

**U-Echo  
Training  
Center**



# Cinematicas

Por David García y Arturo Escamilla

**AMERIKE**  
INSTITUTO UNIVERSITARIO

AMBER



Agencia para el Desarrollo  
de Industrias Creativas y  
Digitales de Jalisco



CIUDAD  
CREATIVA  
DIGITAL  
GUADALAJARA



# Agenda

- Sequencer y Level Sequence
- Animación de Cámara
- Camera Cuts
- Camera Rig Rail & Crane
- Aplicar animación a personajes
- Llamar eventos de blueprint en cinemática
- Modificar luces en cinemáticas
- Activar partículas
- Fade y activar cinemática en un momento deseado

*Objetivo:*

*Entender cómo crear cinemáticas y activarlas en puntos específicos.*



# Sequencer y Level Sequence

Sequencer es la herramienta de Unreal que nos permite general cinemáticas in-game y manipulación de actores en escena, incluso blueprints.



# Animación de Cámara

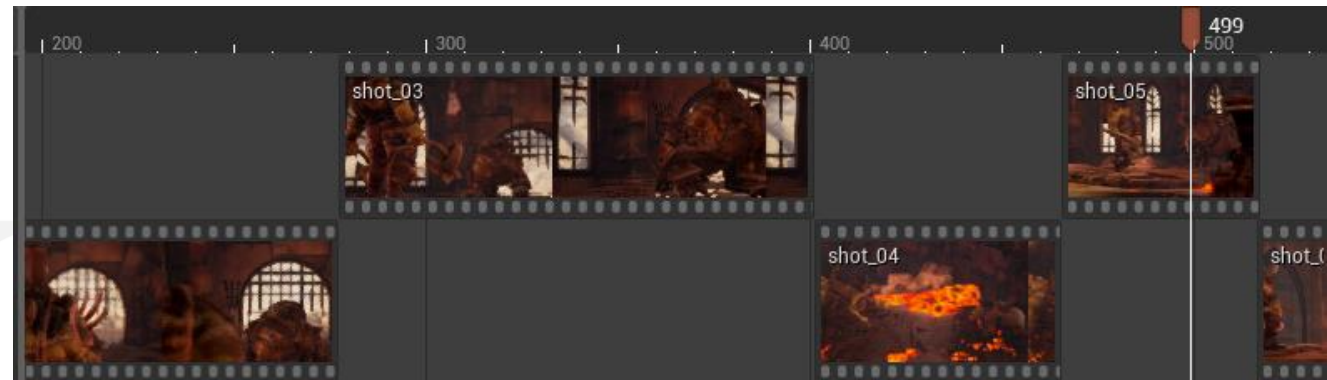
- Gracias a los keyframes del sequencer, podemos animar nuestra cámara de diferentes formas.





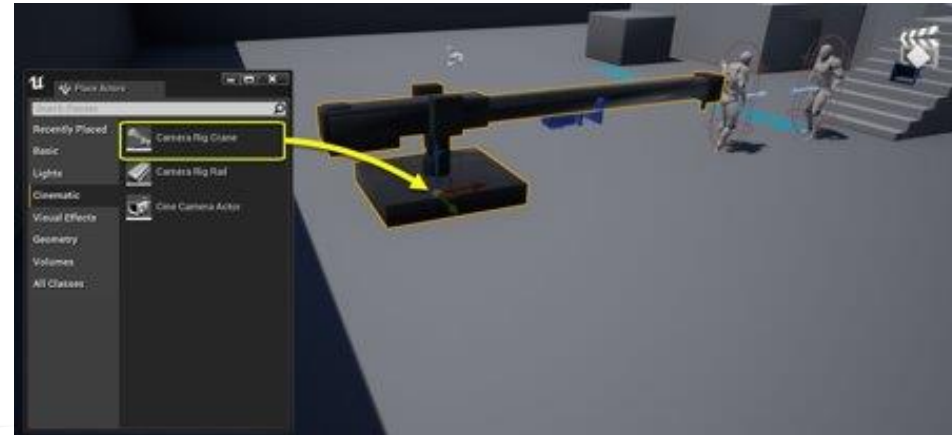
# Camera Cuts

En cuestiones cinematográficas, los cortes de cámara es algo muy común y Unreal nos permite hacer esto y podemos tener la cantidad que consideremos necesarias.

