

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torre Vieja-Alicante-España



Animación

Crear una película animada

Antes de explicar como se hace la animación, voy a explicar, como se guarda.

Debemos abrir una ventana de <Properties> y seleccionar la opción Render.

Vamos a utilizar, las pestañas Render, Dimensions y Output.

Los primeros datos que elegiremos en (Dimensions), son el Tamaño y el número de frames de la animación.

Luego debemos indicarle en que carpeta (ruta) se va a guardar. Esto se hace en Output, seleccionando esa ruta en la carpetita que hay a la derecha. Debemos ponerle un nombre, con el cual se guardará. Y también, seleccionaremos el formato con el que se va a guardar; por razones de tamaño, la mas utilizada es Xvid.

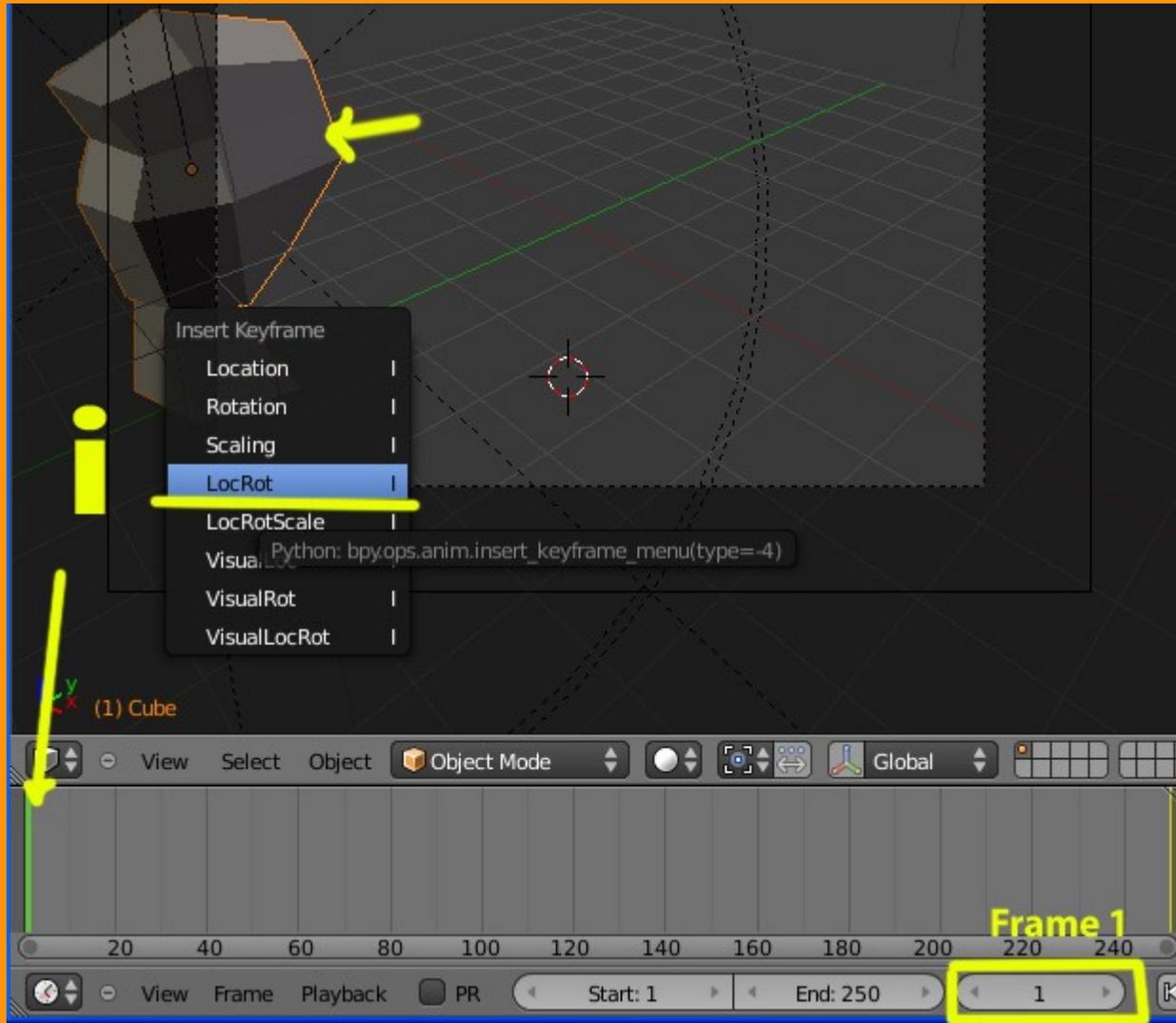
Una vez ya están todos los datos puestos, ya podemos presionar el botón Animation, y esperar a que se cree la animación en la carpeta que le hemos indicado.



Para crear la animación

Colocamos el objeto a animar en una zona de la cámara, lo seleccionamos, presionamos la letra I y seleccionamos LocRot (Localización y Rotación)

Esto hace que se guarde en memoria, la posición y rotación del objeto.



Lo siguiente es cambiar el Frame de la animación; que en este caso he puesto 250. Movemos el objeto, lo rotamos y presionamos otra vez la letra I, para guardar esos datos. Si presionamos ahora Alt+A podremos ver la animación.

