



MANUAL DEL USUARIO

CÓMO CREAR UNA ANIMACIÓN DE CÁMARA

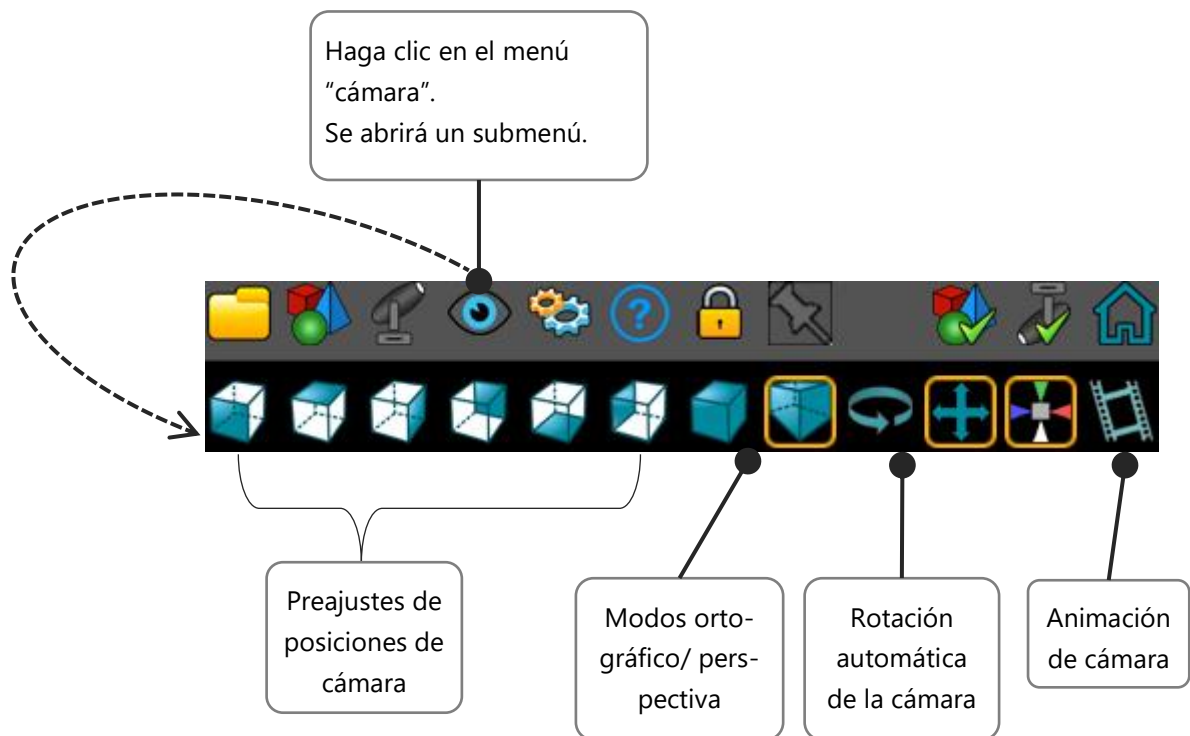
V 1.0.15

Introducción	3
Barra de menú de la cámara	3
Crear una animación de cámara	4
Abrir la herramienta de animación	4
Crear el punto de inicio	5
Crear un conjunto de puntos de cámara	6
Mover un punto de cámara	6
Eliminar un punto de cámara	7
Reproducir la animación de cámara	7

INTRODUCCIÓN

Este capítulo describe cómo crear una animación de cámara y caminar en el escenario 3D.

