

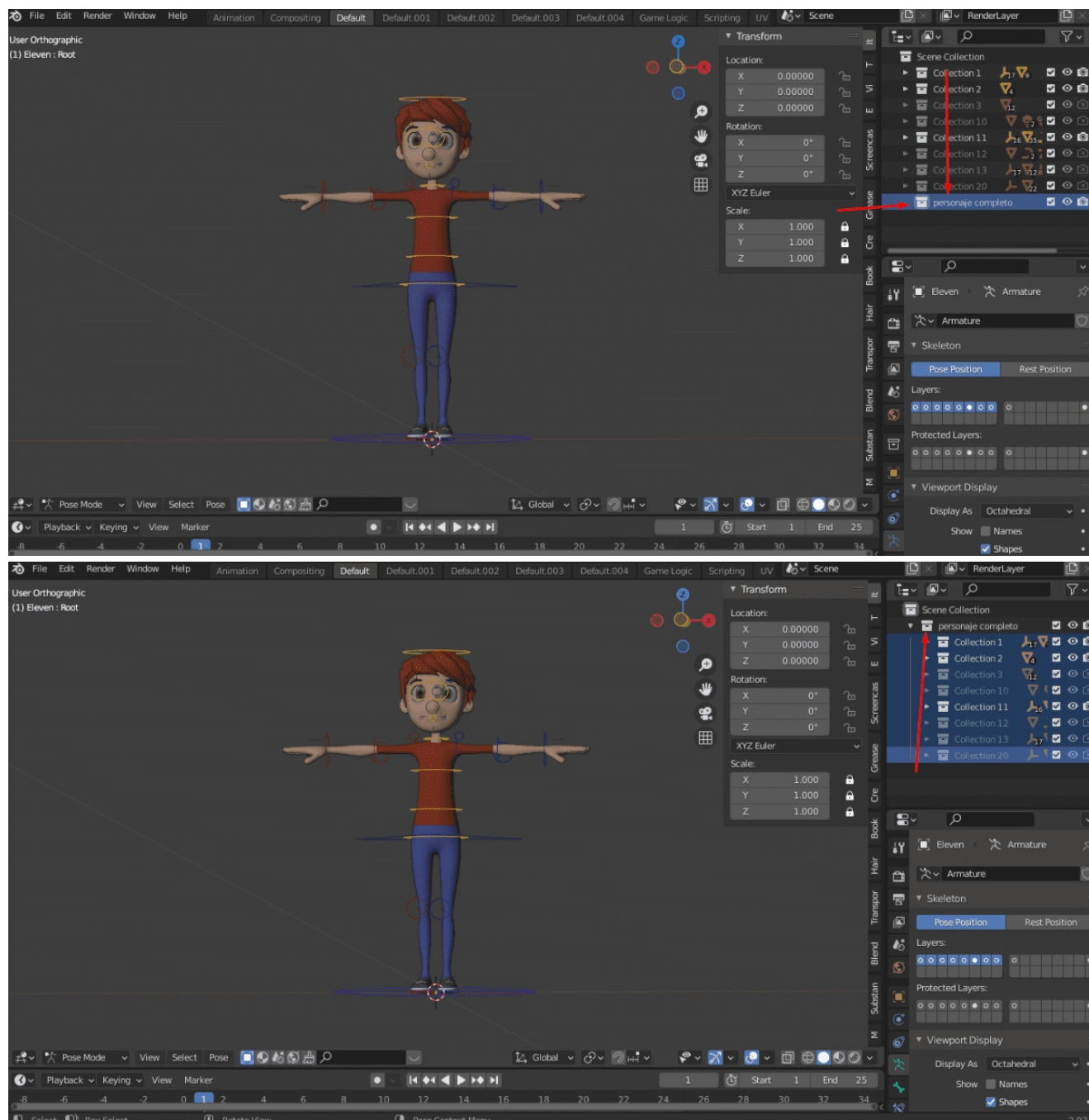


Animación 3D

INTEGRANDO PERSONAJE EN EL ESCENARIO

INTEGRANDO PERSONAJE EN EL ESCENARIO

Para llevar nuestro personaje riggeado, a un nuevo escenario, lo primero que debemos realizar es la integración en una sola colección, de todos los elementos y colecciones que lo componen, para ello creamos una nueva colección y seleccionamos todos los archivos y los arrastramos a la nueva colección para que todo nos quede dentro de ella y le ponemos nombre.

