

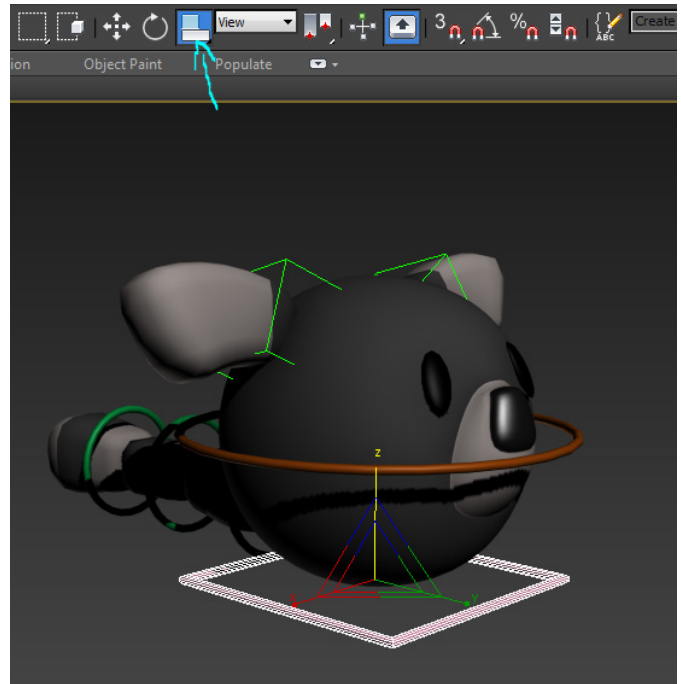


EGR7249
ANIMAÇÃO 01

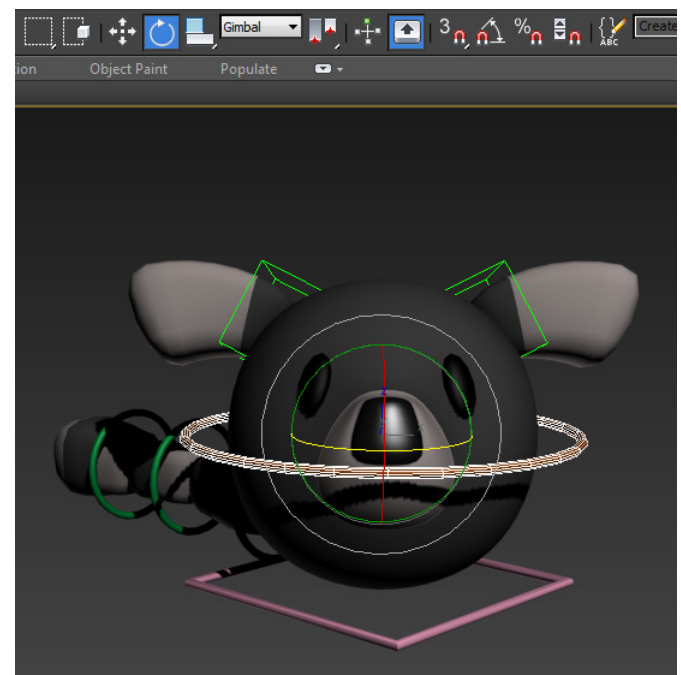
Exercício Sagui

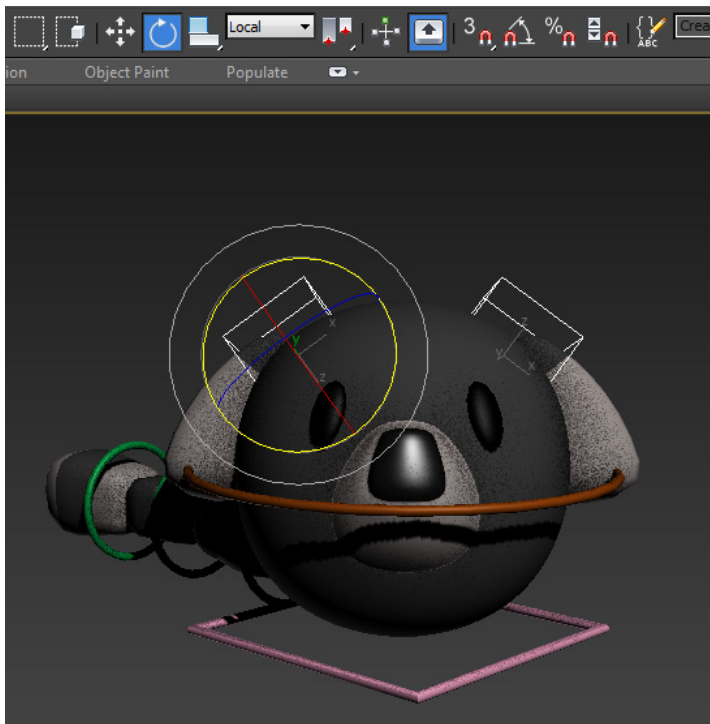
Para treinar o conceito de follow-through e overlapping actions, e relacionar estes com os conteúdos anteriormente abordados vamos animar nosso primeiro personagem 3d. Um sagui-bola. Para tanto utilizaremos um rig previamente confeccionado de tal personagem. Vejamos aqui como este funciona.

