

DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR

GOOGLE SketchUP 8

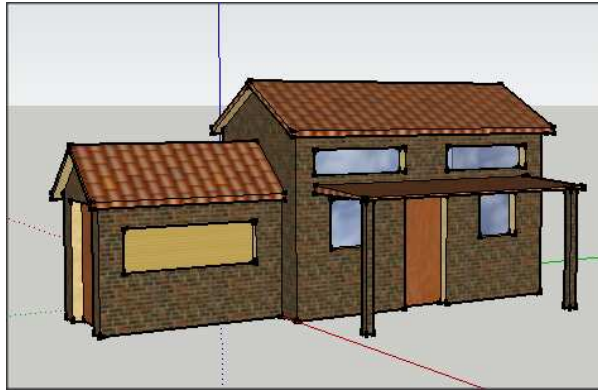
5ª parte



PRÁCTICA NUMERO 15: ANIMACIÓN BÁSICA recorrido

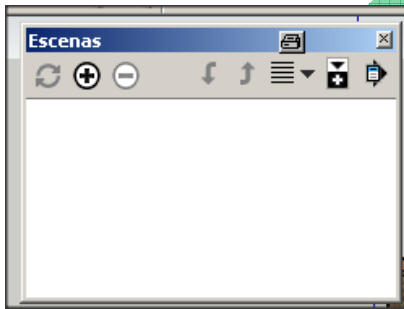
El programa presenta la posibilidad de crear una animación. Una animación es una serie de escenas que se muestran sucesivamente para ofrecer un **recorrido** automático por un modelo.

Vamos a crear una animación sobre la última práctica realizada, la casa:

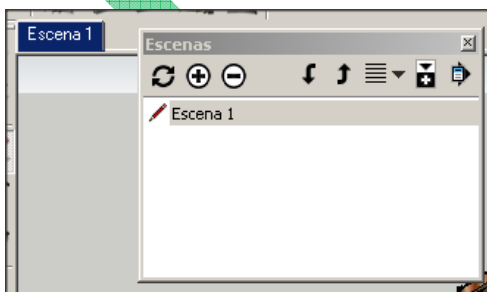


Para crear una animación:

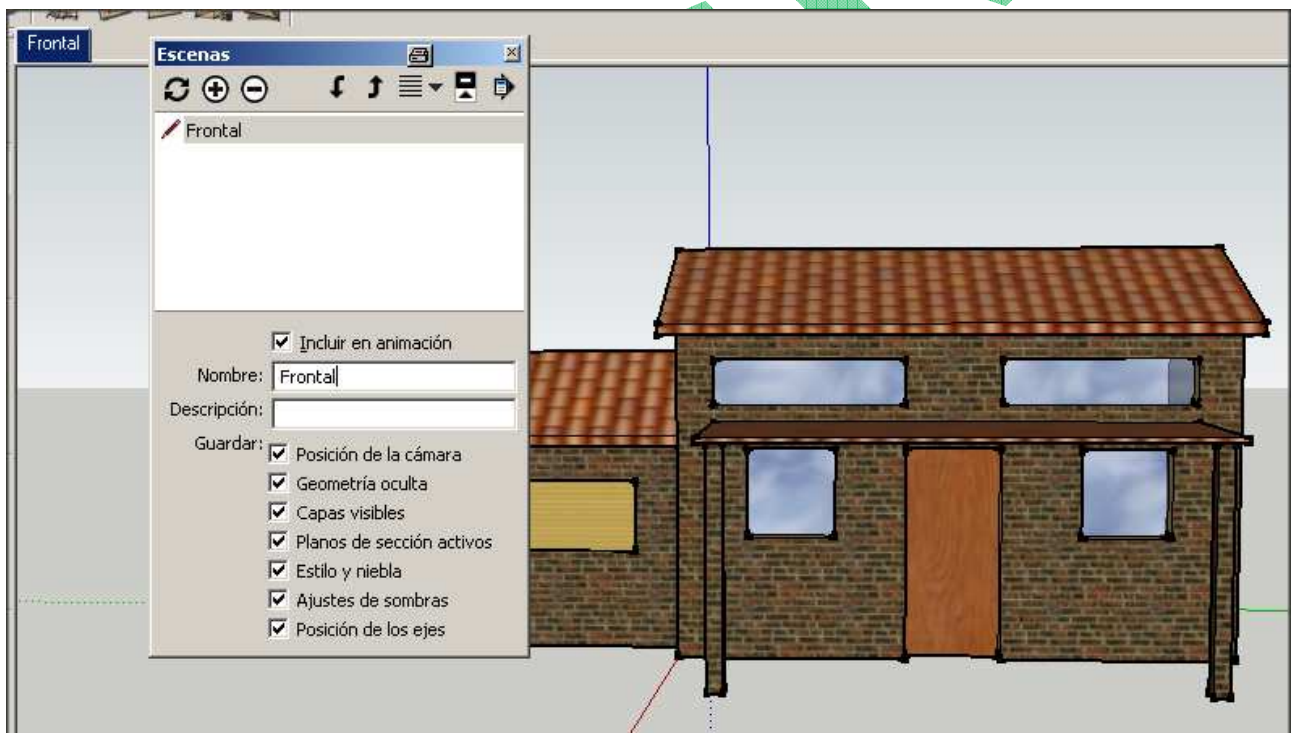
1. Selecciona **Ventana > Escenas**. Se muestra el "Gestor de escenas".



