



Animación 3D

MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y CONFIGURACIONES

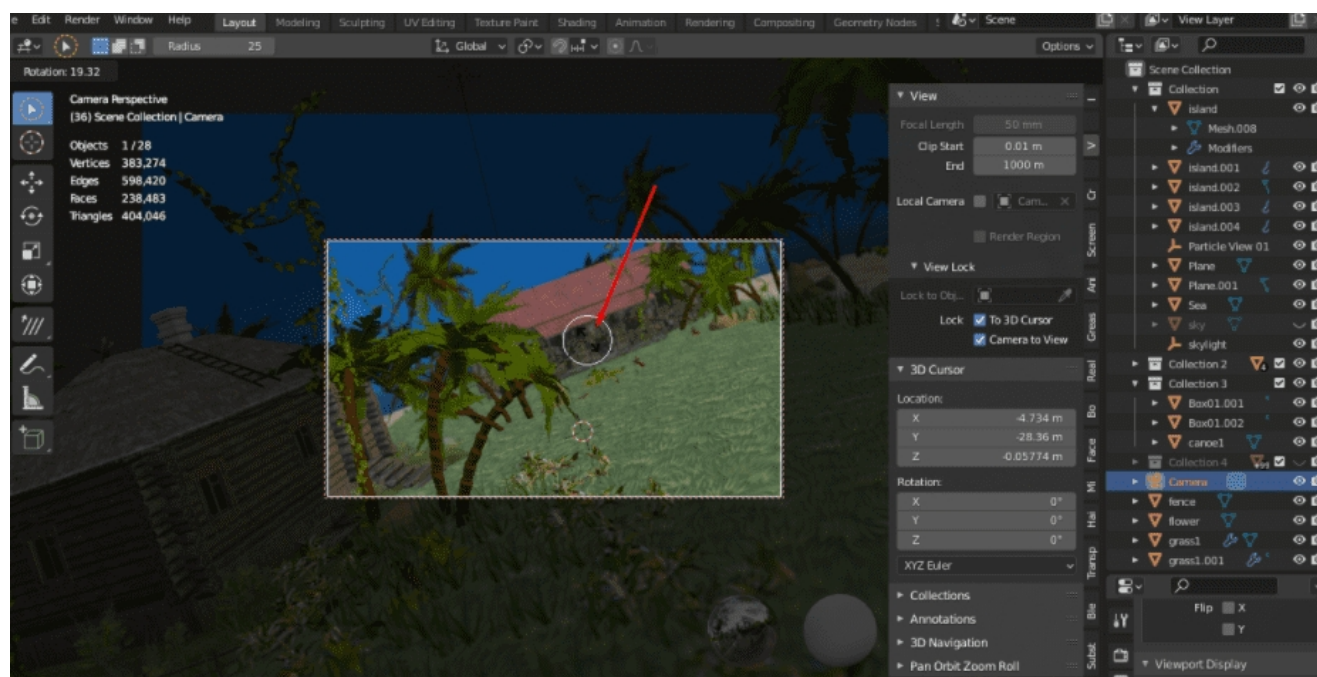


MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y CONFIGURACIONES

Con **Blender** podemos generar movimientos de cámara de manera sencilla. A continuación, mencionaremos los movimientos de cámara y como realizarlos:

Rodar (roll)

Presionamos la tecla R y con ello podemos genera movimiento en Z, así logramos generar el movimiento Roll como vemos en la siguiente imagen.

