

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

Torrevieja-Alicante-España



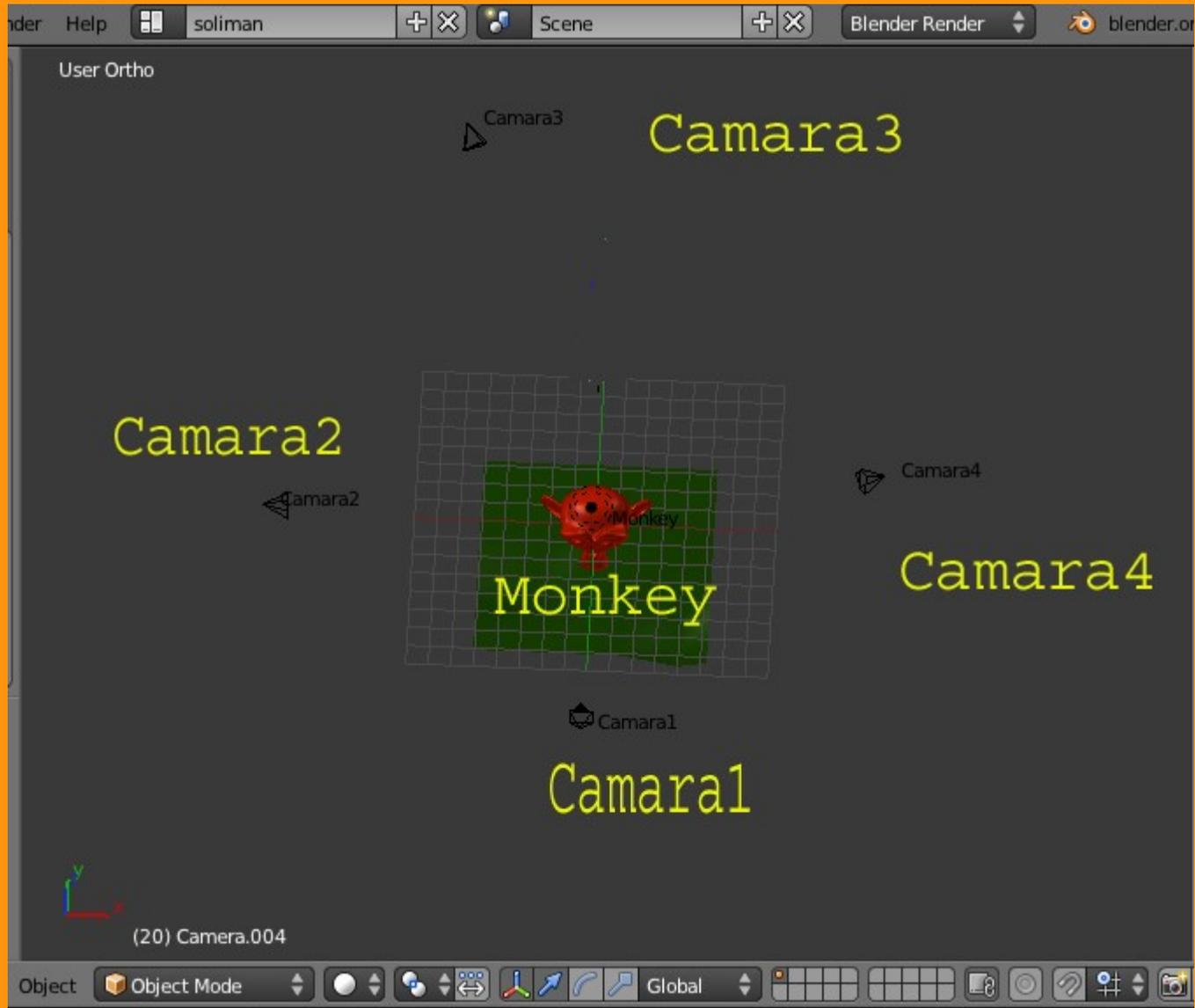
Varias Cámaras

Hay una forma de hacer una animación, utilizando diferentes cámaras.