2. Haz clic en el botón **Añadir escena** (+) para agregar la escena. Se añade una pestaña de escena encima de la ventana de dibujo.

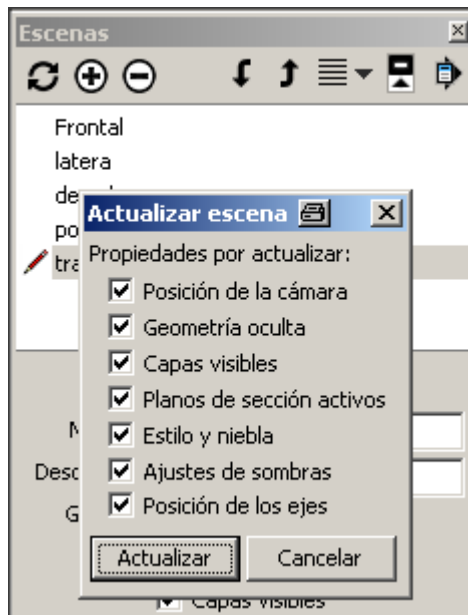


3. Sobre la Escena1 pulsa el botón derecho del ratón y aparece un menú donde podrás cambiar el nombre de la escena. Por ejemplo yo le he llamado "Frontal"

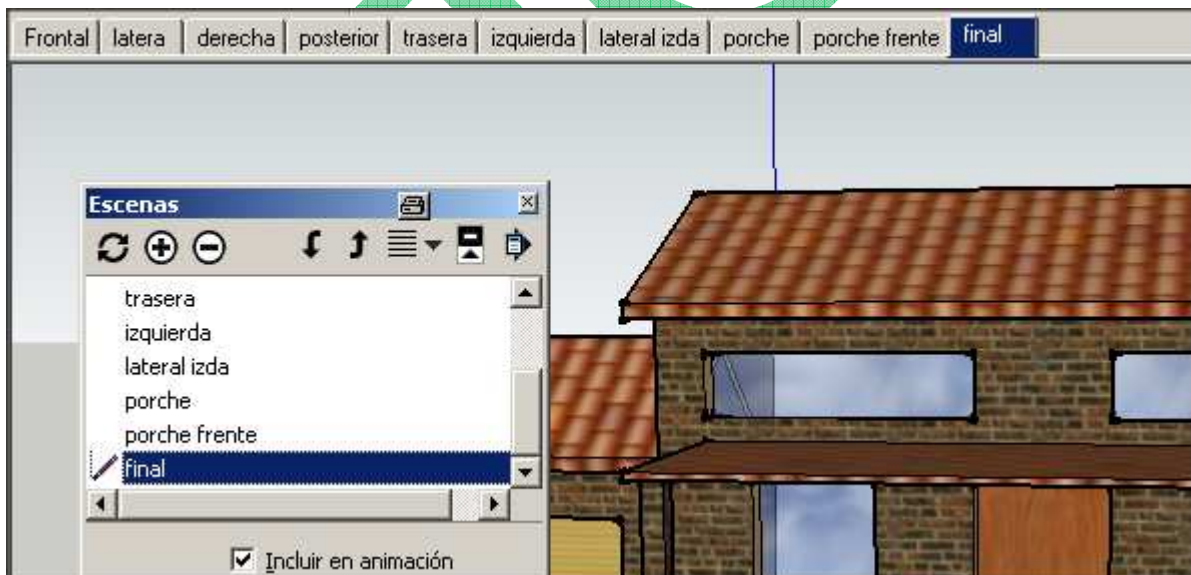


3. La pestaña lleva el mismo nombre que se asignó a la escena.

4. Con ayuda de las herramientas de cámara o las de paseo, desplázate hasta otro punto del modelo. Crea una nueva escena, cambia su nombre y con el ratón sobre su nombre pulsa el botón derecho y selecciona actualizar escena. Y después Actualizar

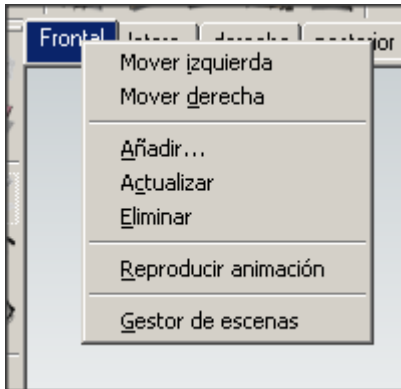


