



Universidad
Tecmilenio®



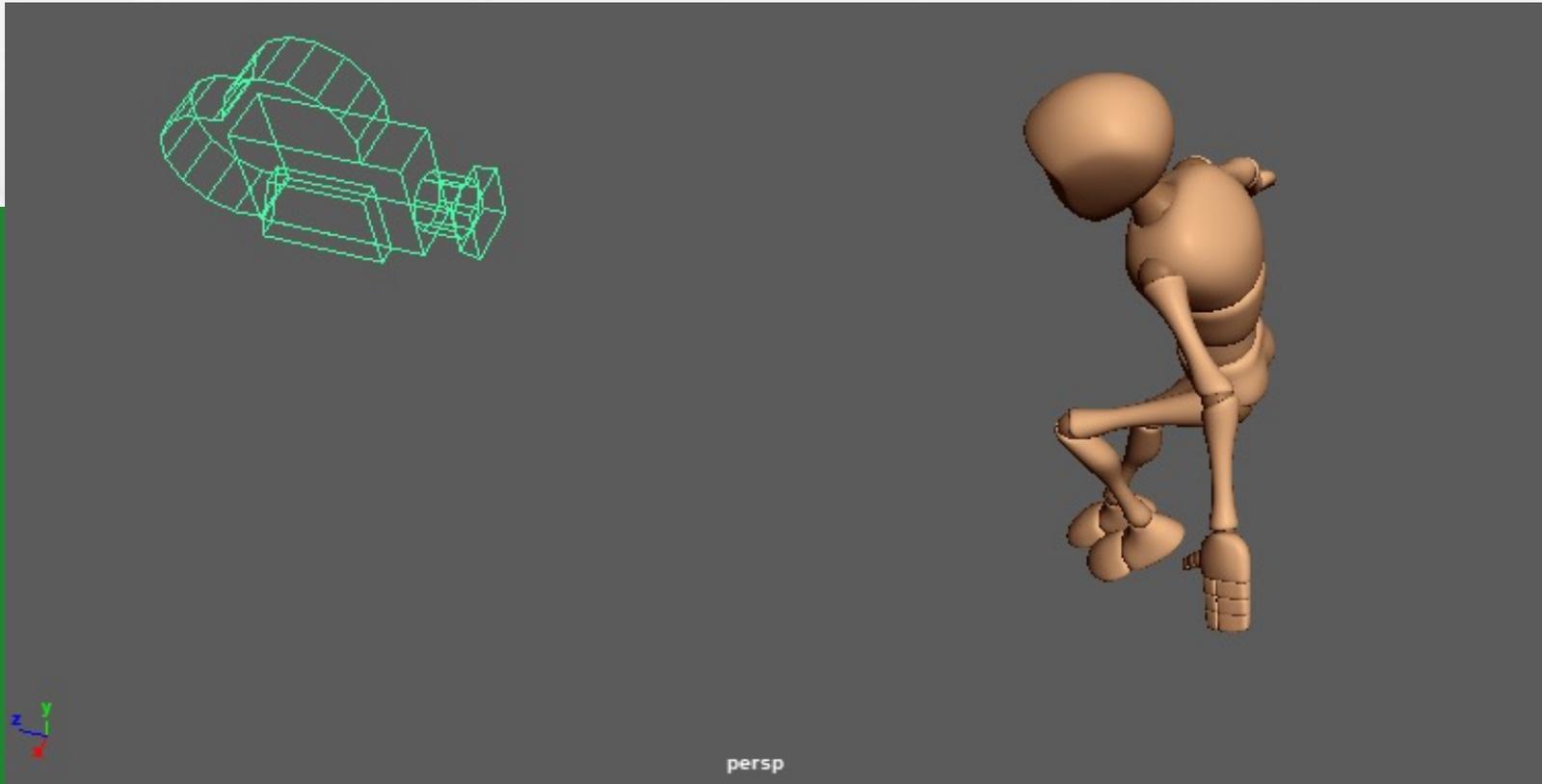


Animación digital 3D

Cámaras

Semana 8





Las cámaras en animación permiten tener un control sobre lo que el espectador puede ver, desde qué posición, tipo de encuadre e incluso cómo se desarrolla la toma.