BARRA DE MENÚ DE LA CÁMARA

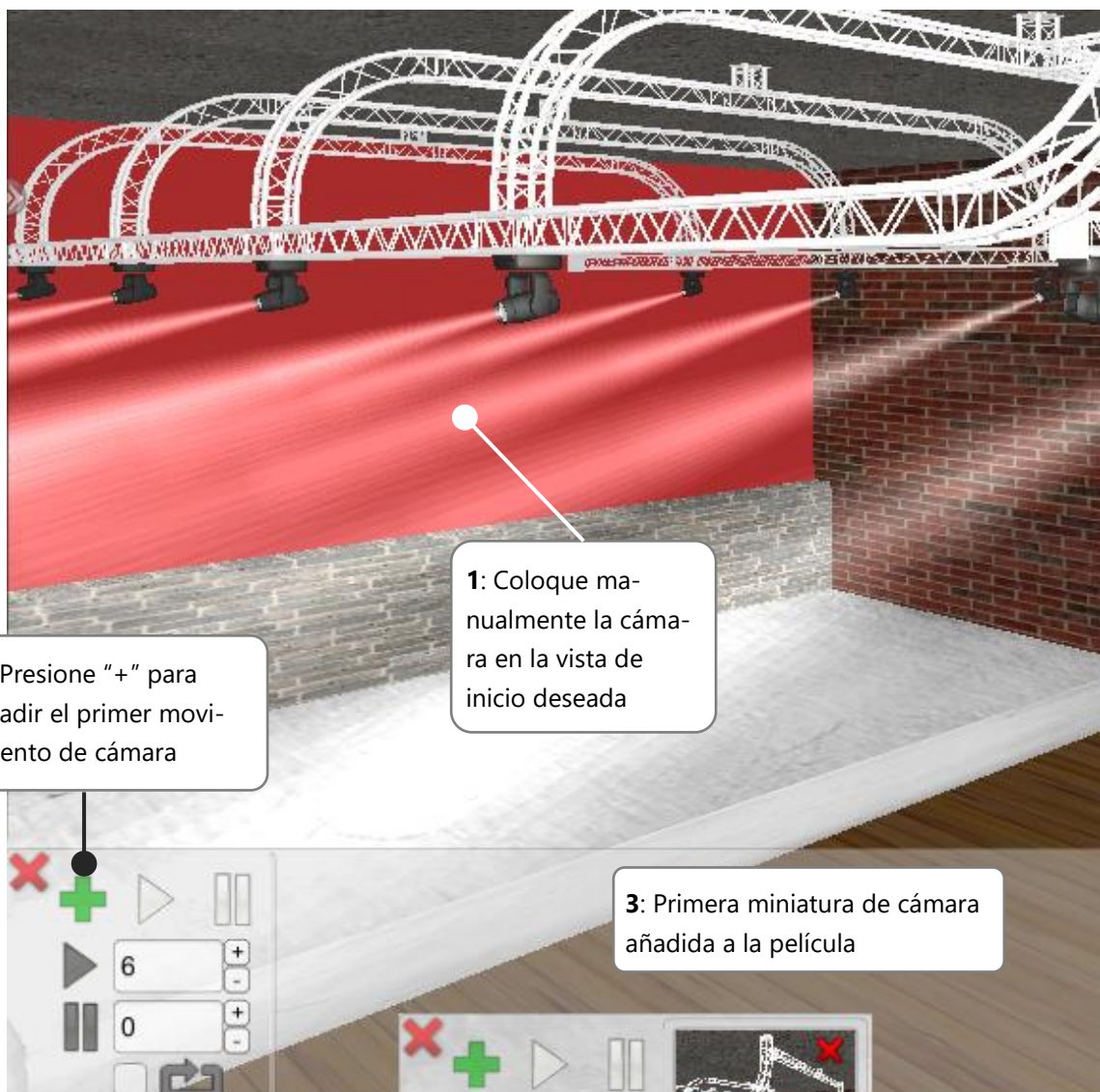


CREAR UNA ANIMACIÓN DE CÁMARA

ABRIR LA HERRAMIENTA DE ANIMACIÓN



CREAR EL PUNTO DE INICIO



2: Presione "+" para añadir el primer movimiento de cámara



3: Primera miniatura de cámara añadida a la película



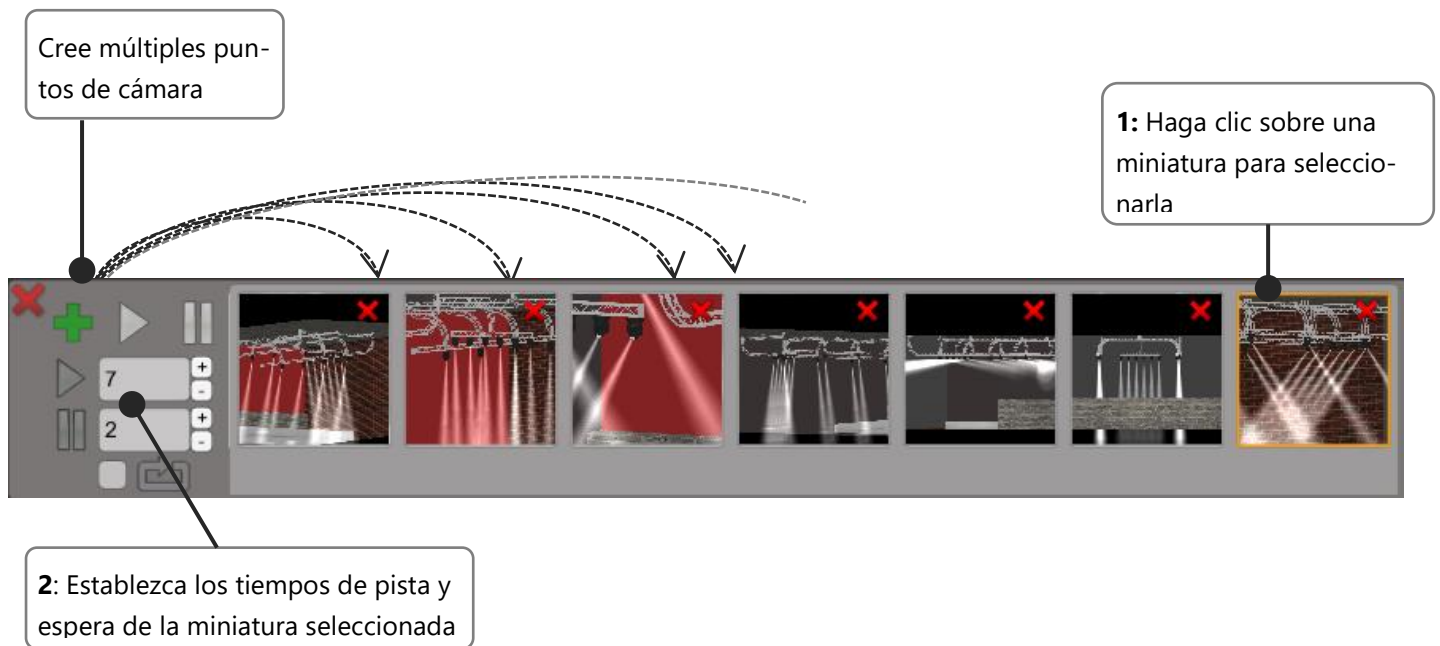
4: Regule el tiempo de pista de la cámara