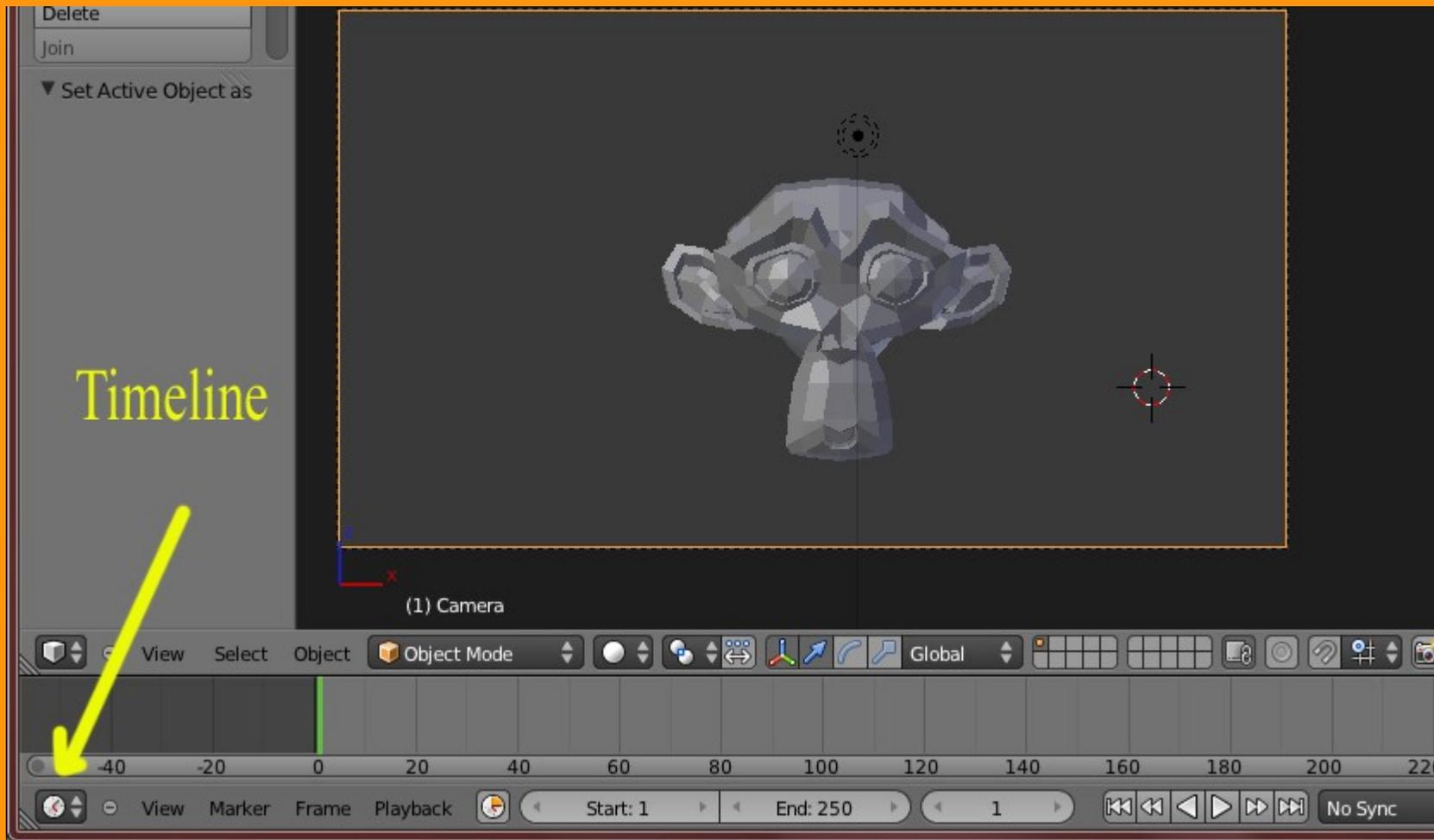
Esta forma es utilizar el Timeline y los marcadores (Marker).

Primero vamos a montar una escena simple de un solo objeto (Monkey) y cuatro cámaras.

