



Animación 3D

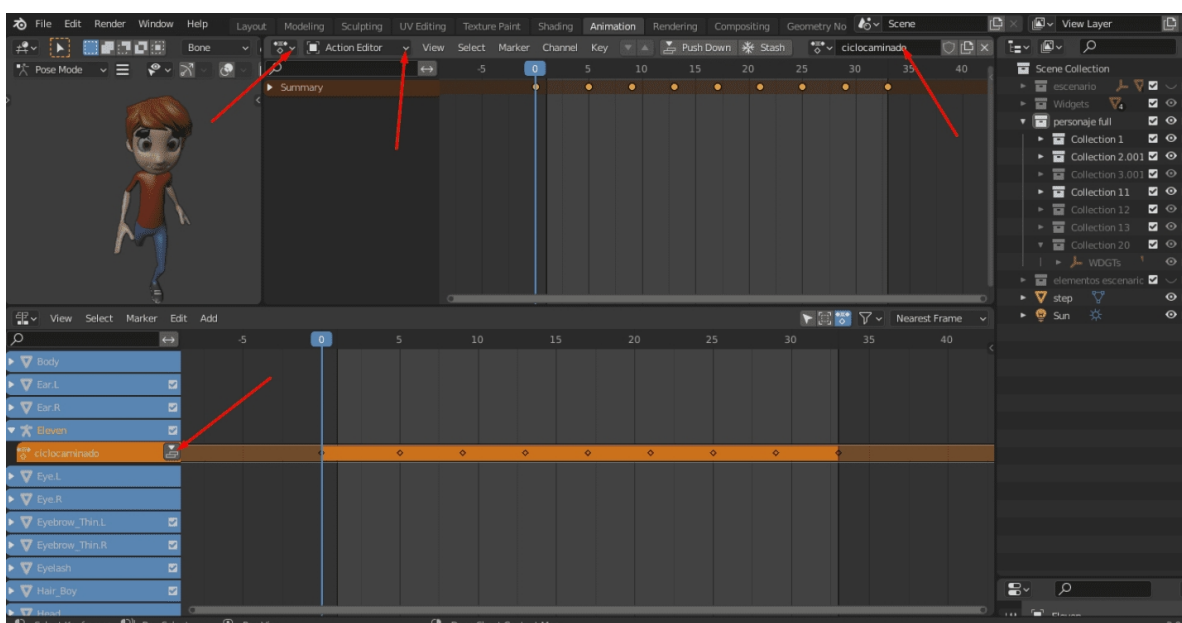
NON LINEAR ANIMATION



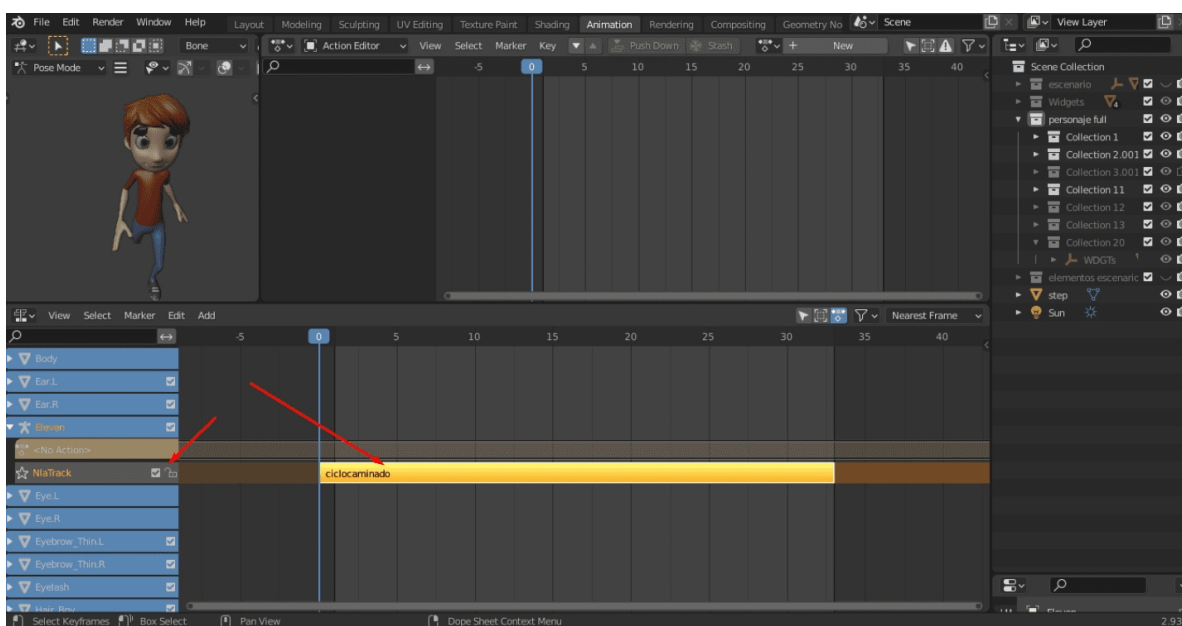
NON LINEAR ANIMATION

El paso siguiente una vez creada nuestra animación será convertirla en una especie de preset, la manera de hacerlo es entrando a la pestaña **Non Linear animation**. Y a la pestaña dope sheet.

En la pestaña dope sheet clicamos en action editor y le ponemos nombre a nuestra animación, luego en la