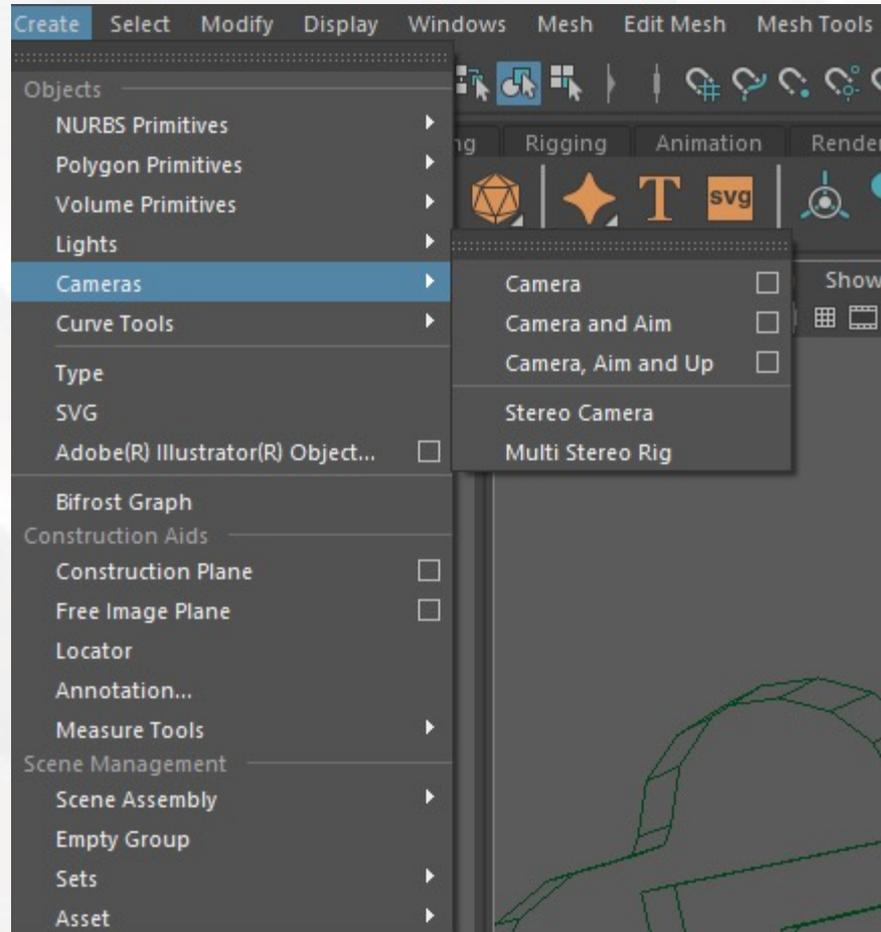


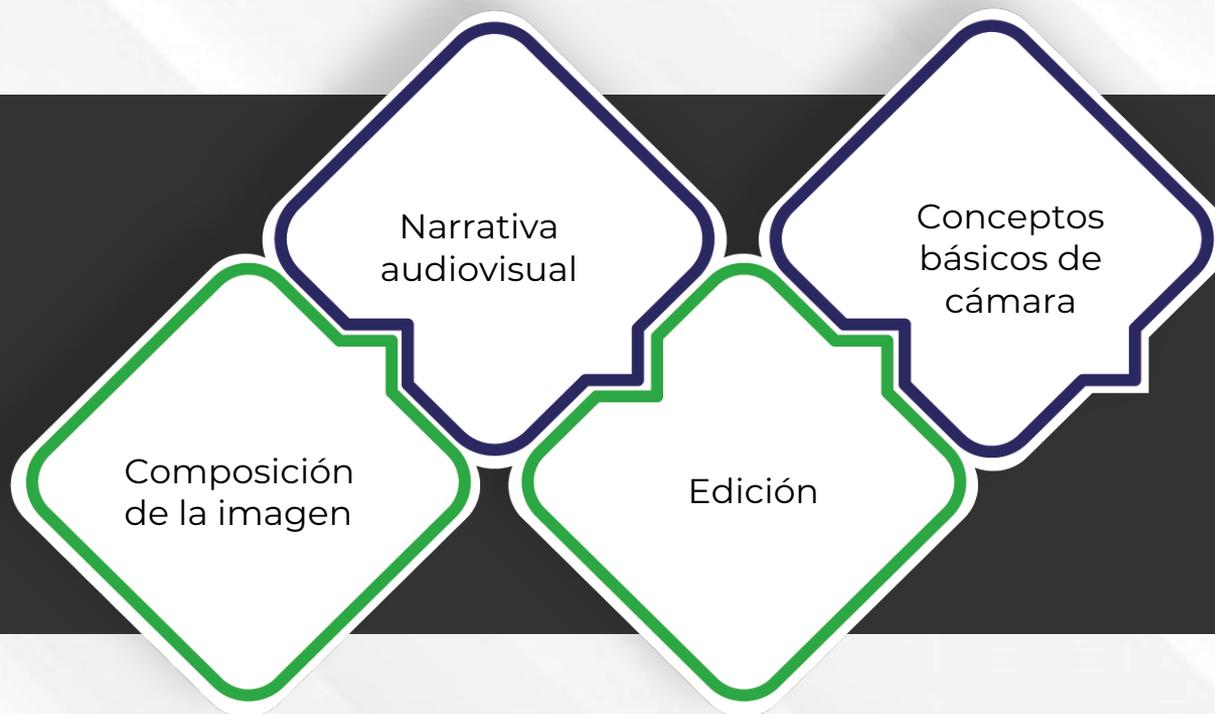
Estilos de tomas





Tipos de cámaras



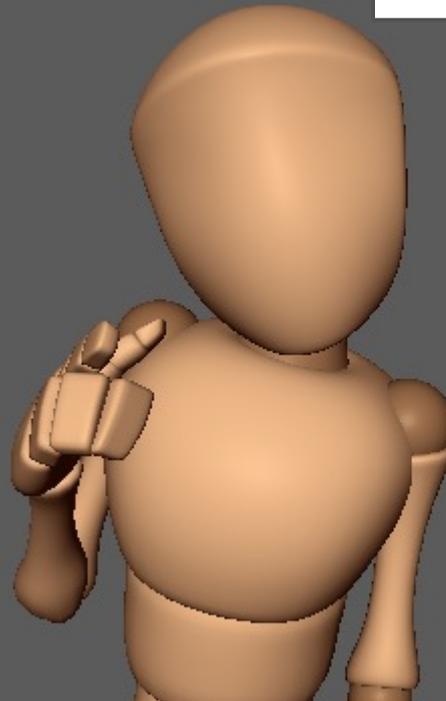




Responde a la siguiente pregunta:



Si la toma se moviera como si estuviera ubicada sobre un riel, ¿qué tipo de toma sería?



¿Qué tipo de toma se presenta a continuación?