Las cámaras las colocamos alrededor del objeto, para tener una vista frontal, trasera y lateral del objeto.



Una vez tenemos la escena preparada nos ponemos en vista cámara (número cero del teclado numérico). Y abrimos una ventana de Timeline (en la parte inferior, por ejemplo)

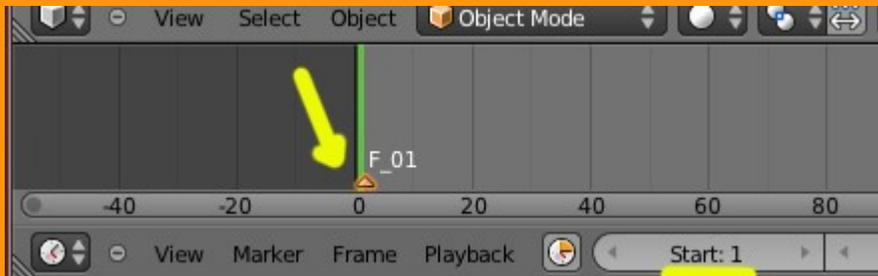


Una vez tenemos todo esto montado, vamos a marcar la primera toma.

Lo normal, es que si hemos creado la primera cámara en la posición frontal, la seleccionemos y vamos a hacer lo siguiente.

Estando en el frame 1 y la cámara1 seleccionada, presionamos sobre el Timeline la letra M *(esto se tiene que hacer sobre el Timeline, porque si lo hacemos sobre la pantalla lo que pasará es que nos querrá cambiar de Layer el objeto)*.

Veremos entonces que se crea una marca de color amarillo; a la cual, le vamos a cambiar el nombre.



Para cambiar el nombre presionamos Ctrl+M (encima del timeline) y le ponemos el título o nombre.



Y lo último que debemos hacer, es indicar que la cámara seleccionada será la que se utilizará. Esto se hace presionando Ctrl+B encima del timeline.



Si nos fijamos bien, veremos que ha salido como una línea de puntos encima del marcador (Marker).

