



## LABORATORIO 12

Videojuegos, Diseño, Programación  
*Animaciones*

### 1. Pre-Laboratorio

- Investigar:
  1. Animación por Keyframes.
  2. Animación por Motion Capture.
  3. Animación Stop-motion
- Investigar según su herramienta de trabajo como agregar animaciones 2D, 3D. Recomendado probar ejemplos antes del laboratorio.
- Traer animaciones para integrar en su juego, estas pueden venir desde cualquier fuente que le este disponible.

### 2. Introducción

Animación es el proceso de crear la apariencia de movimiento y cambios de forma mostrando rápidamente una secuencia de imágenes estáticas que difieren muy poco entre unas y otras. Los animadores son artistas que se especializan en la creación de animación.

La mayoría de los juegos modernos tienen algún objeto o personaje que necesita ser animado. La excepción en esto esta en juegos de carreras, simuladores o puzzles (e incluso en estos algunos detalles podrían estar animados) [1, p. 381].

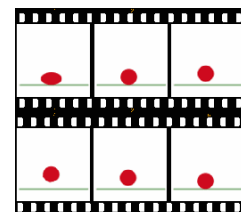


Figura 1: Cuadros de animación de una pelota rebotando.

### 3. Actividad

Continuando con el laboratorio anterior durante esta actividad seguimos agregando assets al juego.

- Durante esta actividad se debe agregar toda clase de assets de arte, texturas, modelos, sonido, etc, se debe remplazar todos los *placeholder* por sus verdaderas representaciones.
- Debe incluir distintas animaciones a variadas acciones y/o eventos realizados tanto por el jugador principal como por los actores en el mundo de juego.
- Debe incluir distintas animaciones a variados objetos que considere animados existentes en el mundo de juego.
- Enlazar eventos y acciones a sonidos y/o efectos visuales que vea necesario.

### Referencias

- [1] BETHKE, E. *Game Development and Production*. Wordware Game Developer's Library, 2003.