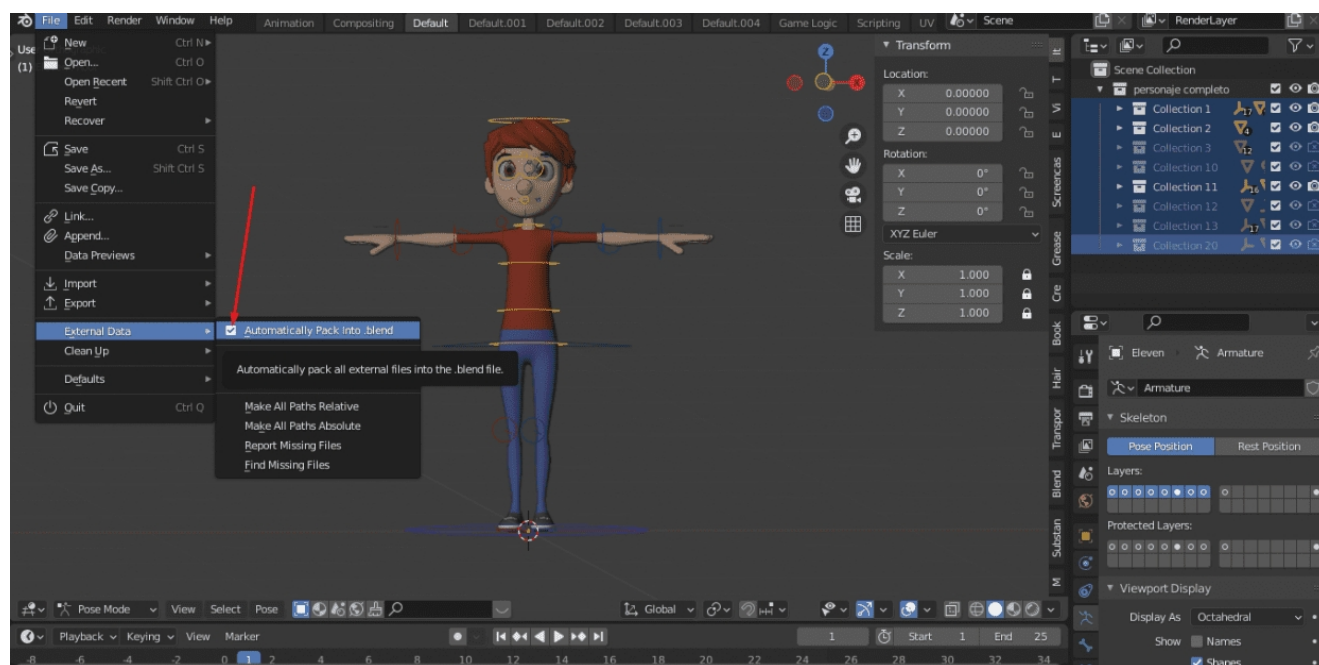


Nota. SENA (2021).



