



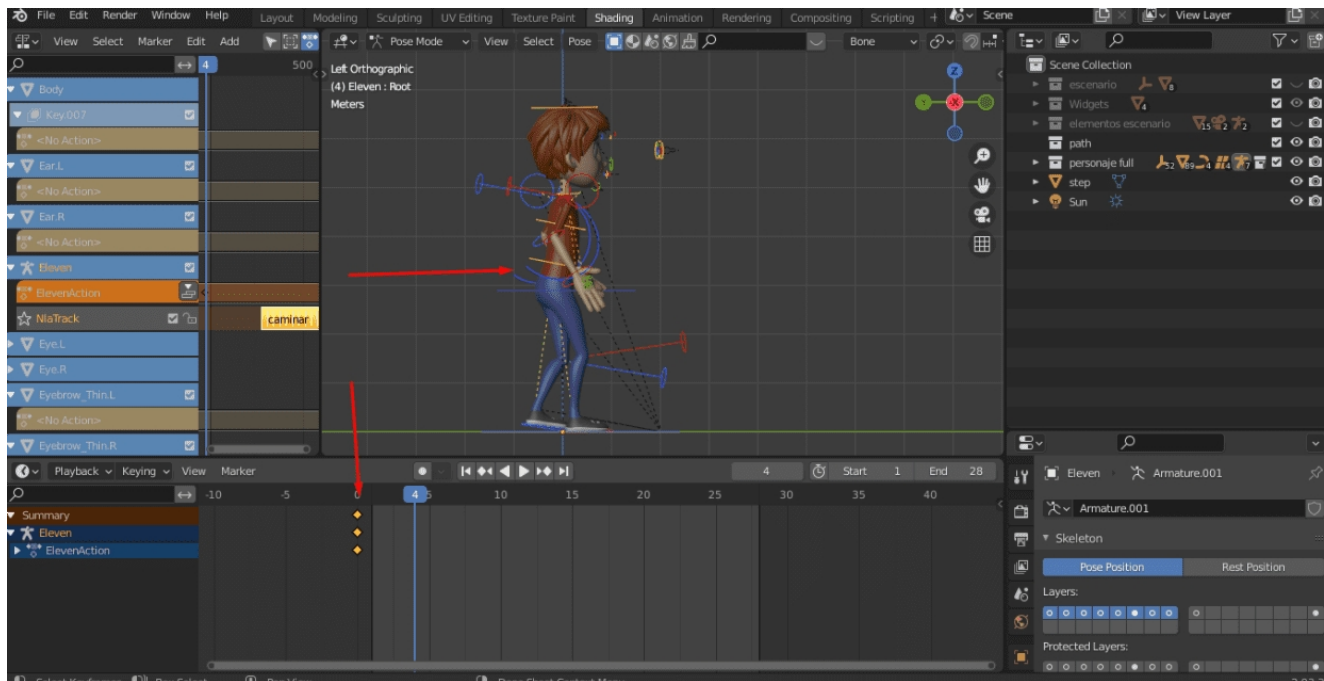
Animación 3D

SALTO



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.

