

Práctica 7. Animación con modelos jerárquicos

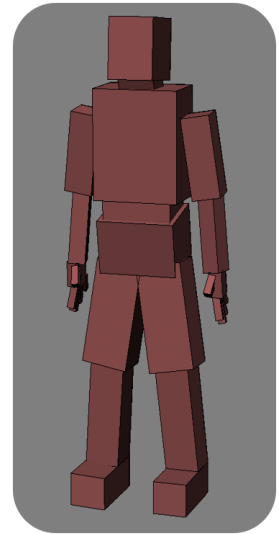
Creación de modelo jerárquico sencillo, poses y animación

1. Crear un personaje con cubos (en pose neutra)

- Solo usar la primitiva *cubo*
- Duplicando el cubo las veces necesarias
- Trasladando/Rotando/Escalando
- Modificando el pivote
- Podemos aplicar modificadores para dar más forma a las partes

2. Colocar el modelo anterior en una pose seleccionada (usando jerarquías)

- Sobre el personaje, crear las dependencias jerárquicas necesarias (piensa bien quién es 'padre' de quién)
- Pon a tu personaje en una nueva pose. Busca de nuevo alguna imagen que te sirva de referencia y entrégala junto al fichero MAX.



3. Utilización de cinemática directa e inversa

- Utilizando las utilidades **BIPED** (*Character Studio*) o **CAT** (*Character Animation Toolkit*) que incorpora *3DSMax*, crear un personaje y posarlo utilizando los controles para cinemática directa e inversa que nos ofrecen, tal y como se ha explicado en clase de prácticas. Buscar alguna imagen que sirva de referencia para la pose que se defina, e incluirla en la entrega.

Documentación sobre utilidades para animación de personajes en 3ds Max

- Desde la pose 'base' del modelo, animar el personaje:

1. Moviendo un brazo diciendo 'adios'
2. Limpiando una mesa con la mano

En cada uno de los casos anteriores, ¿qué crees que es mejor utilizar, cinemática directa (FK) o inversa (IK)?

Escribir la respuesta en un documento de texto e incluirlo en la entrega.

