

07. Animaciones

Michael Heredia Pérez mherediap@unal.edu.co

Universidad Nacional de Colombia Sede Manizales

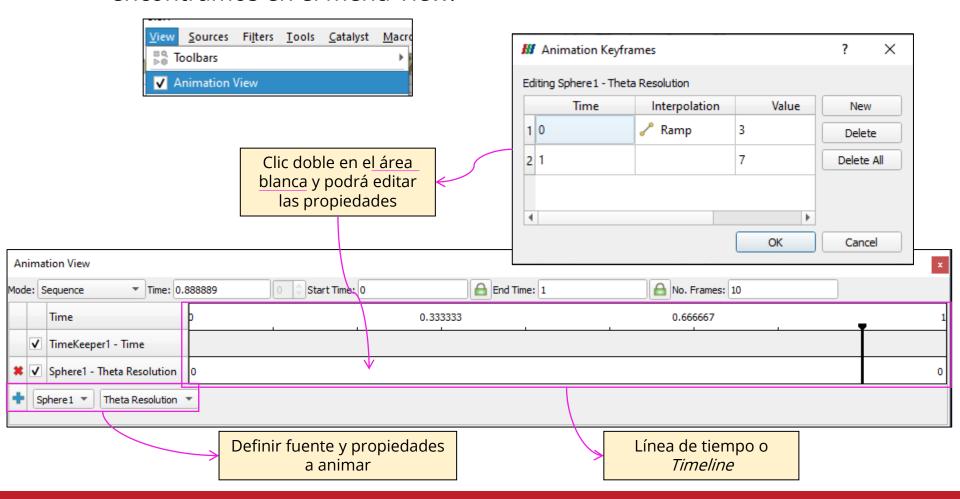
Toda la información aquí presentada es obtenida de la documentación oficial de ParaView https://www.paraview.org/
y páginas y foros en línea

Animaciones

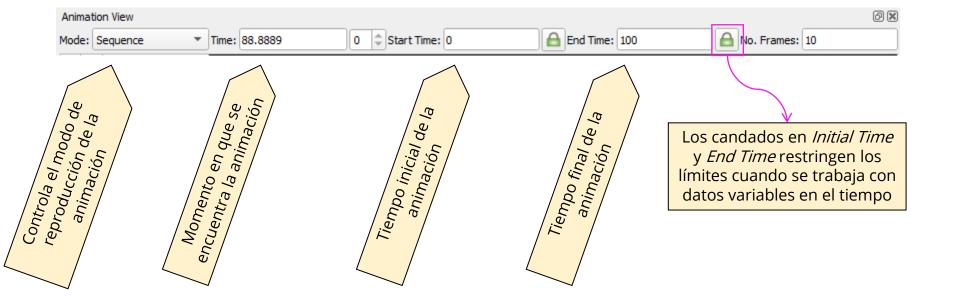
- Se pueden crear animaciones al grabar una serie de cuadros, configurando en ellos la posición de la cámara, las propiedades de la fuente, de los filtros, etc.
- La animación se puede exportar como un grupo de imágenes o como un archivo de película. Se puede considerar el archivo PVD (ParaView Data ParaView/Data formats KitwarePublic) de ParaView para ser abierto posteriormente de nuevo como un conjunto de datos variables en el tiempo.