5. Repite los pasos para añadir más escenas. Ten en cuenta que tiene que ser un orden lógico, como si estuvieras paseando.



Al final tendrás una sucesión de pestañas colocadas por encima del dibujo.

6. Haz un clic contextual en la pestaña de la primera escena, encima de la ventana de dibujo. Aparece un menú contextual. Selecciona **Reproducir animación**. La animación avanza en sucesión por cada escena.



Reproducción de una animación

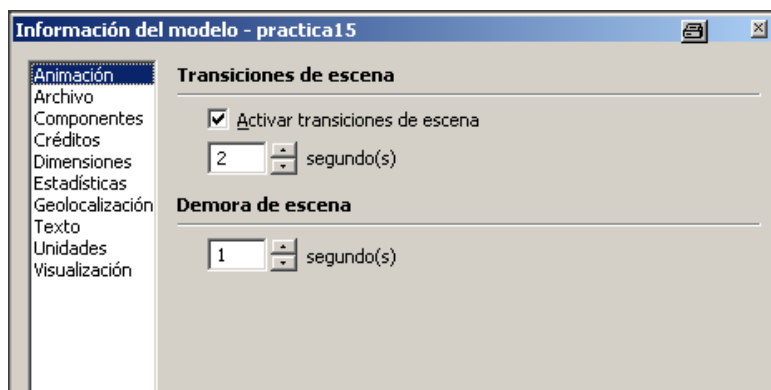
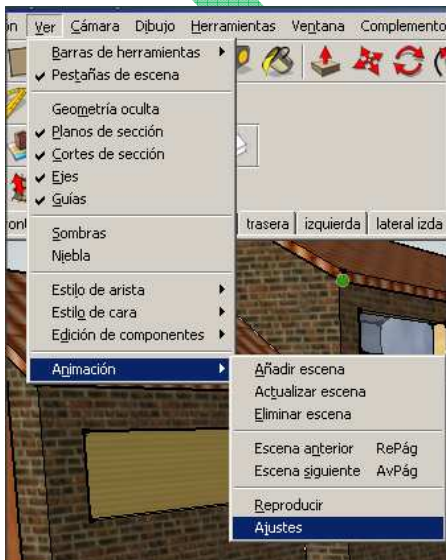
SketchUp incorpora controles para iniciar, interrumpir y detener una animación. Para reproducir una animación:

1. Selecciona la opción **Ver > Animación > Reproducción**. Aparecen los controles de animación y empiezan a mostrarse las escenas.