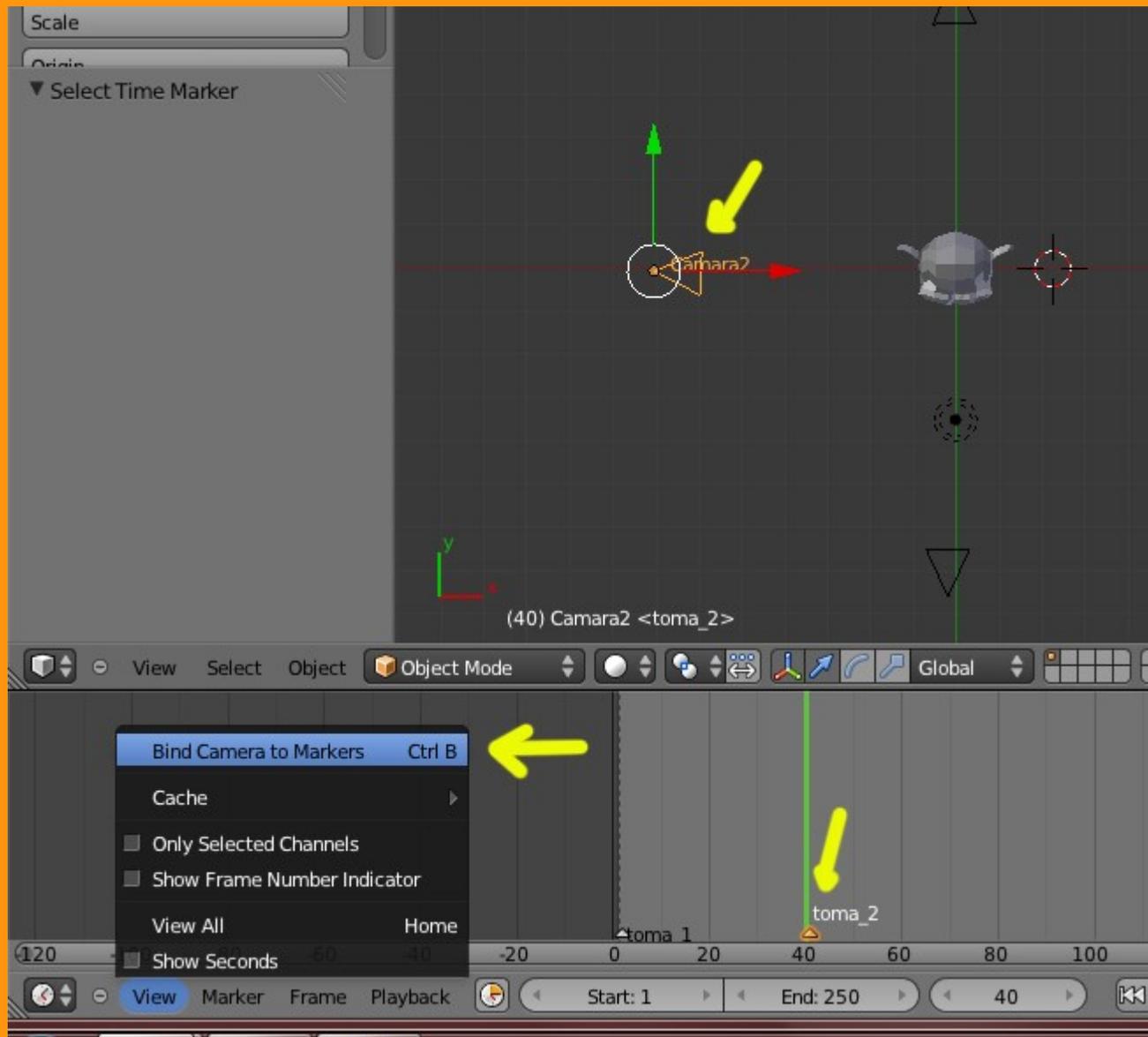
Pues ya tenemos nuestra primera cámara marcada en el frame 1. Lo siguiente es movernos de frame y vamos a repetir prácticamente lo mismo, solo que seleccionaremos la Camara2 antes de hacer el Bind (Ctrl+B).

Nos ponemos pues en el frame que queramos (en mi caso lo voy a poner en el 40) y presionamos primero letra M y luego Ctrl+M para cambiarle el nombre.

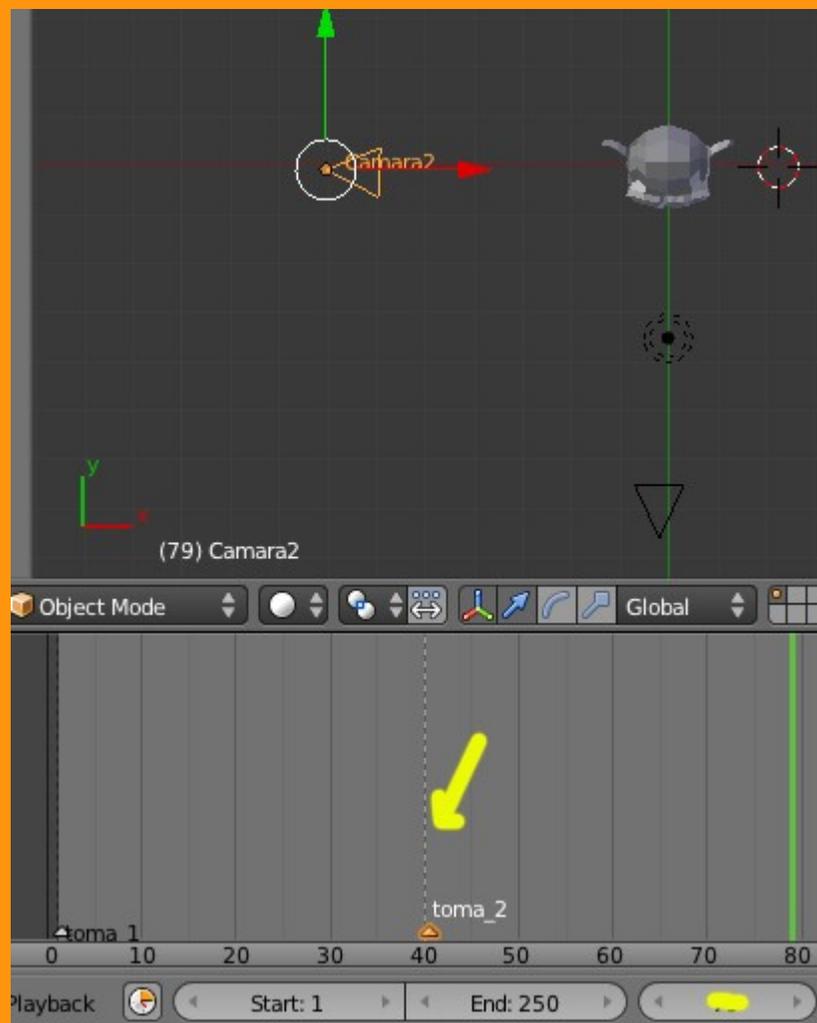
Si no nos queremos equivocar, podemos seleccionar desde la barra inferior -Marker > Add Marker- que es lo mismo que letra M. Y luego -Marker > Rename Marker-.



