



Universidad  
**Tecmilenio**®



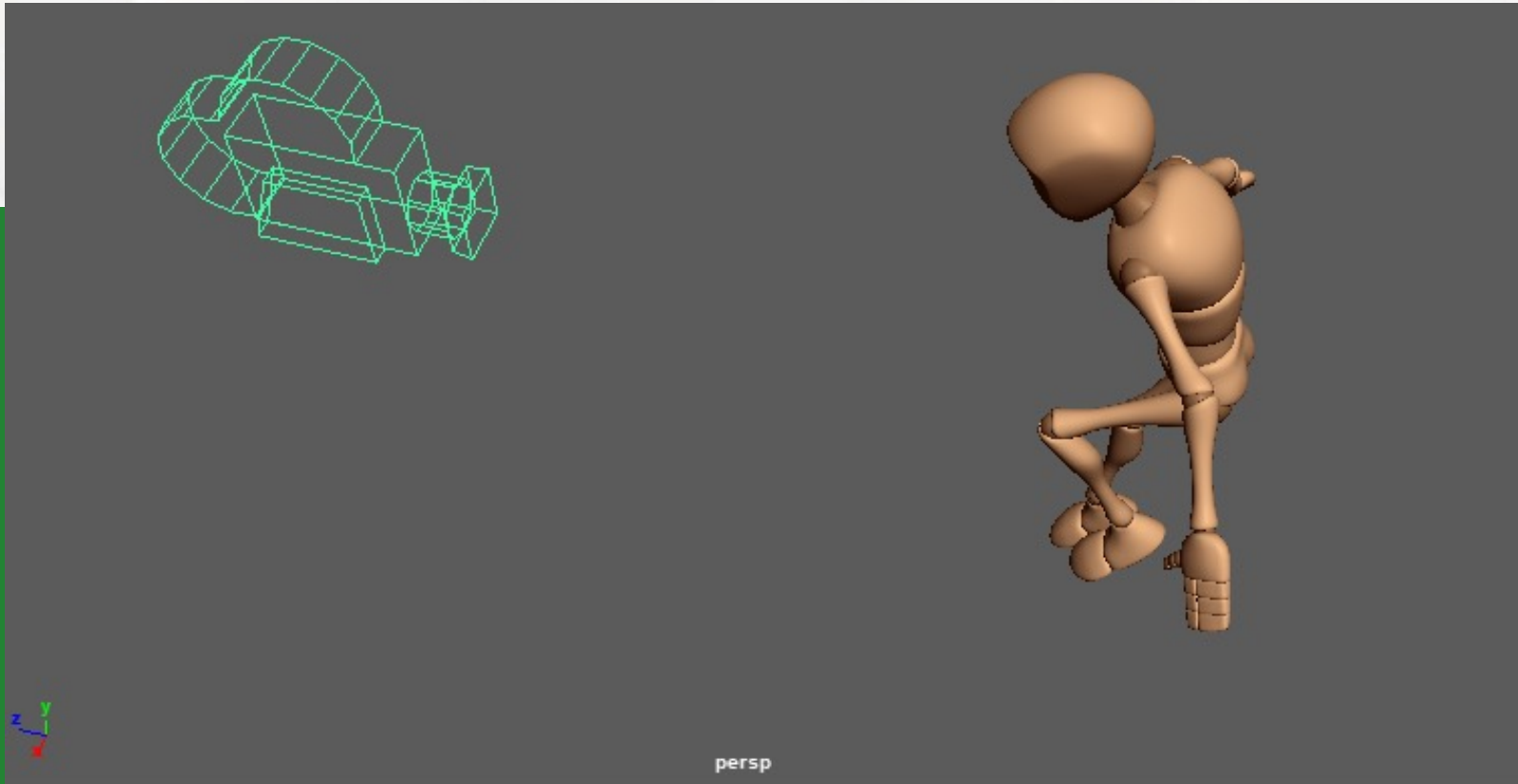


# Animación digital 3D

## Cámaras

Semana 8



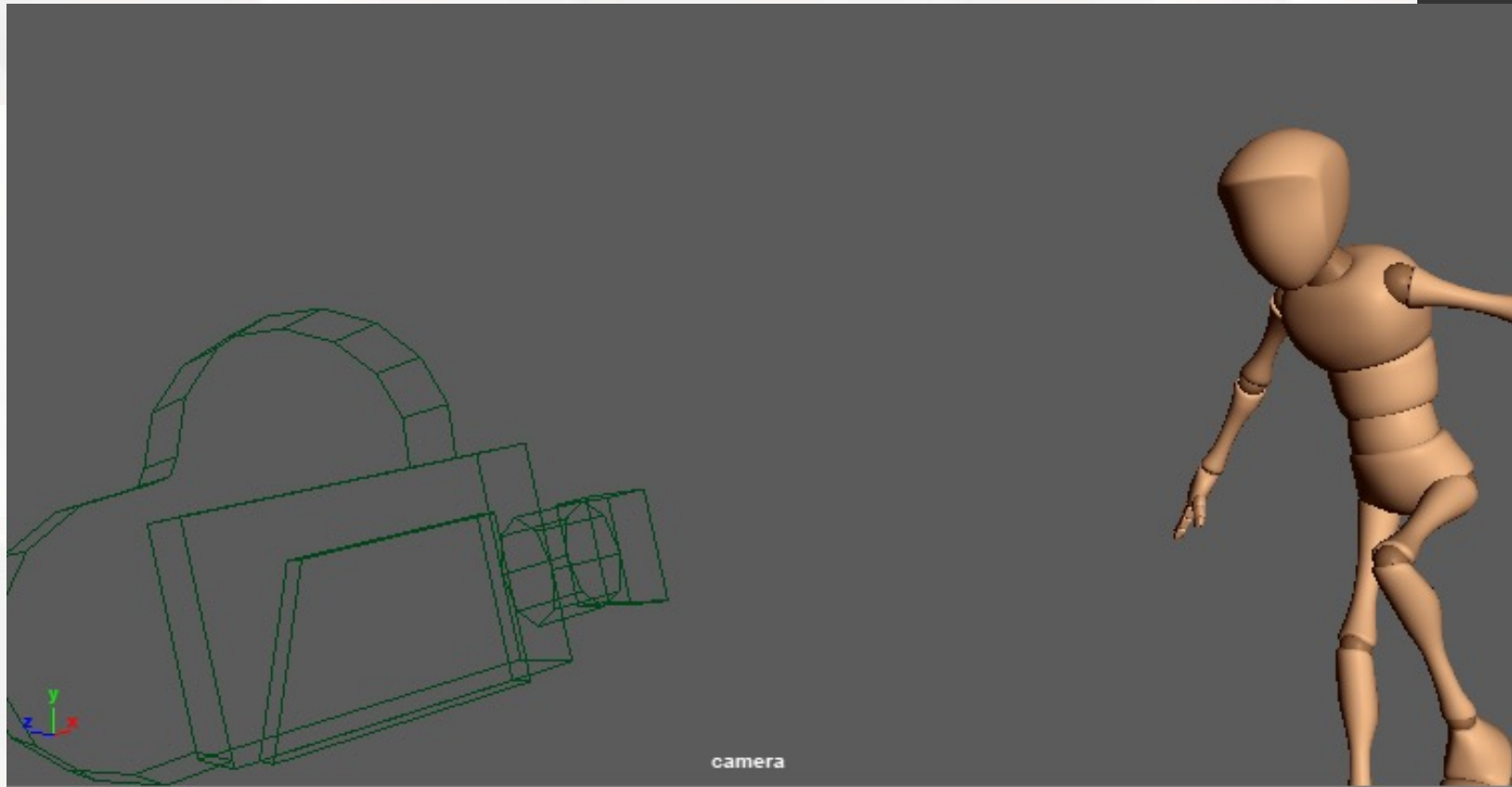


Las cámaras en animación permiten tener un control sobre lo que el espectador puede ver, desde qué posición, tipo de encuadre e incluso cómo se desarrolla la toma.



