Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org soliman



Descarga gratuita del programa

Torrevieja-Alicante-España

Editor de Video Video Sequence Editor

http://www.youtube.com/watch?v=wqsM1V2mNso

Lo que voy a intentar hacer con el Editor, es crear una animación de una serie de imágenes y gravarlas en un Video, y si puedo, con música..

Lo primero que vamos a hacer, es abrir el Video Sequence Editor.

Ω.	15		
Editor type:			
🔄 Console			
💾 File Browser			
<ol> <li>Info</li> </ol>			
📓 User Preferences			
E Outliner			
🚍 Properties			
Logic Editor			
D Node Editor			
Text Editor			
Video Sequence Editor			
😅 UV/Image Editor			
그 NLA Editor			
TopeSheet			
Craph Editor	21	31	4
- Craph Editor - Controline	2.1	3.1	4.0
Graph Editor     G	2.1 Irker Add S	3.1 Strip	4.
Graph Editor	2.1 rker Add S	3.1 Strip 📃 🔯	4.( a-
Graph Editor Timeline 3D View	2.1 irker Add S	3.1 Strip 📃 🔯	4.0 87 8

Y en la parte de abajo (por ejemplo) voy a abrir un Timeline, para poder ver y manipular luego los frames.

🛯 🚟 UV/Image Editor	2+00
NLA Editor	2.1 3
PopeSheet	at Marker Add
Graph Editor	
C Timeline	
3D View	0 80
🔇 🗘 😐 View Fran	ne Playback 💽

Y con esto es con lo que vamos a trabajar.

0	0.01	Vide	o sequ	uence I	Editor								
	0+01	0.2	1.2	2.1	3.1	4.0	5.0	5.2	6.2	7.1	8.1	9.0	10.0 🔍
S	• •	View	Select	Marker	Add Strip		F.	Refre	esh Sequence	-			
		Ti	mel	ine					Fra	imes			
0		20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240 )
۲	• •	View	Frame	Playback		Start: 1	- ►	End: 250		1 )		$\triangleleft \triangleright \bowtie$	

La ventana la podemos mover, pinchando el botón central del ratón (BCR) y sin soltarlo, movemos el ratón.



Podemos encogerlo y estirarlo si a la vez de presionar el BCR mantenemos presionada la tecla CTRL

Si nos fijamos en la línea de tiempo, veremos que el que la invento, se aburría, y dijo, como vamos a liar al personal... y lo consiguió. Bueno, esto es una broma, pero la verdad es que no puede ser más lioso; a mi me costo un rato adivinar que querían decir esos numeritos y rayitas.



El recuadro que sale en verde veremos que hay dos números y en medio una cruz. El signo de la izquierda, es una expresión en tiempo, en concreto en segundos. Y el signo de la derecha es la cantidad de frames por segundo que tenemos seleccionado en nuestro Frame Rate. Esto está en Render > Dimensions > Frame rate:

Panda	Basela			<u>.                                    </u>
Kende	er presets		•	
Resolu	ition:	Frame	e Range:	
4	X: 1200	F) (4	Start: 1	Þ
4	Y: 900	F 4	End: 250	Þ
	50 <mark>%</mark>		Step: 1	*
Aspec	t Ratio:	Frame	e Rate:	
4	X: 1.000	P (4	FPS: 24	Þ
4	Y: 1.000	P -	/: 1.000	
Bo	rder 💮 Crop	I Olo	: 100 🕨 🖪 New: 3	100 >

Esto quiere decir, que como empieza por cero segundos, en los siguientes 23 frames, ira subiendo la numeración...



Si no queremos liarnos con estos números, tenemos la opción de cambiarlo a frames. Esto se hace presionando Ctrl+T



Si ahora por ejemplo queremos poner una imagen y que su duración en pantalla sea de 3 segundos, tendríamos que calcular 24\*3 o sea, 72 frames; que serían tres segundos.

Bueno, ahora que ya sabemos más o menos como se visualizan los segundos o frames, vamos a poner imágenes. Se trata de poner unas cuantas imágenes, una detrás de otra, ajustando los tiempos deseados.

## Para añadir la primera, presionamos Add > Image



Buscamos la ruta de nuestro archivos de imagen...



Y la añadimos. Y luego presionando la letra G la movemos hasta que el número primero, (el de la izquierda) se coloque sobre el primer frame.



