



Universidad
Tecmilenio®

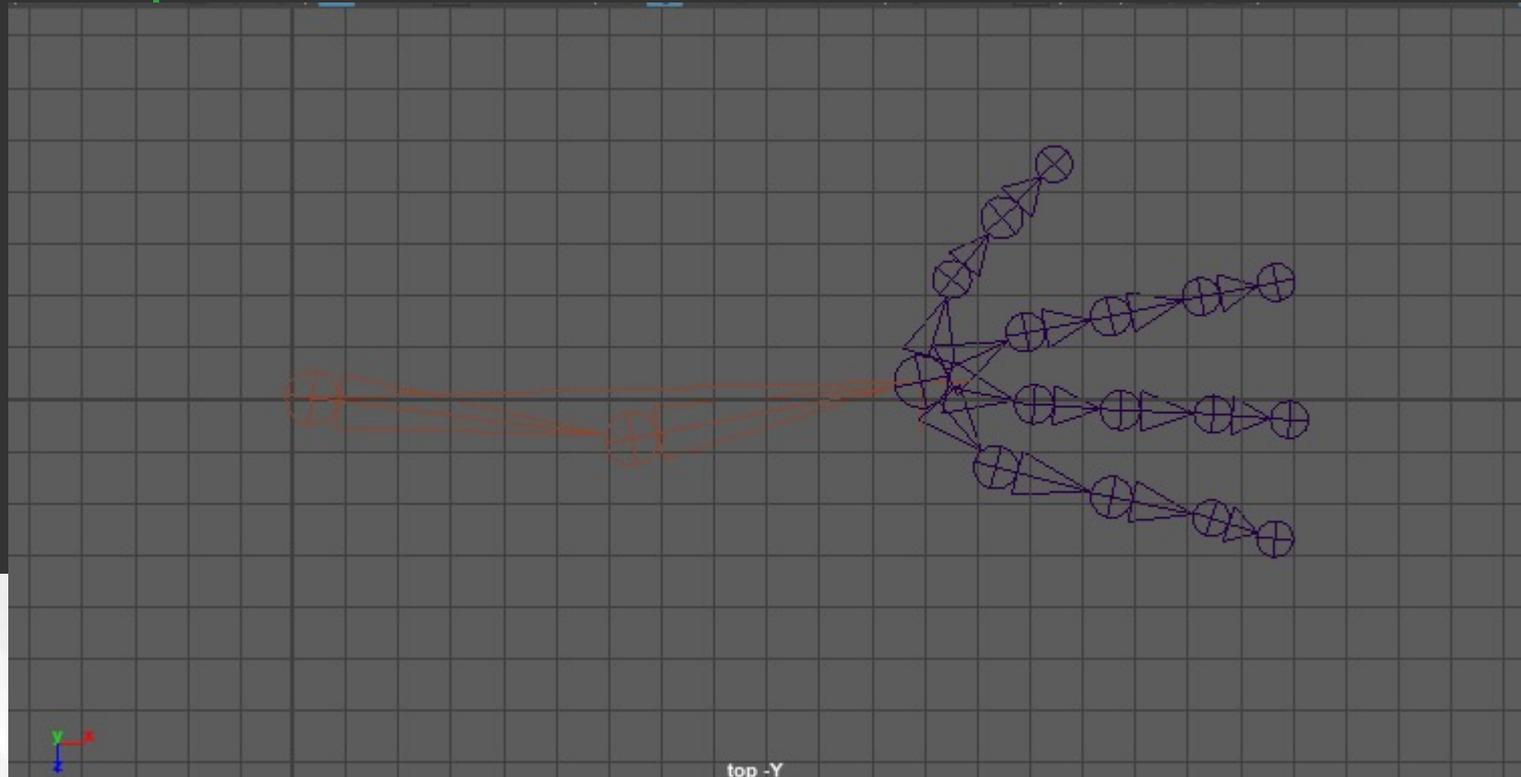


Animación Digital 3D

Sistemas IK / FK

Semana 11

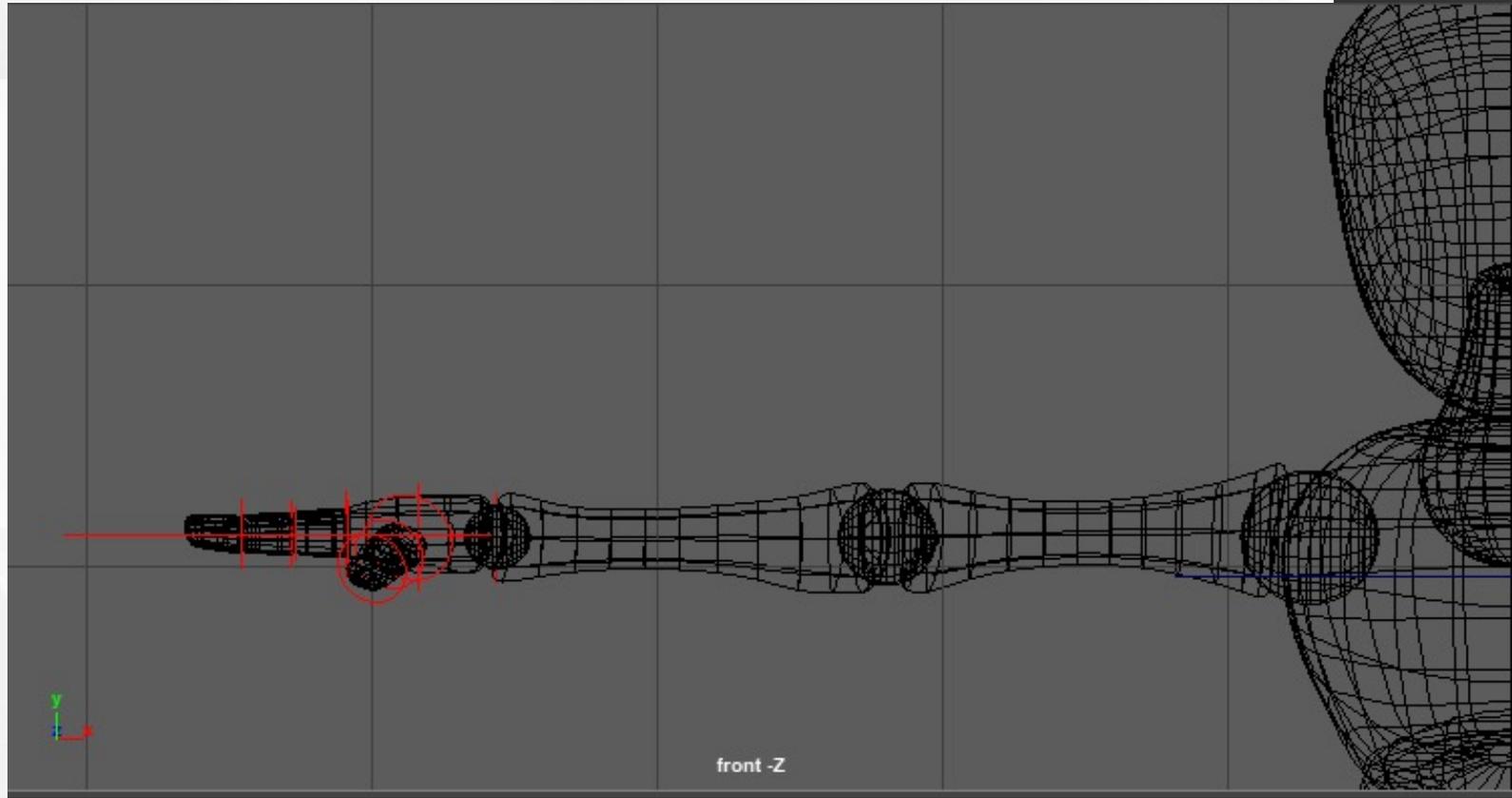




Teniendo en cuenta cómo se mueven los objetos, tienes la posibilidad de crear sistemas que permitan la movilidad, dependiendo de dónde inicia el movimiento.