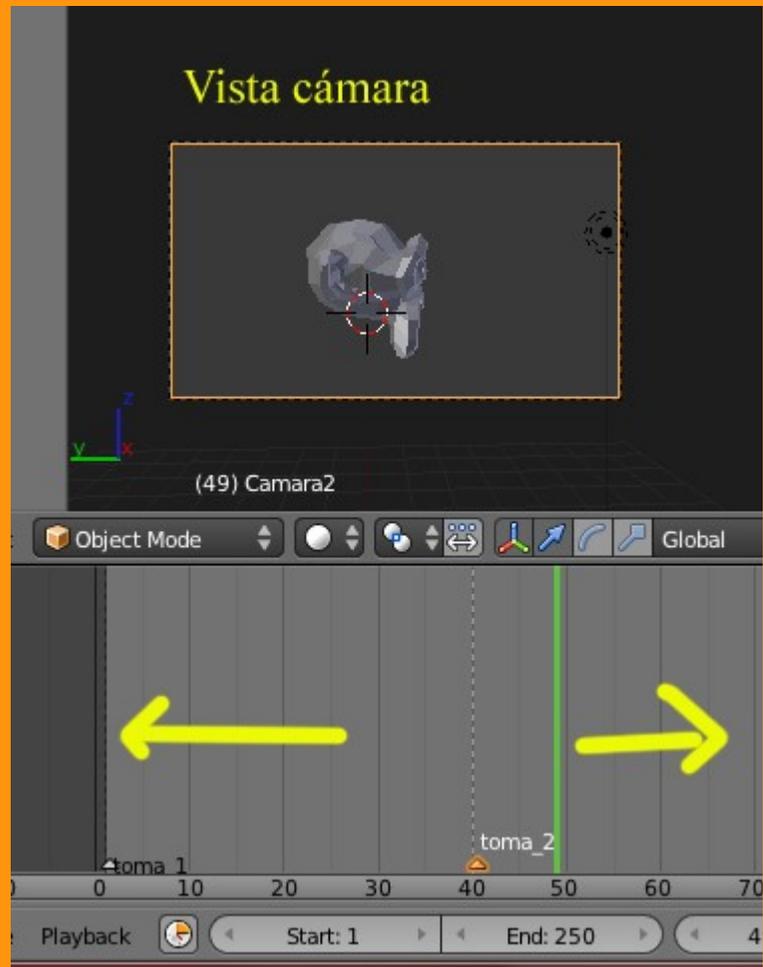
Y lo siguiente es "seleccionar la segunda cámara" y presionar Ctrl+B encima del timeline, o bien seleccionarlo desde el menu View > Bind Camera to Markers