INTEGRANDO PERSONAJE EN EL ESCENARIO

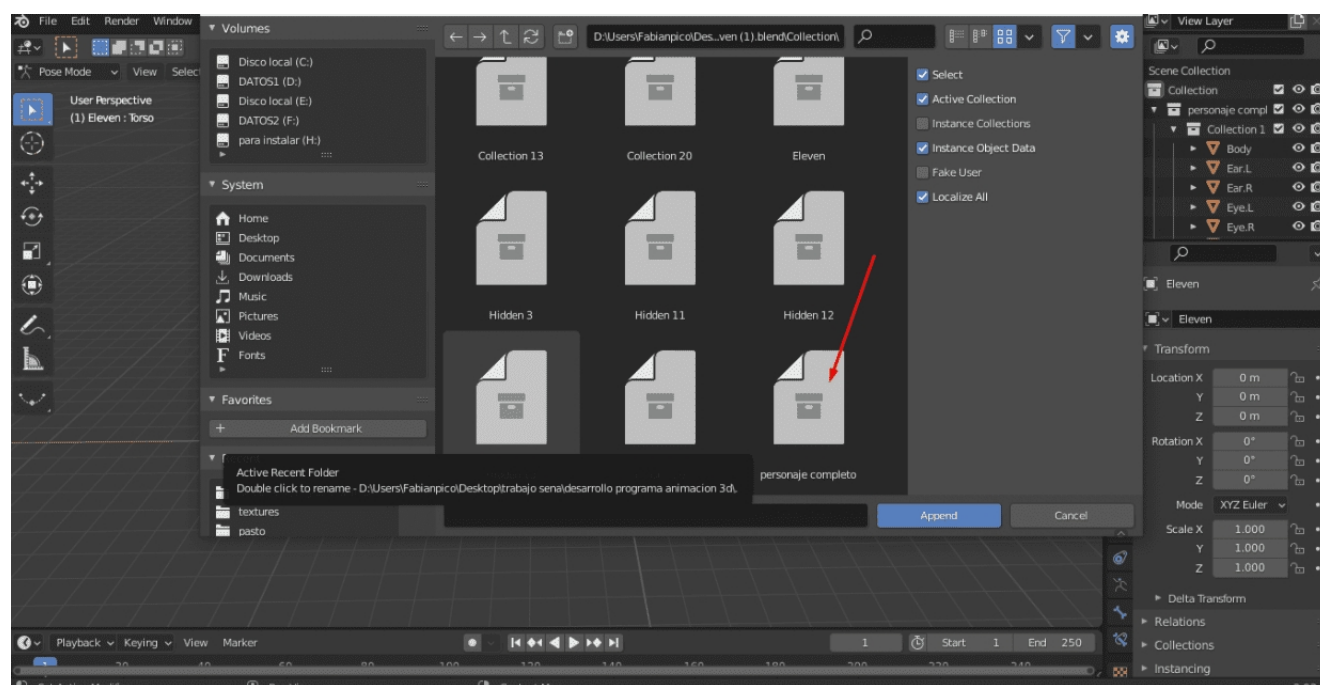
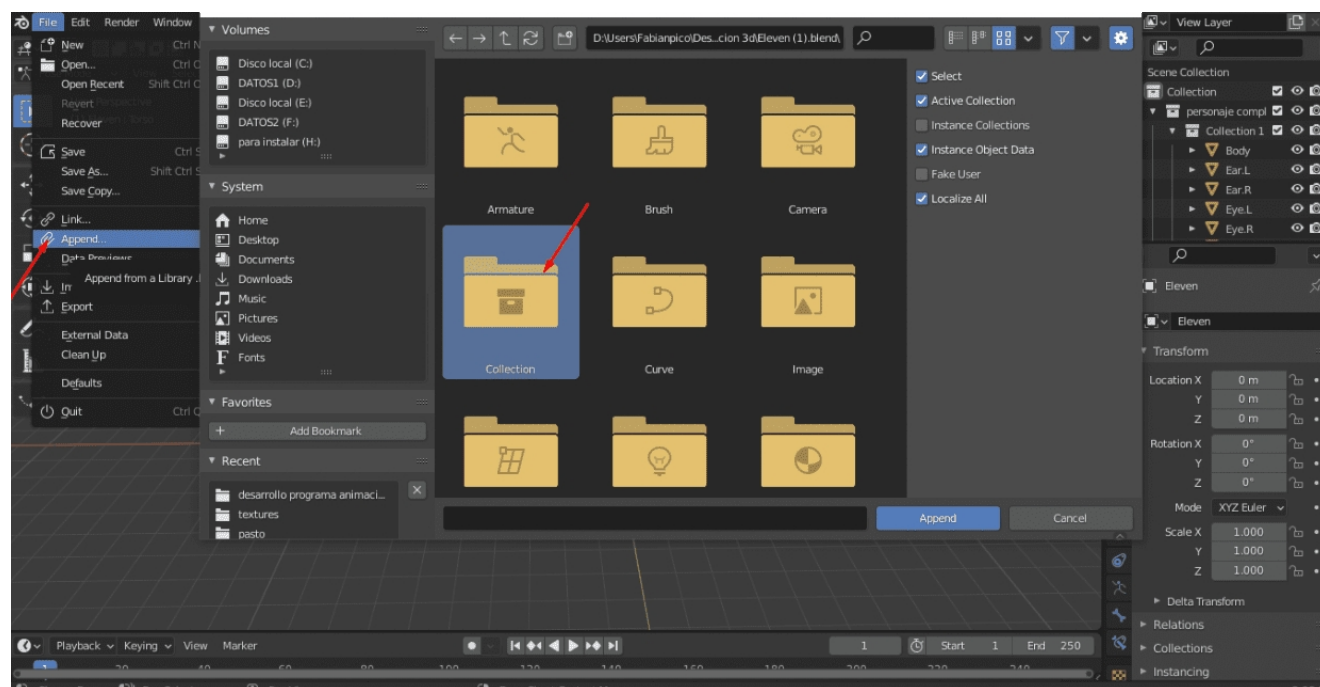
Una vez tengamos todo en la selección, para que nos integre las texturas externas en dado caso que el archivo tenga, le damos a **file-external data-automatically pack into.blend**, y le damos guardar al archivo.