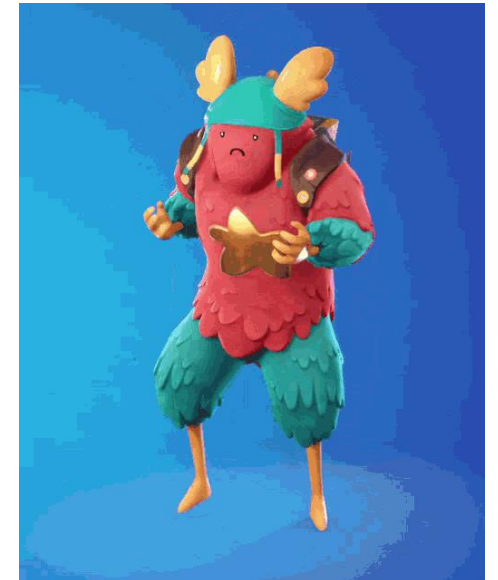
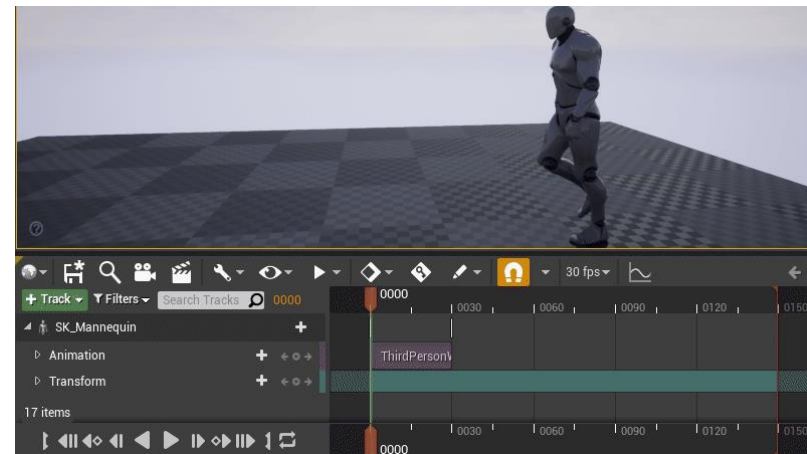
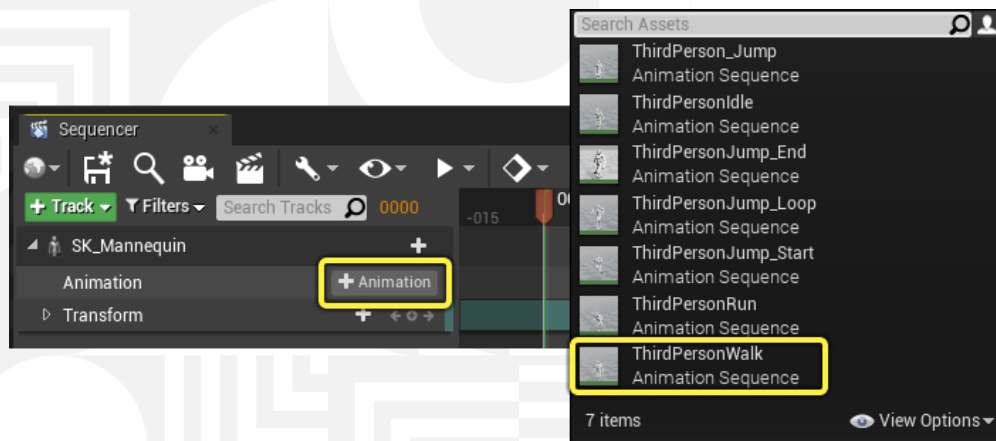
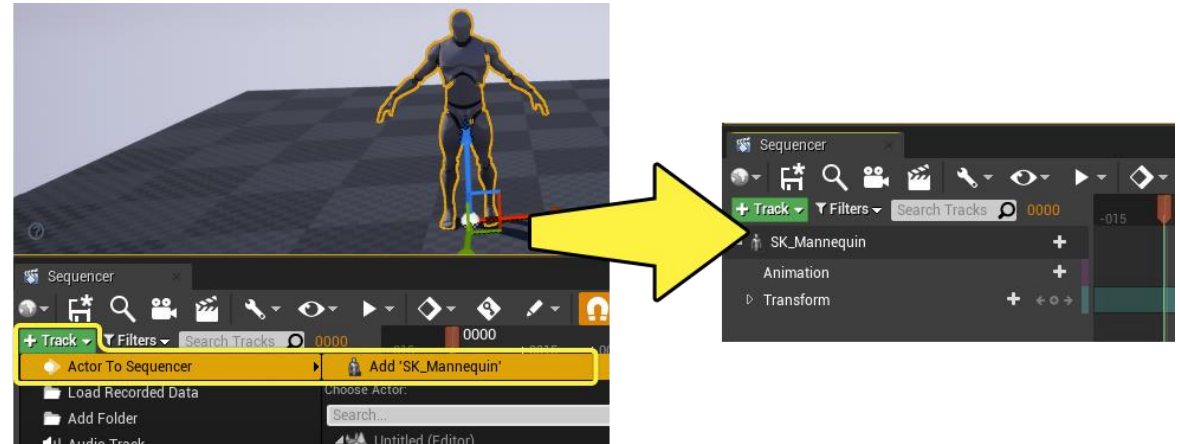
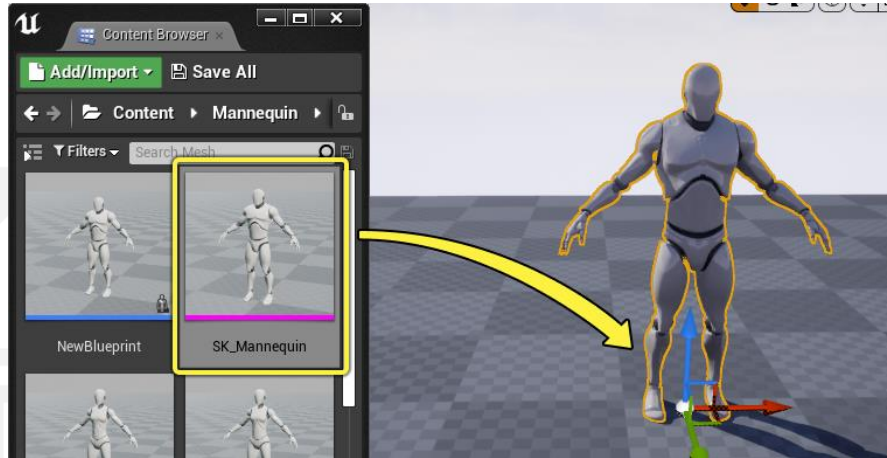