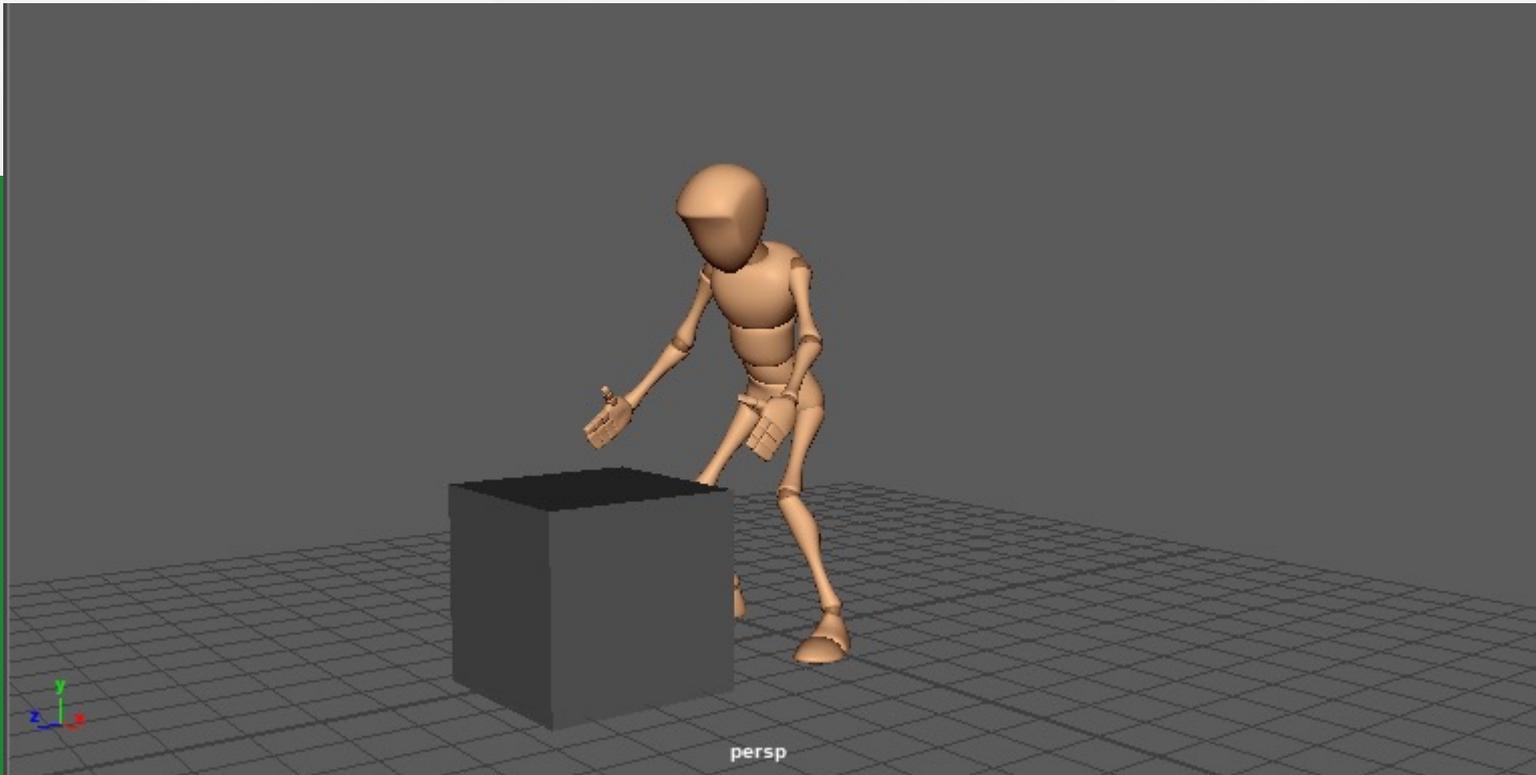
La posición, utilizar diferentes cámaras y las tomas que mejor se adapten a tu mensaje, mejoran la manera en que podrás contar tu historia.

