



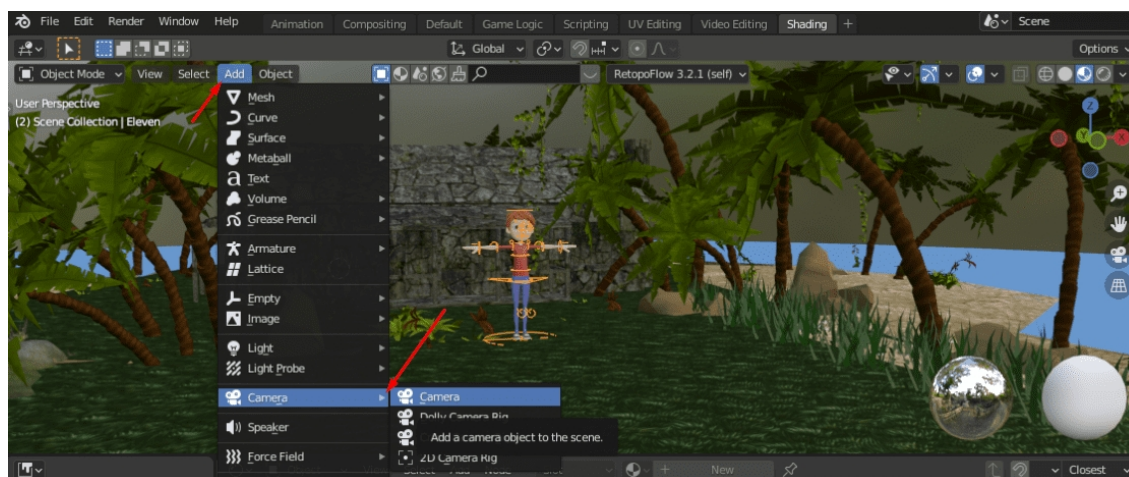
Animación 3D

CÁMARAS EN BLENDER

CÁMARAS EN BLENDER

Antes de poder renderizar nuestra escena, en Blender es necesario crear una cámara para poder tener el punto de vista en el cual convertimos la escena en imágenes.

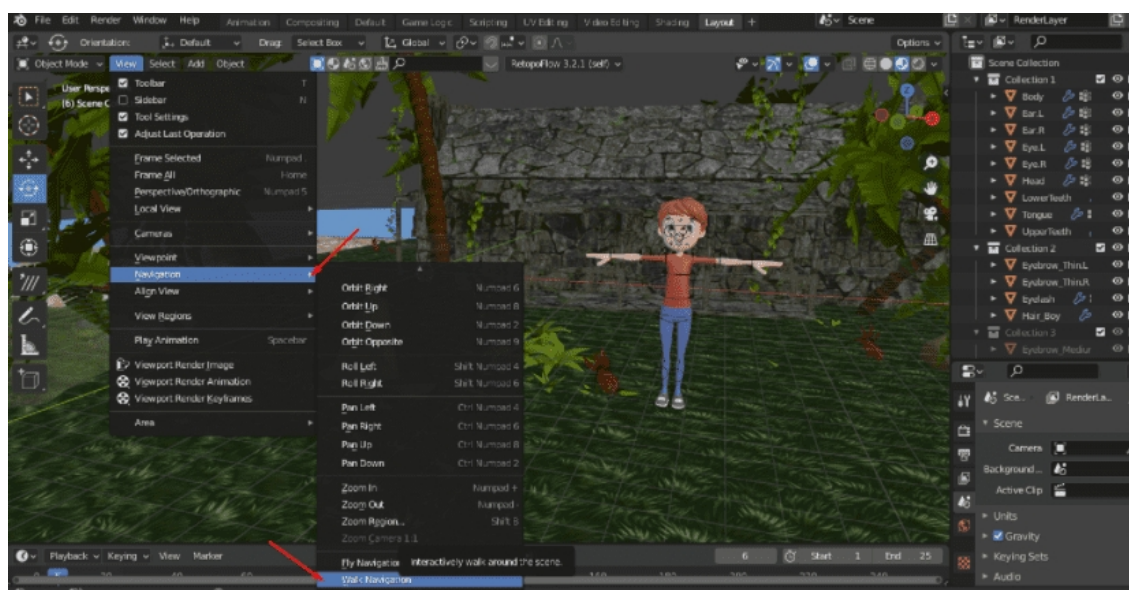
Vamos a aprender a poner cámaras y a moverlas para crear lo necesario de nuestra escena, construyendo el layout. Para ello vamos a añadir una cámara con ADD.



Nota. SENA (2021).

Si queremos, por ejemplo, que la cámara se ajuste a la vista de nuestro viewport, tecleamos **control+alt+0(cero)**.

