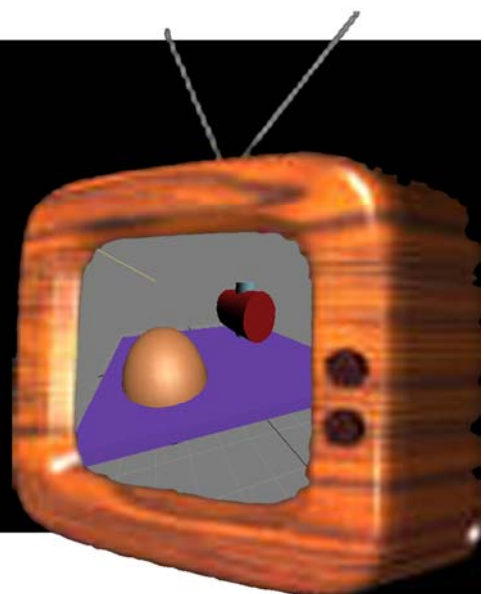


MANEJA CÁMARAS

EN 3D STUDIO MAX

Guía básica de creación y manejo de cámaras.

Dale vida y movimiento a tus proyectos en 3D, utilizando características reales de TV o Cine.



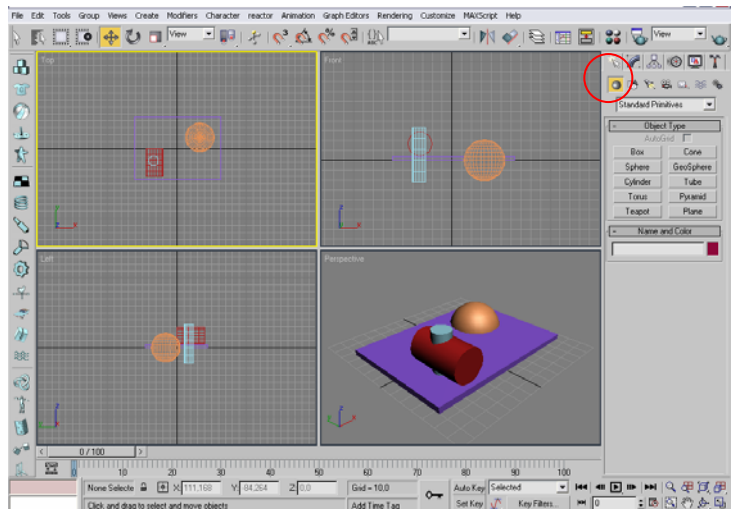
Boris Noboa

Gabriel Cevallos

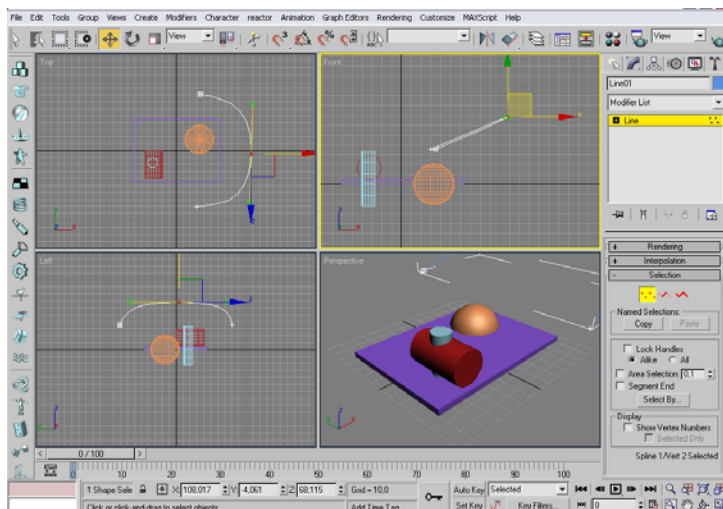
- define objeto de visualización

En 3D Studio es indispensable trabajar con ventanas, estas facilitan la visualización total, permitiendo trazar y ver objetos desde distintas perspectivas.

- 1 Presiona el ícono Geometry y traza como en el ejemplo cualquier composición utilizando las formas preestablecidas. Puedes hacerlo desde cualquier ventana de visualización y modificarla a tu gusto.

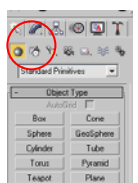


1 Traza el recorrido de la cámara



Es indispensable trazar el recorrido de la cámara, tú puedes darle así movimiento de traslación.