Animation View

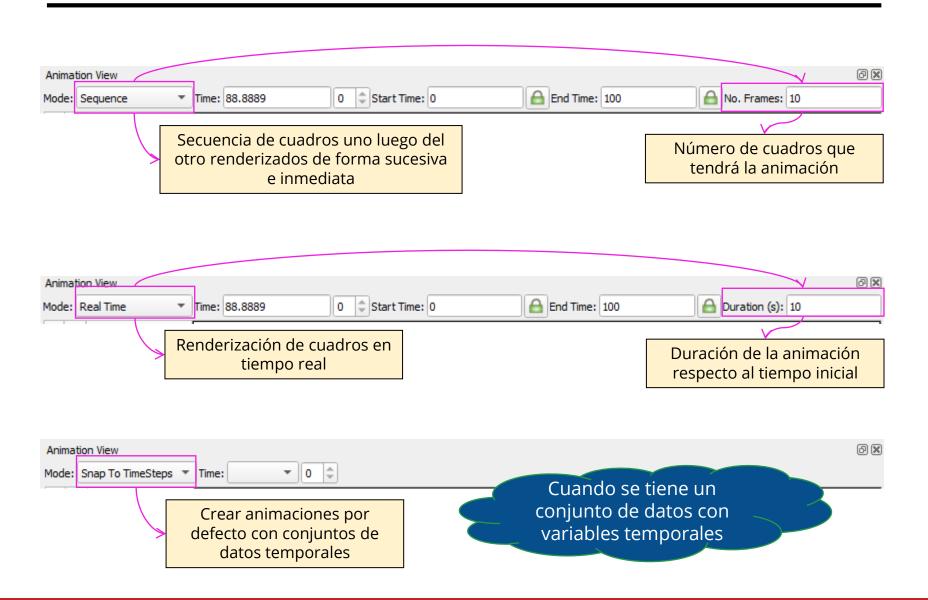
La interfaz para trabajar con animaciones es la *Animation View*, que encontramos en el menú *View*.