Animación digital 3D

Constraints

Semana 8

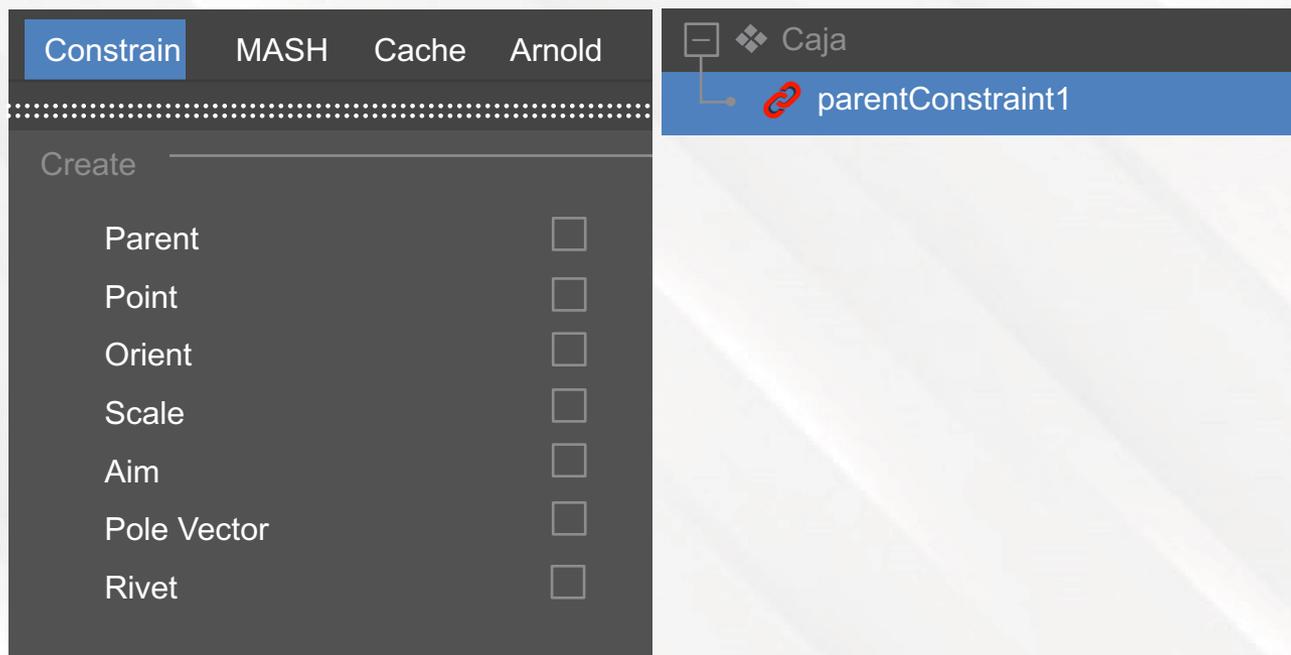


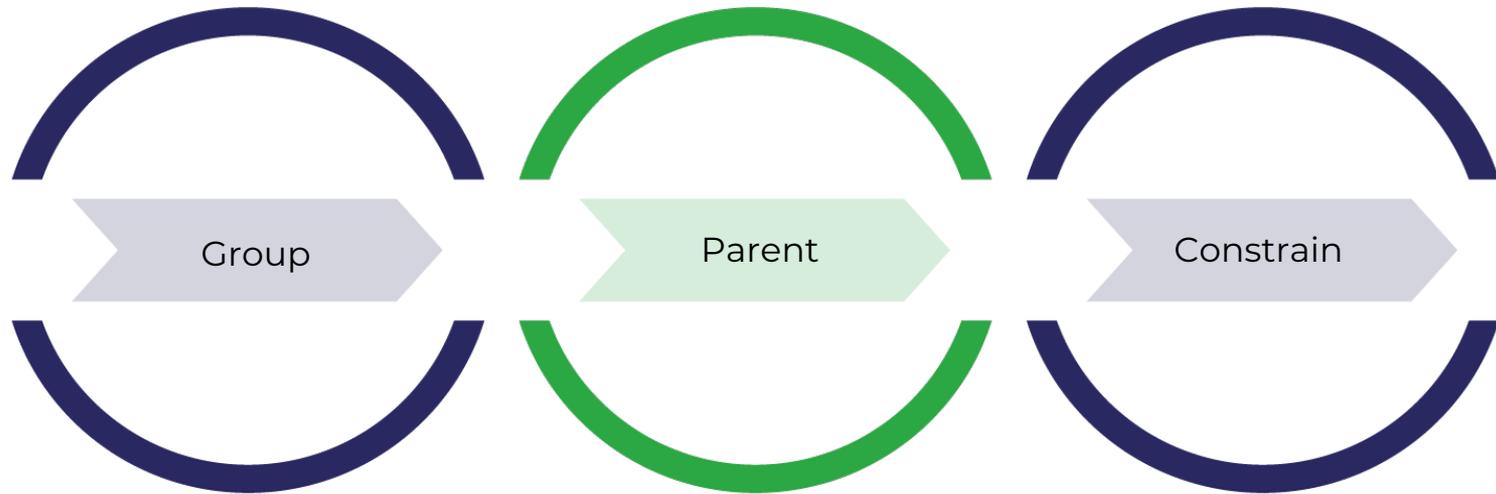


Existen algunas herramientas que te permitirán una mejor interacción entre los objetos y los elementos de tu escena.