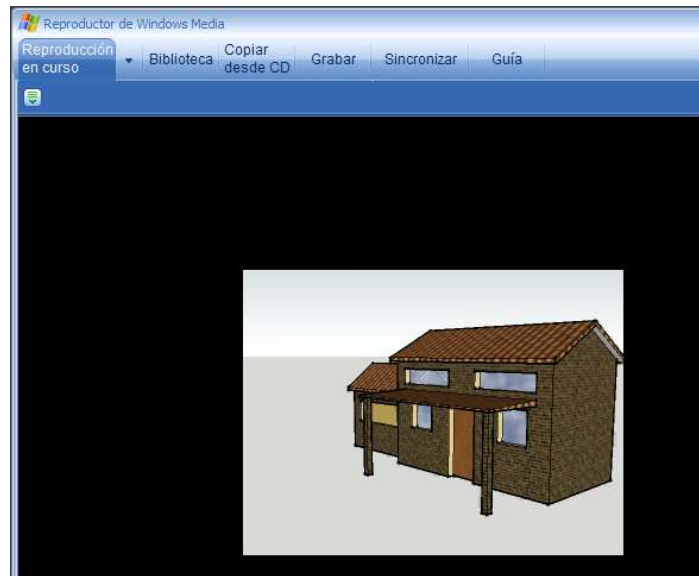
2. Pulsa el botón **Pausa** para interrumpir momentáneamente la animación.
3. Pulsa el botón **Detener** para detener la animación.

También puedes cambiar los ajustes del tiempo en que se visualiza cada escena para ello pulsa menú **Ver > Animación > Ajustes**. Deberá estar activado "Activar transiciones de escena". En las siguientes casillas puedes variar los tiempos.



7. finalmente exportaremos la animación completa a un formato de video como es el AVI.

Para ello selecciona **Archivo > Exportar > Animación.**



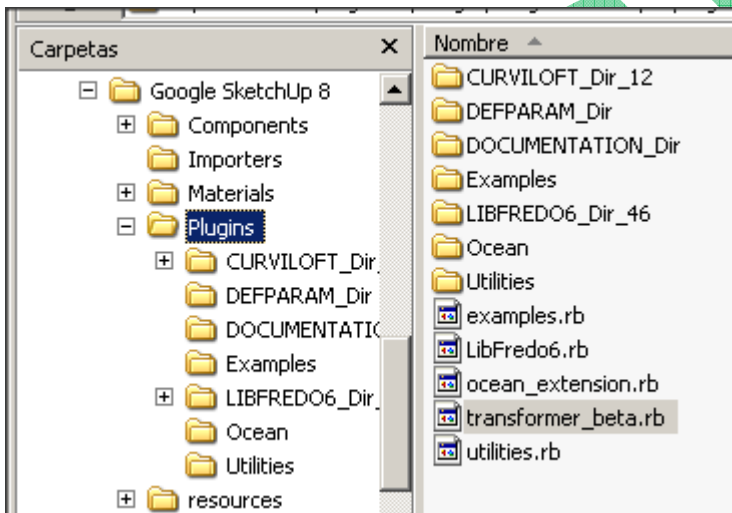
PRÁCTICA NUMERO 16: ANIMACIÓN de objetos en movimiento

Si queremos realizar una animación de objetos dentro de Google SketchUp podemos utilizar un plugin que se puede descargar a parte.