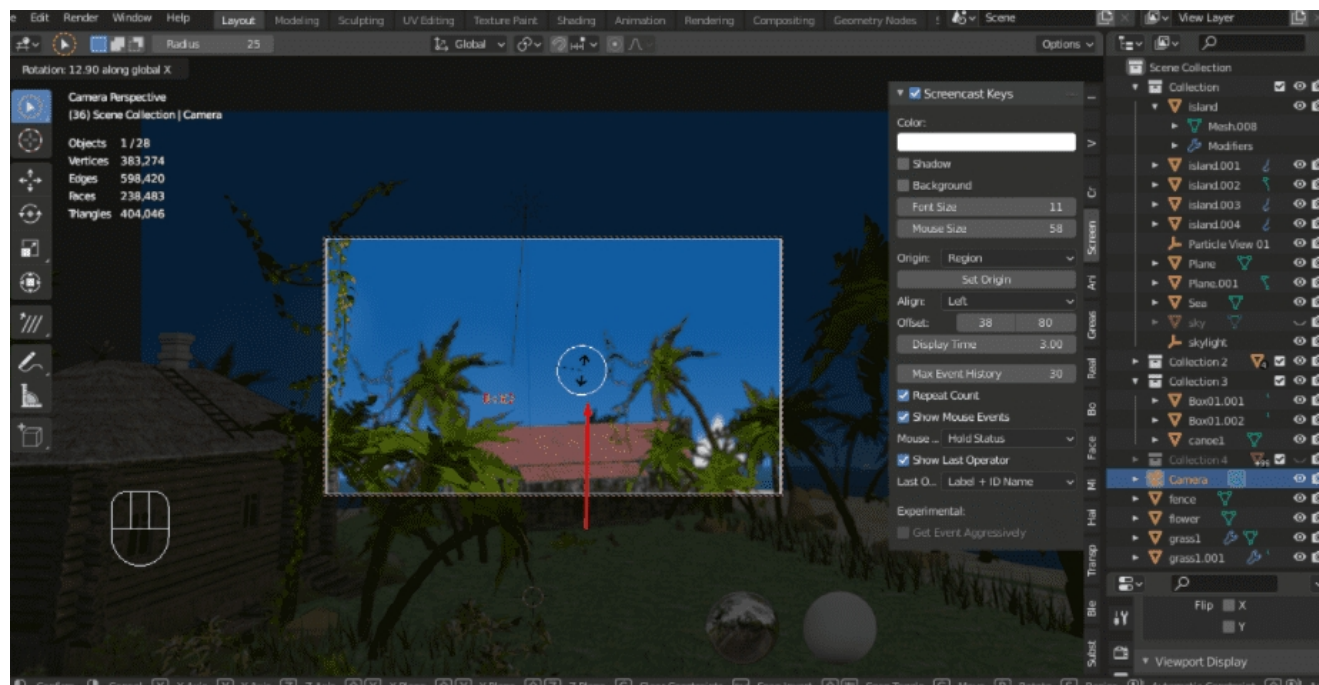


Nota. SENA (2021).

Paneo vertical o pitch

El movimiento de rotación en el eje X en Blender lo podemos generar mediante la pulsación de la tecla R, e inmediatamente presionamos 2 veces la tecla X para seleccionar el local axis.

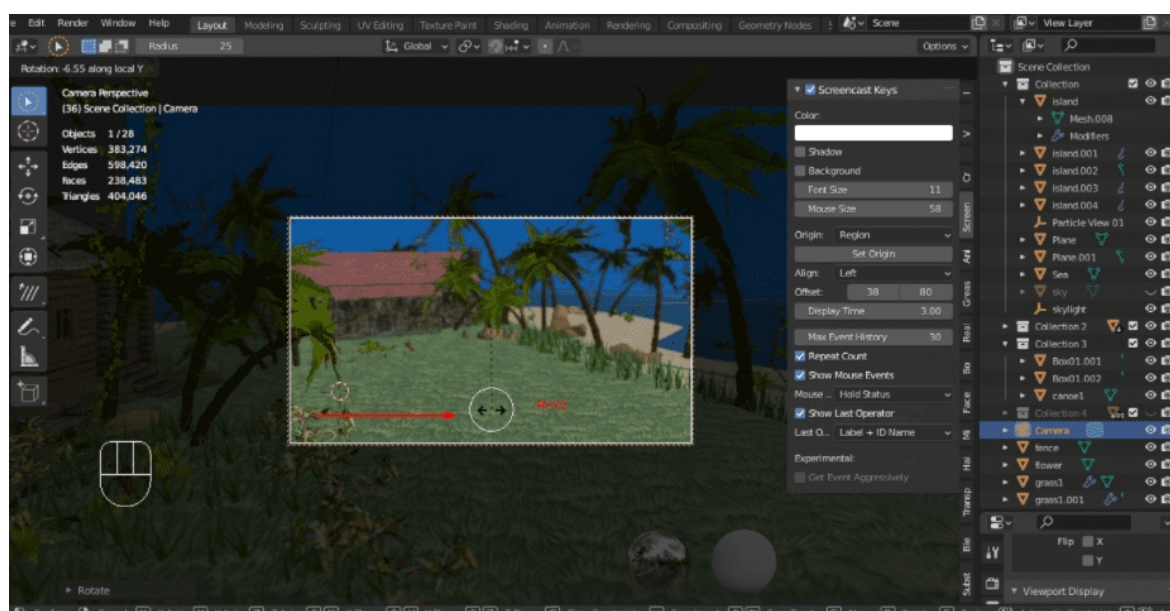
MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y CONFIGURACIONES



Nota. SENA (2021).