pestaña Non Linear animation, clicamos en **push down animation**, y con esto crearemos nuestro bloque de animación.



Nota. SENA (2021).

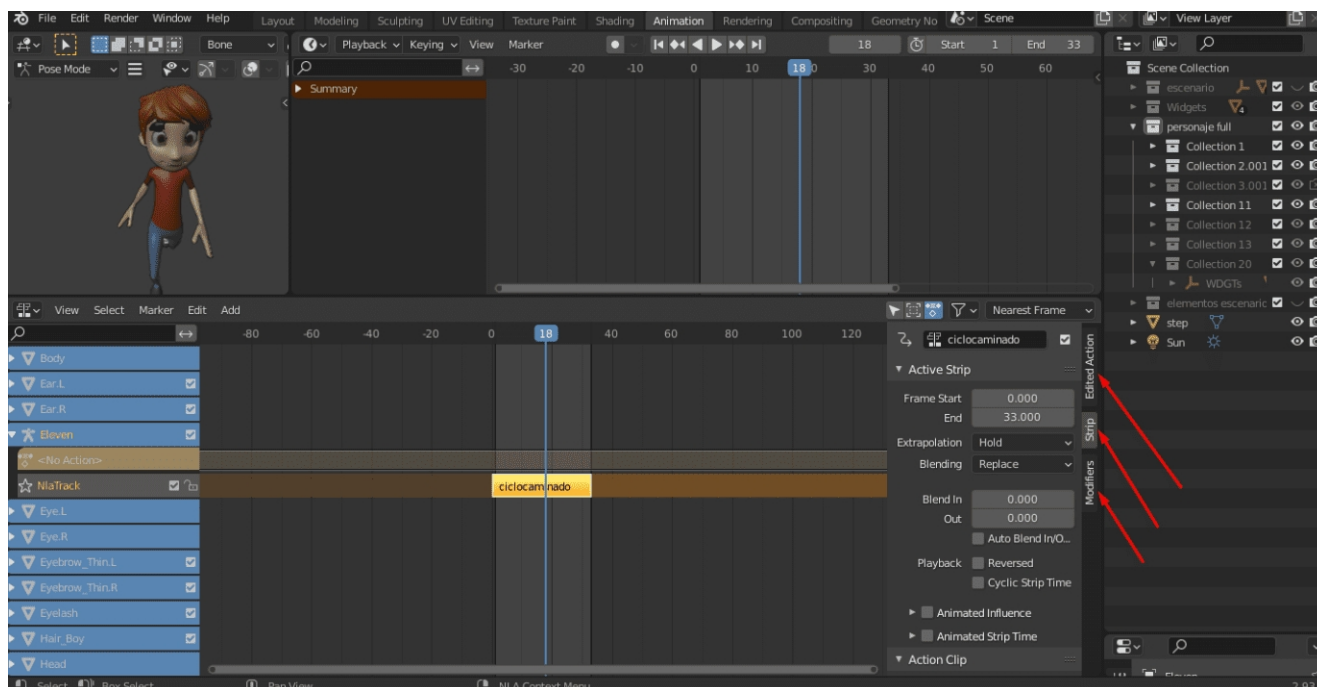




NON LINEAR ANIMATION

Teniendo este bloque de animación creado, podemos usar las herramientas en él, por ejemplo, si usamos la tecla S, nos escalará el bloque de animación, lo que se traduce en que el personaje camine a mayor velocidad o a menor velocidad.

