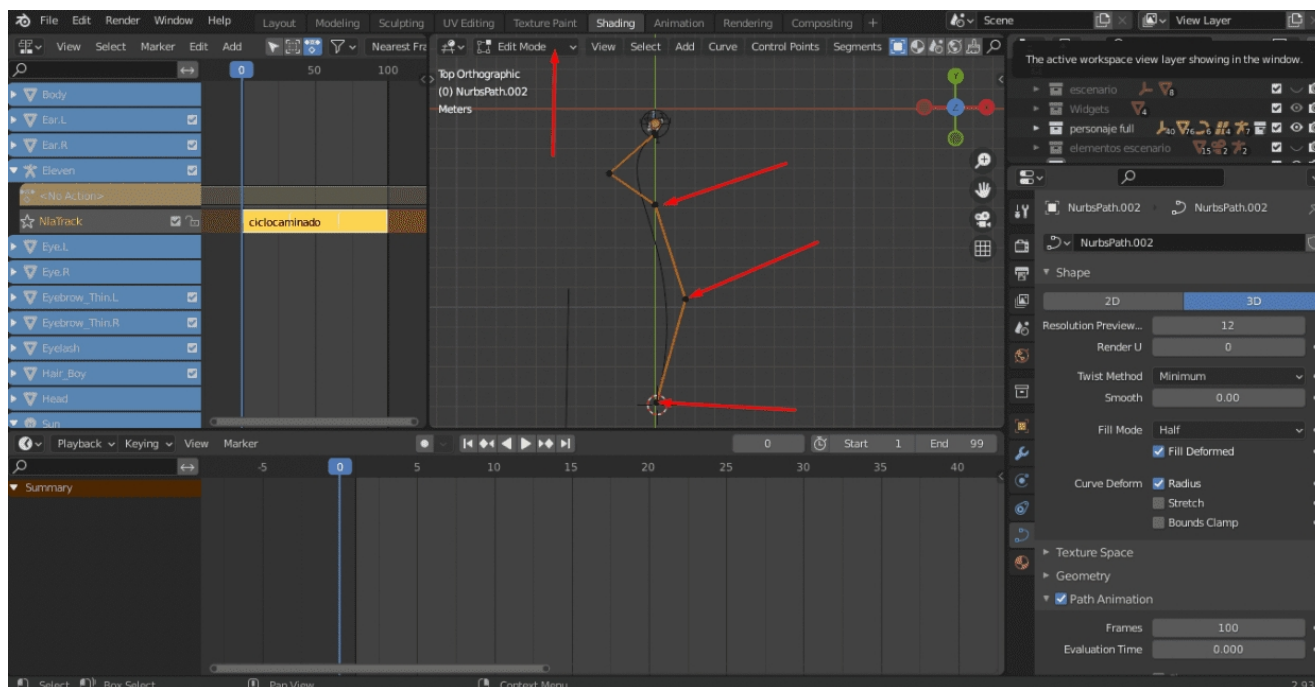


Nota. SENA (2021).

Una vez la tengamos en el escenario, entramos al **edit mode** para modificar los puntos y generar curvas en caso de que sea necesario.

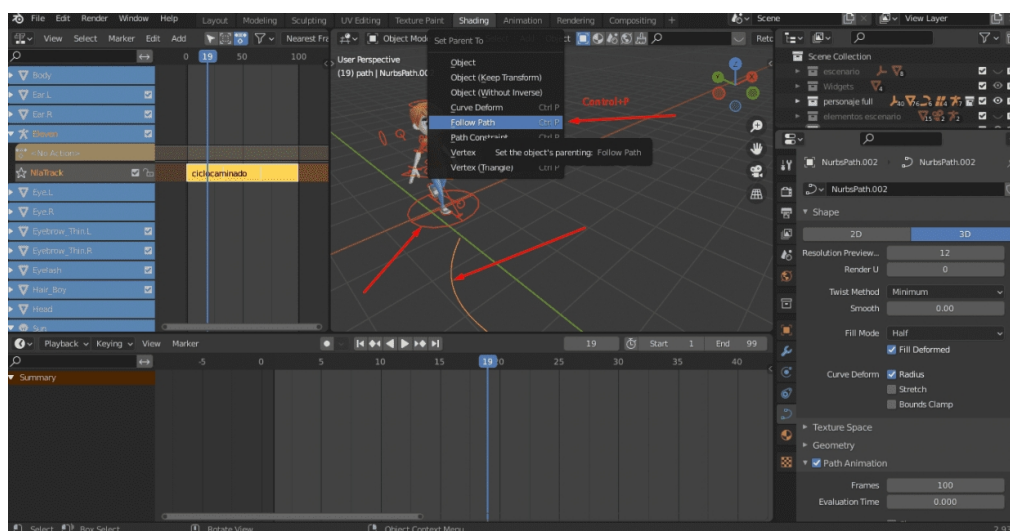
CICLO A TRAVÉS DE UN PATH

Una vez la tengamos en el escenario, entramos al **edit mode** para modificar los puntos y generar curvas en caso de que sea necesario.



Nota. SENA (2021).

Ahora volvemos al modo objeto, seleccionamos el controlador principal y el path, le damos Control+P y escogemos **follow path**, Revisamos que este caminando en la orientación correcta, si lo vemos un poco ladeado, vamos a **object** mode y lo giramos hasta acomodarlo.



Nota. SENA (2021).