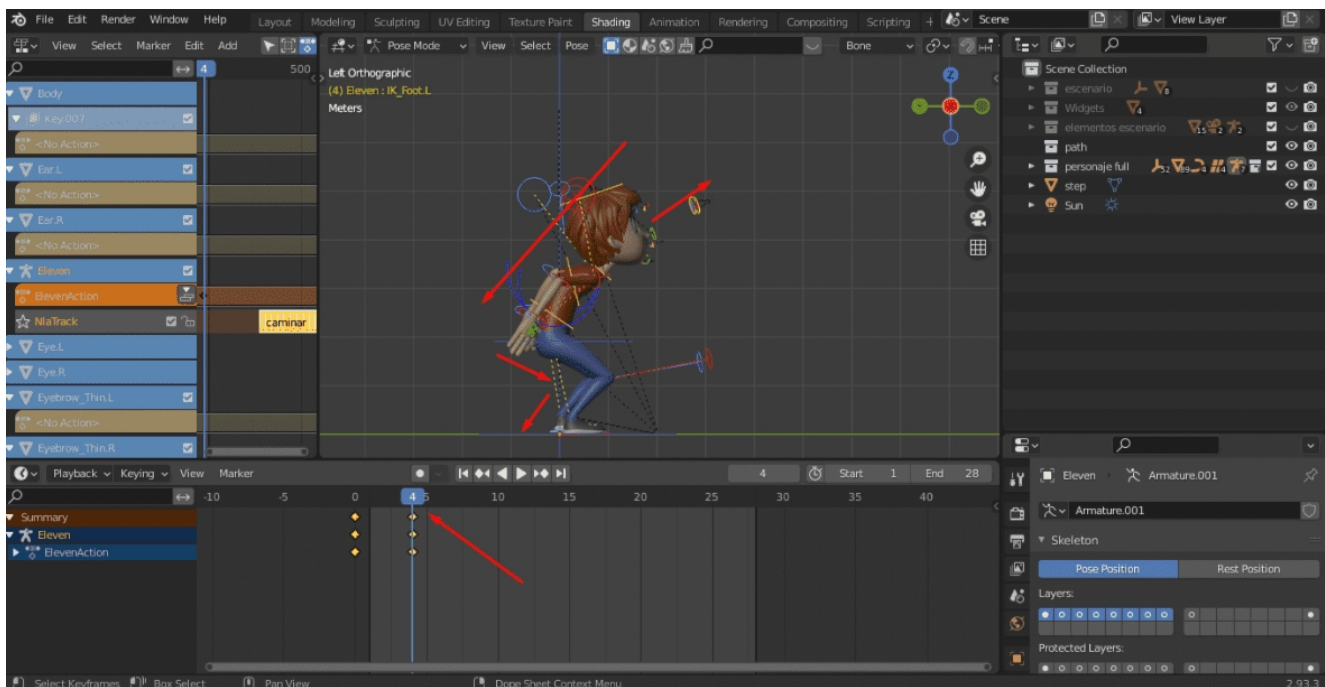


Nota. SENA (2021).



SALTO

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.

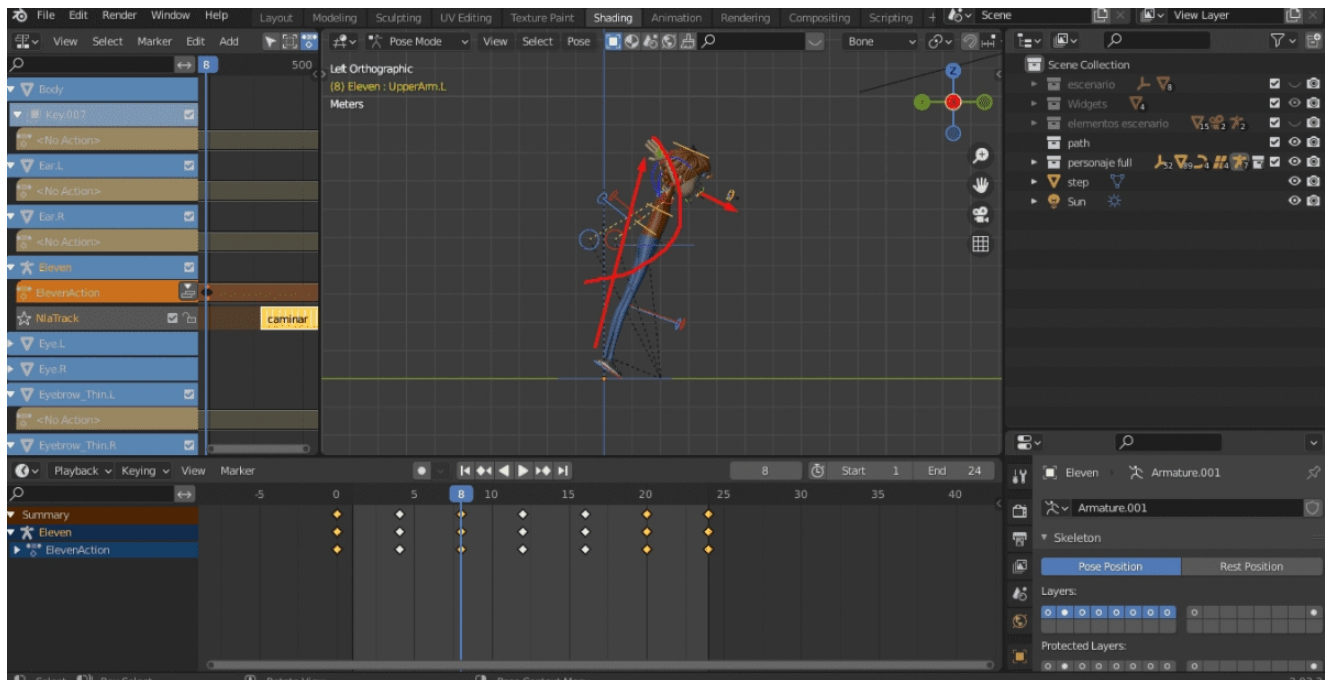


Nota. SENA (2021).