# Camera Rig Rail & Crane

Rail y Crane son aditamentos útiles que facilitan hacer tomas un poco más precisas, como panning y zoom desde puntos elevados o recorridos similares a una montaña rusa.

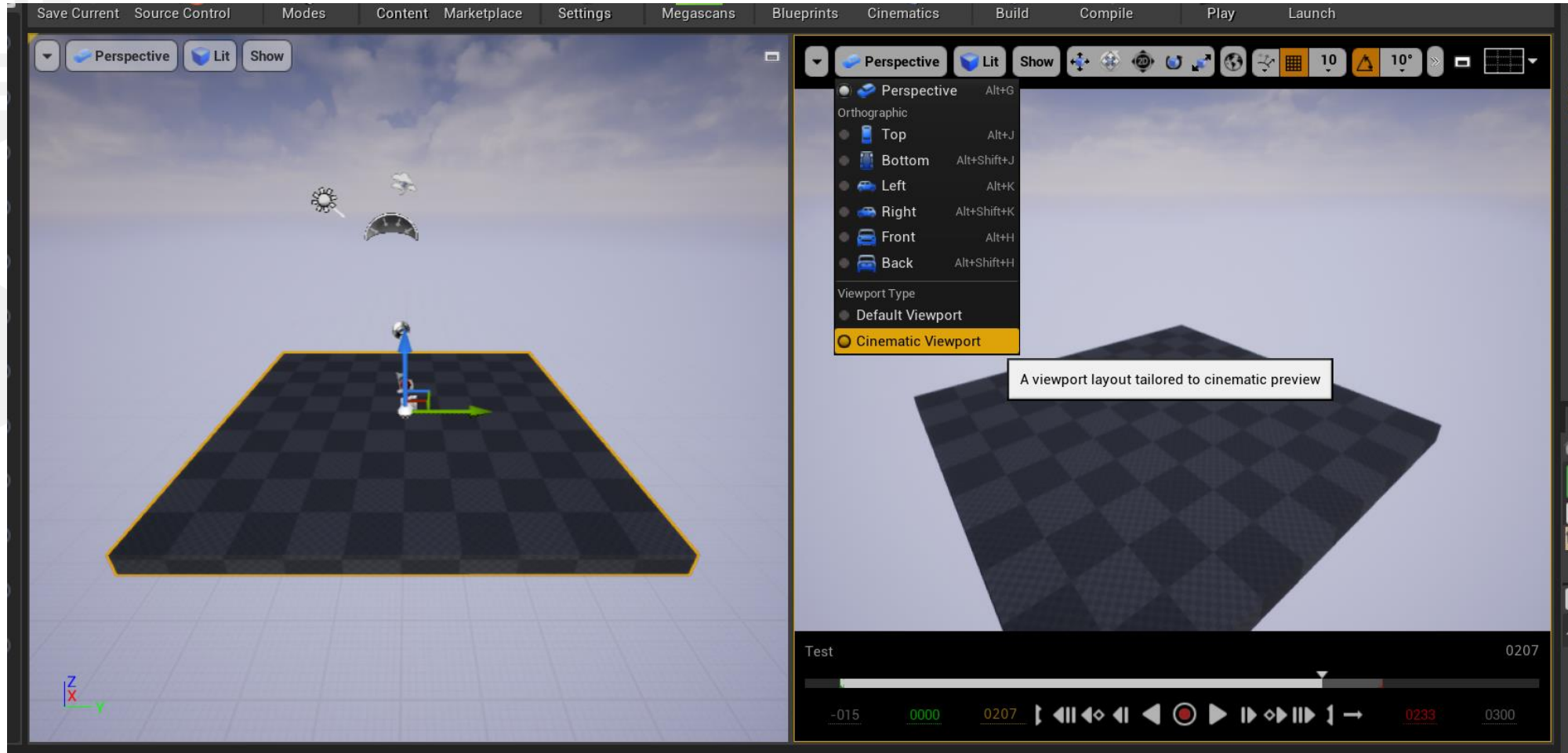


