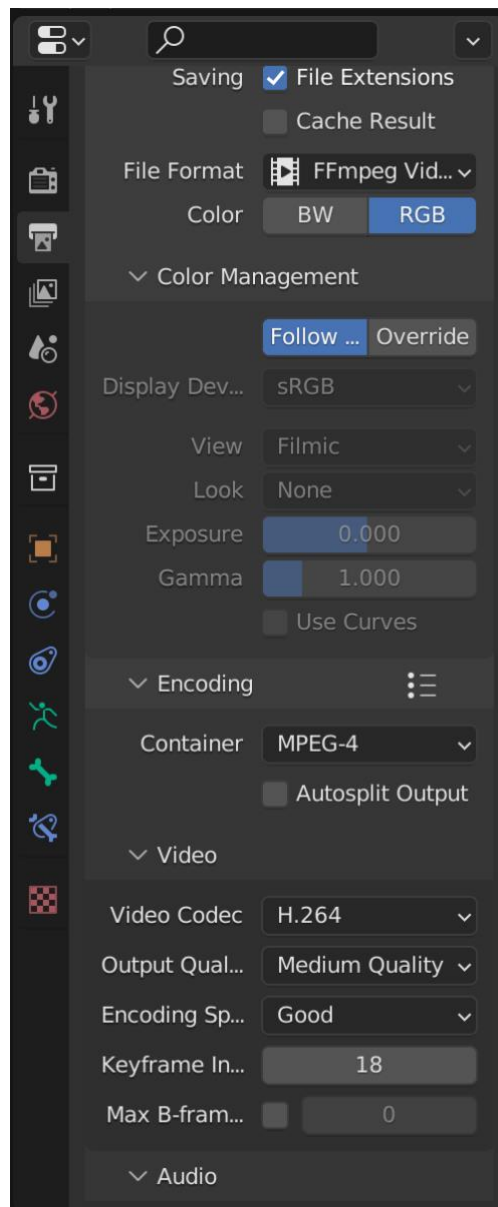


Documentación Animación

Diógenes Grajales Corona

1. Abrimos el modelo en Blender
2. Permitimos que se ejecuten los scripts de Python
3. Vamos a la pestaña de animación y utilizamos G para mover y R para rotar el objeto que hayamos seleccionado en Pose Mode
4. Cada que definamos una pose, nos vamos al timeline de la parte inferior de la pantalla y movemos la barra de tiempo al lugar deseado y ponemos insert keyframe en la parte del modelo que hayamos modificado
5. Tendremos que ir al menú lateral derecho e ir a la sección de Output Properties y configuramos de la siguiente manera para renderizar a video. Nota: se debe configurar el path al cual se exportará la animación



6. Nos movemos a la sección de Render y seleccionamos render animation. Dejamos que se termine el proceso y tendremos un mp4 con la animación lista. Nota: si el dispositivo en el cual se renderizará cuenta con tarjeta gráfica dedicada, configurar que se utilizará en la sección de render properties en el menú lateral derecho antes de realizar el paso 6

Ejemplo de resultado en Unity/Blender/Animations/Test1