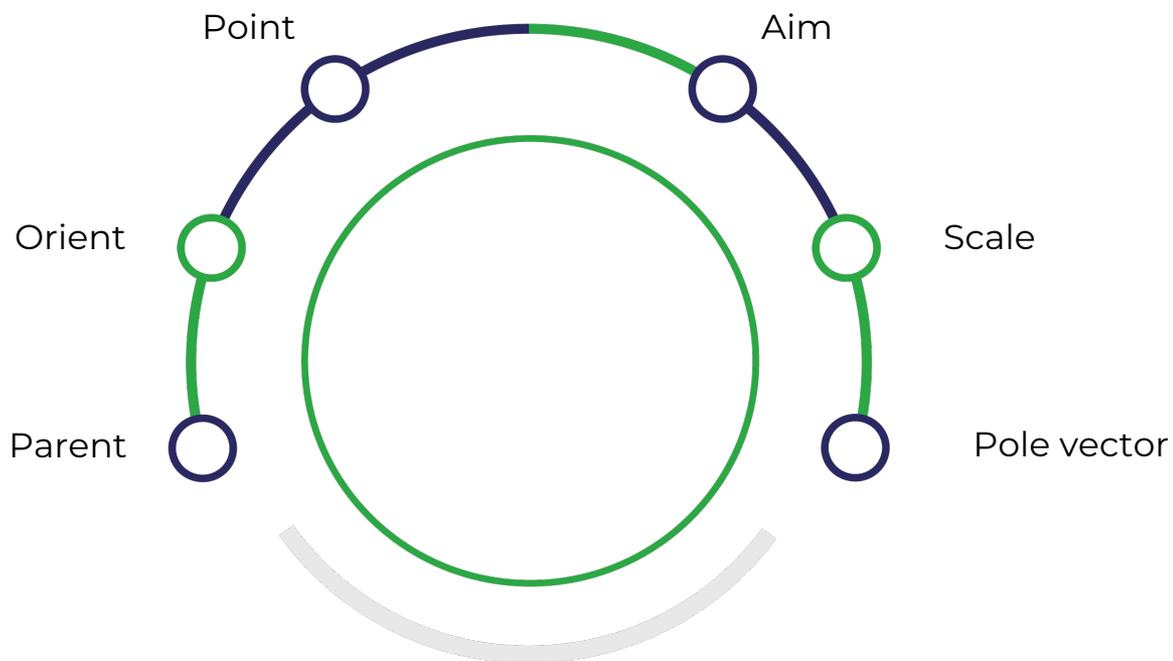
Constrain





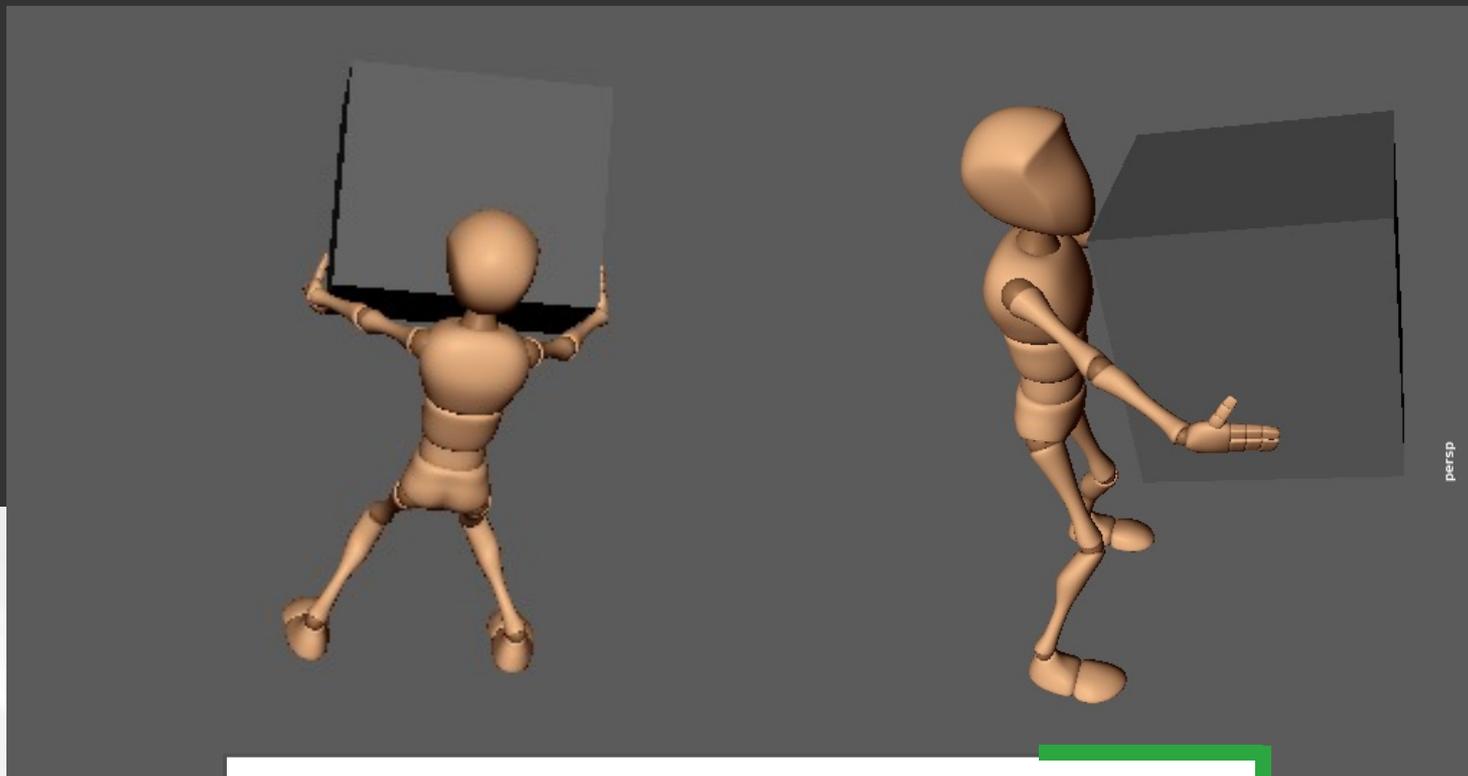


Tipos de constrain





Responde a la siguiente pregunta:



¿Qué constrain elegirías para cargar una caja pesada con tu personaje?