Ahora, en la pestaña **Non Linear animation**, presionamos la tecla N para ver sus opciones de modificación, en ella podemos observar tres pestañas más que nos ayudarán a mezclar y modificar los bloques de animación.

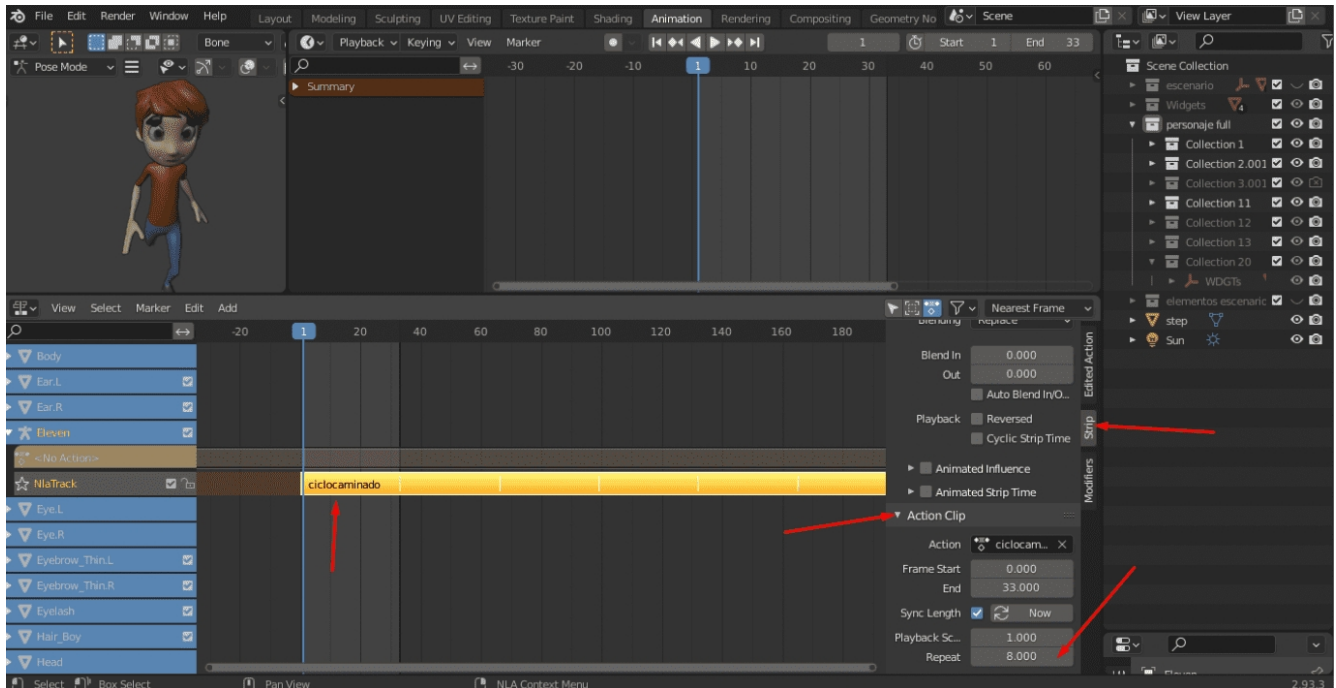


Nota. SENA (2021).



NON LINEAR ANIMATION

Si queremos repetir el ciclo de animación, vamos a la pestaña strip-action strip-repeat, que, por defecto está en 1, si lo variamos a 2 o más ese será el número de veces que se repita el ciclo de animación



Nota. SENA (2021).