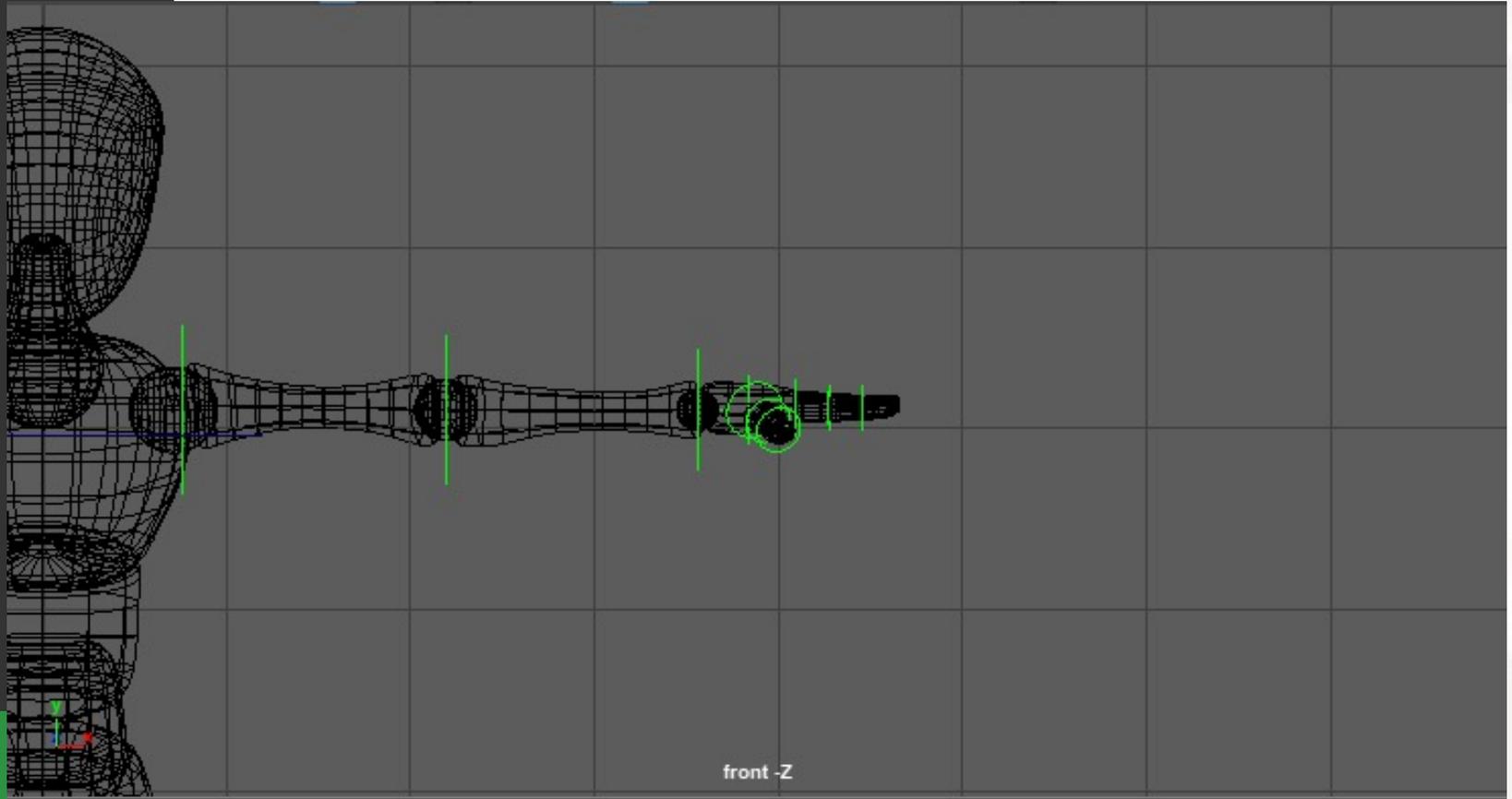


Inverse Kinematics



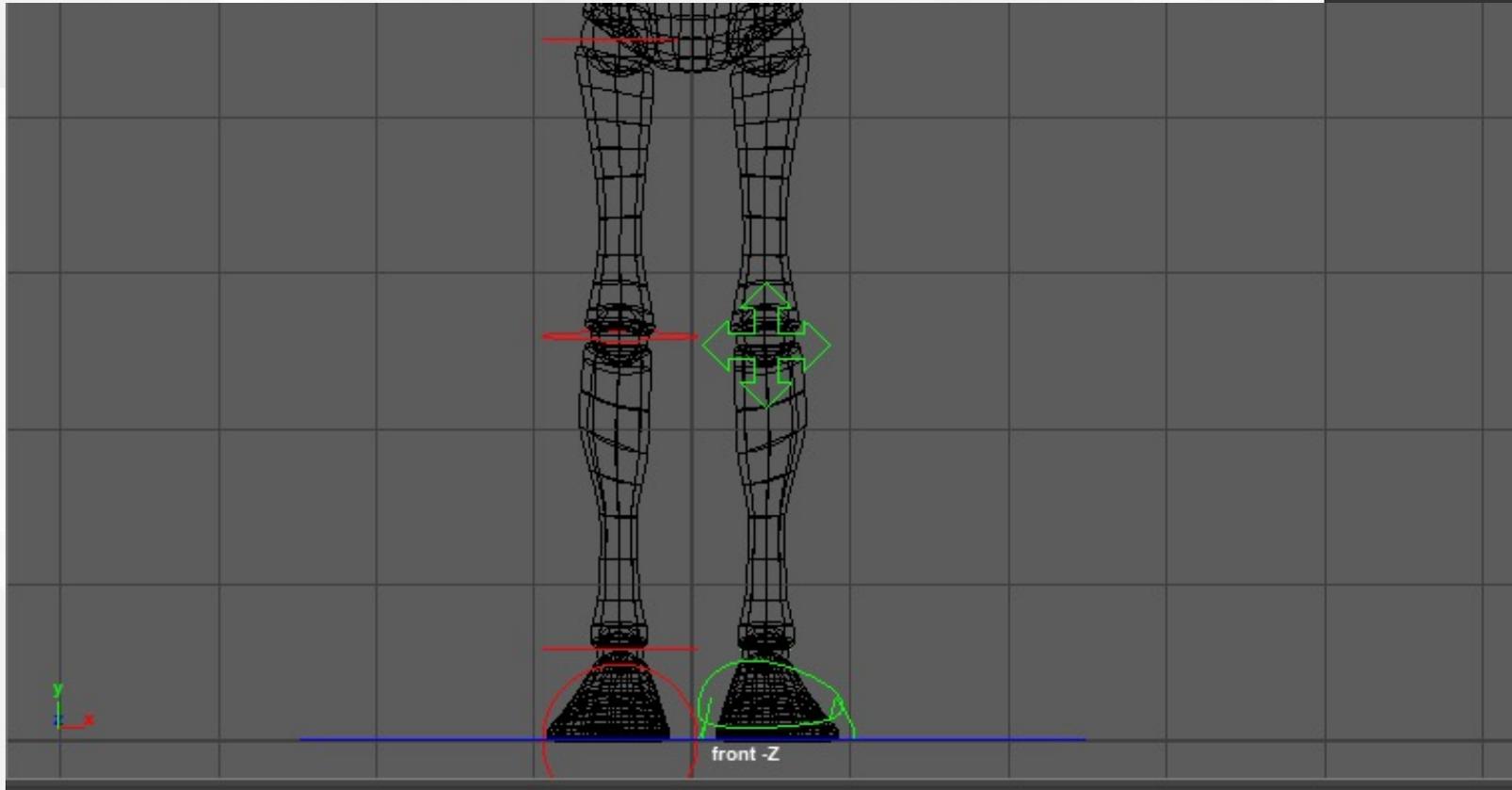


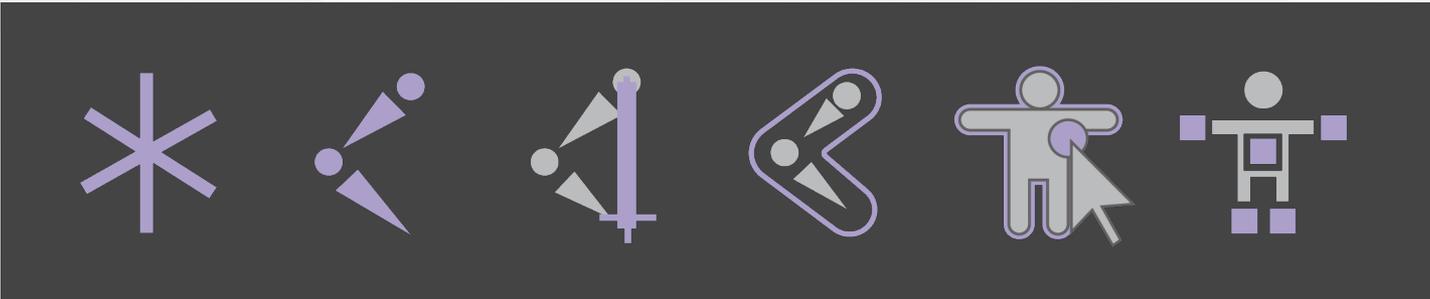