1. Pulsa el ícono Shapies (derecha de Geometry) elige y traza una línea a tu gusto. En el ejemplo se determinó desde la ventana Top (el trazo fue una curva en 2D o lineal)



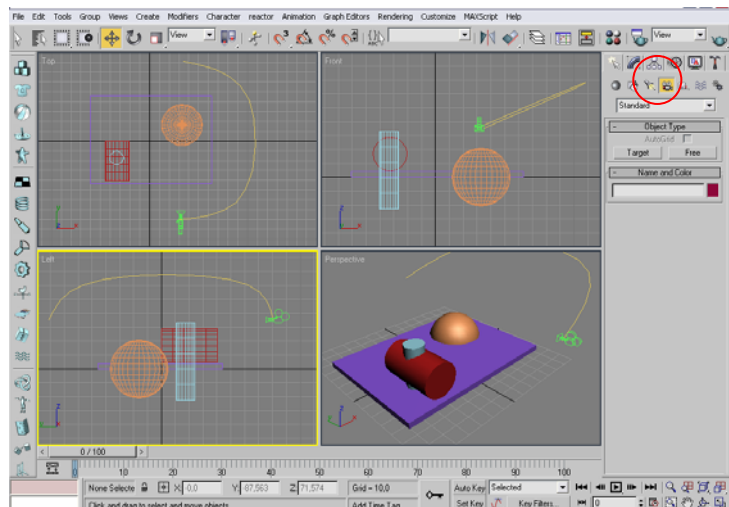
2. La segunda ventana o Front muestra un declive que

puede ser establecido para dar mayor movimiento real, es decir ya existe una curvatura en 3D. Esto se logra eligiendo la línea, presionando Modif. (sobre Shapies) y activando Line y la imagen de puntos (todo esto en la figura en amarillo). Mueve los puntos a tu gusto y define la curva con Select and Move (en amarillo parte superior izquierda de la gráfica).

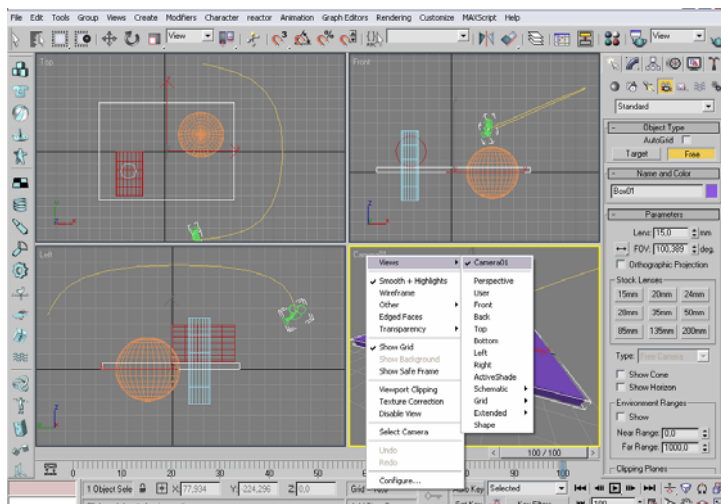
2 Crea tu cámara Free

Listo el recorrido, ahora define la cámara:

1. Pulsa sobre el ícono Cameras (en la gráfica). Luego la opción Free.
2. Crea la cámara: pulsa clic en la ventana que creas conveniente, tomando en cuenta que el campo de visualización de esta se ubicará atrapando la vista de la ventana que elijas. En el ejemplo desde la ventana Front.



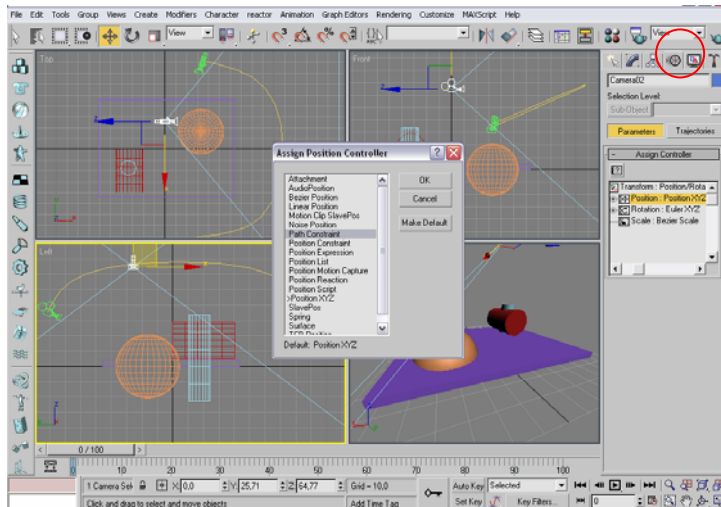
3. Ubica la cámara en un extremo de la línea de recorrido que trazaste con la herramienta Select and Move como muestra la imagen.



