

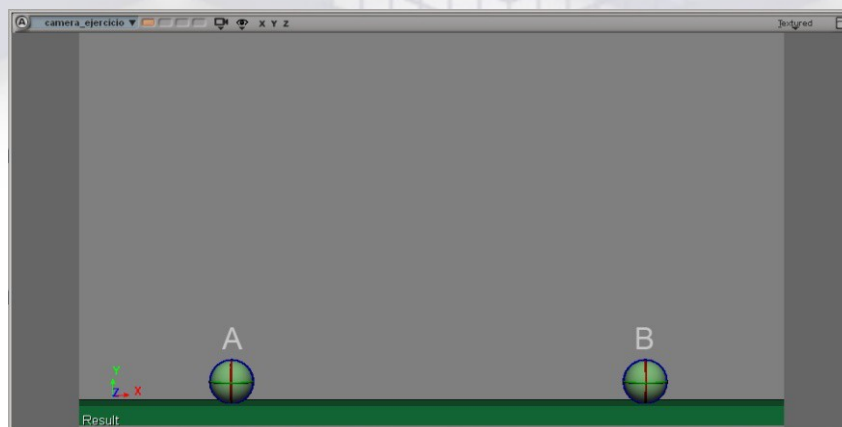


Práctica 2: Curvas de movimiento

Ejercicio 01: pelota rodando...

En el siguiente ejercicio haremos rodar nuestra pelota por la superficie, desde el punto A al punto B, usaremos únicamente las curvas para este ejercicio, y solo existirá dos claves en la animación, la de dichos puntos.

- Uniforme
- Aceleración
- Desaceleración
- Aceleración y desaceleración





Práctica 2: Curvas de movimiento

Ejercicio 02: salto de coche

En este ejercicio, vamos a animar un cochecito que salta una rampa:

- Arranca
- Acelera
- Sube la rampa
- Salta por los aires
- Cae del otro lado de la rampa
- Frena y se para





Práctica 2: Curvas de movimiento

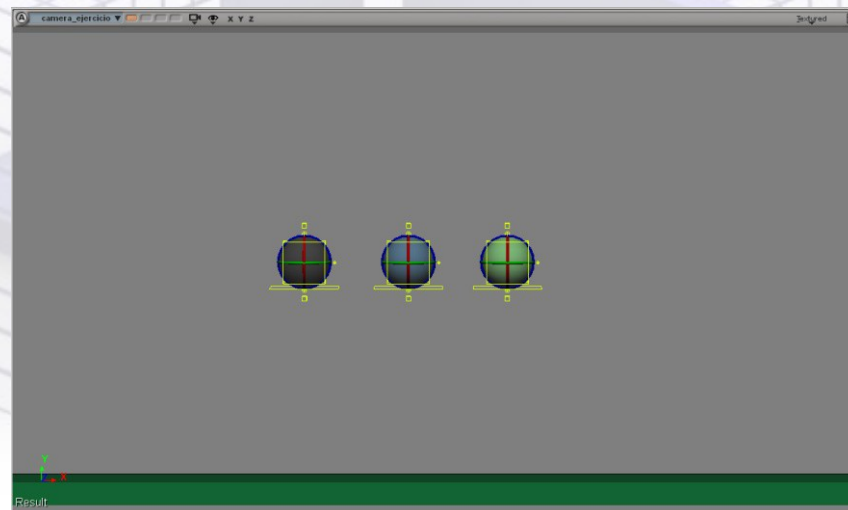
Ejercicio 03: Pelota botando

En el siguiente ejercicio debemos conseguir transmitir de que material está compuesto cada pelota.

- Dejar caer al mismo tiempo.
- Rebota con el suelo

Nota:

Tened en cuenta que la pelota_1 es más flexible que las otras dos, y que la pelota_3 es mas rígida que las otras dos.



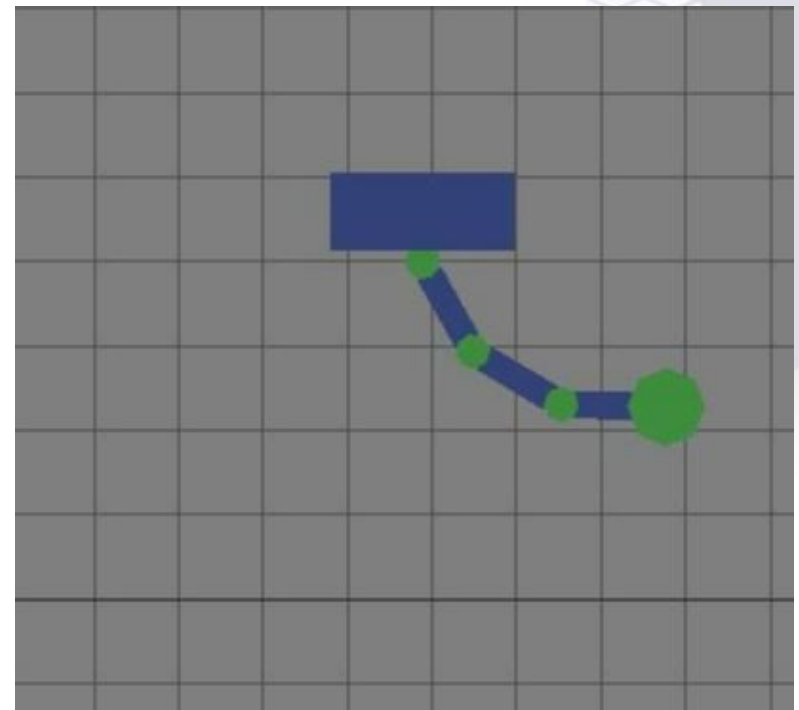


Práctica 2: Curvas de movimiento

Ejercicio 04: overlapping y follow through. Montacargas

Con este ejercicio se aplicaran los principios explicados de un montacargas que se mueve de un lado a otro.

Explicación del ejercicio : Tendréis que aplicar los conceptos de overlap y follow through en la cadena que tiene el "montacargas"





Práctica 2: Curvas de movimiento

Ejercicio 05: Bola con cola

Vamos a aplicar lo que hemos aprendido hoy...

Vamos a coger la pelota botando del ejercicio 1 y :

- Le vamos a dar un desplazamiento hacia delante
- Le vamos a aplicar *Squash and Stretch*
- Vamos a ponerle *Overlap y Follow Through* en una especie de cola

From "Cartoon Animation" by Preston Blair

