

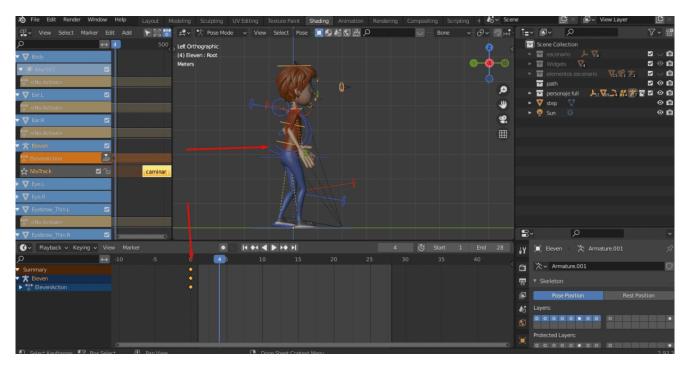
# Animación 3D

# **SALTO**





Para esta animación vamos a utilizar 7 fotogramas claves, y presentaremos en ella anticipación, **squatch y stretch**. Para ello la primera posición que utilizaremos será la neutral tanto para el frame 1 como para el frame final que será el 24.



Nota. SENA (2021).



La segunda posición será la de anticipación el movimiento generado antes del evento principal, el personaje toma impulso, agachándose y posicionando la vista al cielo.

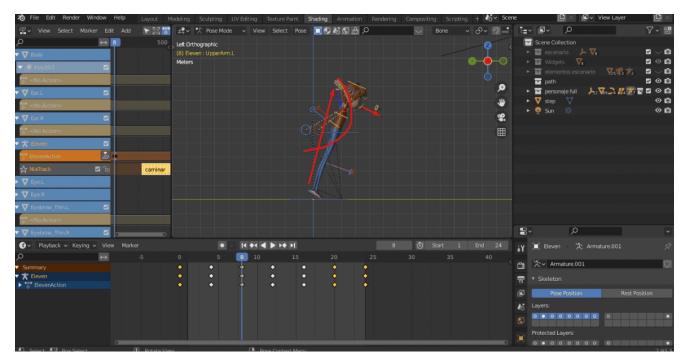


Nota. SENA (2021).





El siguiente **keyframe** es donde el personaje sale disparado hacia arriba, aun sin despegar los pies del piso, aquí se aplica stretch para exagerar el movimiento de subida, los brazos hacen un arco de movimiento y la cabeza se perfila hacia abajo.

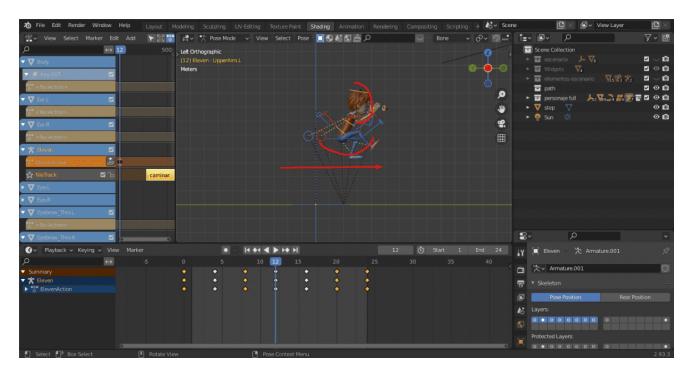


Nota. SENA (2021).





En el **frame** siguiente, el personaje logra la máxima altura, se encoge para mantenerse en el aire, nuevamente se crear arcos de animación en los brazo y piernas.



Nota. SENA (2021).





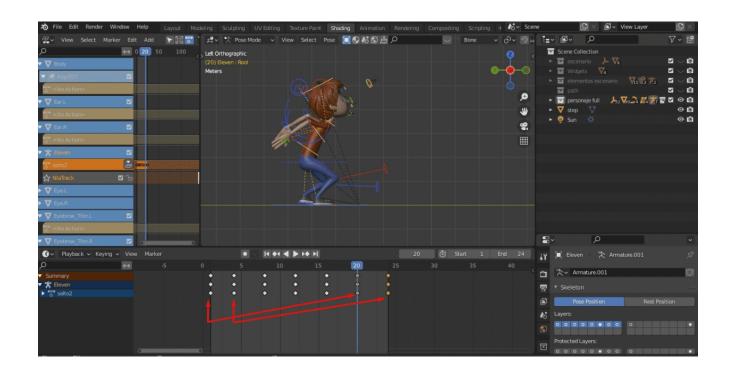
Nuevamente el personaje al caer genera stretch y exageración, como también el cuerpo genera un arco abierto.



Nota. SENA (2021).



Finalmente, copiamos y pegamos los **frames** del fotograma 0 al 20 y del y 4 al 24. y ajustamos la posición del personaje y tendremos listo nuestro salto.



Nota. SENA (2021).