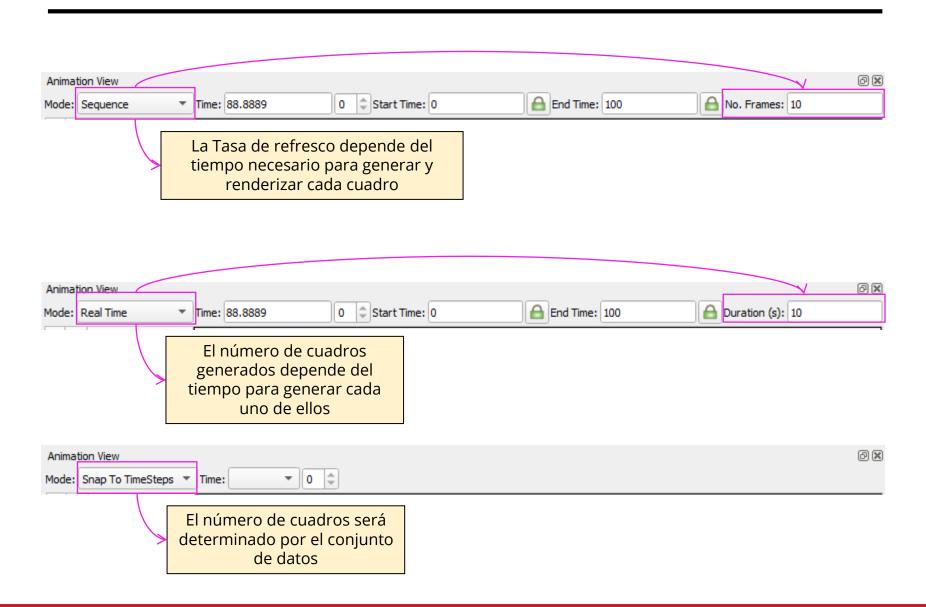
Cabecera del *Animation View*



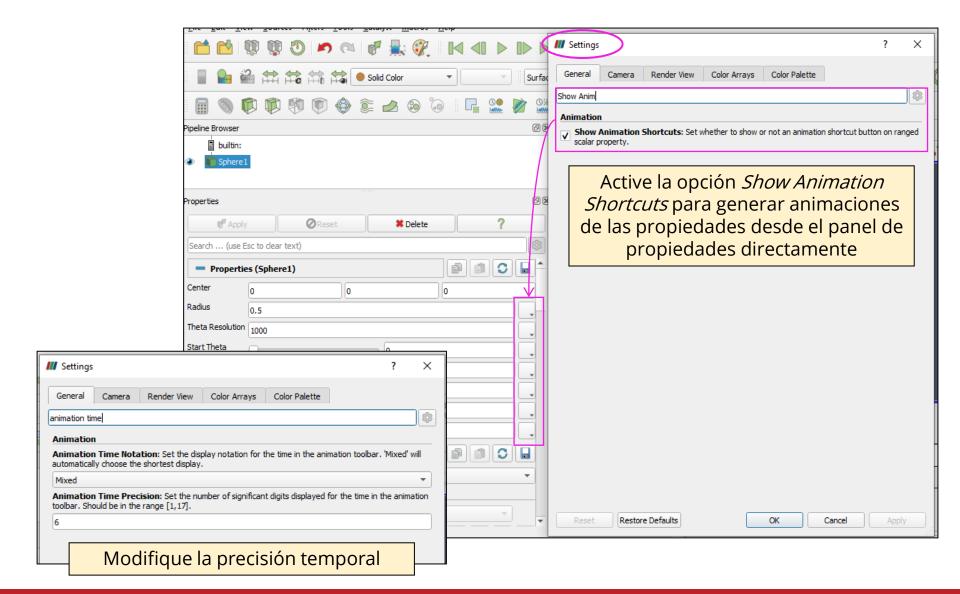
Cabecera del *Animation View*



Cabecera del *Animation View*

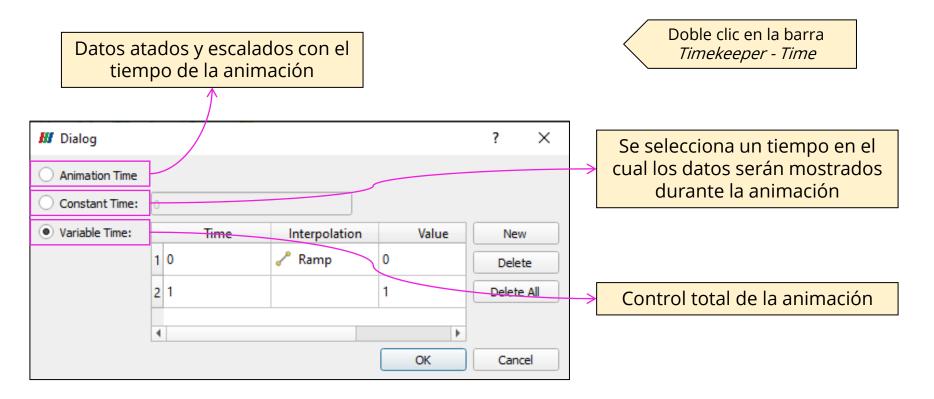


Animation Shortcuts y Animation Time Precision



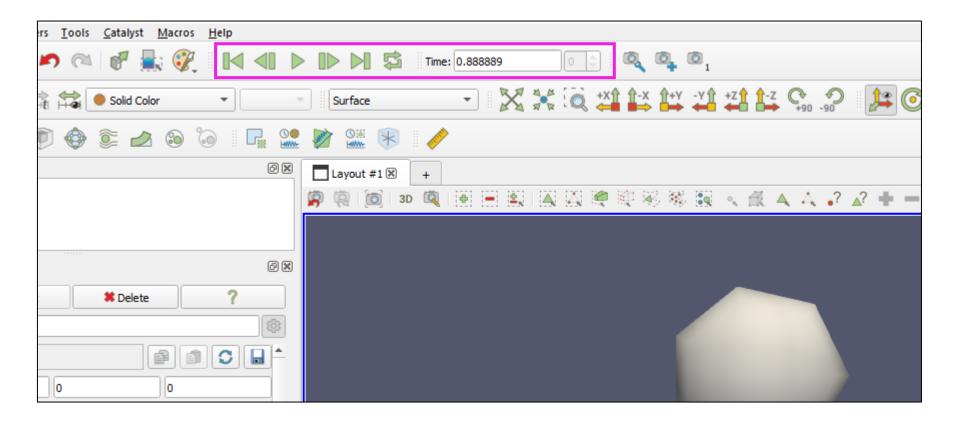
Animación de datos variables en el tiempo - Animation Time-Varying Data

Al cargar conjuntos de datos variables en el tiempo se creará una animación automáticamente. Podemos desacoplar los datos del tiempo de la animación y así personalizarla.



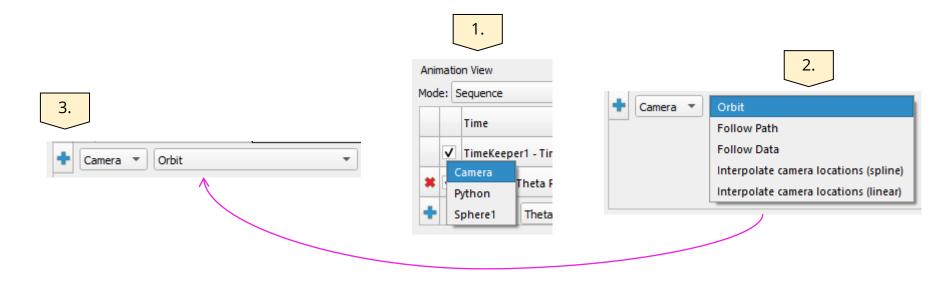
Reproducir la animación

Las animaciones se reproducen desde los botones verdes de la barra superior de la pantalla.