Forward kinematics



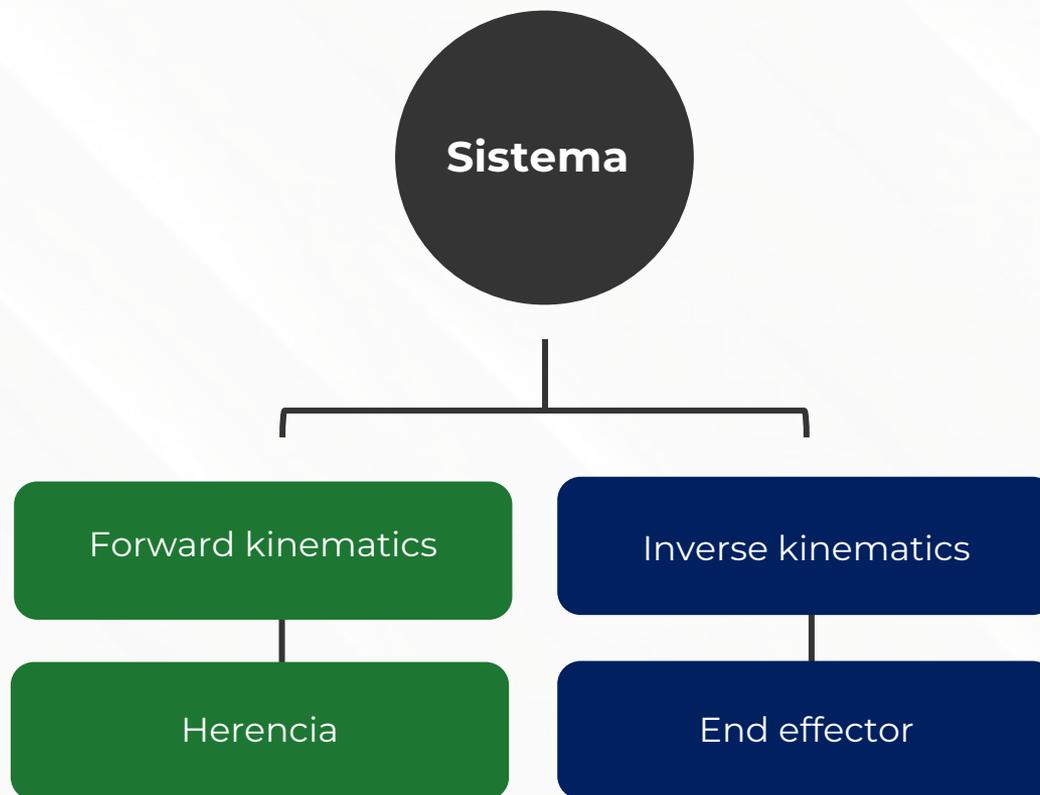


IK o FK





¿Qué ventajas conlleva utilizar IK en las extremidades de nuestro personaje?