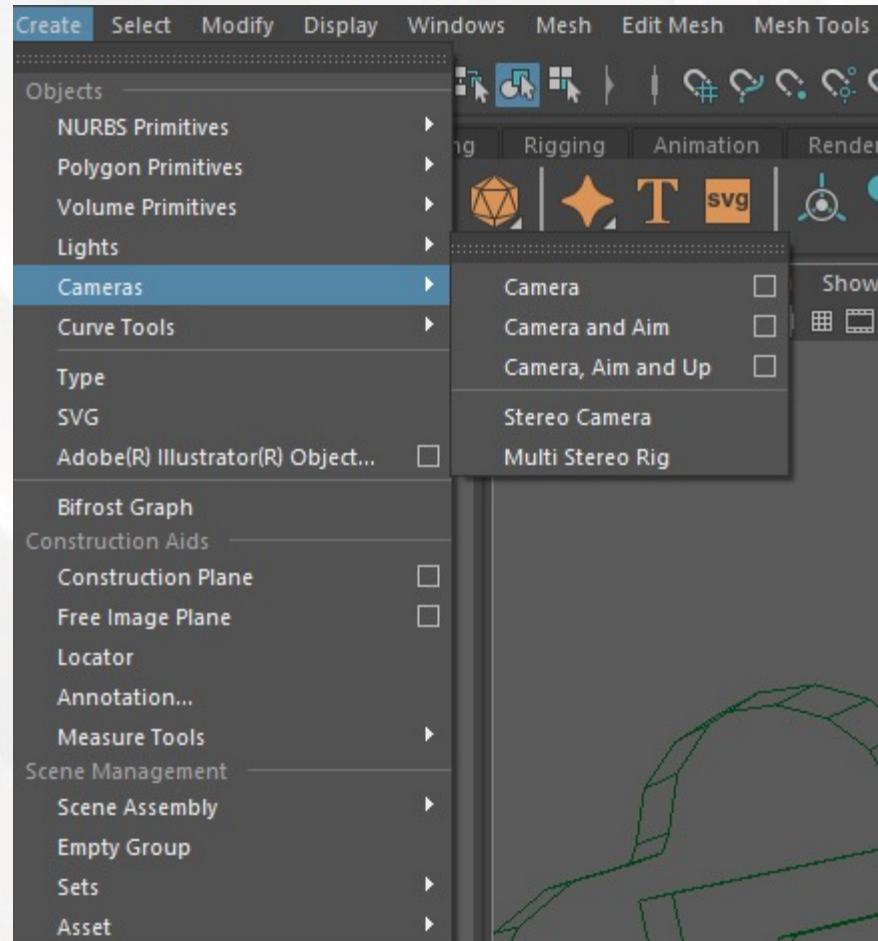


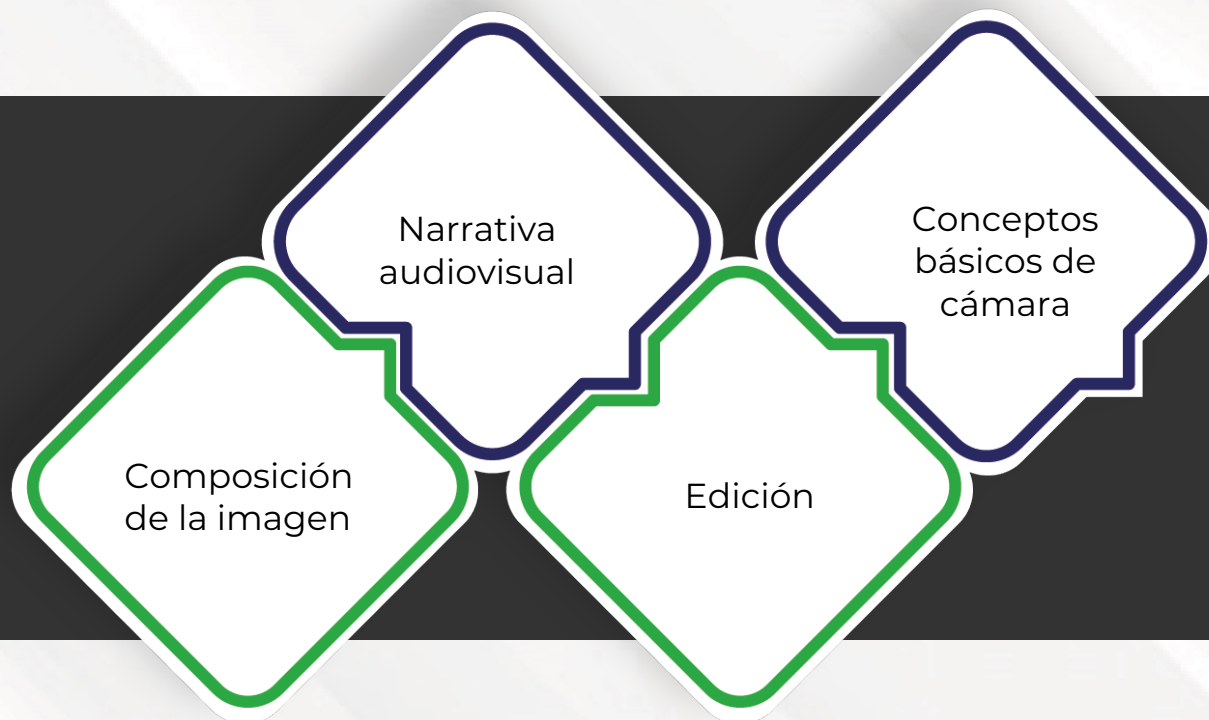
## Estilos de tomas





## Tipos de cámaras



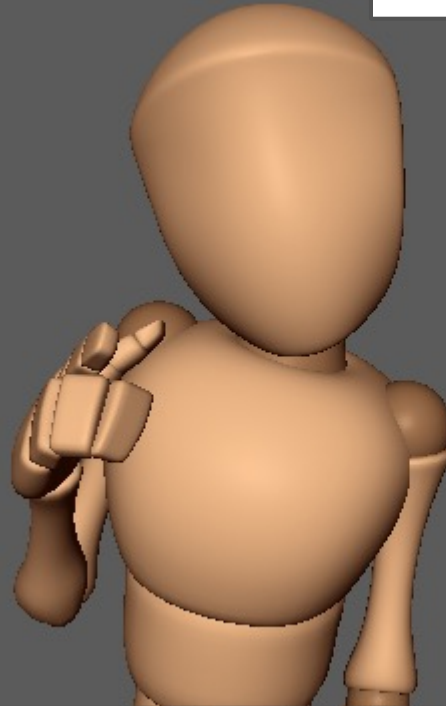




Responde a la siguiente pregunta:



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.