# Aplicar Animación a personajes





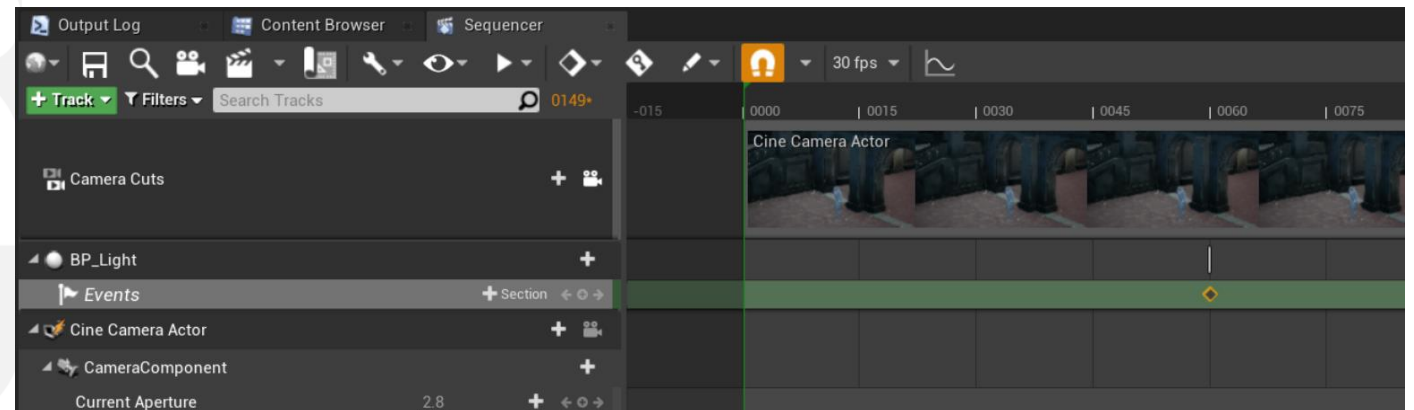
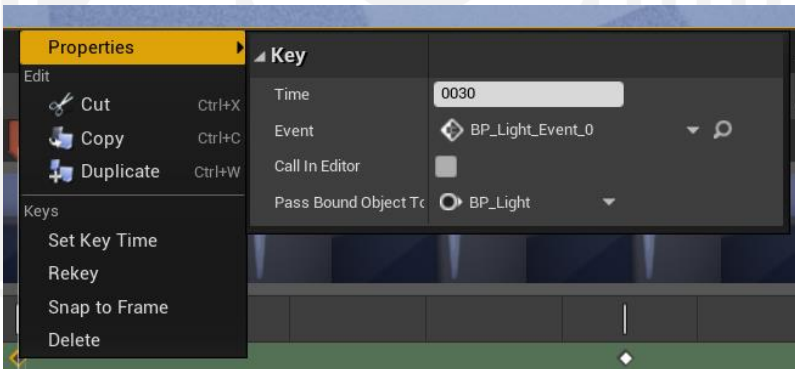
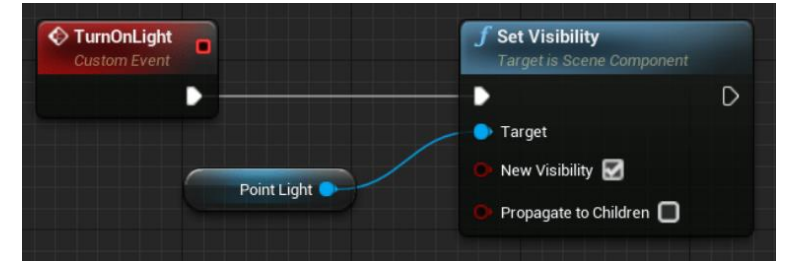
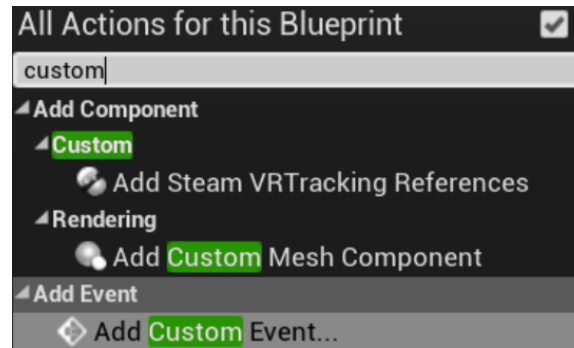
# Cinematic viewport