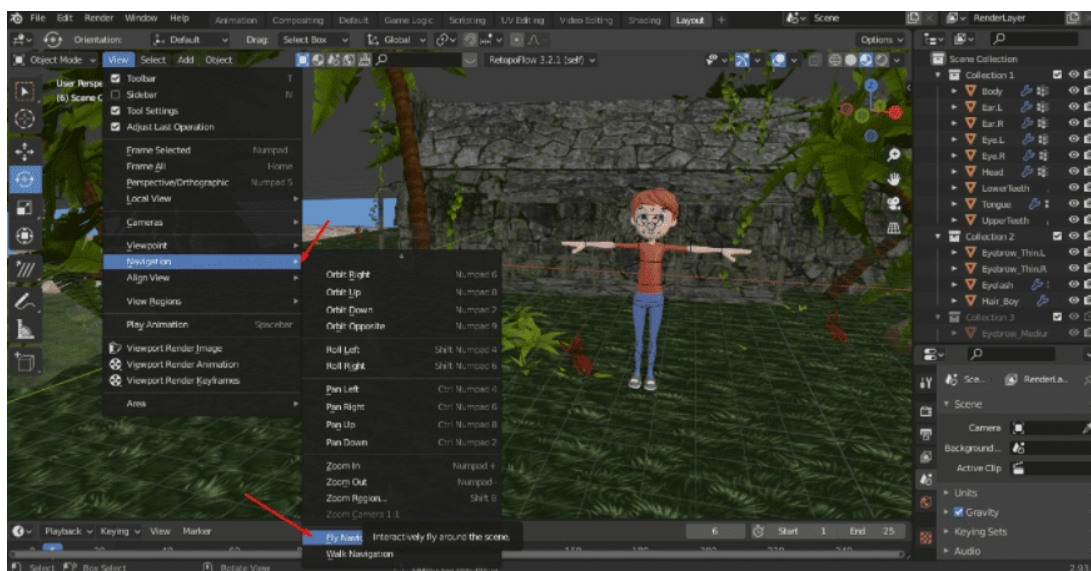
Para ajustar el punto de vista podemos ir a **view** y seleccionar **navigation-fly navigation**, con lo cual podremos mover le punto de vista valga la redundancia, como si de una abeja volando se tratase.



Nota. SENA (2021).

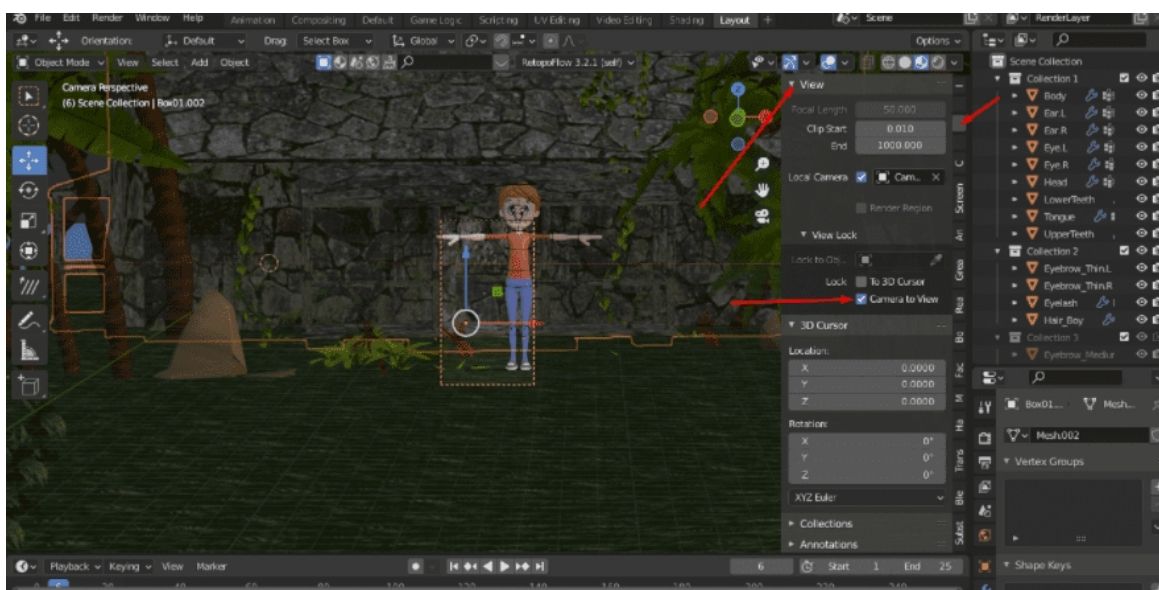
CÁMARAS EN BLENDER

De igual manera, el **walk** simulador nos permite desplazarnos como si se tratase de un videojuego, con las teclas direccionales.



Nota. SENA (2021).

Podemos de igual manera mover la vista de la cámara sin salirnos de ella, para ello seleccionamos la cámara y vamos al panel de tool, seleccionamos view y clicamos en **lock** camera to view, que lo que hace es enganchar la cámara al **viewport**.



Nota. SENA (2021).

CÁMARAS EN BLENDER

Cuando el animador recibe la escena, la idea es que trabaje con la cámara fija como esta, por ende, la cámara no podrá moverse. Para que bloqueemos la cámara en cualquier movimiento, nos vamos a **transform** y le activamos la cerradura en **location** en los tres ejes.

