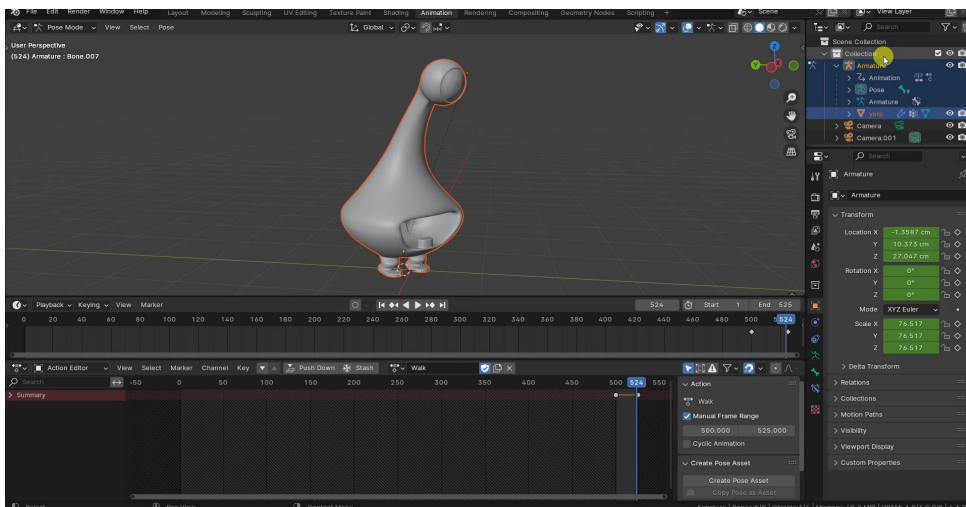


Este PDF está disponible de forma gratuita; siéntete libre de compartirlo con otros!

¡Suscríbete a mi canal de YouTube y activa las notificaciones para recibir actualizaciones sobre nuevos videos!



¡Hola a todos!

En Blender, es posible definir Acciones, que son grupos de fotogramas y fotogramas clave de animación que podemos nombrar y recuperar fácilmente para usarlos, incluso en otros programas.

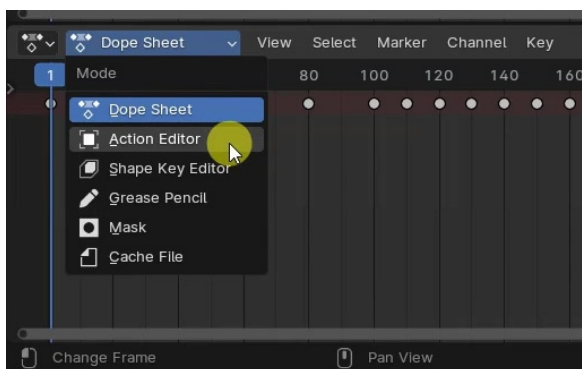
Las Acciones son muy útiles, por ejemplo, para definir ciclos de animación para personajes de videojuegos, como caminar, saltar u otros movimientos.

Este es un tutorial básico realizado con Blender 4.1, donde veremos cómo definir las Acciones de un personaje y exportarlas, junto con el modelo 3D, en formato FBX, para luego importar todo en Unity 6.

En el archivo blend que estoy utilizando, el personaje está basado en un Yorp del videojuego Commander Keen y está equipado con varias animaciones definidas dentro del archivo; por ejemplo, desde el fotograma 1 hasta el fotograma 80, el personaje mira a su alrededor, mientras que desde el fotograma 500 hasta el 525, camina, y así sucesivamente.