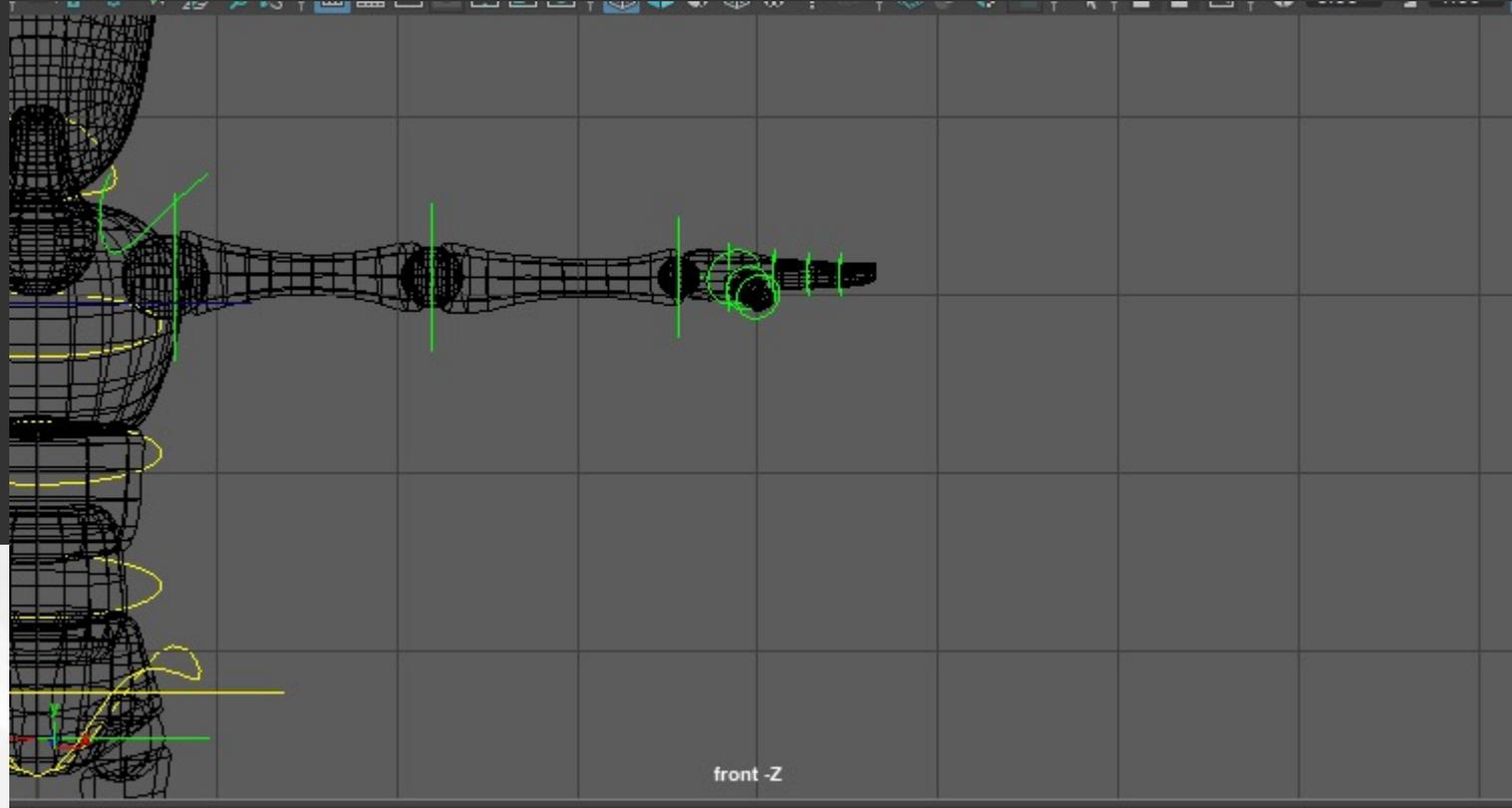


Animación Digital 3D

Control Rig

Semana 11

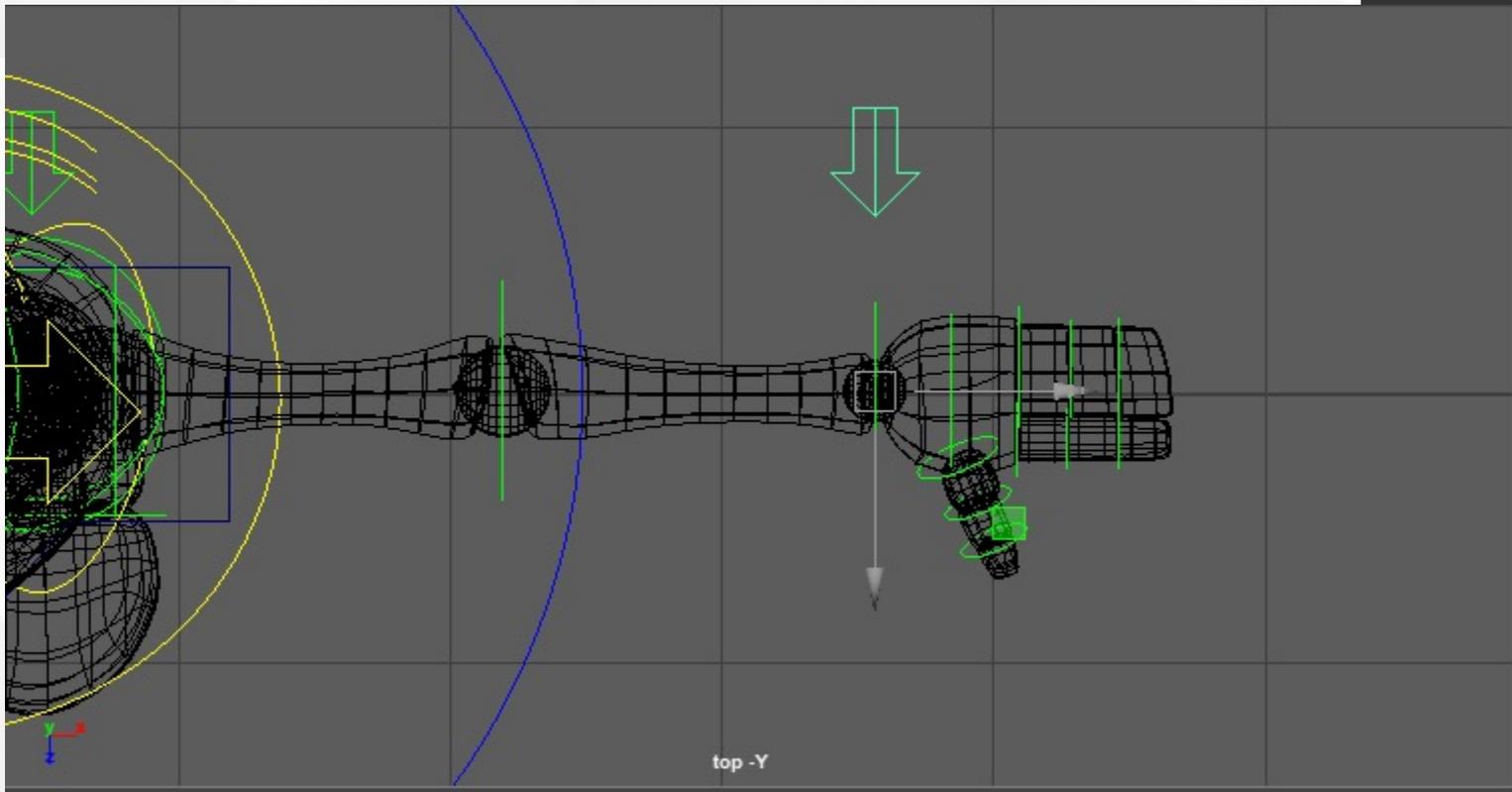




Una forma de controlar los *joints* sin interferir directamente con ellos, y de una manera más sencilla al manipularse, son los controladores (las curvas que rodean a los modelos).