1. O controle quadrado na base do personagem é utilizado para animar sua posição e escala. Quando animar a escala não esqueça de ativar o modo "Select and Squash".

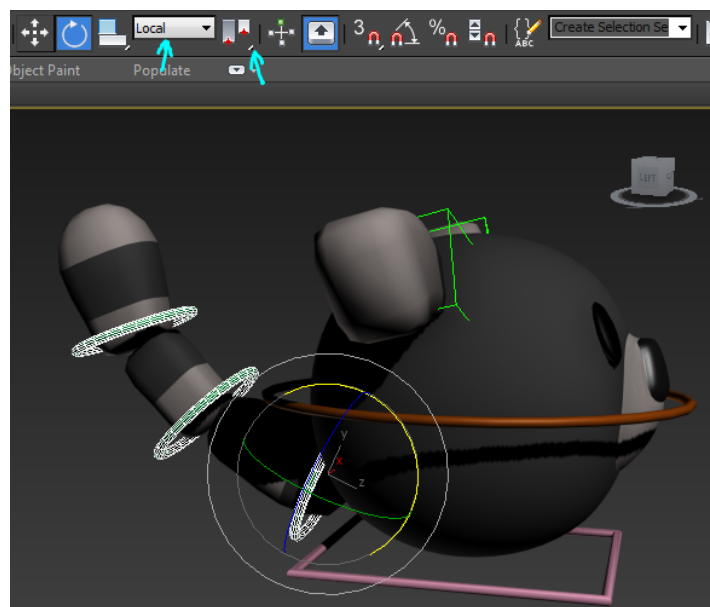


2. O círculo no meio da cabeça do personagem serve para rotacionar seu corpo/cabeça. As orelhas acompanham este movimento de rotação mas o rabo rotaciona de maneira independente.





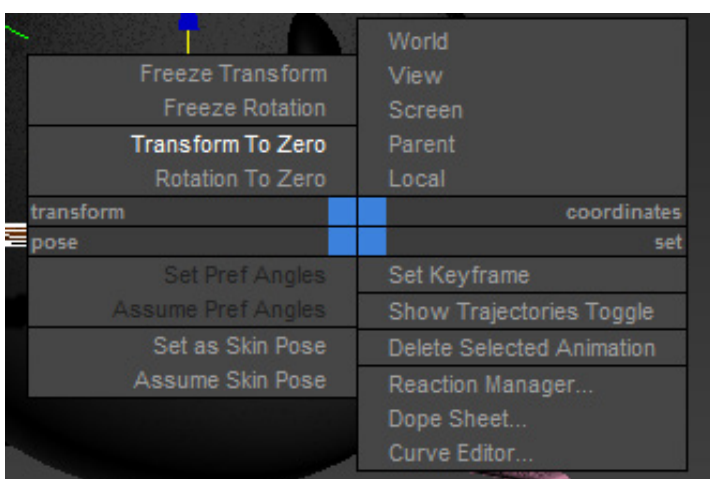
3. Os cubos na base das orelhas servem para rotacioná-las.



4. O rabo é uma cadeia FK (como uma cadeia de bones). Deve ser animado através da ferramenta de rotação.

Clicando duas vezes sobre qualquer elemento de uma cadeia FK você selecionará o próprio elemento clicado e todos seus filhos. Desta maneira é possível selecionar todos os controladores do rabo clicando duas vezes no primeiro elemento.

Para animar diversos elementos de uma mesma cadeia FK tenha selecionado o sistema de coordenadas "Local" ou "Gimbal" e use como pivo o modo "Use Pivot Point Center", desta maneira é possível animar vários elementos ao mesmo tempo.



5. Para resetar a posição o rotação de qualquer controlador, selecione-o e com a tecla ALT pressionada clique com o botão direito. Um quad-menu aparecerá.

Para resetar a posição utilize a opção "Transform to Zero". Para resetar a rotação utilize a opção "Rotation to Zero".