Paneo Horizontal o paw

El movimiento de rotación en el eje Y en blender lo podemos generar mediante la pulsación de la tecla R, e inmediatamente presionamos 2 veces la tecla X para seleccionar el local axis.

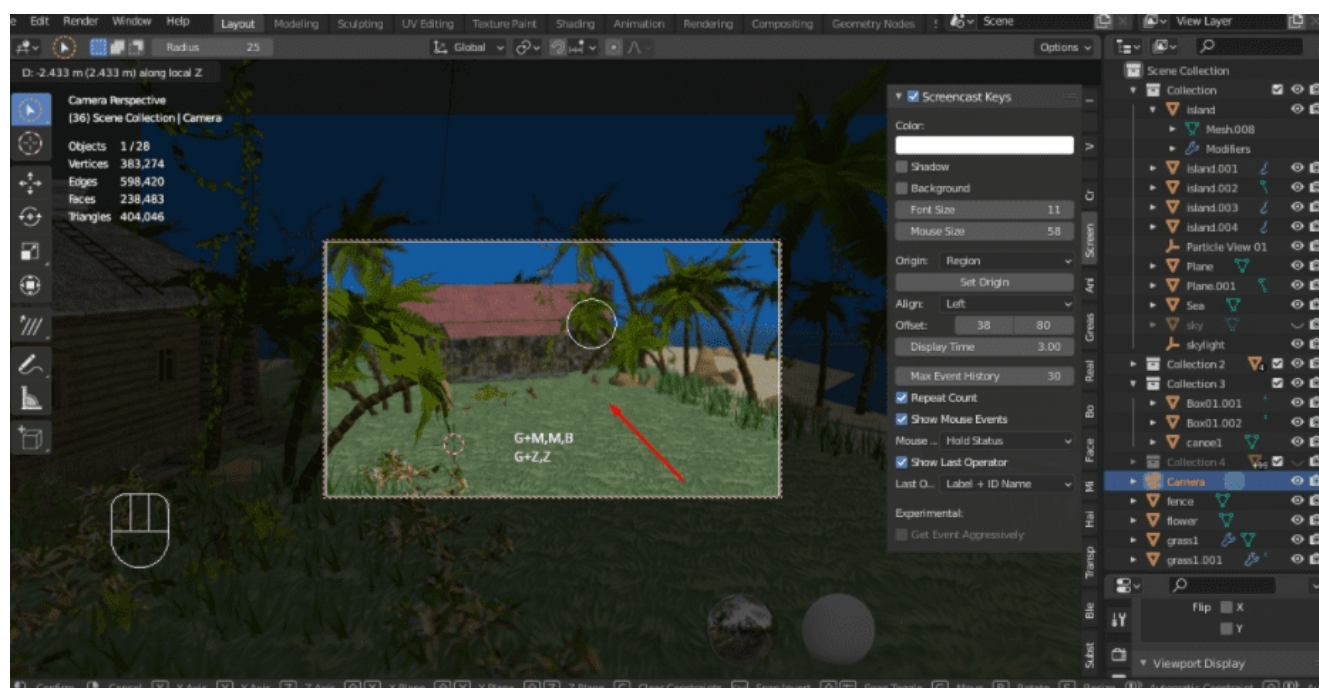


Nota. SENA (2021).

MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y CONFIGURACIONES

Dolly

Para generar el Dolly de cámara (la persona se mueve junto a la cámara) lo que debemos hacer es tener seleccionada la cámara activa del escenario y presionar la tecla G (movimiento) y después presionar las teclas M, M, B (para mover hacia arriba o abajo) o Z dos veces (para ir de frente o hacia atrás).



Nota. SENA (2021).