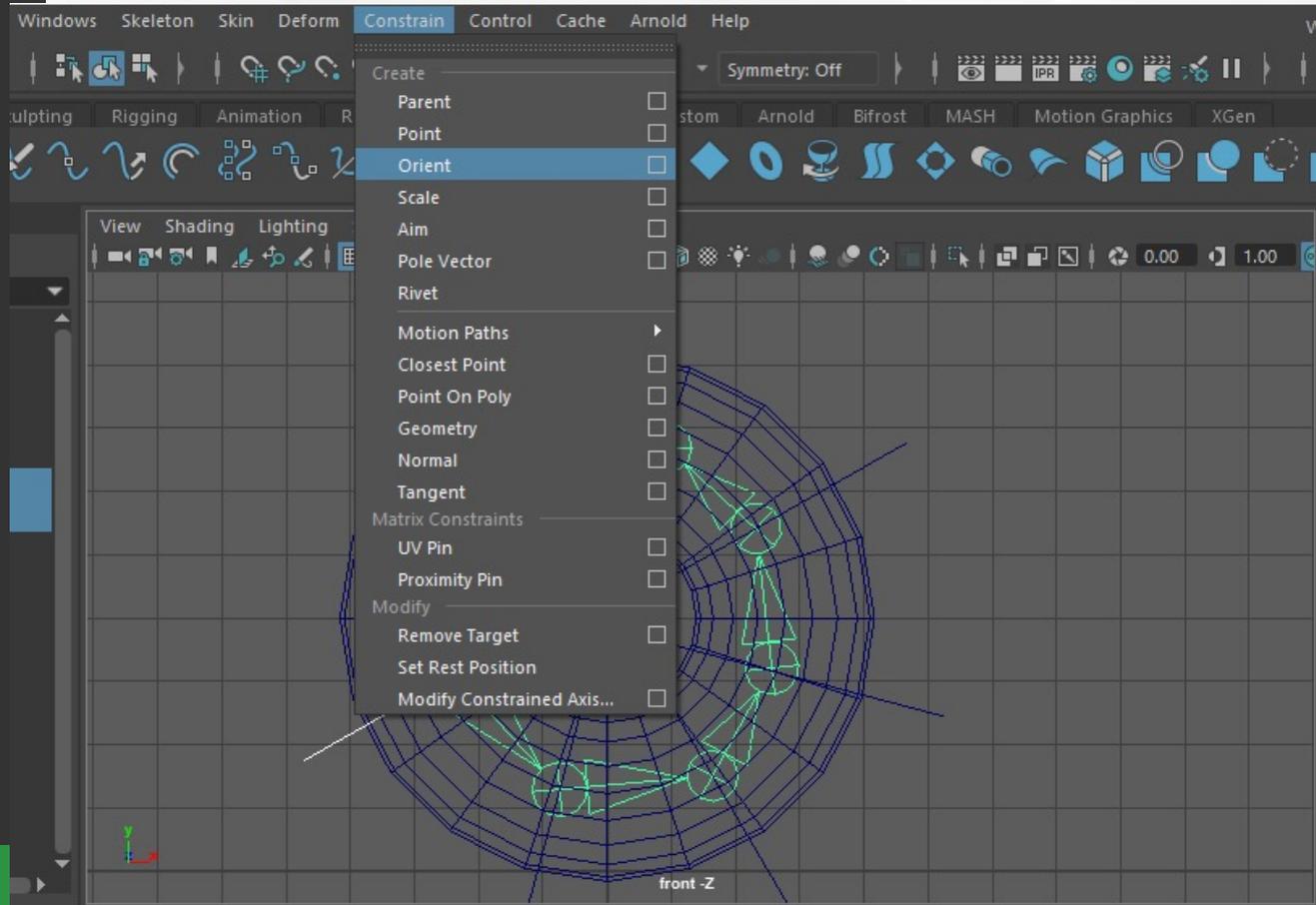


Controladores



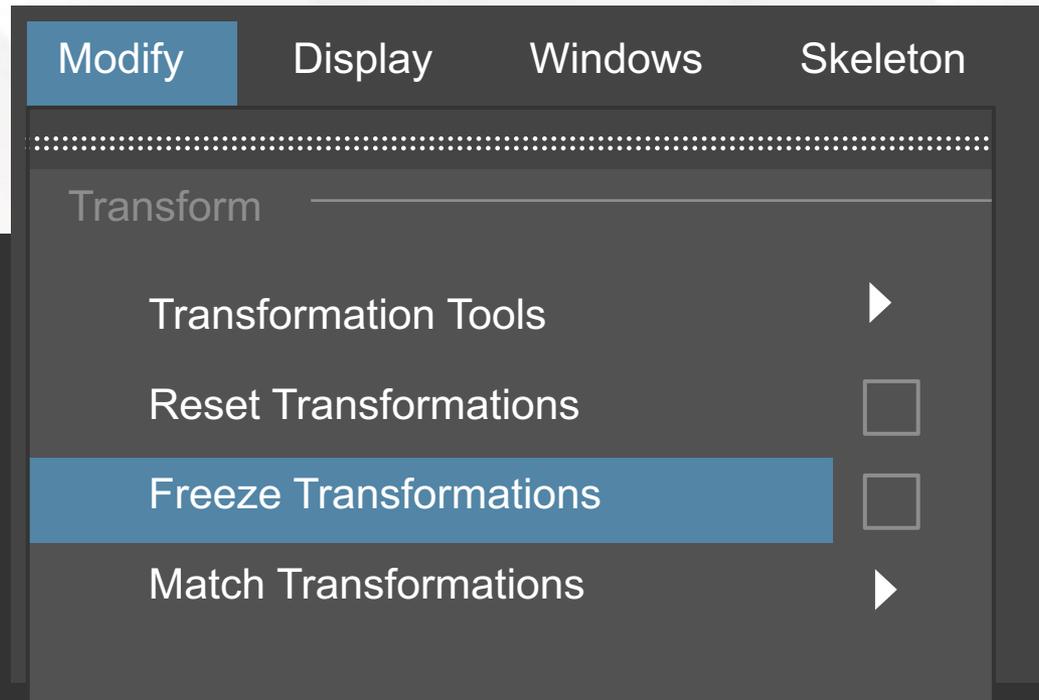


Constrains



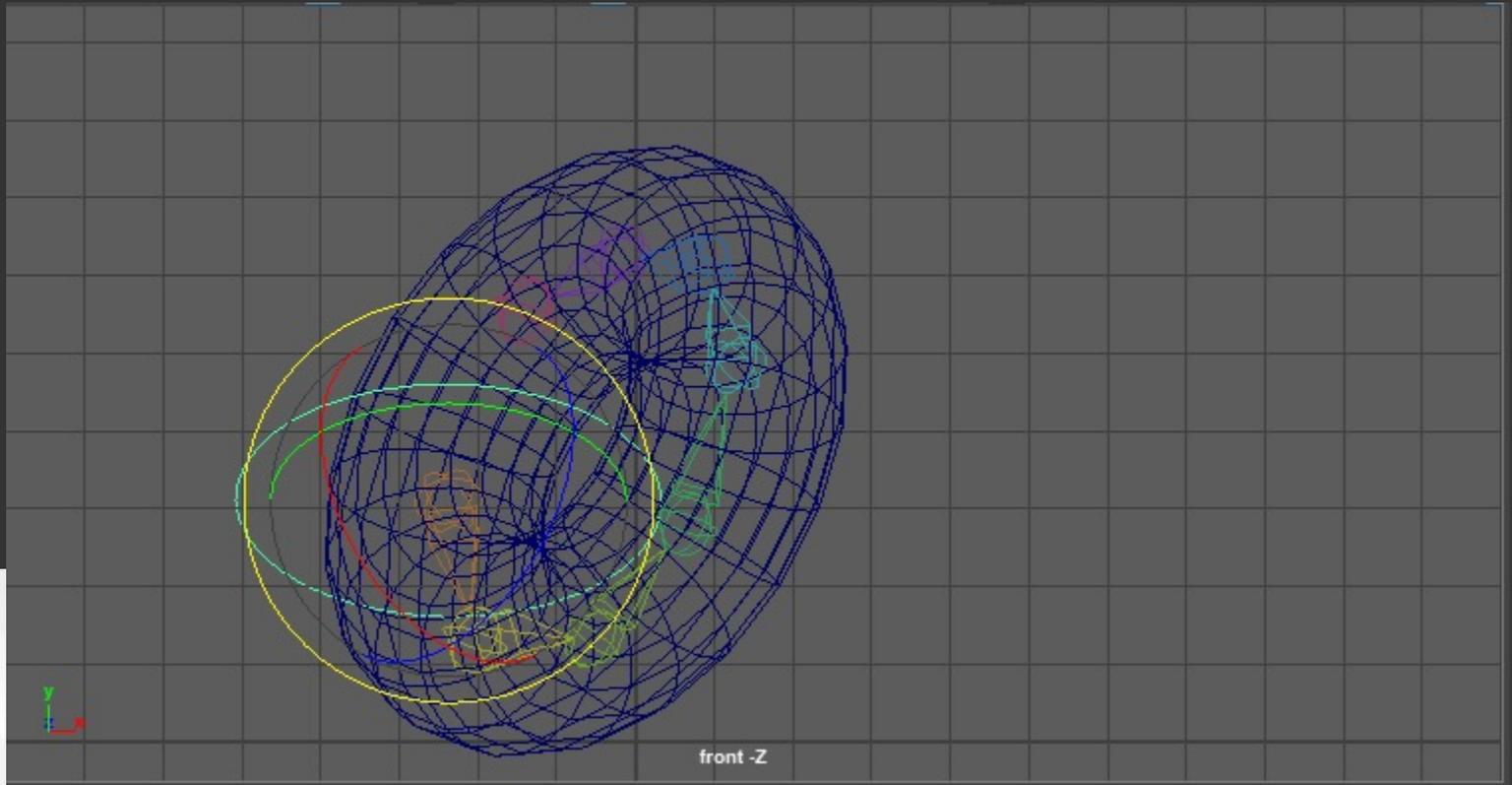


Freeze transformations - Controladores

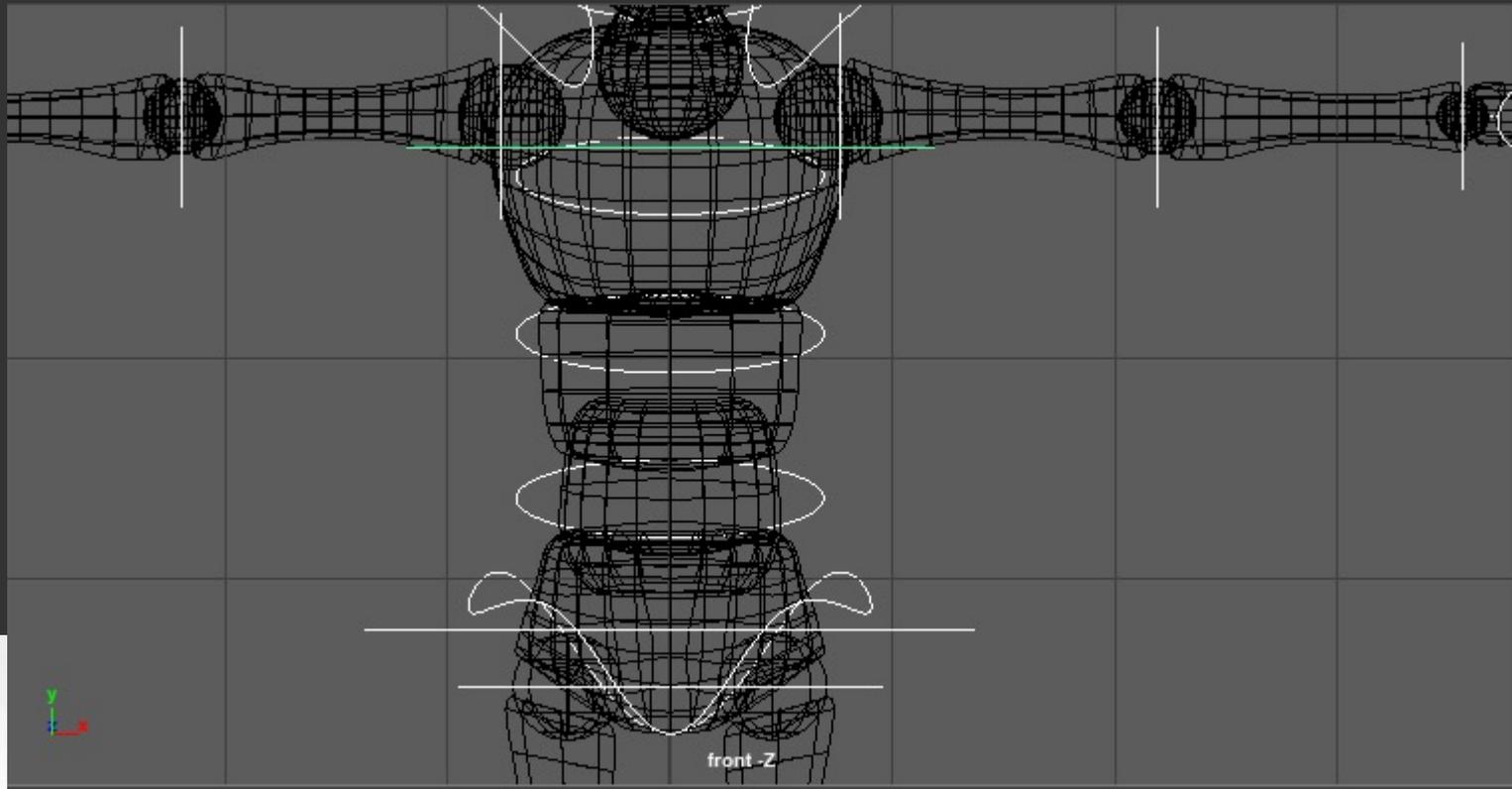




Responde a la siguiente pregunta:



¿Cómo crearías una conexión entre el controlador y el joint, para que el modelo solo tenga cambios en rotación cuando se mueva el controlador?



Los controladores se utilizan como curvas, pero son una parte esencial en el manejo de los modelos, haciendo más sencillo el proceso de animación y definiendo nuestro rig.