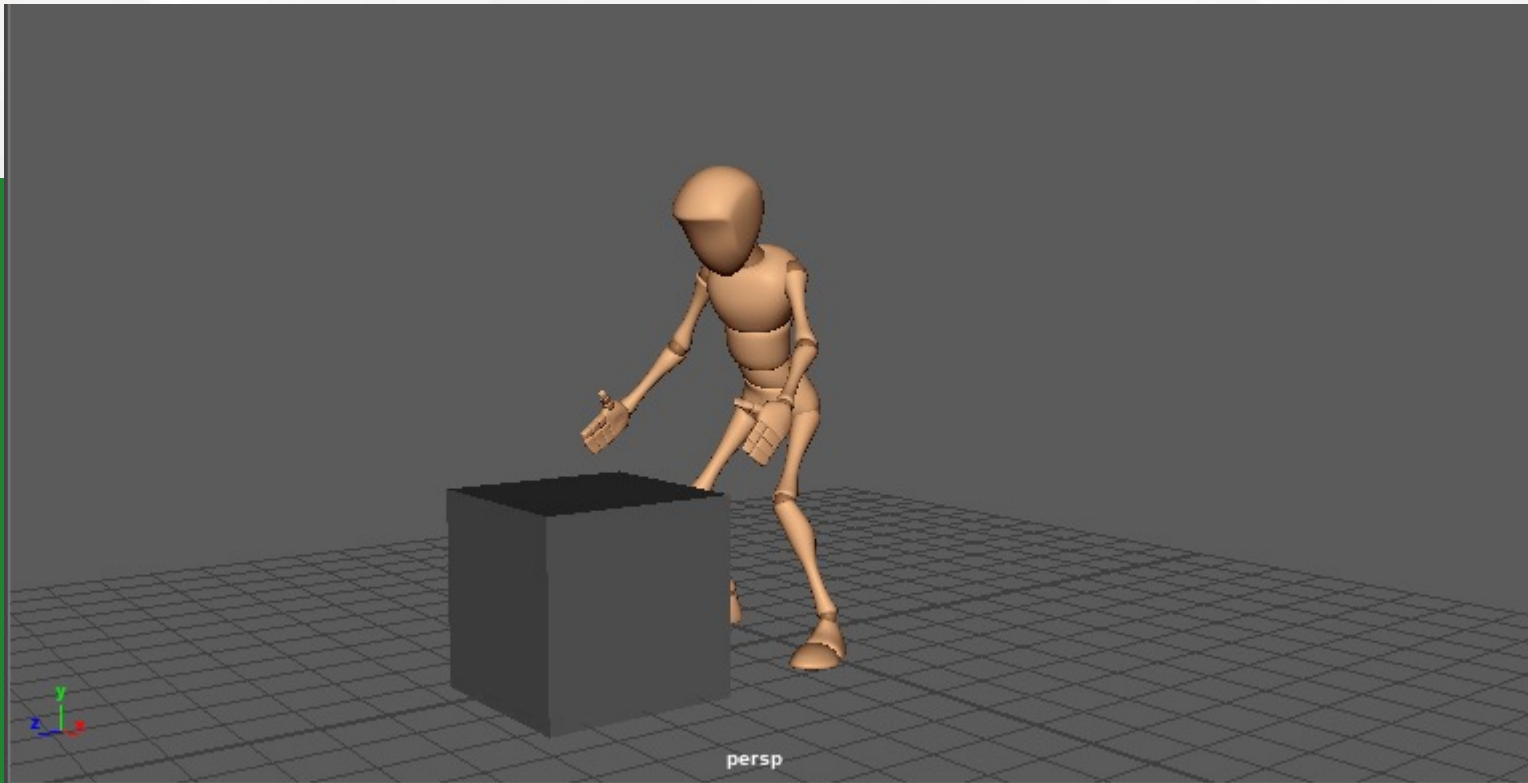


# Animación digital 3D

## Constraints

Semana 8

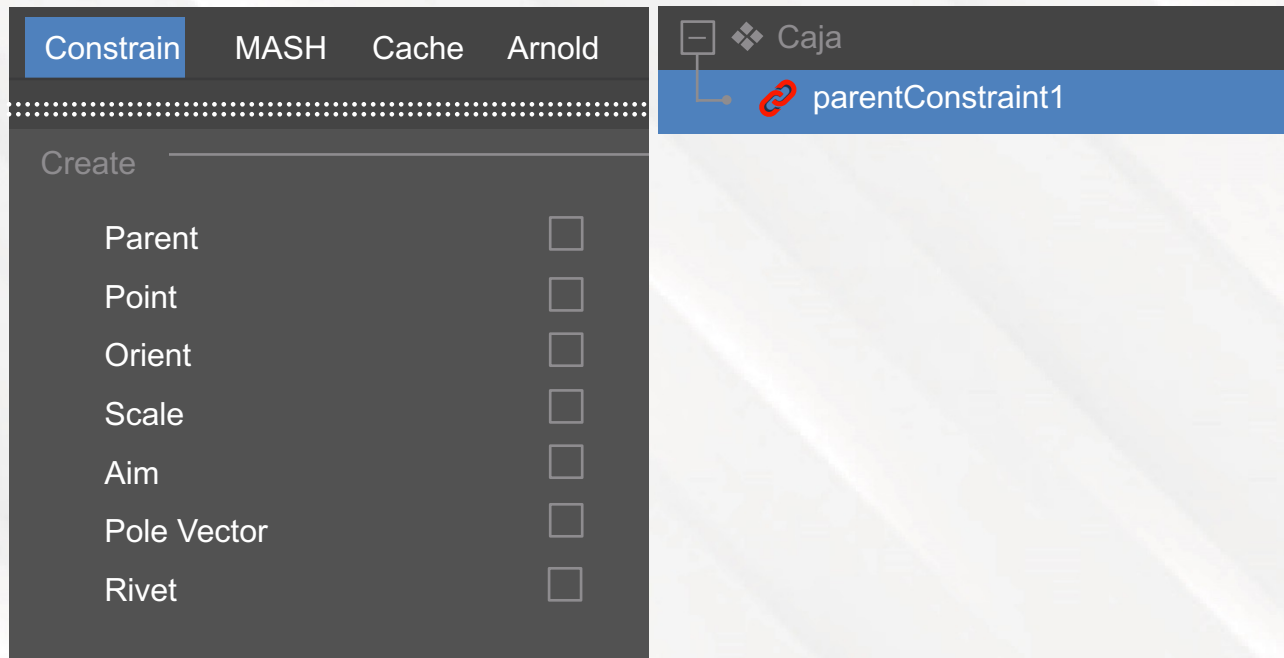