SALTO

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.

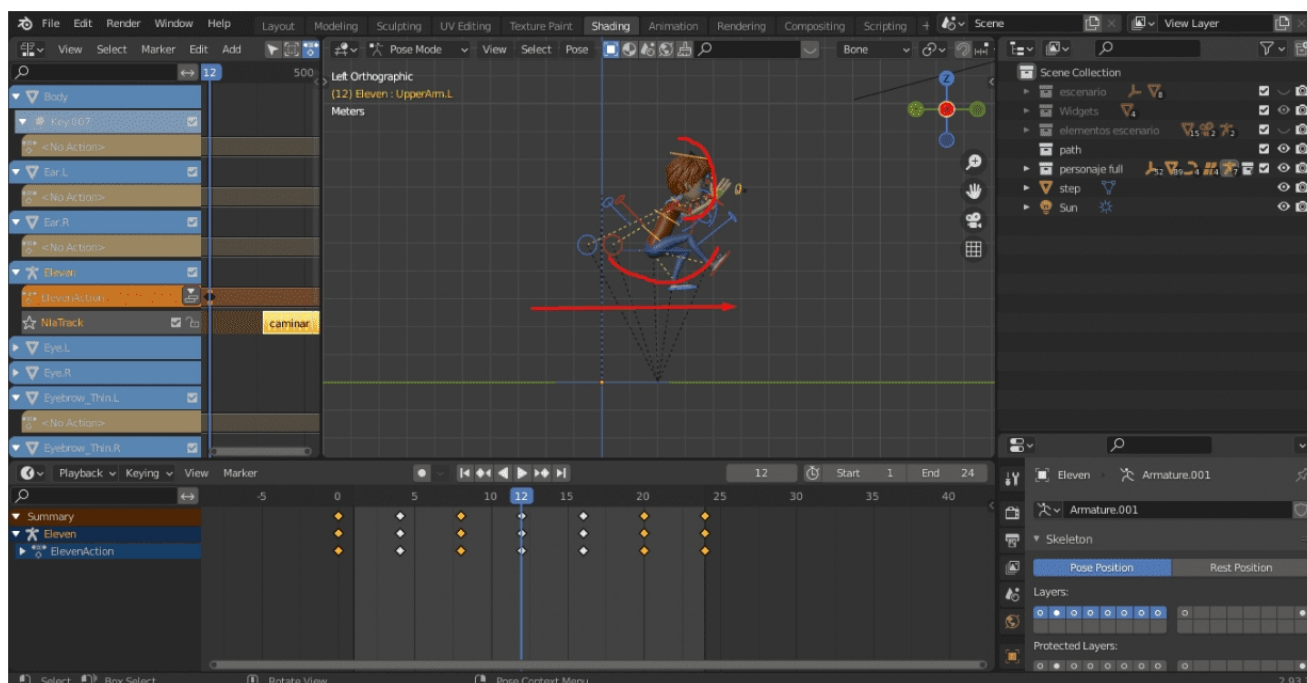


Nota. SENA (2021).