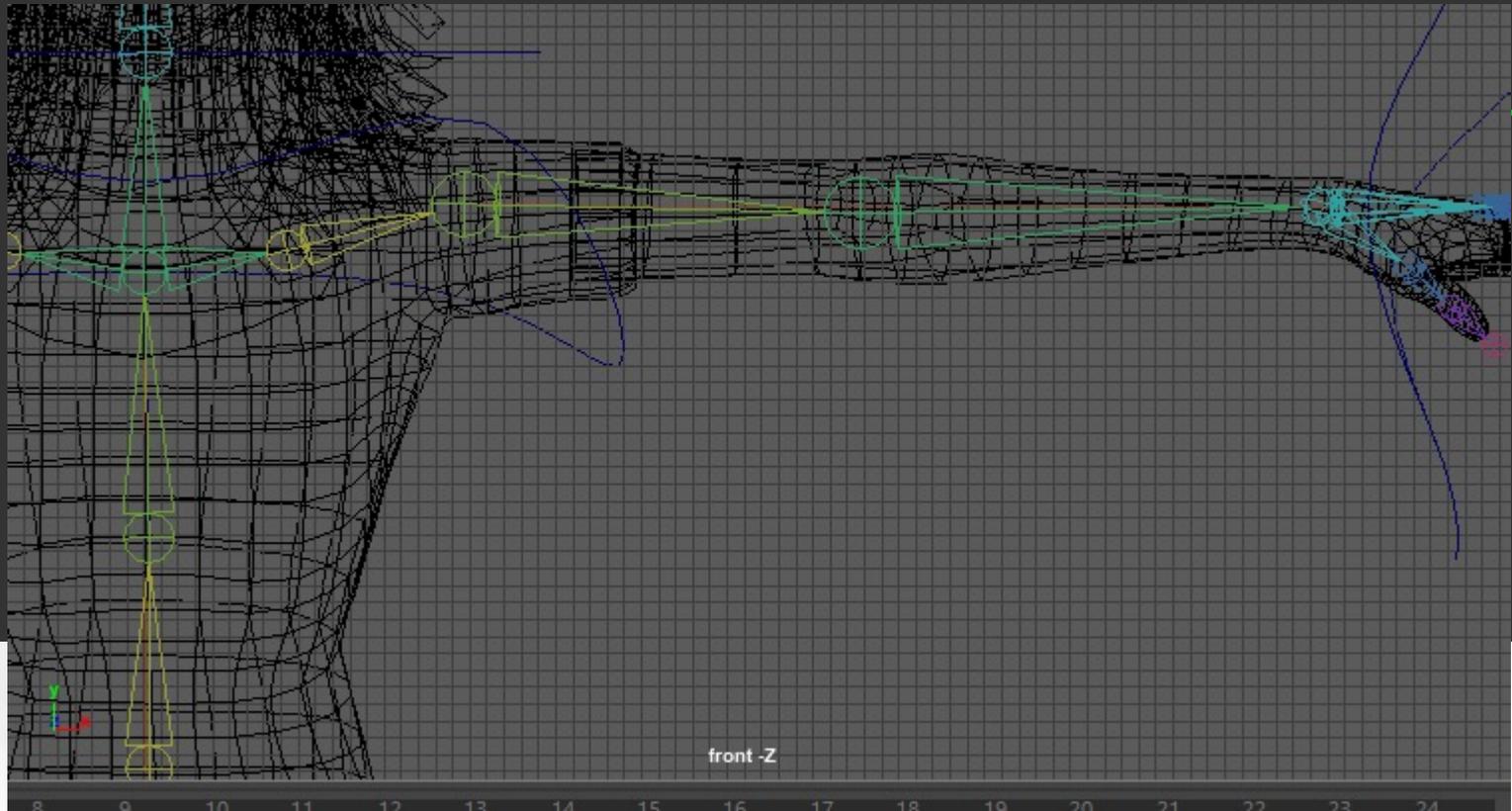


Animación Digital 3D

Proceso de skinning y
weight painting

Semana 11

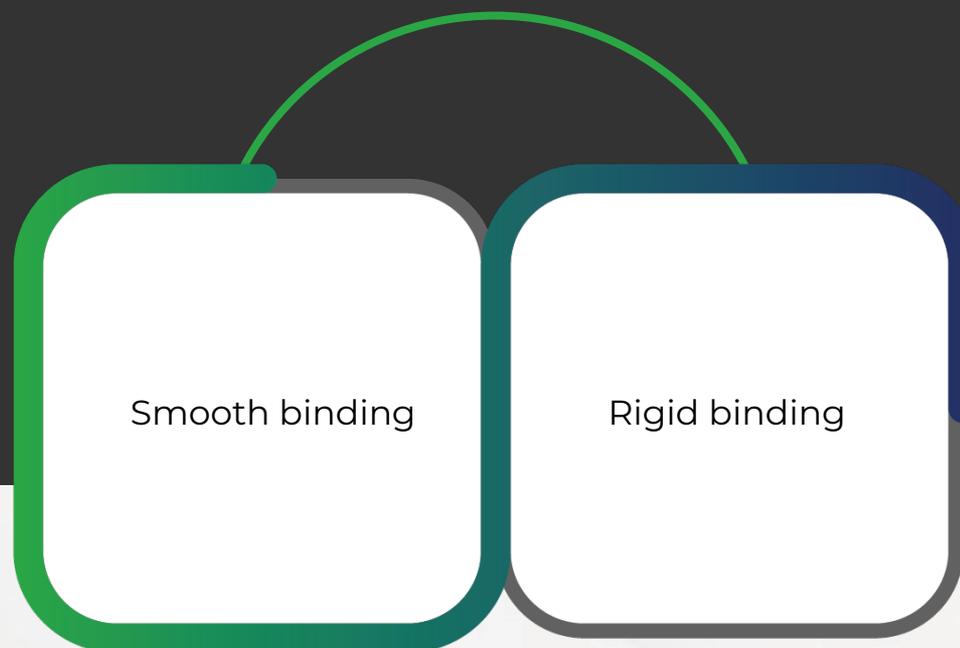




Es importante distribuir la influencia que tiene el esqueleto sobre el modelo, para mejorar el movimiento y tener mayor definición entre las áreas que afectan cada uno de los huesos.