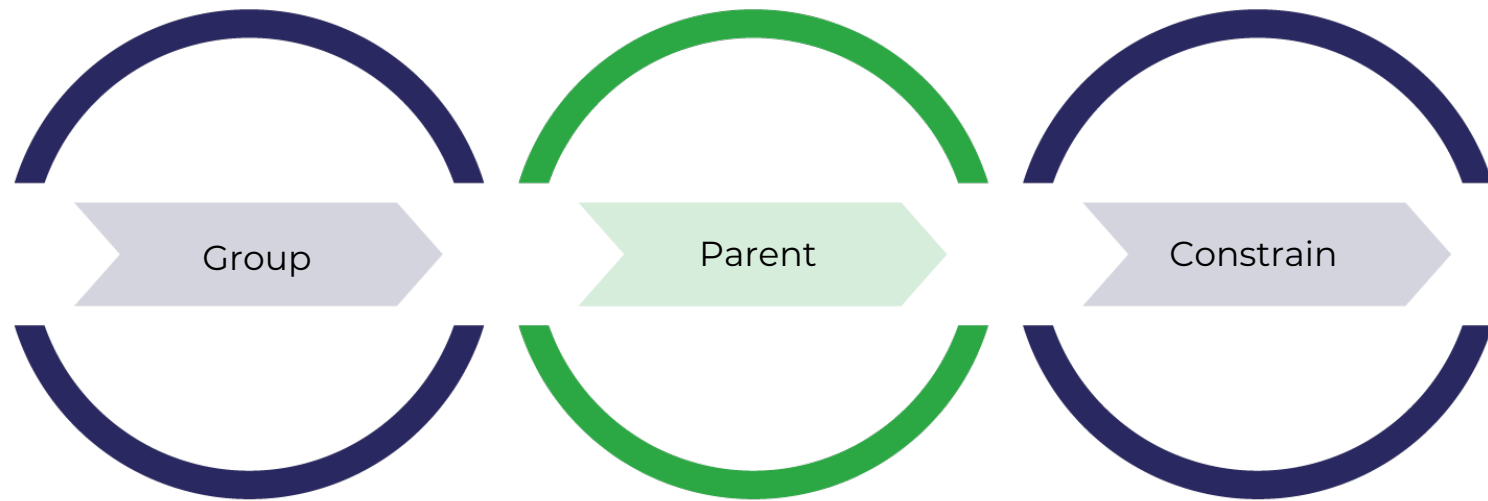


Existen algunas herramientas que te permitirán una mejor interacción entre los objetos y los elementos de tu escena.