3 Mira por tu cámara

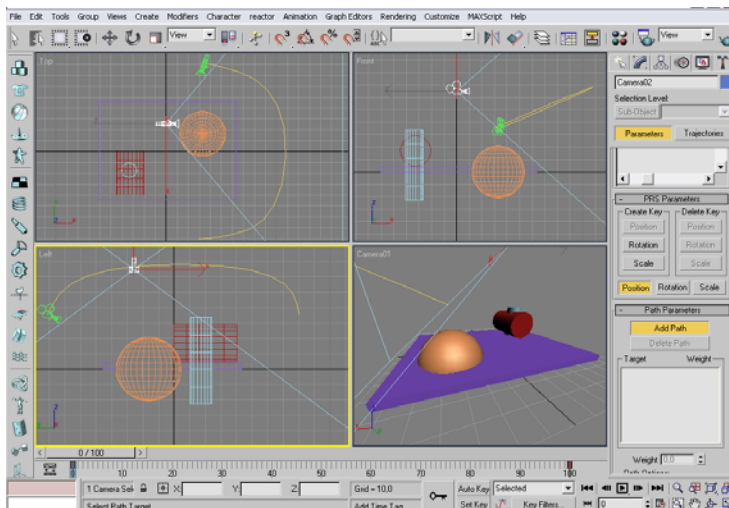
1. En la ventana 4 Perspectiva sobre dicha palabra haz clic derecho y elige la opción camera y mira a través de tu cámara. Si no observas nada, dirige tu cámara o muévela hasta alcanzar la visualización completa utilizando las herramientas de movimiento y rotación captando esto desde las ventanas restantes

4 Dale movimiento a tu cámara



Listo el recorrido y la cámara, es necesario adaptarlos entre sí para darle movimiento.

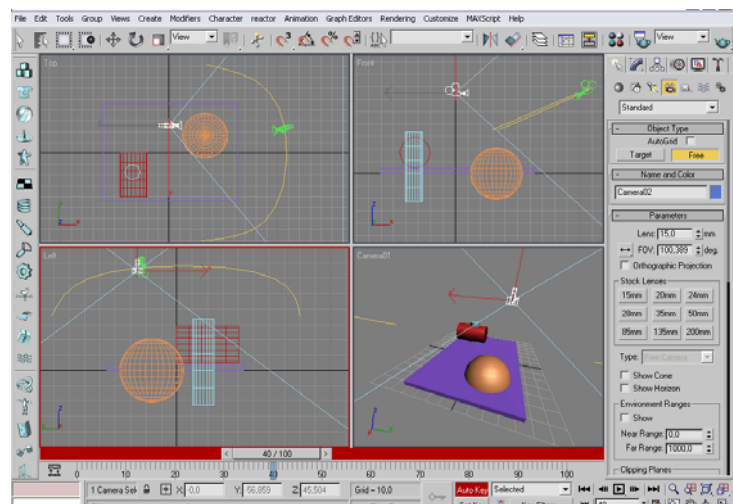
- 1 Presiona el ícono Motion, se desprenderán varias opciones, elige Position XYZ (en amarillo), pulsa el icono pequeño "??" (se encuentra sobre la opción anterior). Aparecerá una nueva ventana (figura), en ella elige Path Constraint.

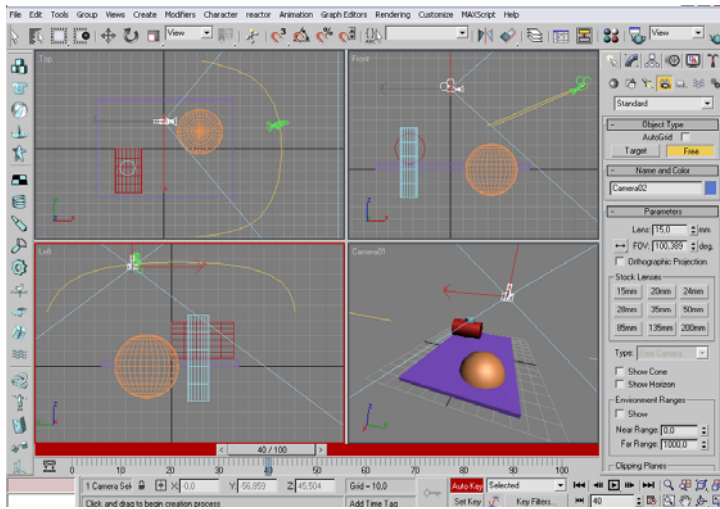


- 2 Ahora presiona Add Path y elige a la línea de recorrido para finalizar la adaptación

5 Enfoca correctamente tu cámara

Por defecto si le das Play a tu composición la cámara solo tomará una visualización recta (sólo traslación), ahora falta el movimiento de rotación para no perder el enfoque.





- 1 Selecciona la cámara y presiona AutoKey (en rojo), se activará la barra de tiempo y recorrido.
- 2 Sobre la barra de recorrido roja se ubica el selector mueve este y podras ver de a poco la animación. En cada punto necesario o donde se pierda el enfoque, guía a la cámara desde las otras ventanas utilizando las herramientas Select and Move y de Rotación; automáticamente se determinan puntos en la barra (movimiento). Cuando termines

a tu gusto, desactiva Autokey y presiona Play para visualizar.

Si deseas puedes modificar la visualización de la cámara alterando la línea de recorrido para traslación o nuevamente activando Autokey y manipulando la cámara para rotación.

Boris Noboa Gabriel Cevallos