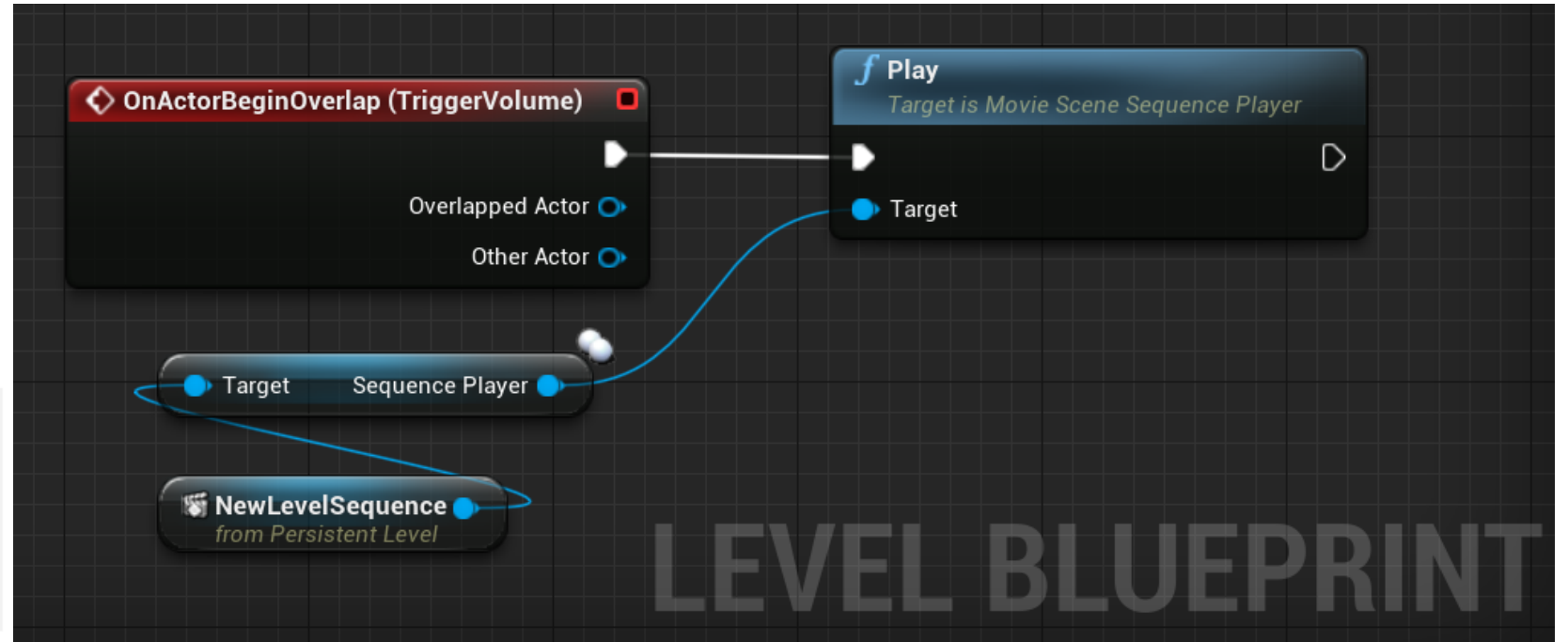
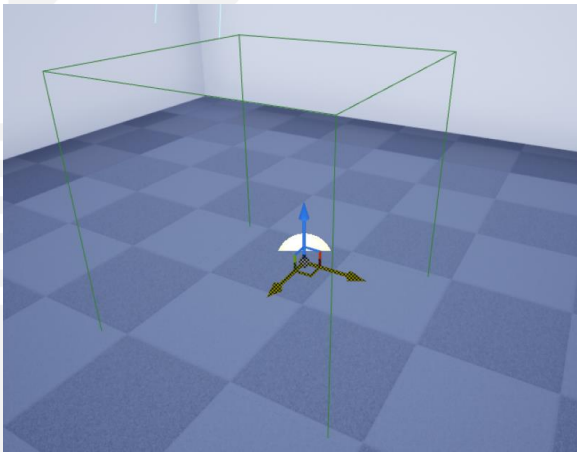