Técnicas de skinning

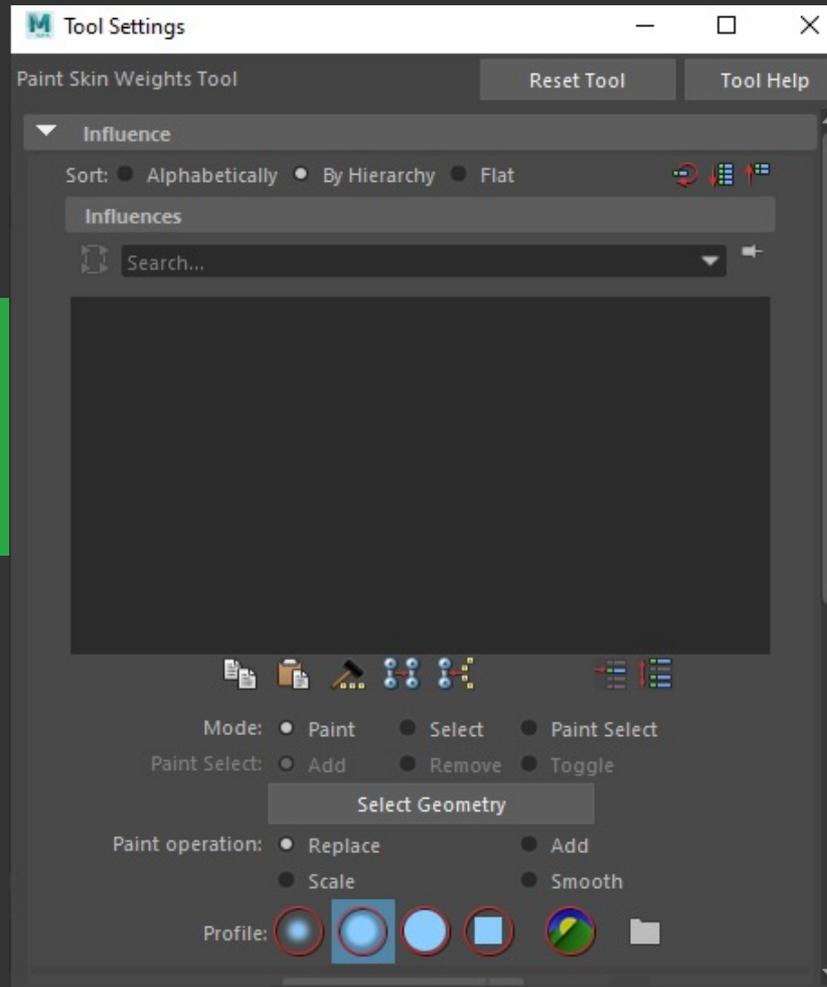


Smooth binding

Rigid binding

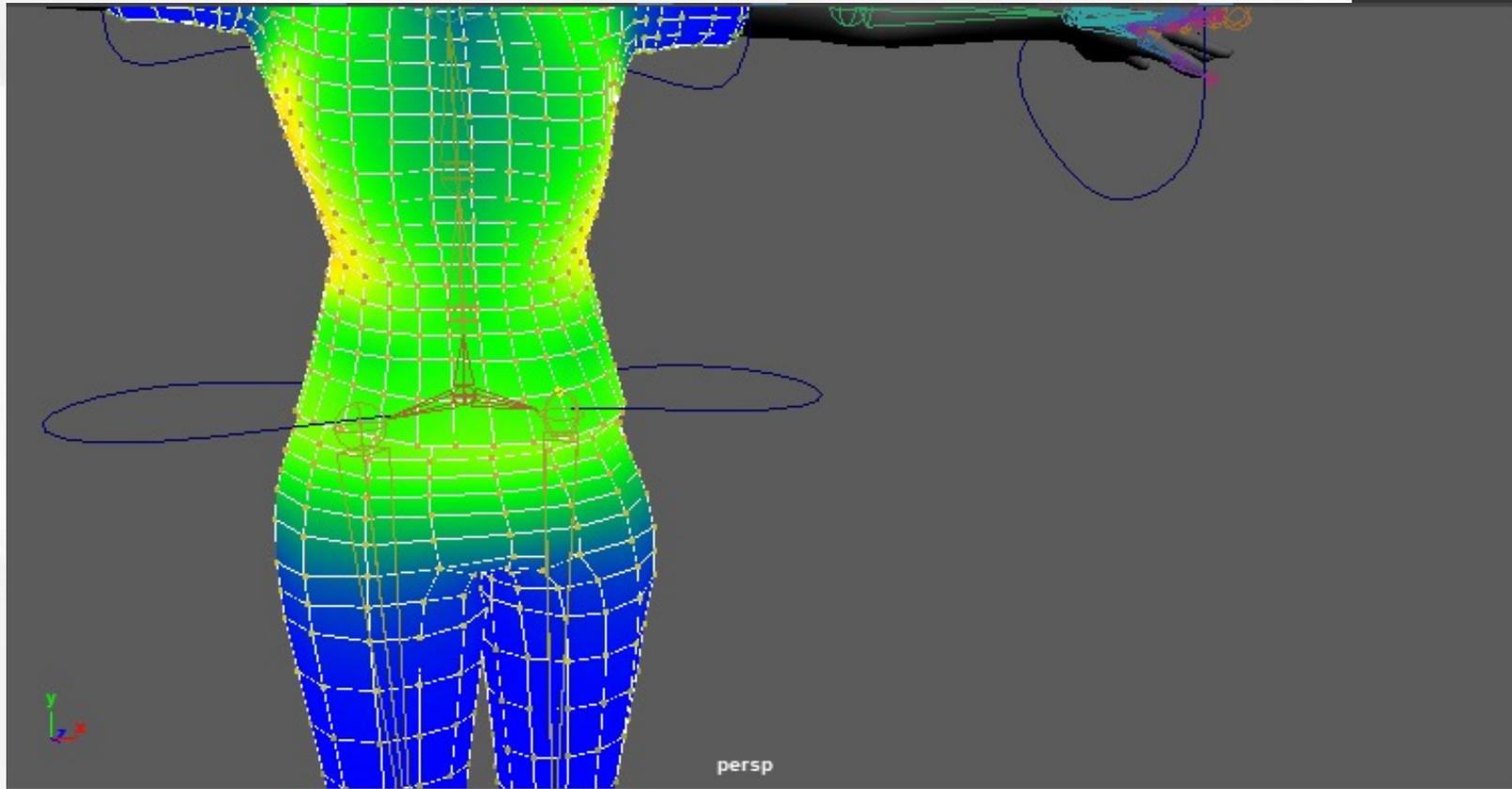


Paint skin weight



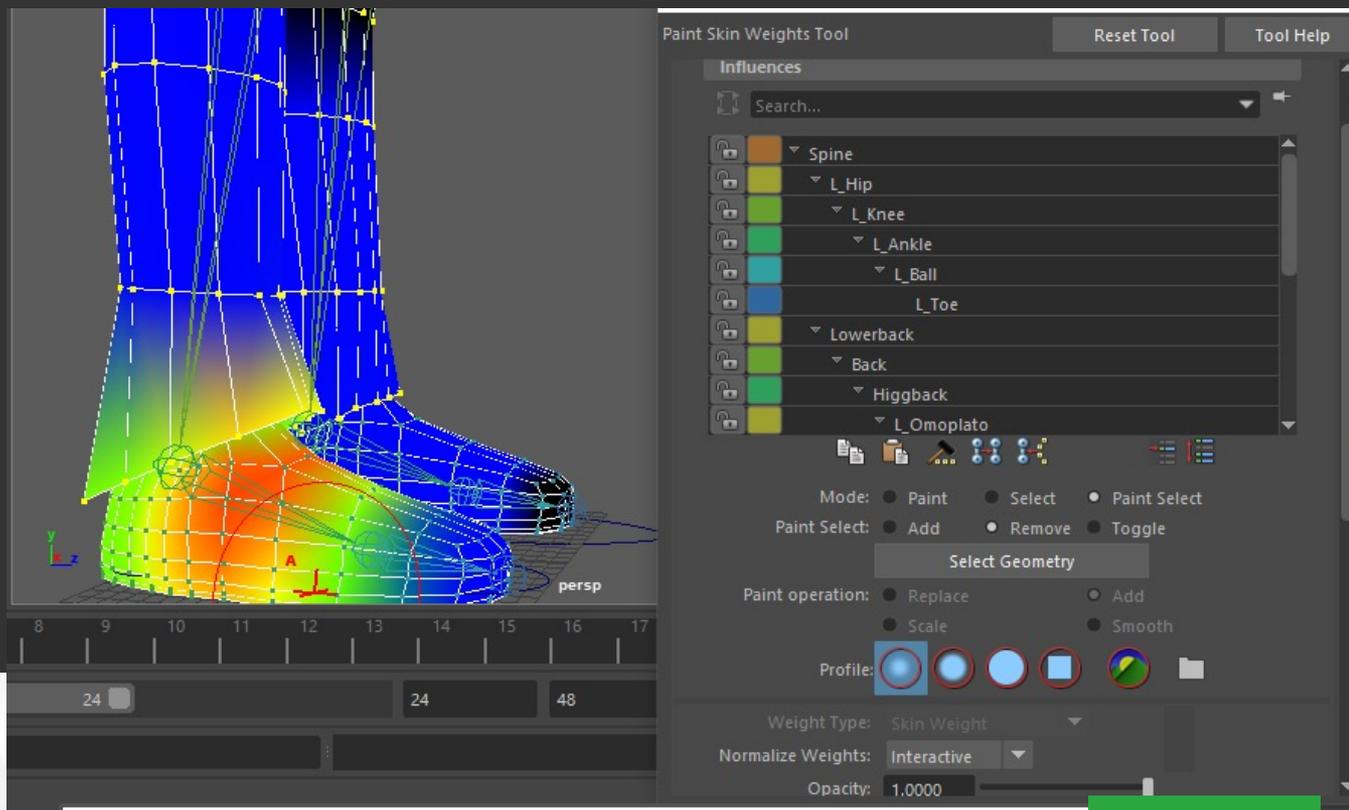


Presentación de influencia en el modelo - Paint Skin Weight





Responde a la siguiente pregunta:



¿Qué ventajas tiene elegir el *smooth binding* para un personaje humanoide?