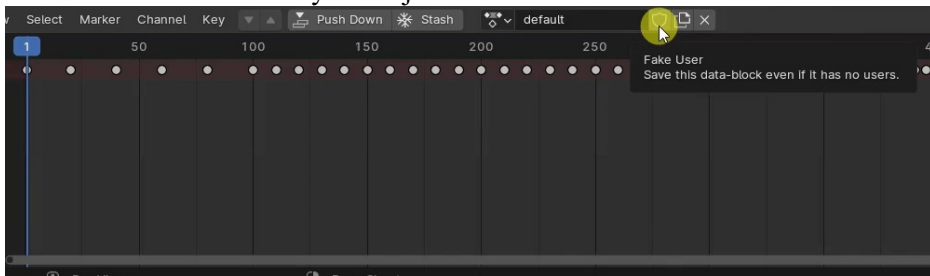


Para crear Acciones para estos grupos de fotogramas, primero necesitamos abrir un editor de Dope Sheet. Dentro de este editor, cambia el modo de Dope Sheet a Action.

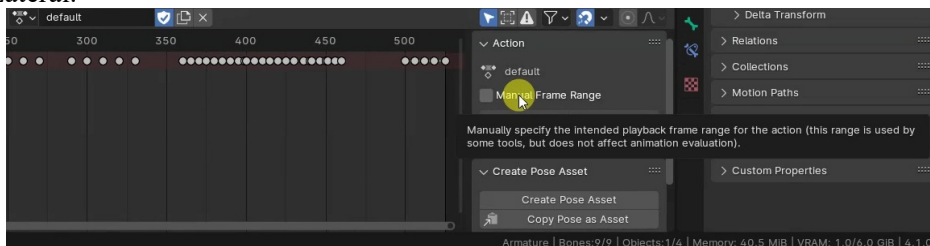


En el selector de Action, debería haber una Action por defecto. Podemos renombrarla para definir efectivamente nuestra primera Action.

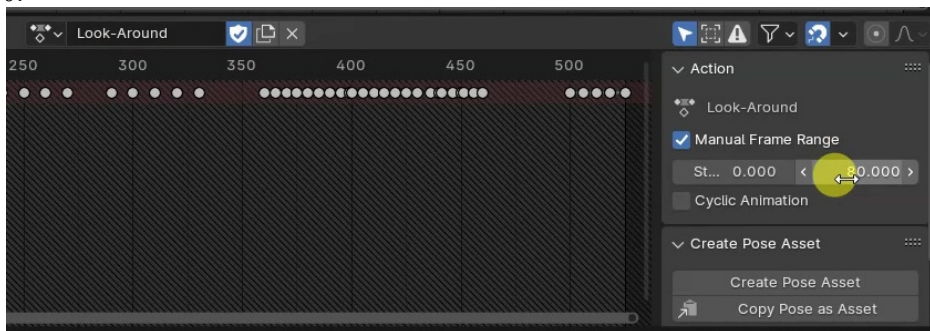
Al crear una Action, es una buena idea siempre presionar el botón con el ícono de escudo, para asegurarnos de que Blender guarde la Action en el archivo blend, incluso si no está siendo utilizada por ningún objeto. Esto nos permitirá guardar la Action en el archivo al salir del programa, incluso si eliminamos accidentalmente el vínculo entre una Action y los objetos en la escena.



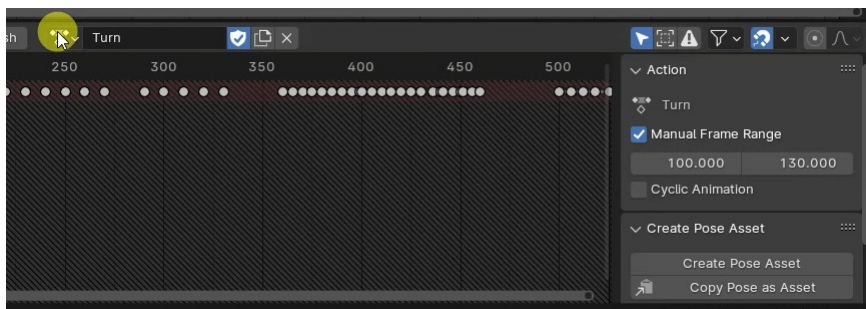
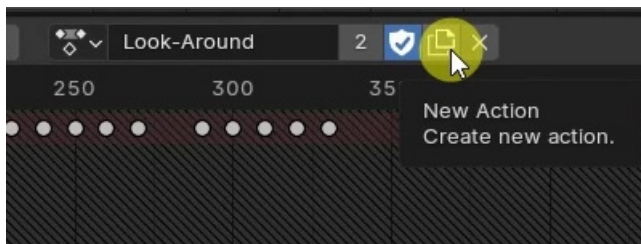
El rango de fotogramas de la Action actual se define simplemente abriendo la Barra Lateral del Action Editor, usando la tecla N, y luego configurando manualmente el rango de fotogramas de la Action en la sección Action de la Barra Lateral.