# Eventos de blueprints en cinemáticas

1. Crear un evento en nuestro BP
2. Agregarlo a tu secuencia
3. Añadir evento
4. Seleccionar evento creado

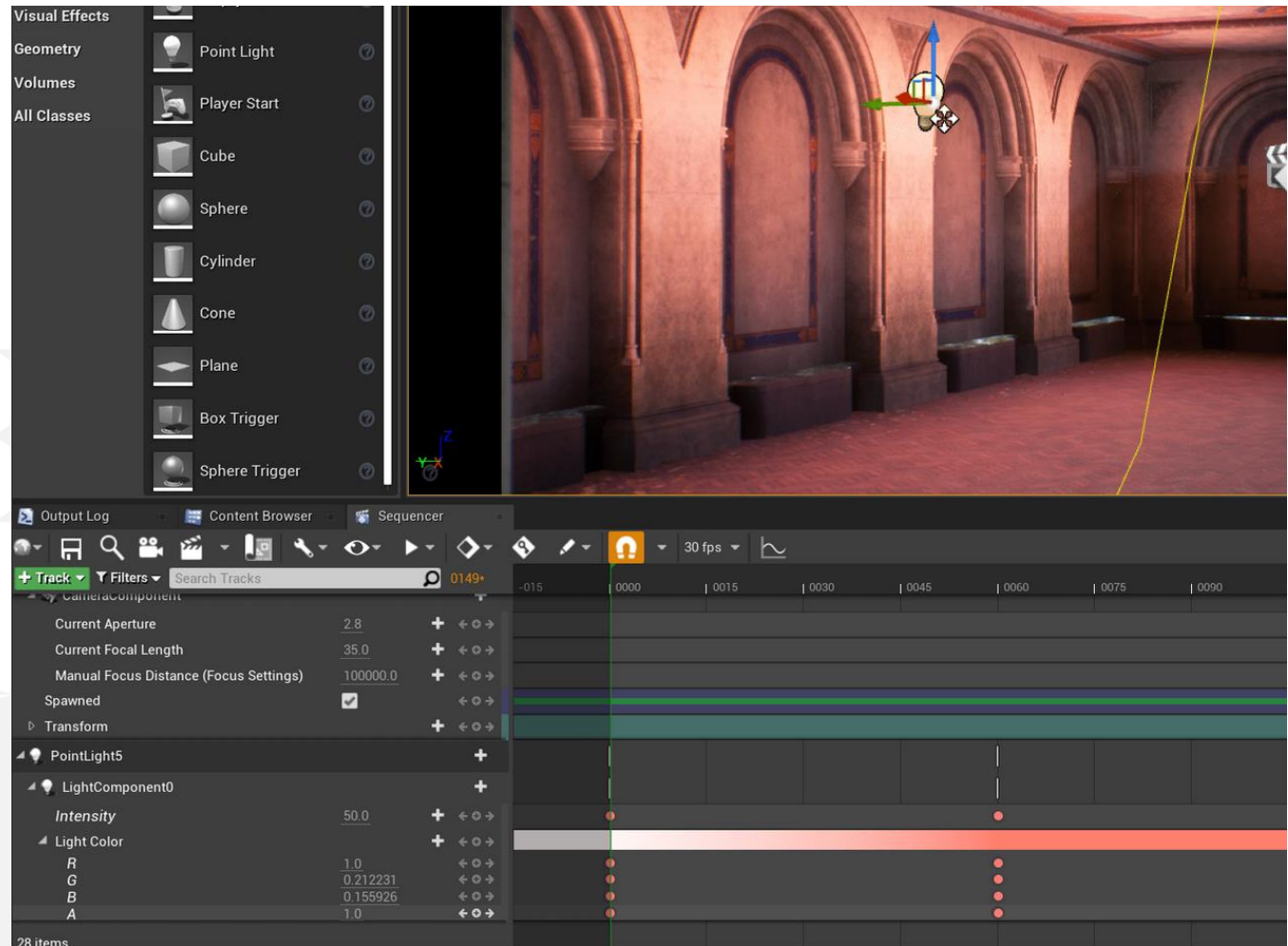


# Llamar evento



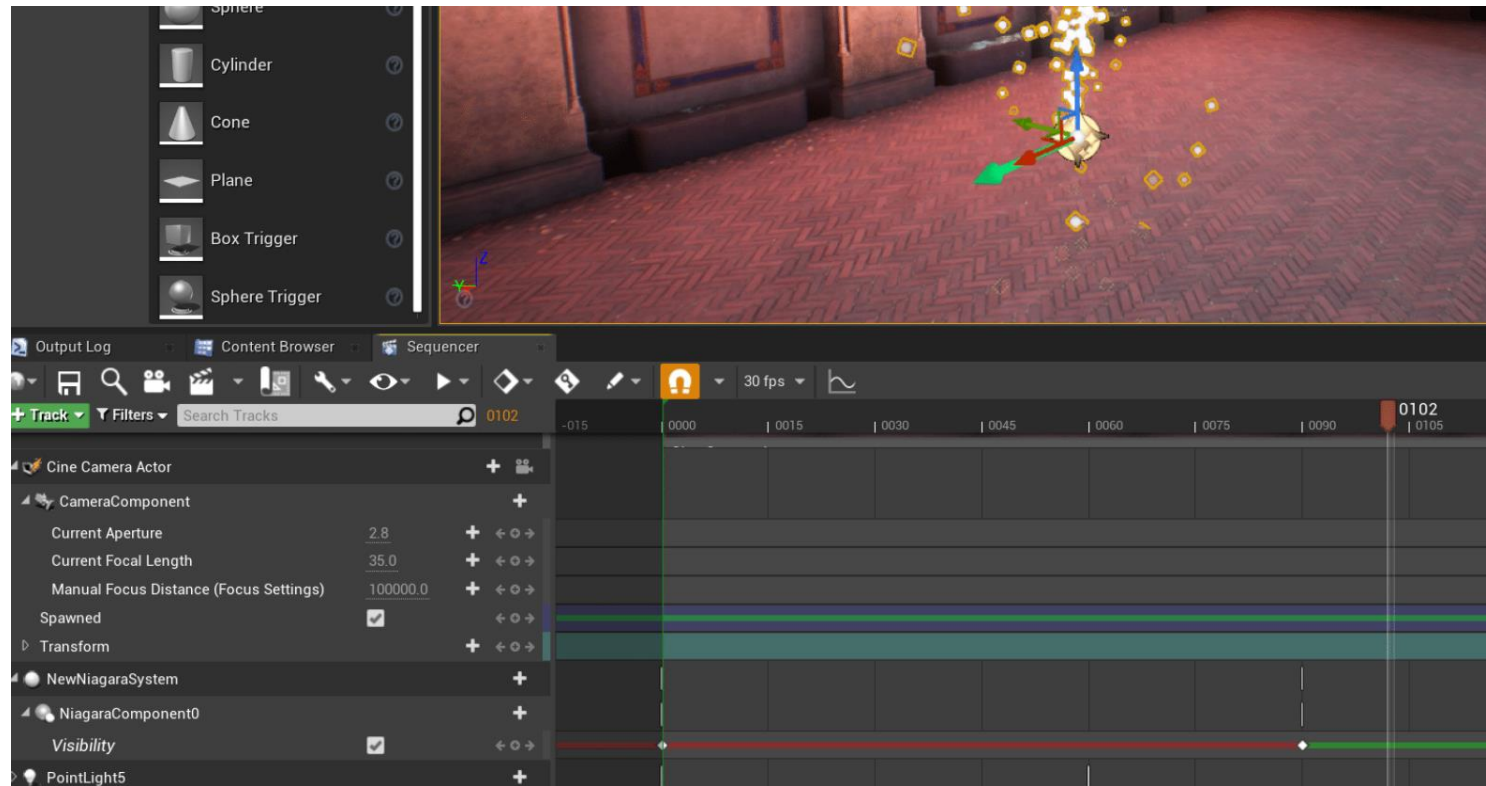
# Modificar luces en cinemáticas

1. Agregar la luz a modificar en la secuencia.
2. Hacer la movilidad: "Movable".
3. Modificar la luz.



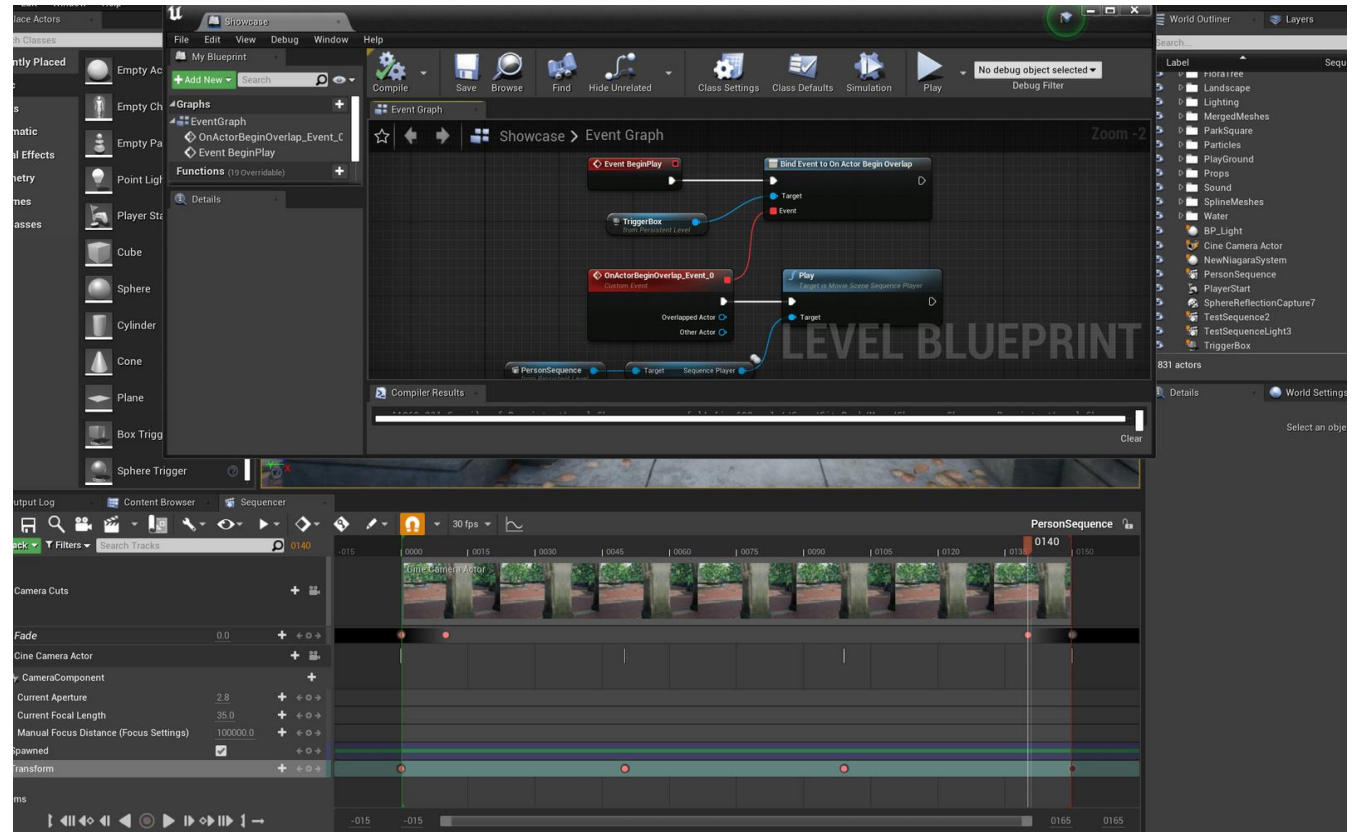


# Activar partículas



# Fade y activar cinemática

- Llamamos a la secuencia desde el BP.
- Colocamos Fade desde track.
- Ajustamos valores.



# Conclusiones

- **Aprendimos a crear unas cinemáticas.**
  - **Usamos las herramientas más comunes.**
- 





# Tarea de la semana

- Crear una cinemática.



# Gracias

Correos:

- David García

[dgarcia@amberstudio.com](mailto:dgarcia@amberstudio.com)

- Arturo Escamilla

[arturo.garcia@amberstudio.com](mailto:arturo.garcia@amberstudio.com)



Arden Asociación Civil



arden\_asociacion



Classroom - código de clase plow4fn



Discord -

<https://discord.gg/K6PHCgz8Mb>

**AMERIKE**

INSTITUTO UNIVERSITARIO

AMBER



ARDEN



Agencia para el Desarrollo  
de Industrias Creativas y  
Digitales de Jalisco



CIUDAD  
CREATIVA  
DIGITAL  
GUADALAJARA