## Constrain

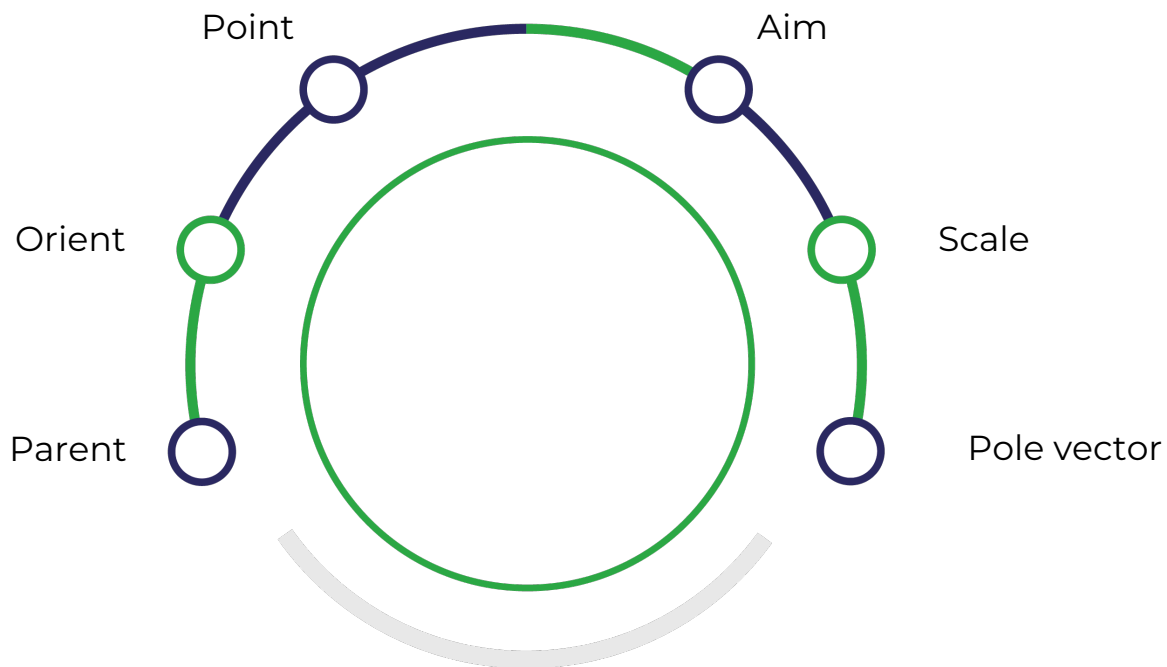






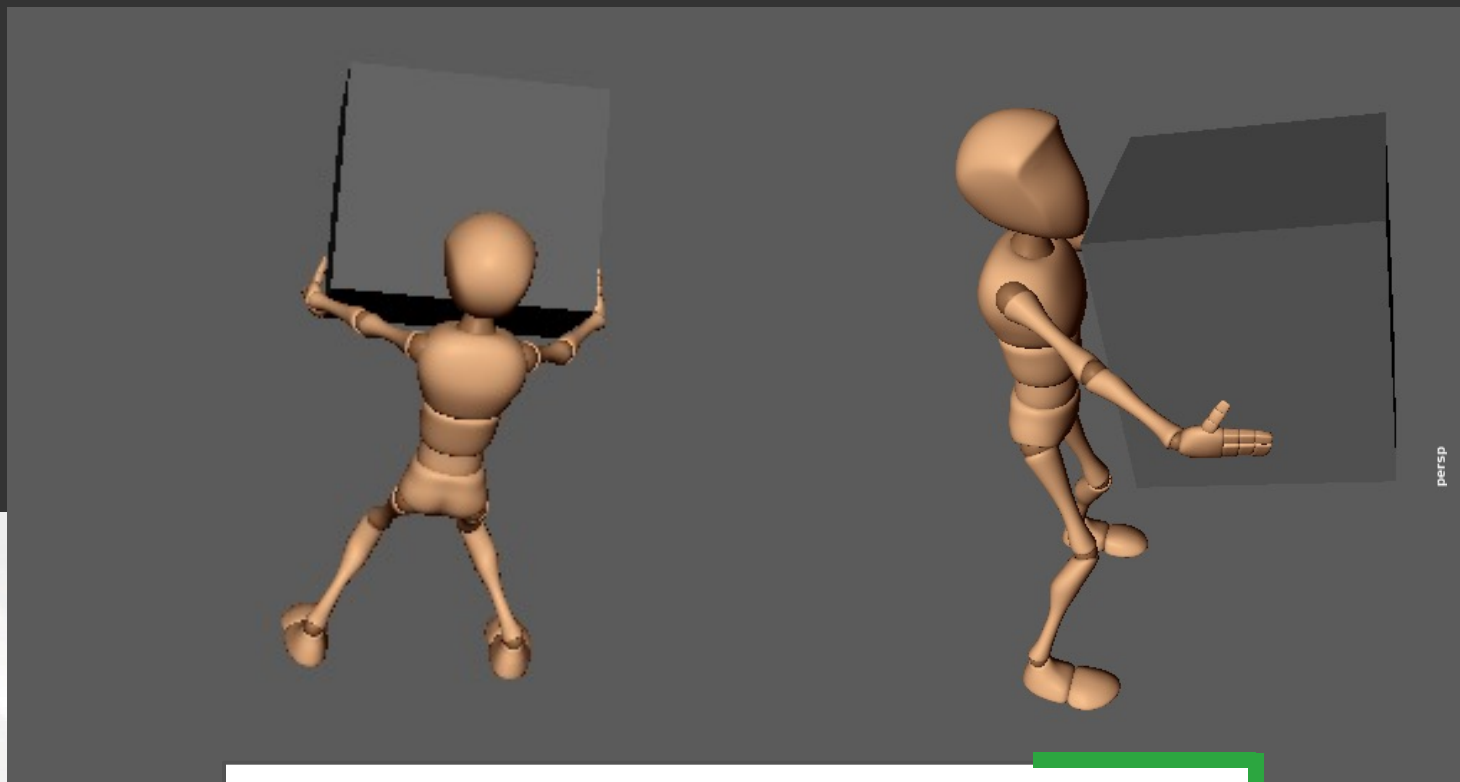


### Tipos de constrain





Responde a la siguiente pregunta:



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



Peso

Detalles

Credibilidad

Personalidad



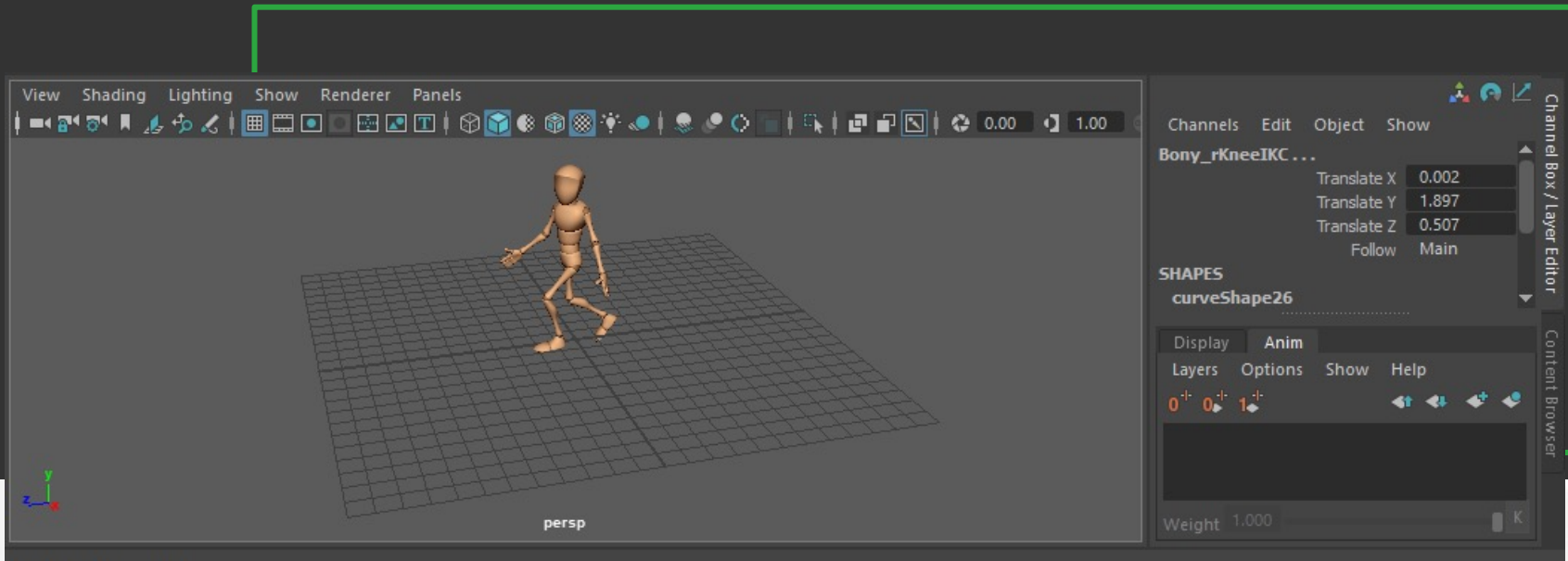
# Animación digital 3D

Animation layers

Semana 8



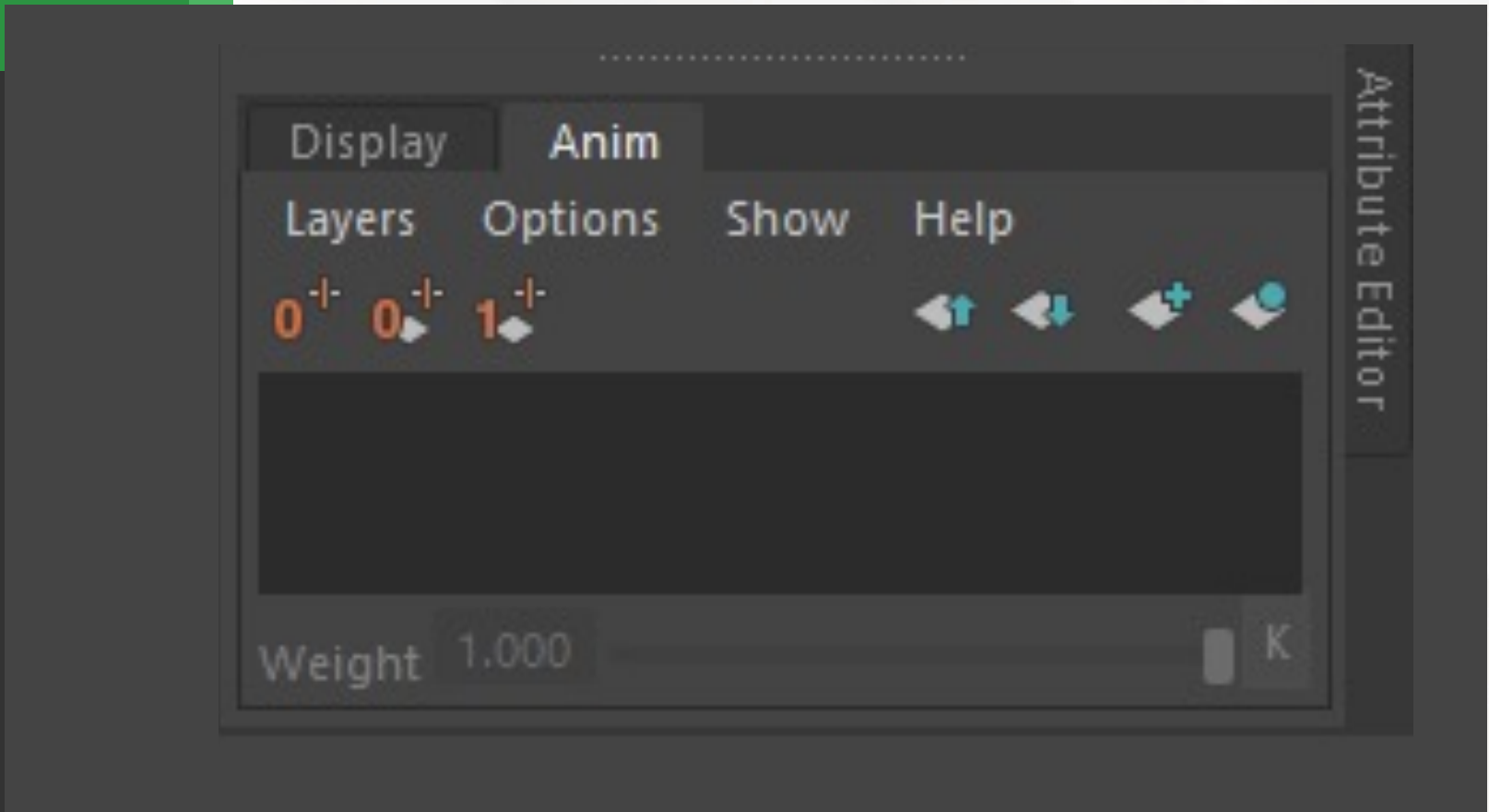




Las *animation layers* son una herramienta que permite trabajar sobre una escena, agregando diferentes capas de animación, pero sin modificar sus elementos originales.

