Tutoriales para Blender 2.5 www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torrevieja-Alicante-España



Recorrido

Como hacer un recorrido de la cámara.

He creado una escena con un plano y unas columnas, en el cual voy a hacer, que la cámara haga el recorrido a través de esas columnas.



Lo primero que voy a hacer es colocar la cámara centrada y mirando al frente a través del Panel de Propiedades (N) Selecciona la cámara y presiono la letra N; (la letra N, abre y cierra el panel) y los valores de rotación, los cambio por X:90 - Y:0 -Z:0

▼ Item	▼ Item
Camera	Camera
▼ Transform	▼ Transform
Location:	Location:
X: 7.481	X: 7.481
🔹 Y: -6.508 🕨 🔒	Y:-6.508
Z: 5.344	Z: 5.344
Rotation:	Rotation:
X: 63.559°	X:90°
✓ Y: 0.62°	Y.O°
Z: 46.692°	Z:0°
XYZ Euler 🗘	> XYZ Euler

Esto hace que la cámara quede mirando al frente.

Luego desde vista superior (7), voy a crear un círculo bezier.

첺 Blender	and the second se	
🛈 🗘 😐 File	Add Render Help	Default
▼ Tool Shelf	V Mesh	Bezier Curve
Add Tool	🕜 Surface	Bezier Circle
V Object Tools		
Transform:	Armature	Python: bpy.ops
Rotate	H Lattice	
Object:	🤹 Camera	
Duplicate	Y Lamp	• U
Delete		*
Join	🙏 Group Instance	•

Y lo escalo a más grande con la letra S



Lo siguiente que voy a hacer es seleccionar primero la cámara (botón derecho ratón) y con Shift presionado selecciona el círculo.



Una vez los dos seleccionados (primero la cámara y luego el circulo) los emparento con Ctrl+P > Follow Path



Si hiciéramos ahora un Alt+A, veríamos que la cámara gira pero que no está en en posición con lo que sería el punto de salida; ni tampoco esta mirando en línea al recorrido.



Bueno; aquí hay varias formas de arreglarlo (o situarlo) dependiendo de como queramos el recorrido y en que dirección. Se puede por ejemplo rotar el círculo hasta conseguir que el punto de partida se coloque donde nosotros queremos; o mover la cámara a ese punto y luego rotar la cámara para que apunte en dirección al recorrido que se va a realizar. (un ejemplo en la imagen)



El tiempo que tarda en hacer el recorrido viene por defecto a 100 frames, pero lo podemos modificar desde Properties. En este caso vamos a ponerle 250 frames para que coincida con la duración que trae blender para las animaciones; (pero se puede cambiar al valor que se quiera, siempre teniendo en cuenta que habrá que cambiar también la duración de la animación a esa cantidad de frames).

Properties New	
🖈 🎝 🕨 🥥 CurveCircle 🔸 🖒 CurveCircle	🔊 🌮 🥥 CurveCircle 🔸 💭 CurveCircle
CurveCircle 🛞	CurveCircle 🔀
► Shape	▶ Shape
► Geometry	► Geometry
Path Animation	Reth Animation
Frances 100	
Hames: 100	Frames: 250
Evaluation Time: 1.000	Evaluation Time: 1.000
🗹 Follow 🦳 🗹 Radius	Follow Radius
Stretch Offset Children	Stretch Offset Children
Custom Properties	Custom Properties

Si queremos que nuestro recorrido no sea circular, sino que haga algunos giros, solo tenemos que ponernos en Edit Mode y mover los vértices dándole la forma que queramos. Se pueden añadir más vértices, seleccionado dos puntos y presionando W > Subdivide



Si quisiéramos cambiar la dirección del recorrido, solo tenemos que presionar el botón Switch Direction, que esta en la barra de herramientas letra T, (la letra T, abre y cierra el panel) estando en Edit Mode.



Si la curva la tenemos en 3D podemos subir y bajar también los vértices, haciendo que la cámara suba y baje.



Una vez ya tenemos el recorrido y lo hemos probado con Ctrl+A para ver si nos gusta, solo queda realizar la animación y que quede guardada en el formato que queramos. Para eso en la ventana de Properties, seleccionamos Camara, elegimos el tamaño (Resolution) nos fijamos que End (es el final) coincide con la cantidad de frames que le hemos puesto a la curva; escribimos un nombre en la ruta de Output (si no estáis seguros de la ruta, presionar la carpetita de la derecha) y seleccionar el tipo de archivo de video (Movie) en que lo vais a guardar (en este caso he puesto Xvid). Y ya por último presionamos Animation y dejamos que se haga el video. Luego solo tenemos que ir a la carpeta donde le hemos indicado que se guardara para verlo.

🖈 🖉 Scene				
▼ Render				
image (😤 Animation			
Display: New Window	, ÷			
► Layers	W.			
▼ Dimensions	W.			
Presets	Add			
Resolution:	Frame Range:			
X: 800	Start: 1			
≺ Y: 600 ≻	✓ End: 250 ▶			
75%	Step: 1			
Aspect Natio.	Frame Rate:			
(* X: 100.000)	🔹 FPS: 24 🕨			
Y: 100.000	<pre>/: 1.000 ></pre>			
Border Crop				
Anti-Aliasing				
Full Sample Motion Blur				
► Shading				
▼ Output				
/tmp\CamaraAnimada				
🖬 Xvid 🗘	🗹 File Extensions			
BW RGB RGBA	🗹 Overwrite			
	Placeholders			