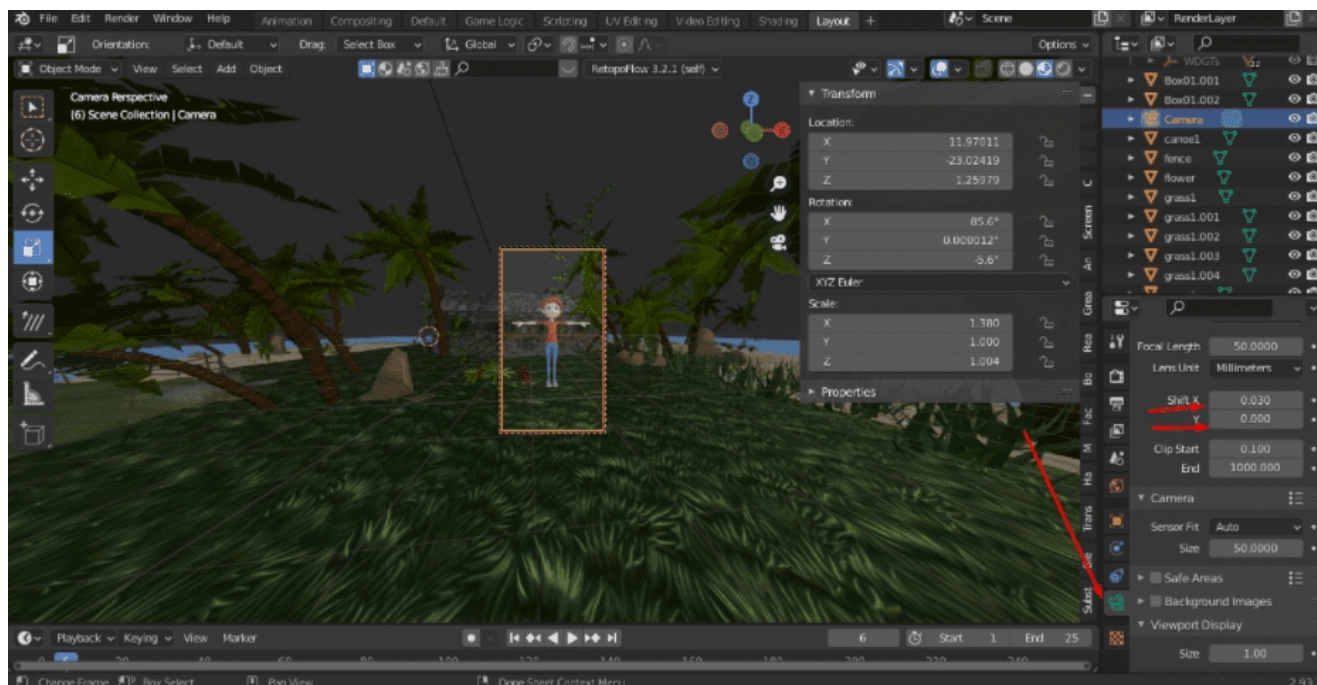
También, puedes seleccionando la cámara, presionar la tecla G y mover el cursor para generar diferentes movimientos, y presionar alguna de las teclas de ejes, para restringirlos en esas coordenadas.

Paneo sin perder la perspectiva

Para el paneo de la cámara, disponemos de las opciones de shift, al mover sus parámetros, podemos ir configurando el seguimiento con el lente.

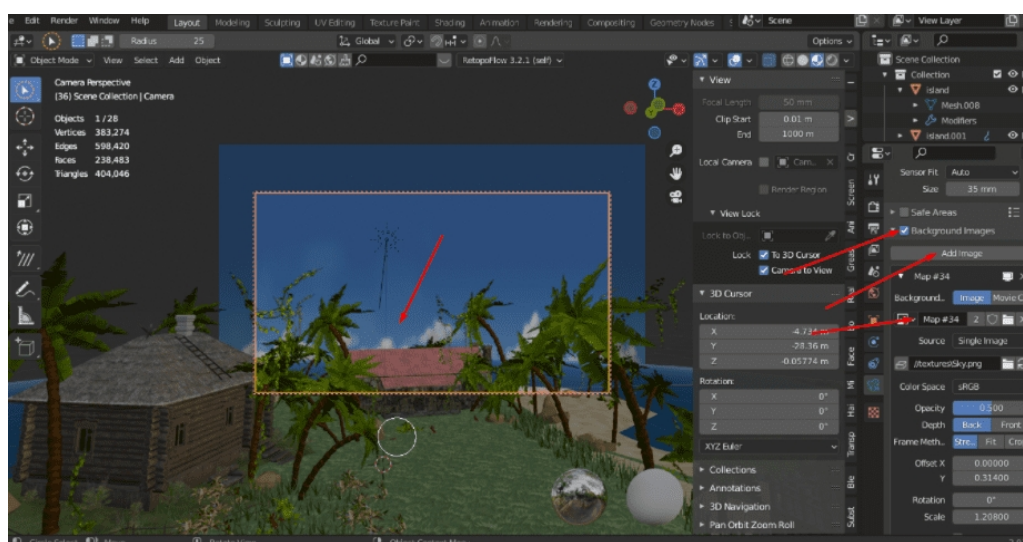
Nota. SENA (2021).

MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y CONFIGURACIONES



Nota. SENA (2021).

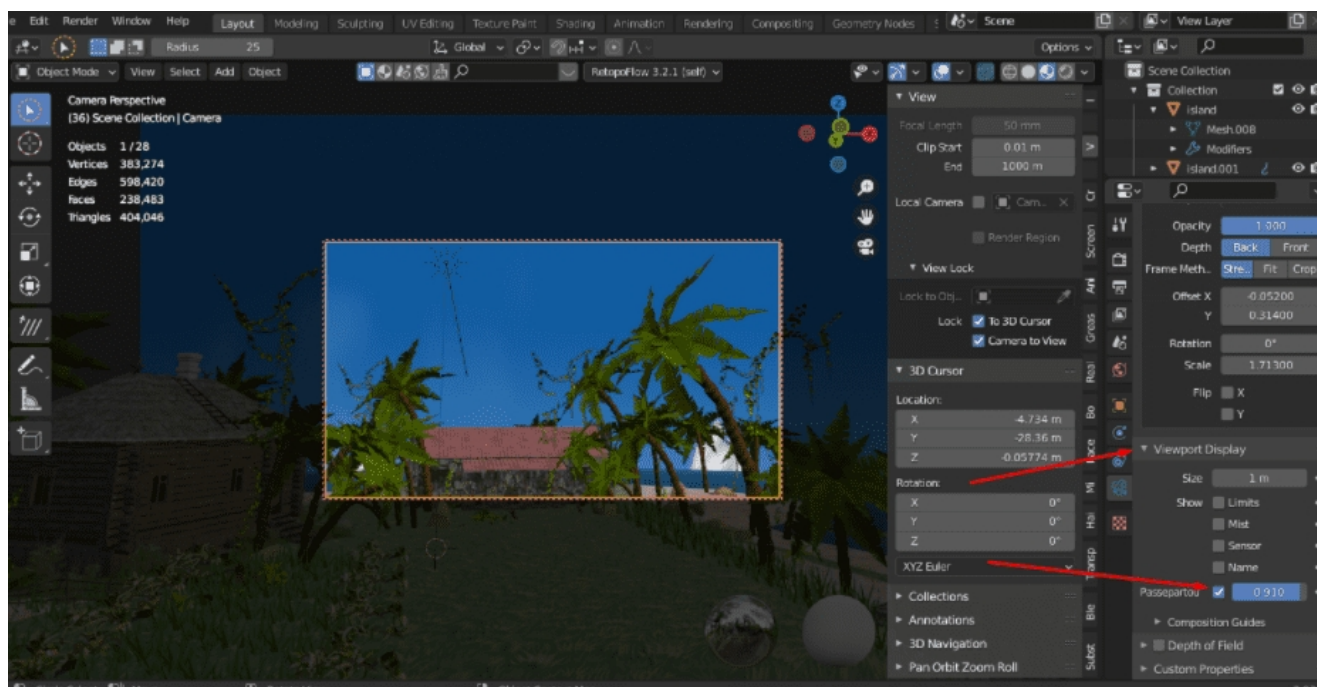
En las opciones de la cámara logramos varios parámetros para generar diversos efectos en ella, como, por ejemplo, podemos agregar un fondo a la imagen, en este caso, el cielo, para que, al moverse la cámara, esta imagen sea siempre la que aparezca de fondo, o en su defecto que aparezca de frente, como imagen simple o como secuencia de imágenes.



Nota. SENA (2021).

MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y CONFIGURACIONES

Ahora bien, para resaltar la vista de cámara en el **viewport**, cuando estemos parados sobre ella, podemos modificar el **passepportou** para oscurecer lo que no esté en el encuadre de la cámara.



Nota. SENA (2021).