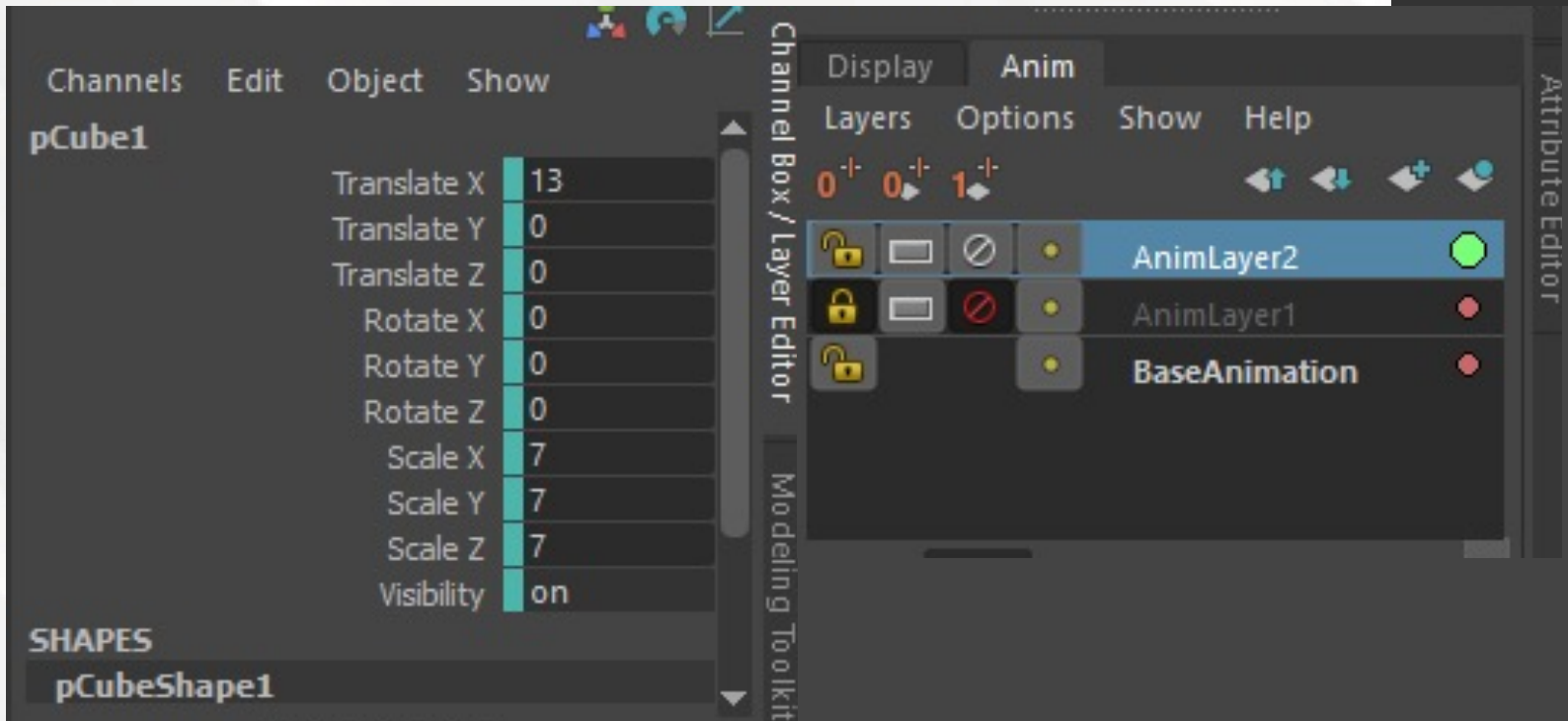


## Layer editor



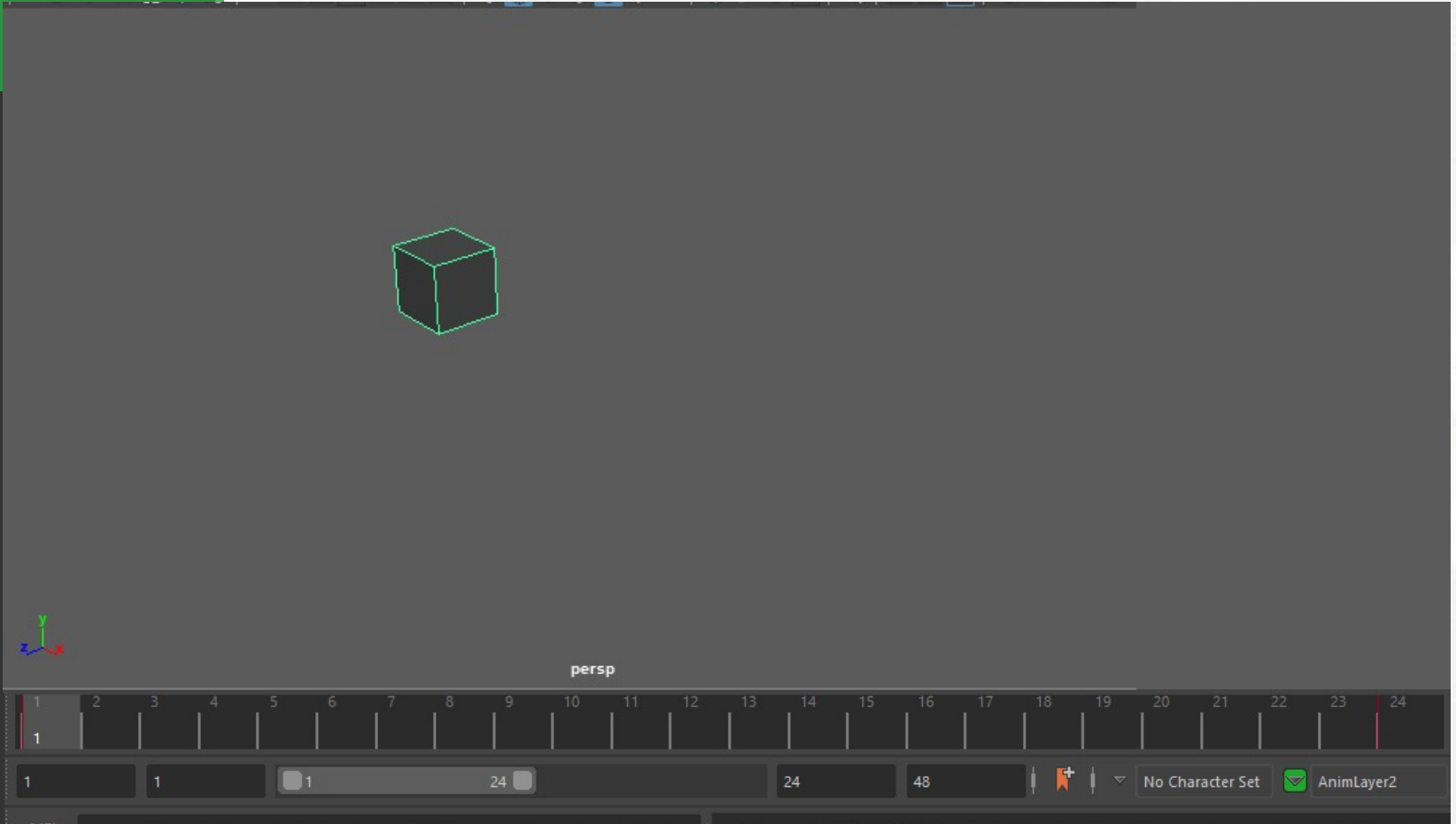


## Control de animación