Nota. SENA (2021).

Ahora en nuestra escena, para integrar el personaje, debemos ir a **file-append** y seleccionar el archivo, al seleccionarlo se nos abrirán las carpetas internas de él, en este caso nos vamos a collection, entramos en dicha carpeta y seleccionamos la colección que creamos anteriormente donde integramos todos los elementos del personaje. De esta manera tendremos nuestro personaje en el escenario de manera correcta listo para animarse.

INTEGRANDO PERSONAJE EN EL ESCENARIO



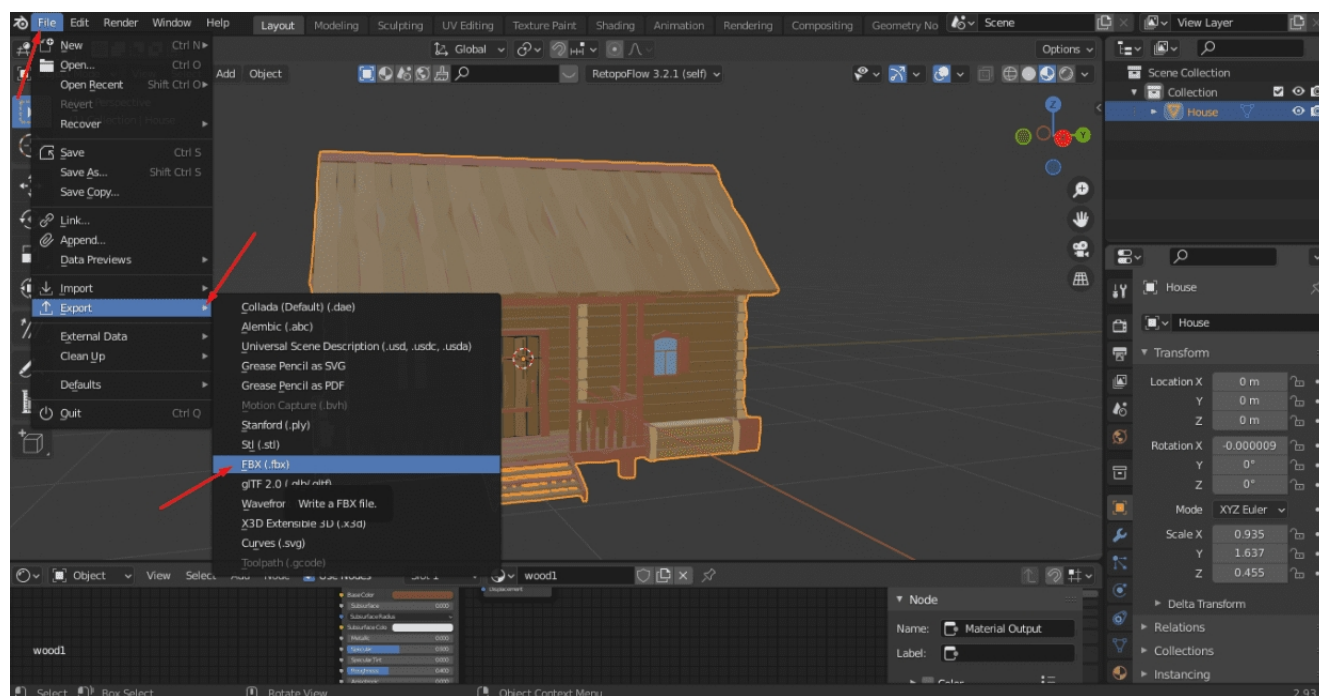
Nota. SENA (2021).

INTEGRANDO PERSONAJE EN EL ESCENARIO

Integrando objetos en el escenario

Podemos integrar elementos en el escenario de la misma manera que realizamos el proceso del personaje, es decir, con la función append, y seleccionando lo que necesitamos, o de otra manera, también podemos traer archivos con extensión .fbx, y de igual manera integrar en dichos archivos lo que es UVs y texturas, la manera de hacerlo se describe a continuación:

Seleccionamos el objeto que queramos llevar a una nueva escena, vamos a **file-export-FBX**.

