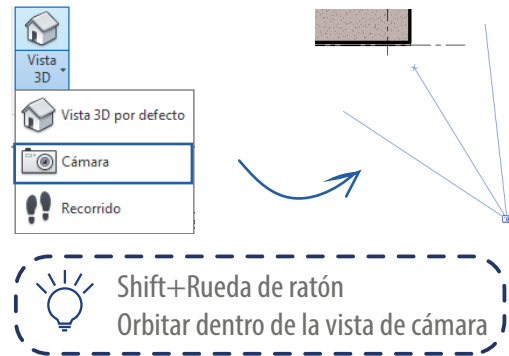


CÁMARAS Y RECORRIDOS

Perspectivas

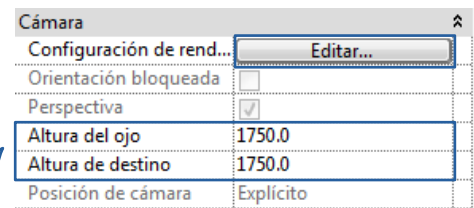
+ Cámaras

- ✓ Podemos conseguir vistas de perspectivas fugadas. Iremos a la ficha de *Vista>3D>Cámara*. *Tenemos que estar en un nivel de planta*
- ✓ Para colocar la cámara, realizaremos dos clics. El primero será la posición de la cámara, y el segundo el punto al que mira. Entraremos directamente en la vista.



>> *Recuerda que* todas las vistas generadas en un proyecto aparecen en un listado dentro del navegador de proyectos. Podremos entrar en las vistas y cambiar su nombre desde ahí.

- ✓ Para modificar la posición y objetivo de la cámara, tenemos que estar en la vista en 3D de la cámara, *seleccionar su contorno*, y una vez está seleccionado *cambiar a la vista en planta donde lo realizamos*. Podremos visualizar la cámara y moverla.
- ✓ En la vista 3D elaborada, podemos modificar desde la ventana de propiedades, algunas de las características de la cámara, así como la configuración del renderizado de la vista.



+ Recorridos

- ✓ Un recorrido es una animación, con perspectiva fugada, de visualización de nuestro modelo. Iremos a la ficha de *Vista>3D>Recorrido*. *Tenemos que estar en un nivel de planta*
- ✓ Dibujaremos el trazado del recorrido y seleccionaremos la herramienta de *Finalizar* la edición.
- ✓ Seleccionaremos el contorno de la vista del recorrido y la herramienta *Editar recorrido* para modificar los parámetros del mismo. Iremos a la vista en planta donde se elaboró y volveremos a pulsar *Editar recorrido*.
- ✓ *Seleccionaremos qué parámetro* queremos alterar para poder modificarlo.
- ✓ Es importante que los *fotogramas claves estén orientados* al lugar que queremos que se vea en la animación (punto de enfoque indicado con un círculo magenta).
- ✓ Podemos exportar un video del recorrido. *Archivo>Exportar>Imágenes y Animaciones>Recorrido*.