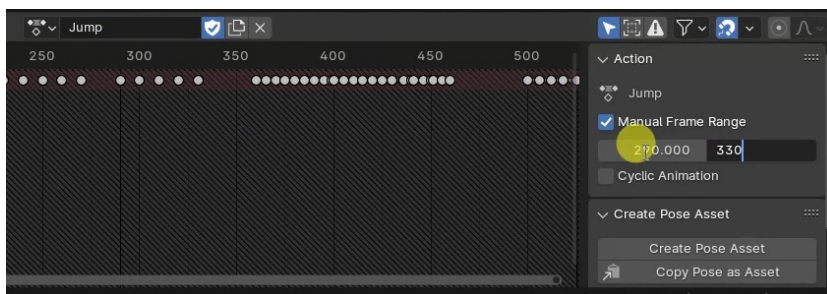
Por ejemplo, renombramos la Action actual a Look Around, asegúrate de que el ícono de escudo esté seleccionado, y configura el rango de fotogramas entre 0 y 80.



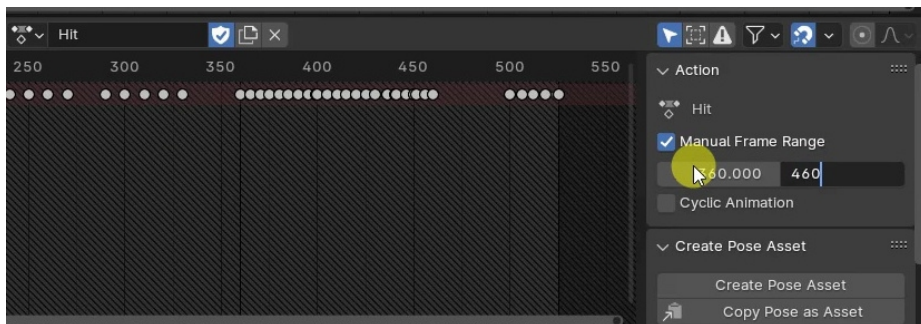
Para crear la segunda Action, haz clic en el ícono de duplicar de la Action actual, luego haz clic en el ícono de escudo, renombra la nueva Action y procede a definir su rango de fotogramas. Por ejemplo, defino la Action llamada Turn entre los fotogramas 100 y 130.



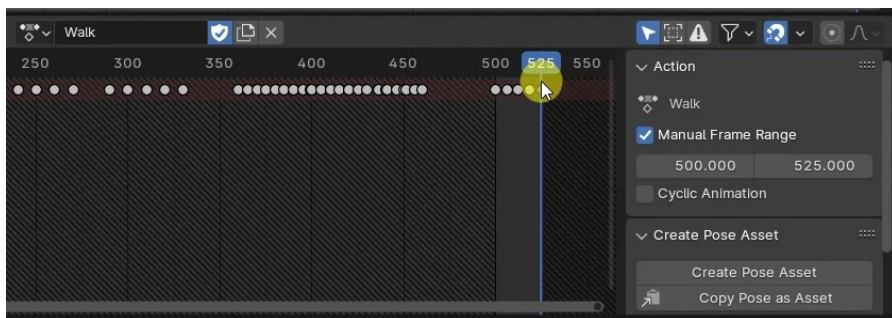
Luego procedo a definir las otras Actions que se exportarán con el archivo, como Jump desde el fotograma 290 hasta el fotograma 330.