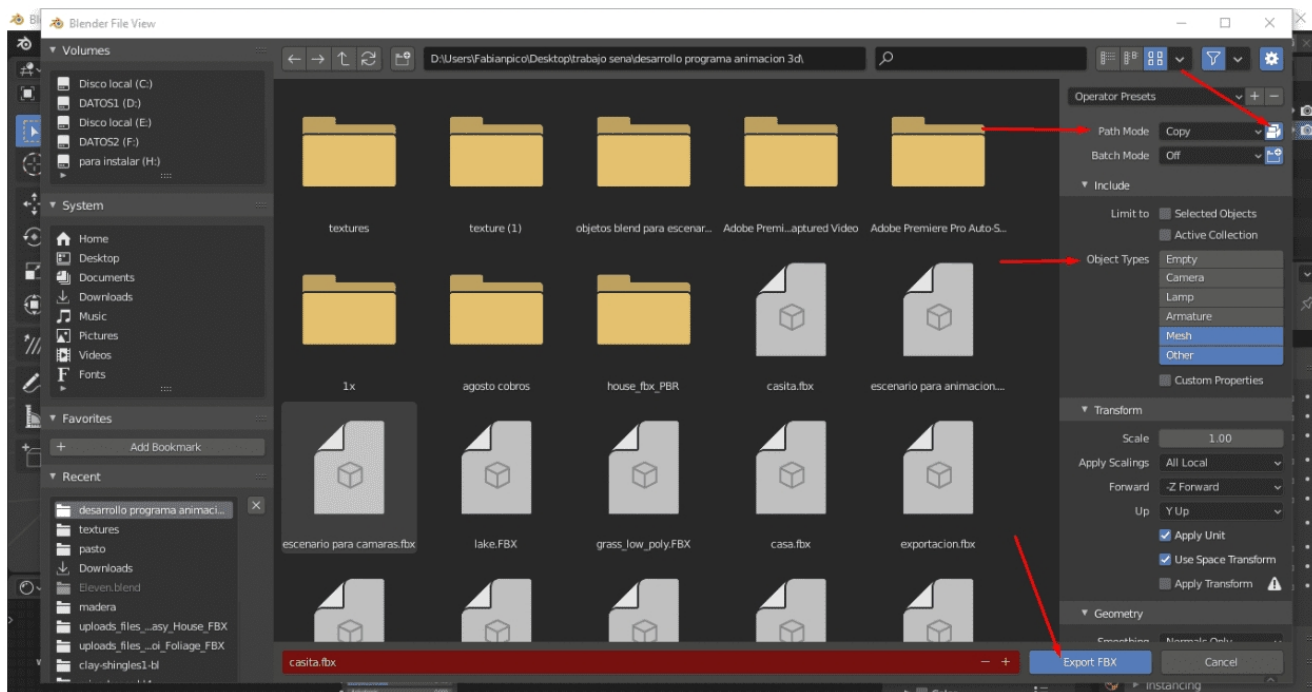


Nota. SENA (2021).

Una vez hagamos clic, se nos desplegará la ventana con las opciones de exportación, vamos a activar los siguientes parámetros para que nuestro archivo tenga las texturas integradas.

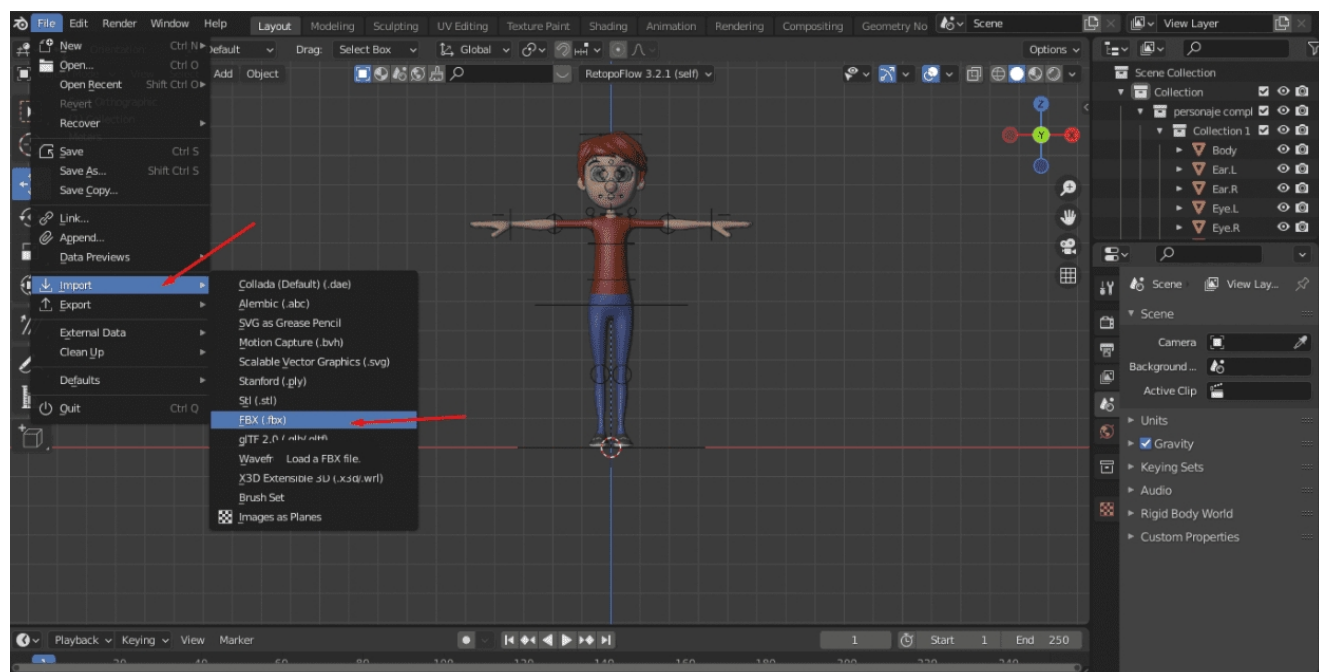
En **path mode**, lo ponemos como copy, y le activamos la casilla embed textures, luego seleccionamos el tipo de objetos a exportar y finalmente le damos exportar.

