

## Animación 3D

# INTERACCIÓN DE PERSONAJES CON PROPS

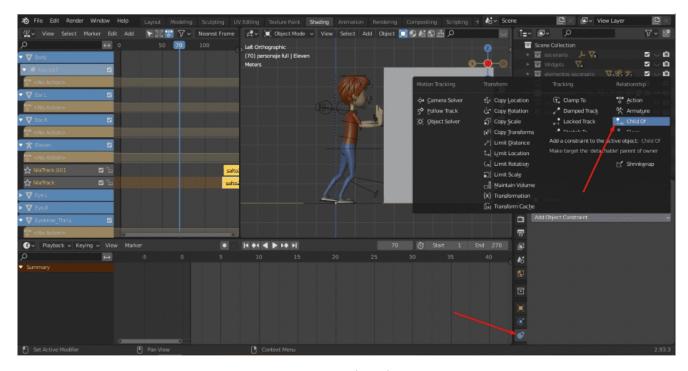


#### INTERACCIÓN DE PERSONAJES CON PROPS



En Blender disponemos de un modificador para hacer la labor de animación en la que nuestros personajes interactúan con dichos objetos, a continuación, veremos cómo utilizarlo:

Posicionamos los objetos que van a interactuar, para el caso de este ejemplo, usaremos al personaje y una caja. Vamos al icono object constrains y seleccionamos *child of* 



Nota. SENA (2021).



### INTERACCIÓN DE PERSONAJES CON PROPS



Ahora con el cuentagotas seleccionamos el *rig*, y una vez lo tengamos, seleccionamos el hueso o controlador que queremos que afecte a dicho objeto.



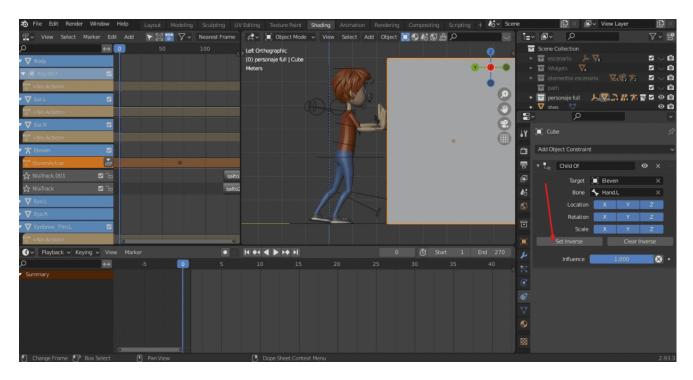
Nota. SENA (2021).



#### INTERACCIÓN DE PERSONAJES CON PROPS



El objeto se moverá de su sitio, para resolver esto, basta con clicar en set inverse, de esta manera el objeto volverá a su posición original, y estará afectado por el controlador que le fue asignado.



Nota. SENA (2021).