Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman





Torrevieja-Alicante-España

## Dos cámaras

Voy a crear una escena en la que un vehiculo va a girar a su izquierda.

Se trata de filmar la primera parte de la acción con la primera cámara y la segunda acción con la segunda cámara.



Imagen de la escena desde vista superior.

## A la primera cámara le voy a marcar los primeros 150 frames y a la segunda el resto. El vehiculo lo voy a animar hasta la esquina y el giro en esos primeros 150 frames. Luego sigue hasta el final... 250 frames.



Podemos hacer una pequeña animación de rotación de las cámaras si queremos, pero no voy a complicar más el tutorial con esas cosas.

Una vez tenemos la animación del coche, y si queremos la de las cámaras, vamos a pasar a crear las escenas. Consisten en tres escenas; dos de las cuales son iguales y una tercera que es una escena vacía.

Para lograr esto vamos a hacer lo siguiente. Le vamos a poner un nombre a la escena para luego no confundirnos. Por ejemplo la llamaremos Escena1

ents\D	osCamaras\dosca	imaras.blend]			
	soliman	+×) 🔽	Escena1	+ ×	Blender Render 💲
:ho					

Lo siguiente es crear la segunda escena, copiando esta misma escena. Para eso presionamos en el signo más que hay al lado del nombre y seleccionamos Full Copy



Y le cambiamos el nombre. La llamamos Escena2.



Y vamos a por la tercera escena que es en la que trabajaremos. Esta la crearemos seleccionando Empty (vacío)



Y le pondremos un nombre para saber cual es. Por ejemplo EscenaPrincipal.

osCamaras\doscamaras.blend]									
soliman	+×		EscenaPrincipal	+ ×)	Bler				

Y ya tenemos las tres escenas. Pero hay que preparar la escena segunda, porque vamos a modificar la vista de cámara y el tiempo que utilizará. La primera también la vamos a modificar con el tiempo que hemos calculado antes.



Seleccionamos la Escena1 nos vamos a Dimensions y cambiamos los valores a Start:1 y End:150

2	Escenal		- -	×	BI	ende	er Rei	nder	ŧ		Ve:1	560
	÷	×;	⊖ View	v Se	lect	Ch	anne	1 1	Key	F-C	Curve	Edito
		=+	5	۲	۲	Ø	¥	Ÿ	۲	88	轶	×
	🖈 🖉 Escenal											
		► Rer	nder								1	8
		▼ Din	nensions									
		Rende	r Presets	-	-					÷	÷ +	)
		Resolu	ution:			e Er	ame	Ran	-			
	1	-	X: 800	(	*	1		St	art: 1		*	F
		4	Y: 600		Þ	4		End	d: 15	0	Þ	6
			80%			4		St	:ep: 1		Þ	)
		Aspec	t Ratio:			Fr	ame	Rate	e:			
		-	X: 1.00	0	×	-		FF	PS: 24	1	Þ	
		4	Y: 1.00	0	×	4		/: 3	1.000	)	Þ	
		Во	rder 🧧	Cro	p							

Lo siguiente es seleccionar la Escena2 y cambiamos los valores de Start:151 y de End 250

Escer	na2	+ ×)	Ble	nder R	ender 🛟	Ve:1560		
	° (*)	⊖ View S	elect	Chann	nel Key	F-Curve Edito		
		6	۲	\$ 3	8			
	x S Escena2							
	► Re	nder						
	▼ Dir	nensions						
)	Rende	er Presets				÷ 🕂		
	Resol	ution:		Fram	e Range	_		
	4	X: 800	P	4	Start: 151	1		
		Y: 600	b.	۹	End: 250	<u> </u>		
]		80%		4	Step: 1	>		
	Aspec	t Ratio:		Fram	e Rate:			
	4	X: 1.000	P	(4	FPS: 24	Þ		
		Y: 1.000	1	4	/: 1.000	•		
	Bo	order 🔲 Cro	qq					

También tenemos que cambiar de cámara, por lo que seleccionaremos la cámara segunda y presionaremos Ctrl+0 (*control más cero del teclado numérico*)



Y ahora vamos a la escena principal. En esta escena vamos a abrir el editor de secuencias (Video Sequence Editor)



Y en el editor vamos a añadir la Escena1 primero y luego vamos a añadir la Escena2. Utilizamos Add > Scene > Escena1





Y movemos la escena2 para colocarla detrás de la primera.



Y en esta escena principal, colocamos la duración de la animación, que es en este caso de Sta:1 a End:250

=+ <b>5</b> * 6				
► Render				<i>W</i>
▼ Dimensions				lle.
Render Presets	-	-		÷ +
Resolution:		Frame	a Range	
X: 800	*	4	Start: 1	P
∢ Y: 600	•	-	End: 250	•
80%		1	Step: 1	•)
Aspect Ratio:		Frame	e Rate:	
X: 1.000	Þ	4	FPS: 24	P
Y: 1.000	*		/: 1.000	
Border Crop				
► Lavor				110

Y ya podemos crear la animación poniéndole un nombre y seleccionando el tipo de video de sal

Render				11
in In	nage	) 🖆	Animation	
Display:	New Windo	w	<b>.</b>	¢
Dimensions				ll.
Layers				<u>II</u>
Shading				11
► Performance				- W
Post Processing				ll.
V Output				- W
/tmp\rent				1
T Xvid	÷	File Extens	ions	
BW RG	B RGBA	🗹 Overwrite		
		Placeholde	rs	