Peso

Detalles

Credibilidad

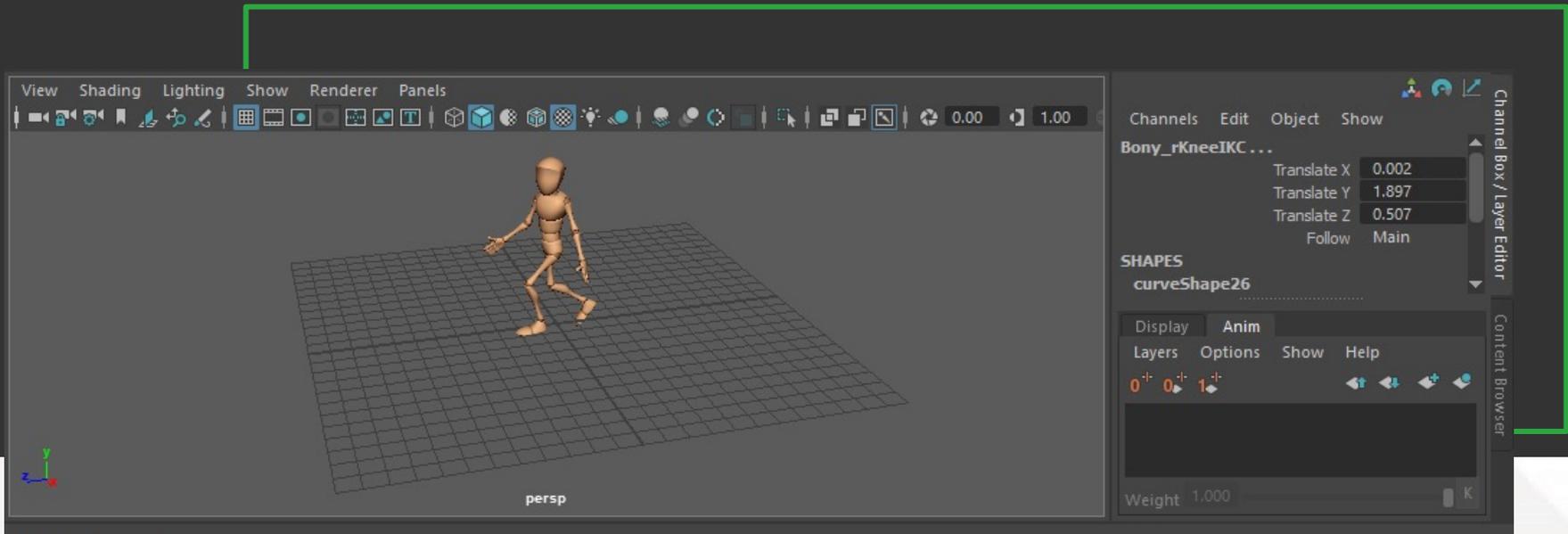
Personalidad

Animación digital 3D

Animation layers

Semana 8

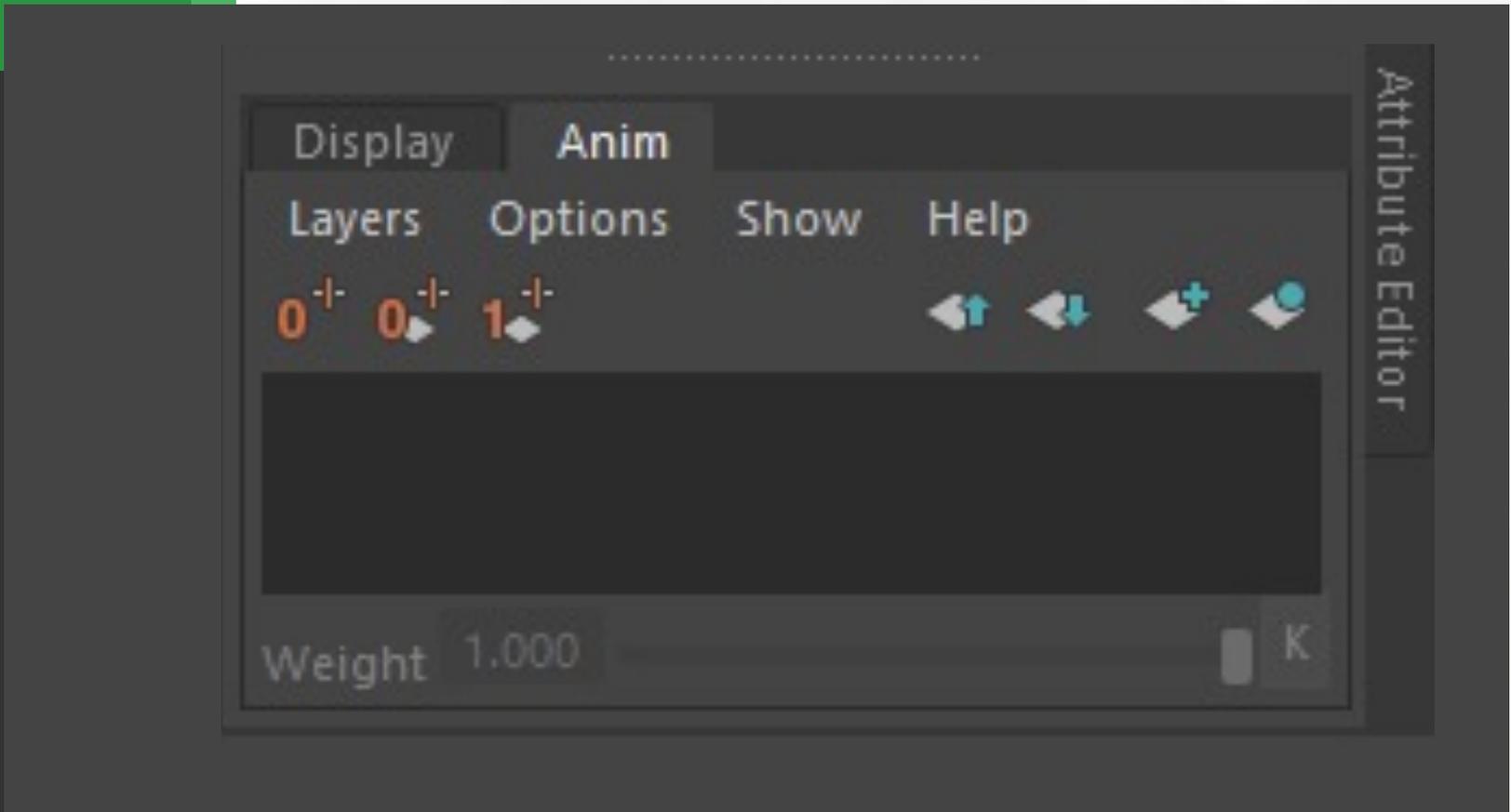




Las *animation layers* son una herramienta que permite trabajar sobre una escena, agregando diferentes capas de animación, pero sin modificar sus elementos originales.