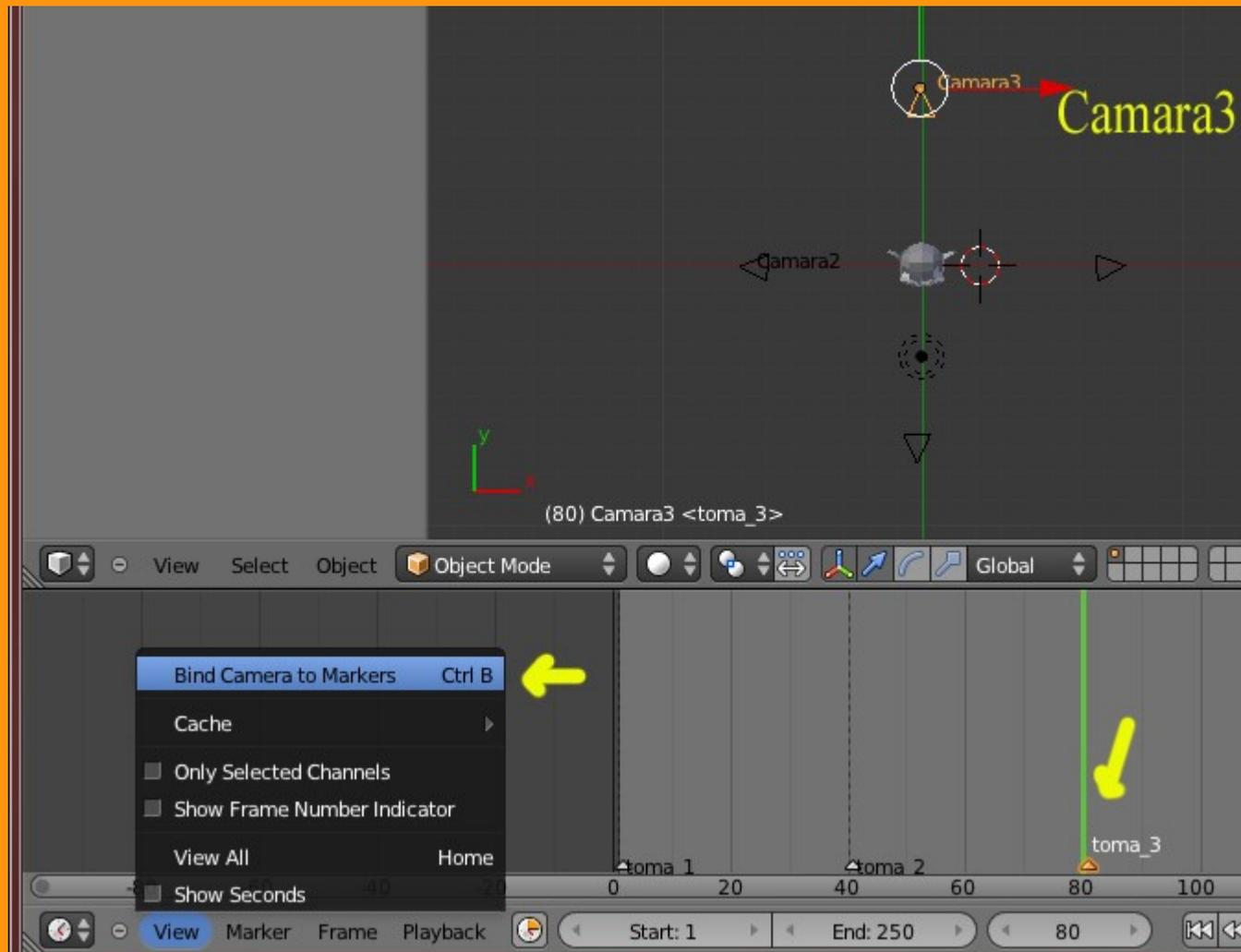
Veremos que se marca también la línea de puntitos encima del marcador.