SALTO

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

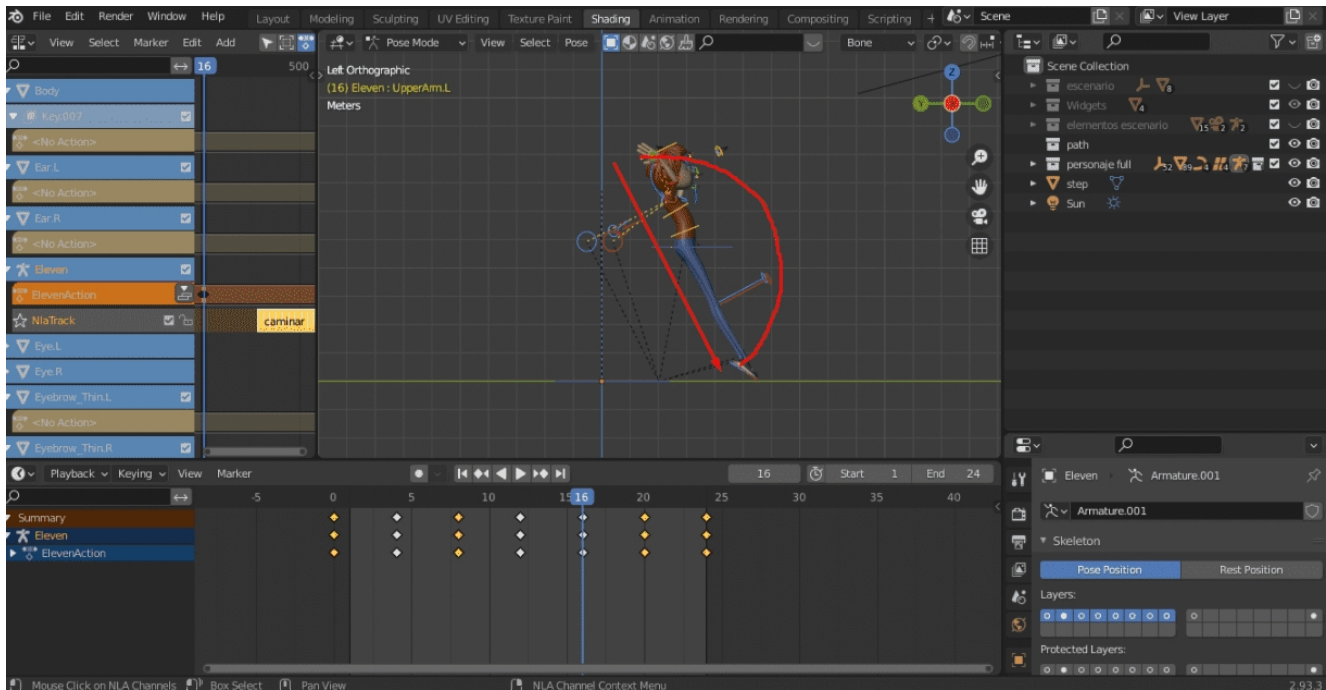


Nota. SENA (2021).



SALTO

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

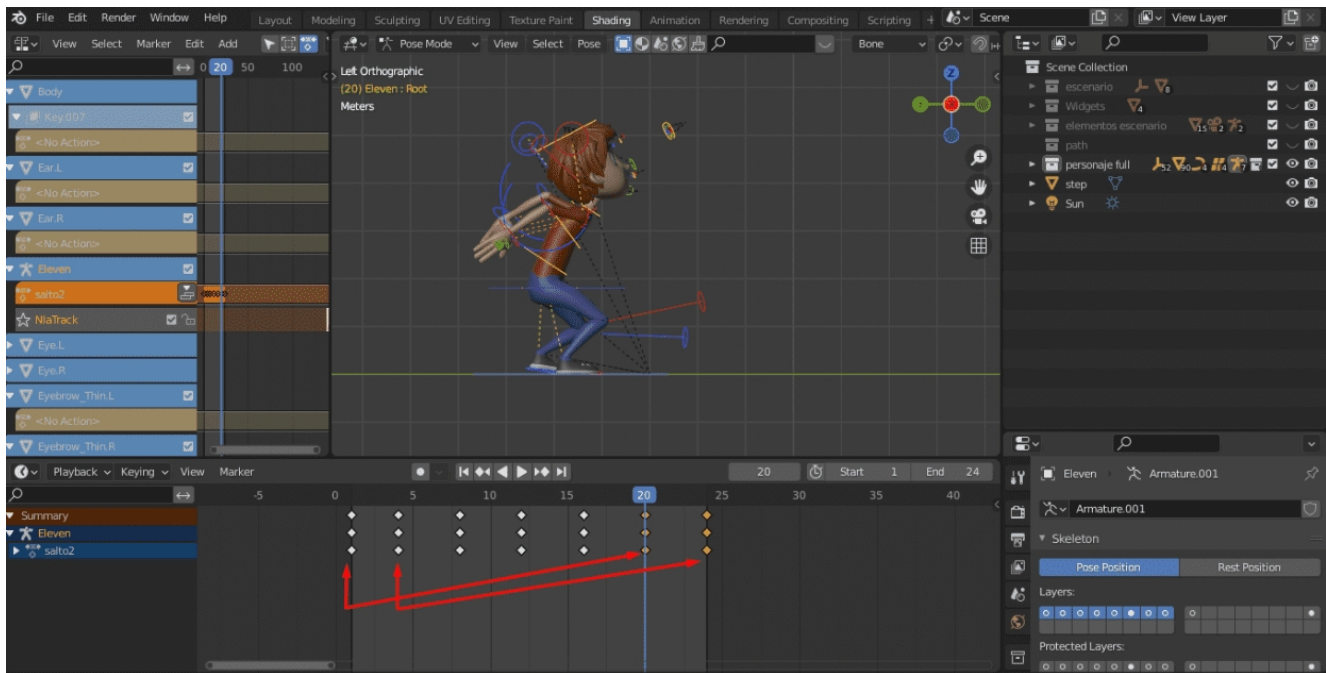


Nota. SENA (2021).



SALTO

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



Nota. SENA (2021).