La imagen tiene una cantidad asignada de frames (26), pero eso lo podemos modificar. Para eso hemos de pinchar sobre el triangulito que tiene en la derecha, con el botón derecho del ratón. Se tiene que ver el triangulo de color blanco. Y entonces movemos (con G) estirando hasta el frame 71 (son los tres segundos)

(hemos de pensar, que como empieza en cero y también se cuenta, 72 frames son del cero al setentaiuno)



O podemos volver a los segundos con Ctrl+T. Yo prefiero este método, pues no te obliga a ir contando.



Como vemos en la imagen superior, marca 3 segundos.

Para añadir la segunda imagen, hacemos lo mismo... Add > Image y la colocamos al lado, y la estiramos igual que la primera.



4				71				143
		1   //\User	s\TOSHIBA\Pict	ures\i	1	//\Users\TOS	6HIBA\Pictures∖i	$\mathbf{A}$
m	1				72			
U					3+00			
	0.0	0.2	1.2	2.1	3.1	4.0	5.0	5.2

Repetimos hasta la ultima imagen, y veremos el tiempo que necesitamos para nuestro render. En este caso son 360 frames (15 segundos)

A.	Ŧ											
		1	//\Use	rs\    1	//\Users\	• 1   //.	\Users\ ()	1   //\Users\	1   //\Use	358 ers\ 1		
0	7										360	
	G	0	2.0	)	4.0	6.1	8.1	10.1	12.1	15+	00	1
1	<b>.</b>	0	View	Select	Marker	Add Si	rip	8	Refre	esh Sequenc	er	-
C			20	40	60	80	100	120	140	160	0180	
1	<b>6</b> 🗘	•	View	Frame	Playback		Start:	1 🕨 🖣	End: 360		360	D

Y ya podemos crear la animación cambiando a Xvid o cualquier otro formato de video.

🖈 😺 Scene	
▼ Render	le la
image 🚺	Animation
Display: New Wi	ndow 🔶 🗘
▼ Output	
/tmp\imagenesanimadas	<u> </u>
🖬 Xvid 🗘	Sile Extensions
BW RGB RGBA	🗹 Overwrite
	Placeholders
V Dimensions	
Dimensions     Render Presets	아 Placeholders
Dimensions     Render Presets     Resolution:	Frame Range:
▼ Dimensions Render Presets Resolution: ▲ X: 800	Frame Range:
▼ Dimensions Render Presets Resolution:	Frame Range:
▼ Dimensions Render Presets Resolution: <a href="https://www.science.org"> <a href="https://www.science.org">https://www.science.org"</a> </a> </a> </a> </a> </a> </a> </a></a></a></a></a></a></a></a></a></a></a></a></a></a></a></a></a></a></a></a></a>	Frame Range:
▼ Dimensions Render Presets Resolution:	Frame Range:
▼ Dimensions Render Presets Resolution:	Frame Range:
▼ Dimensions Render Presets Resolution:	Frame Range: Start: 1 End: 360 Step: 1 Frame Rate: Frame Rate: F

Si queremos verlo primero en la ventana del editor, solo tenemos que presionar el botón que hay en la barra y presionar Alt+A Podemos ajustar la imagen en pantalla, haciendo rodar la rueda central del ratón.



También podemos añadir algún sonido o música wav o mp3. Solo hay que ir a Add > Music ... buscar el sonido y colocarlo en el editor.



En la parte de sonido, podemos tener algún problema, pero yo he probado con MP3 y funciona, solo que hay que indicarle en el Encoding el tipo de Codec.

▼ Output	
/tmp\music	
🖪 Xvid 🗘 🕈 🗹 File Extensions	
BW RGB RGBA 🗹 Overwrite	
Placeholders	
▼ Encoding	
Presets	
Format: AVI Codec: Xvid	
( Bitrate: 6000 ) GOP Size: 18	
Rate: Autosplit Output	
Minimum: 0 Mux:	
Maximum: 9000 🕨 🤄 Rate: 10080000	
Buffer: 1792  Packet Size: 2048	4633   //\Users\TOSHIBA\/Music\/MP3\Duquende - Reina mora.mp3
Audio Codec: MP3	
Bitrate: 32 Volume: 1.000	
Jumpierale, 44100	