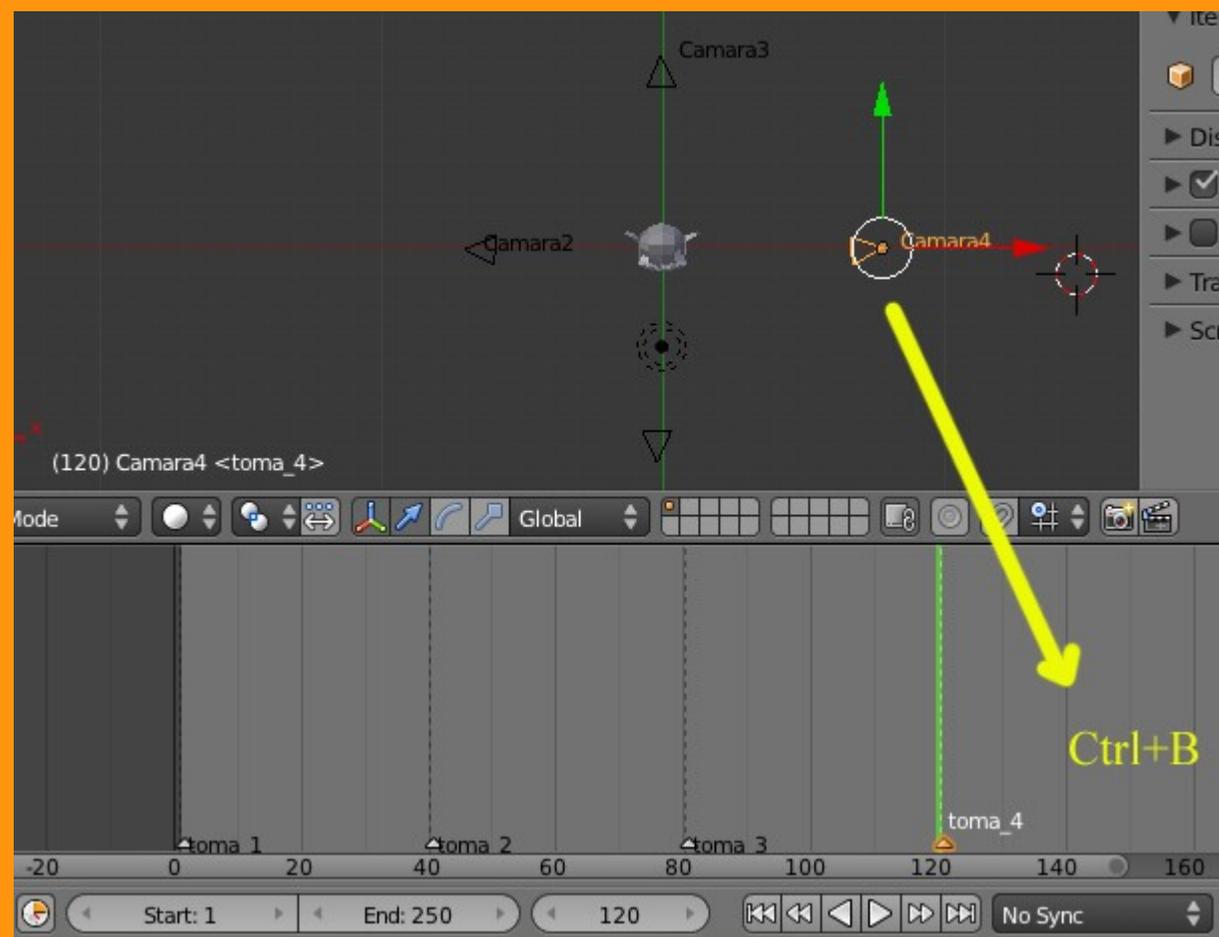
Si ahora nos ponemos en vista cámara y movemos la barra verde (o Alt+A) veremos como se van cambiando las vistas de las cámaras.