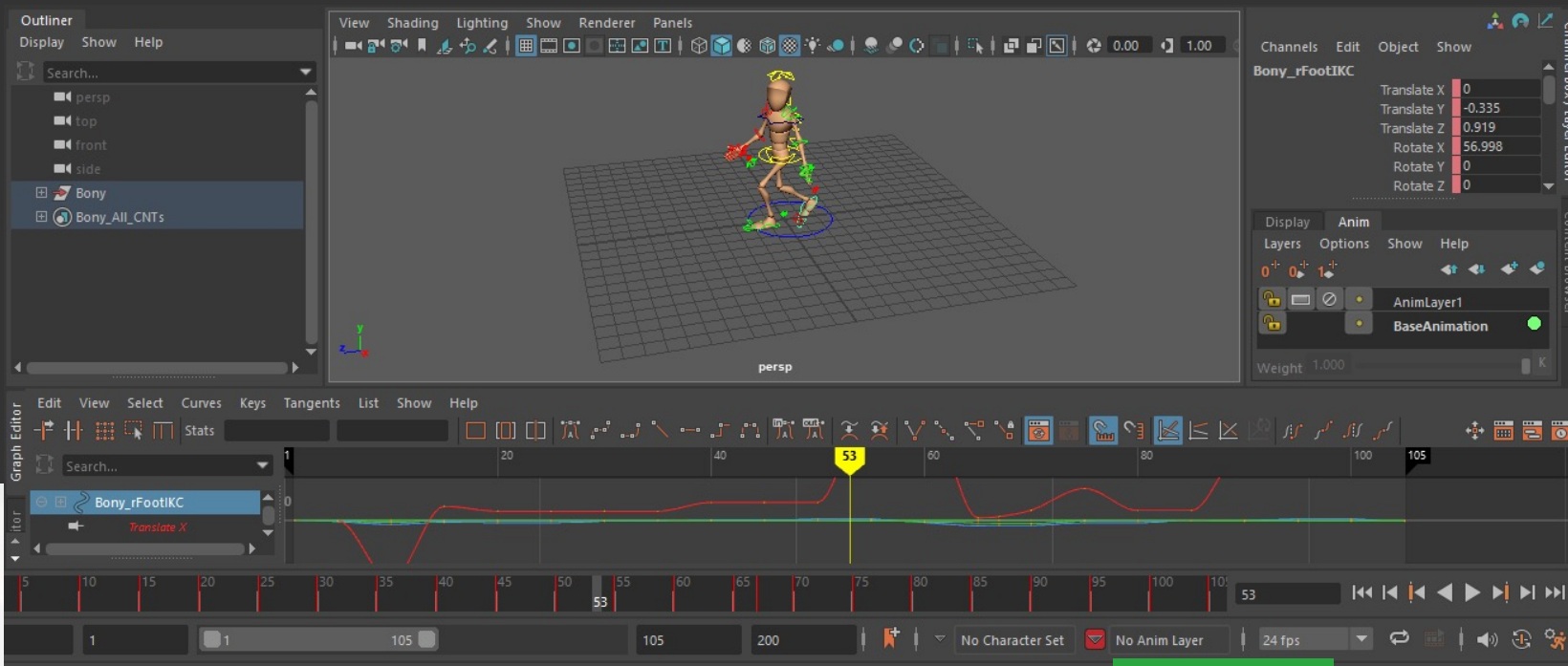
## Elemento original sin cambios







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