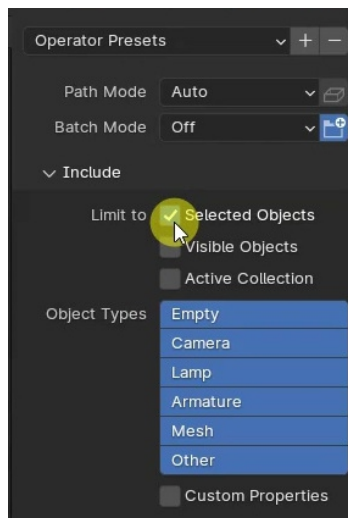
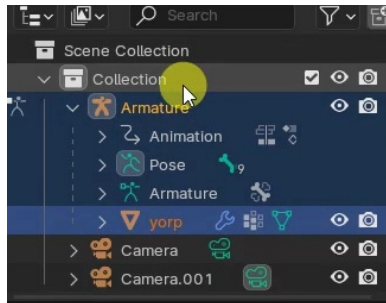
Hit tendrá lugar entre los fotogramas 360 y 460; en este caso, el Yorp quedaría aturdido durante unos segundos cuando Commander Keen saltara sobre él.



Finalmente, la Action Walk ocurre entre los fotogramas 500 y 525; en realidad, en el fotograma 525, el Yorp vuelve a su posición de reposo, pero en Unity, es posible eliminar algunos fotogramas, tanto al principio como al final del clip definido por la Action, para obtener un bucle continuo de la animación de caminar.



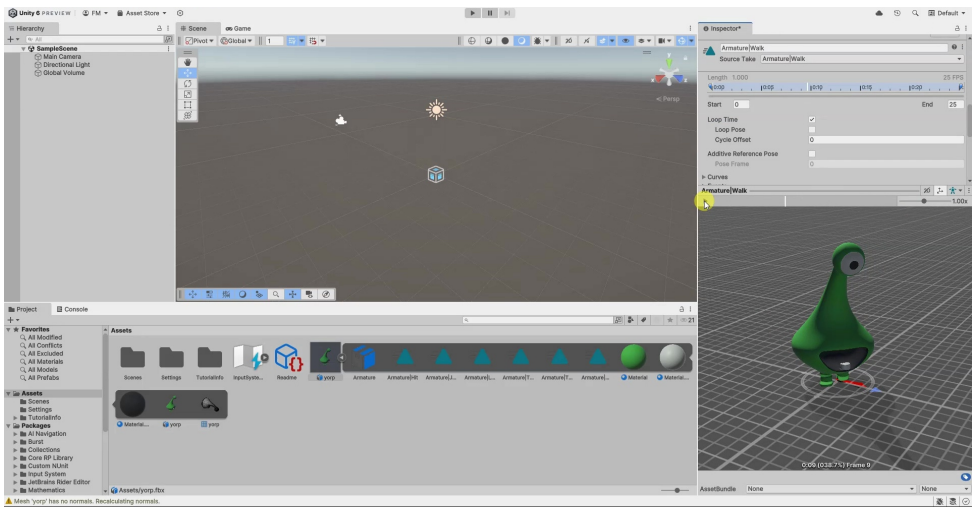
Bien, ahora podemos guardar el archivo blend y exportar el modelo 3D y el Armature a un archivo FBX. Para evitar guardar otros objetos en la escena en el archivo, selecciono solo los objetos de Armature y el modelo 3D del Yorp en el Outliner antes de proceder con la exportación FBX, donde especificaré Limit to Selected Objects.



El modelo 3D puede ser importado en Unity. En la sección de Animación de los ajustes de importación, encontrarás las diversas Actions, identificadas como clips de animación, que luego pueden ser utilizadas para animar los diferentes movimientos de nuestro personaje en el proyecto de Unity.

Creación y Exportación de Acciones ("Actions") para un Modelo Animado | FUNDAMENTOS de Animaciones en Blender 4.x

www.francescomilanese.com --- [GUMROAD \(PDF\)](#) --- 2024 --- <https://youtu.be/CcPYDaRIFxI>



¡Eso es todo para este tutorial! ¡Hasta pronto!

* * *