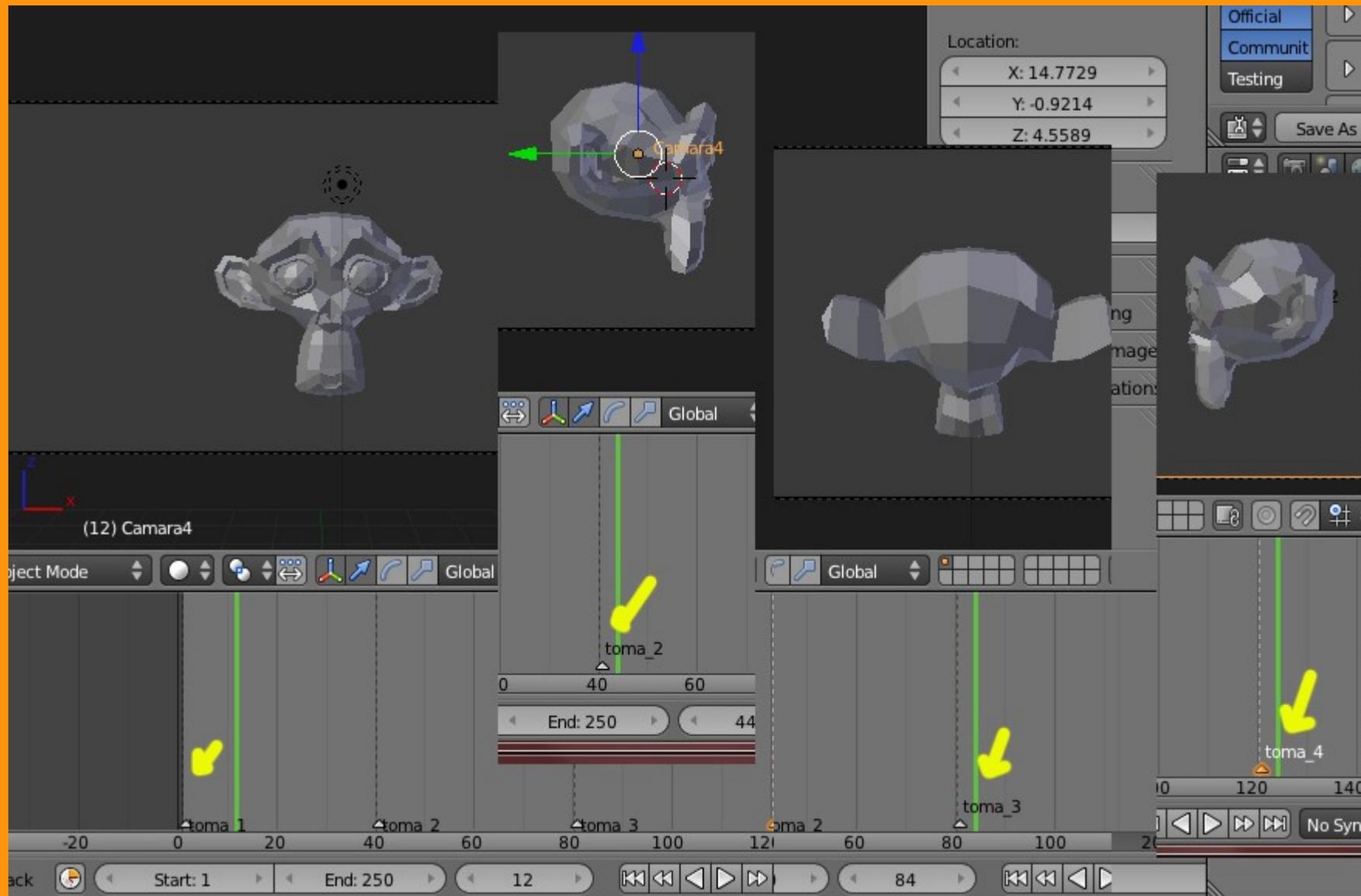
Seguimos repitiendo los mismos pasos, para las siguientes cámaras. Colocandonos primero en el frame que queremos, letra M para añadir un marcador, Ctrl+M para renombrarlo y Ctrl+B (Bind) "seleccionando primero la cámara que queremos".



Y la cuarta cámara, lo mismo.



Y ya podemos ver el resultado de la animación, y las diferentes tomas de las diferentes cámaras.



Por supuesto las cámaras pueden tener diferente enfoque (Lens) posición, etc.