5: Regule el tiempo de espera de la cámara

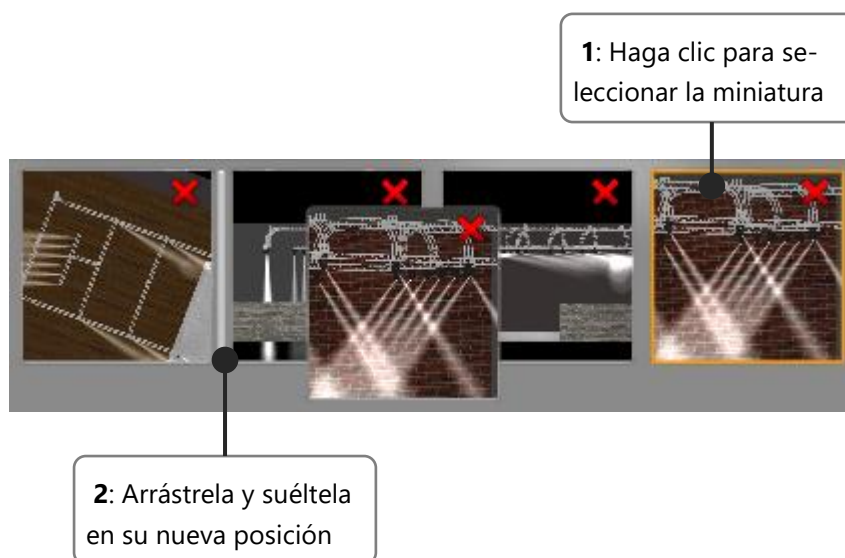
CREAR UN CONJUNTO DE PUNTOS DE CÁMARA

De la misma forma en la que creo un punto de inicio, el usuario puede crear un conjunto de puntos de cámara.

De forma manual, mueva la cámara al siguiente punto de vista deseado y presione el botón "+". La nueva miniatura aparecerá en el rollo de la película. Defina los tiempos de pista y espera de cada una para crear un movimiento fluido y uniforme.



MOVER UN PUNTO DE CÁMARA



ELIMINAR UN PUNTO DE CÁMARA

Haga clic sobre la cruz roja para eliminar un punto de cámara

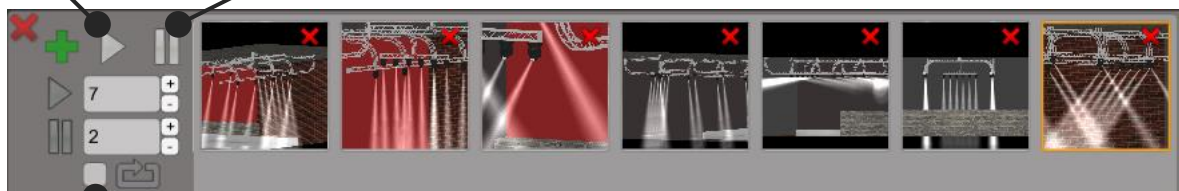


REPRODUCIR LA ANIMACIÓN DE CÁMARA

Presione este ícono para reproducir la animación

Presione este otro, para pausar la animación

Utilice la opción de bucle para reproducir la animación continuamente



La cámara se moverá de posición en posición dentro de la pista fijas y los tiempos de espera. Al final, si la opción de bucle está activada, la cámara volverá a la posición inicial y comenzará la reproducción nuevamente.