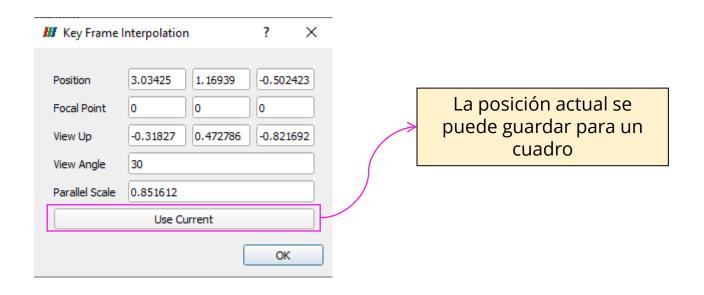
Animar la cámara

- La cámara es una fuente más que se puede animar de 5 formas diferentes.
- Seleccionar el módulo de cámara en el menú inferior.
 - 2. Seleccionar el modo de movimiento de la cámara.
 - 3. Añadirla como un *timeline* nuevo.
 - 4. Modificar las propiedades dando clic derecho en el *timeline* respectivo (ventana *Animation Keyframes*).



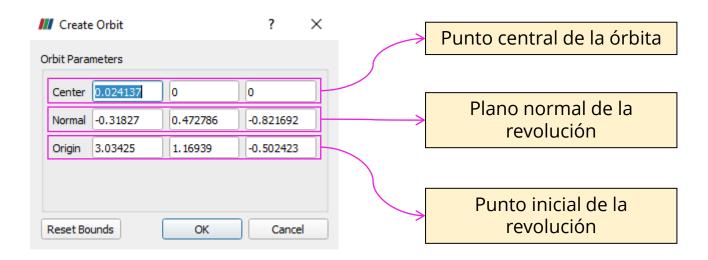
Animar la cámara - *Interpolate Camera Locations*

Se especifica la posición de la cámara, puntos focales, ángulos de visión, direcciones y escalas para cada cuadro; posteriormente se interpolan y se forma la animación.



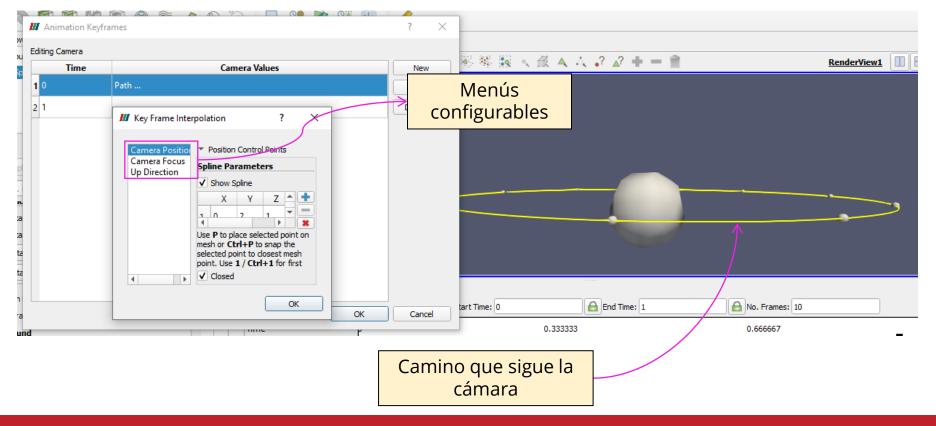
Animar la cámara - Orbit

La cámara gira alrededor del objeto en una revolución, el cual se debe definir previamente.



Animar la cámara – Follow Path

Se especifica el camino tomado por la posición de la cámara y sus puntos focales. Por defecto orbitará a los objetos seleccionados pero este camino puede ser modificado.



Animar la cámara – Follow Data

Se especifica una fuente a la cual la cámara seguirá en cada cuadro.