INTEGRANDO PERSONAJE EN EL ESCENARIO



Nota. SENA (2021).

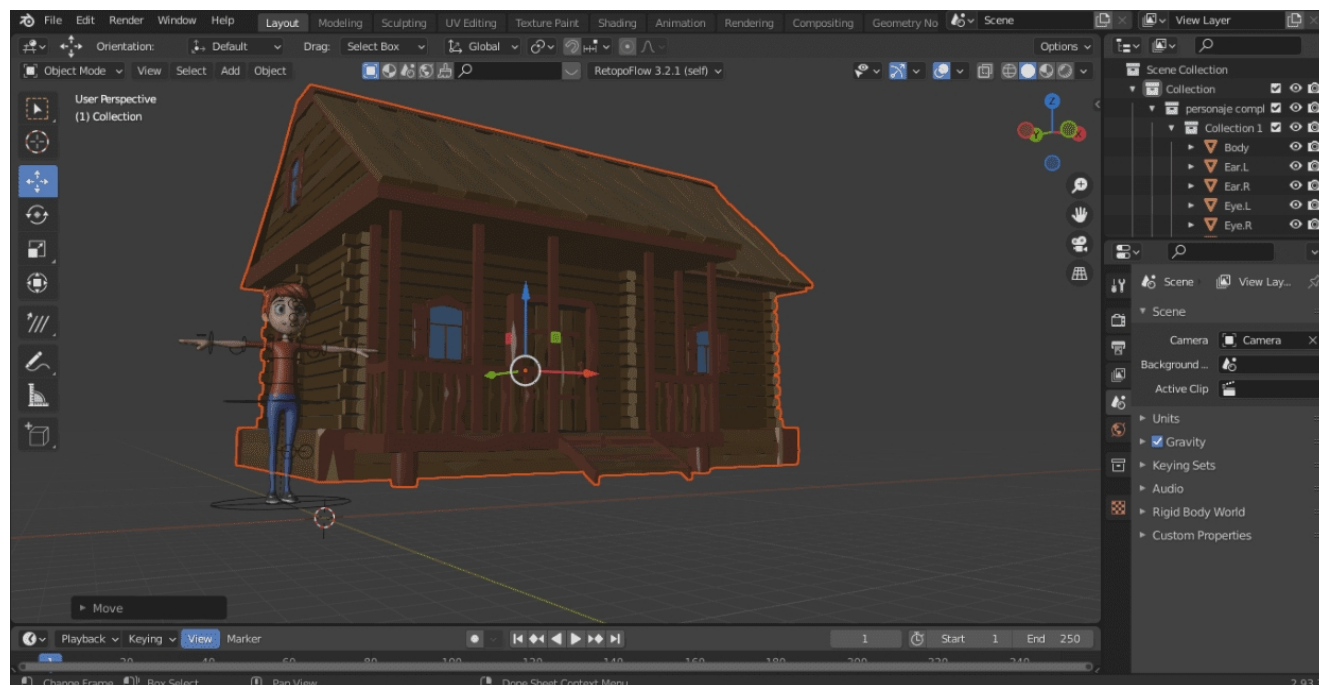
Ahora, vamos a la escena a la cual queremos integrar nuestros elementos y le damos en **file-import-fbx**.



Nota. SENA (2021).

INTEGRANDO PERSONAJE EN EL ESCENARIO

Seleccionamos el archivo y veremos cómo nos queda integrado en la escena.



Nota. SENA (2021).