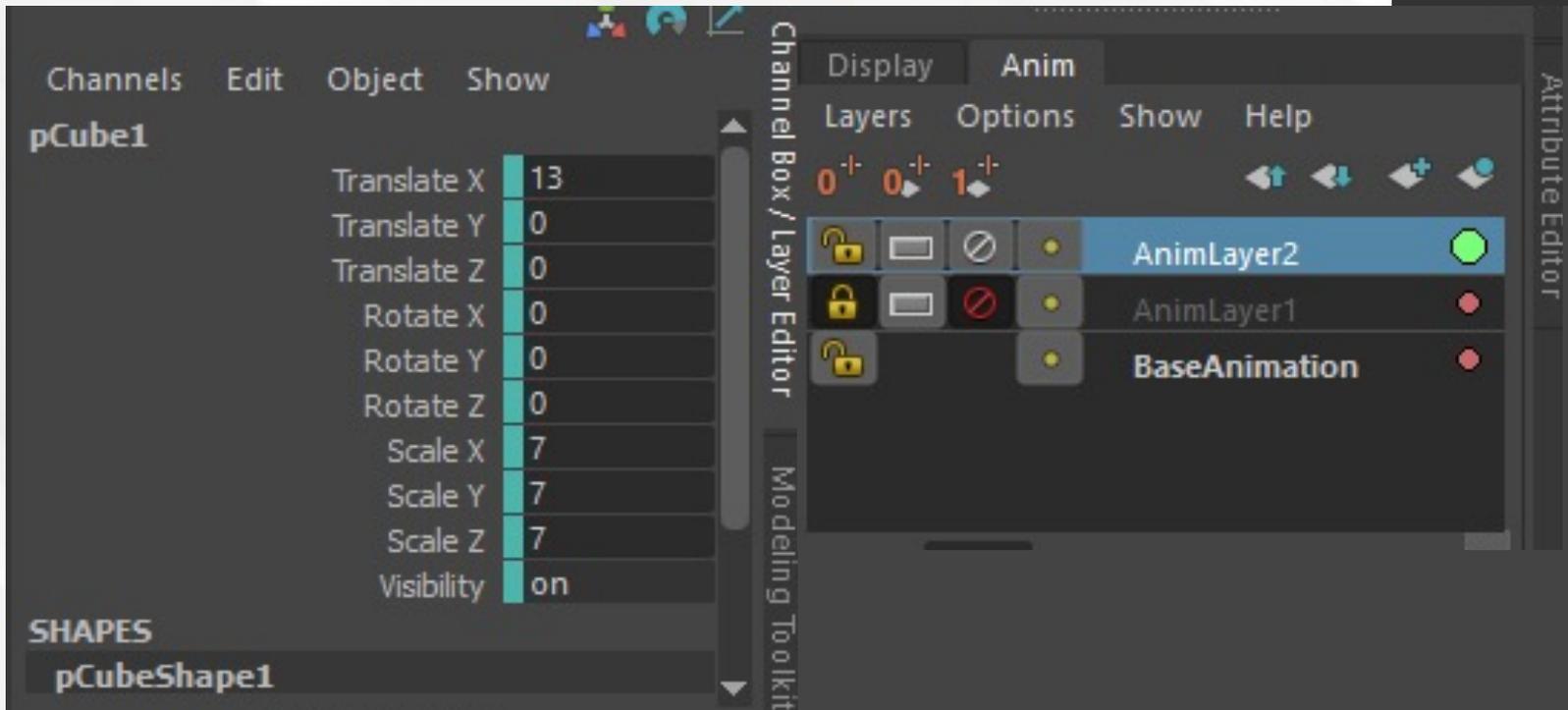


Layer editor



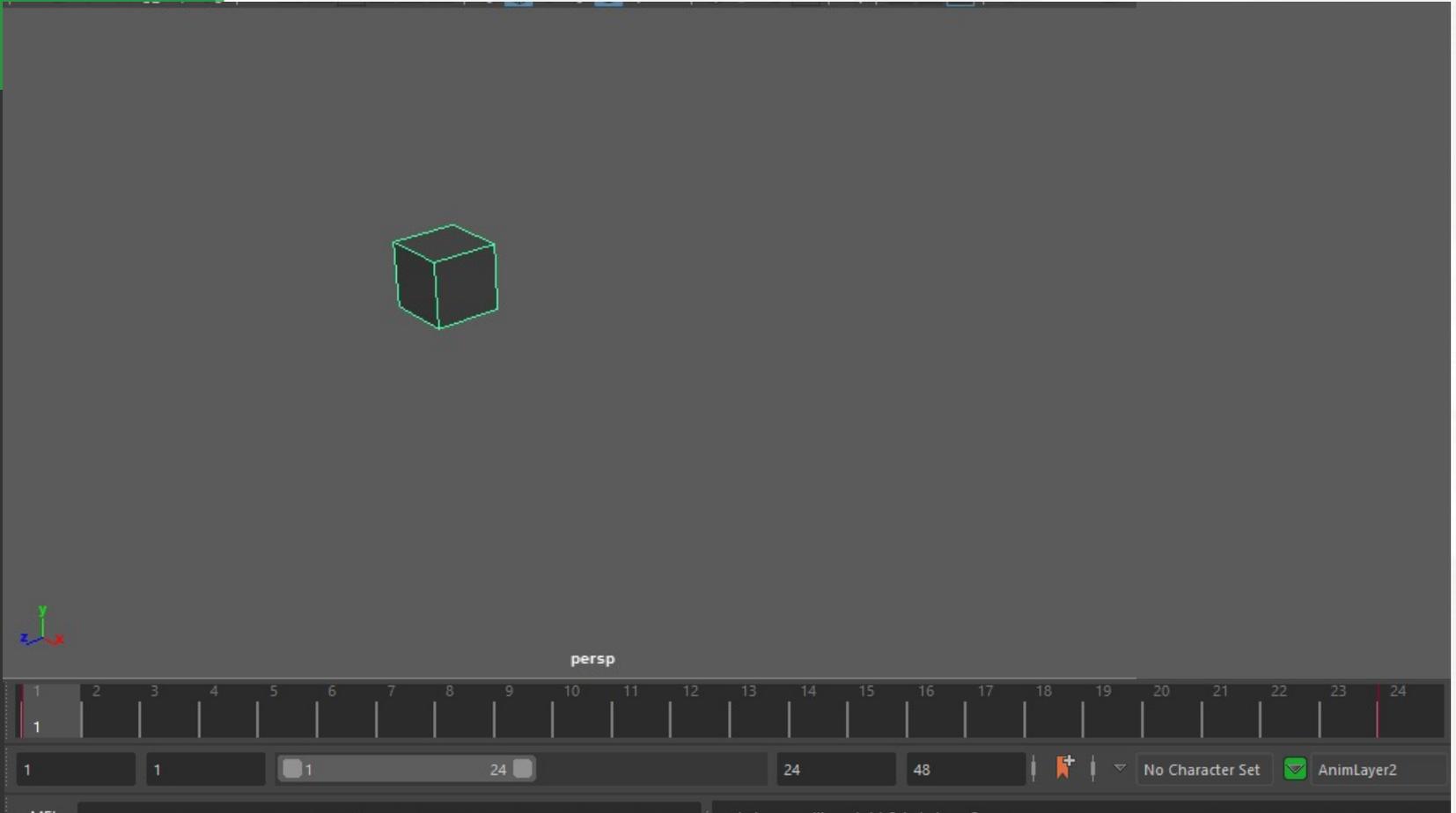


Control de animación



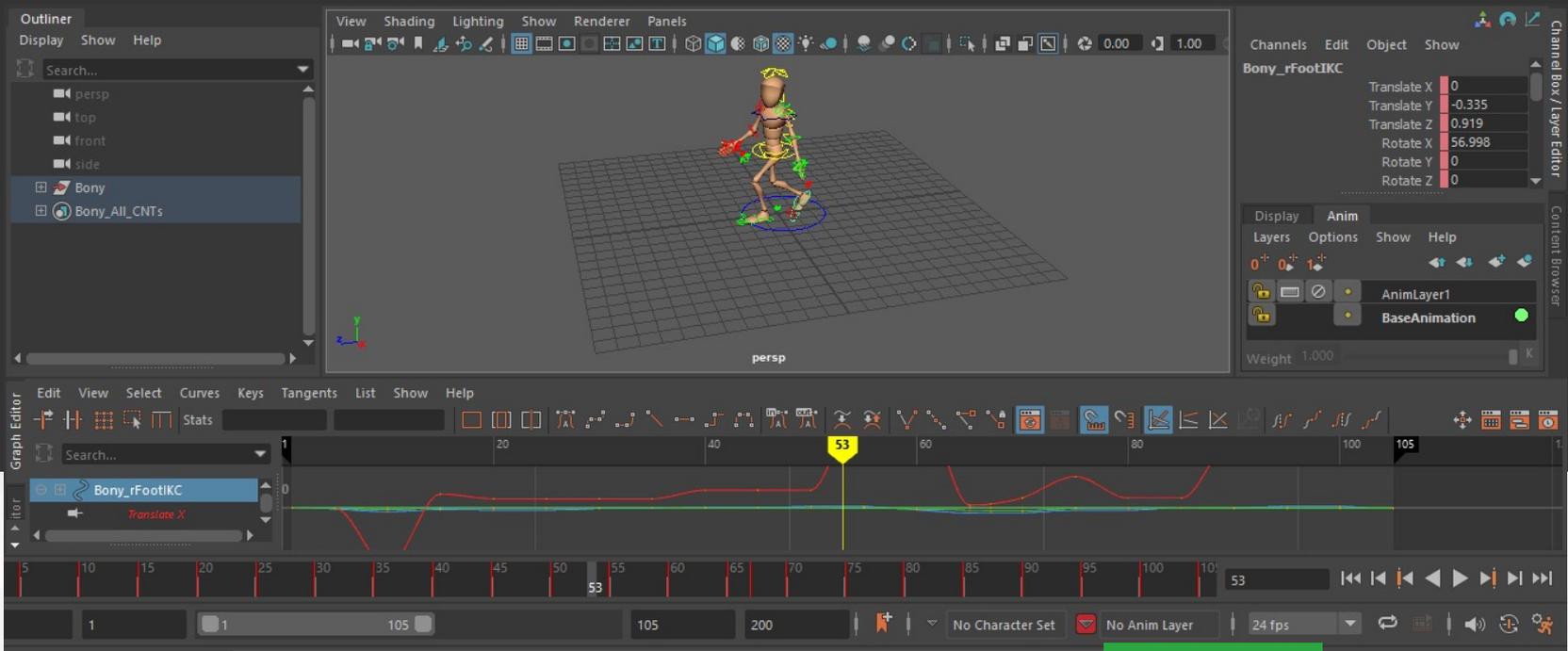


Elemento original sin cambios





Responde a la siguiente pregunta:



¿Para qué se utilizan las capas de animación en la industria de los videojuegos?



Animation layer

Múltiples
animaciones

Control por
capas

Elementos
originales sin
modificar