Vamos a crear una animación sencilla usando un plugin (programa) llamado **Transformer beta** y que se puede descargar de internet o te lo proporcionará el profesor.

http://rhin.crai.archi.fr/rld/plugins_list_az.php

1. El fichero descargado se copia dentro de la carpeta del programa Google SketchUp, llamada Pluggins.

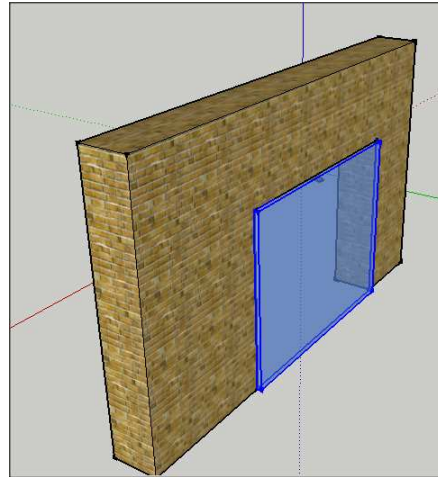
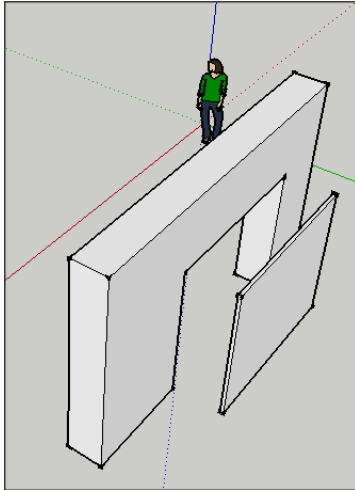


2. comprobamos que aparece el plugin al abrir el programa dentro del menú llamado Complementos:

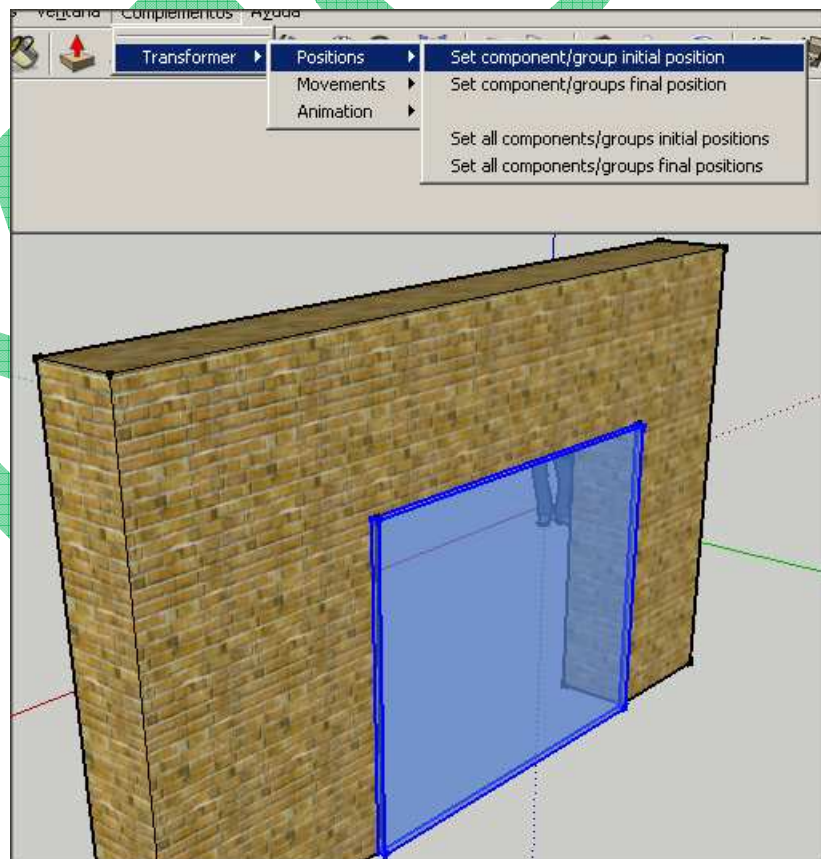


4. Los objetos que quieras mover deben estar unidos en forma de grupo.

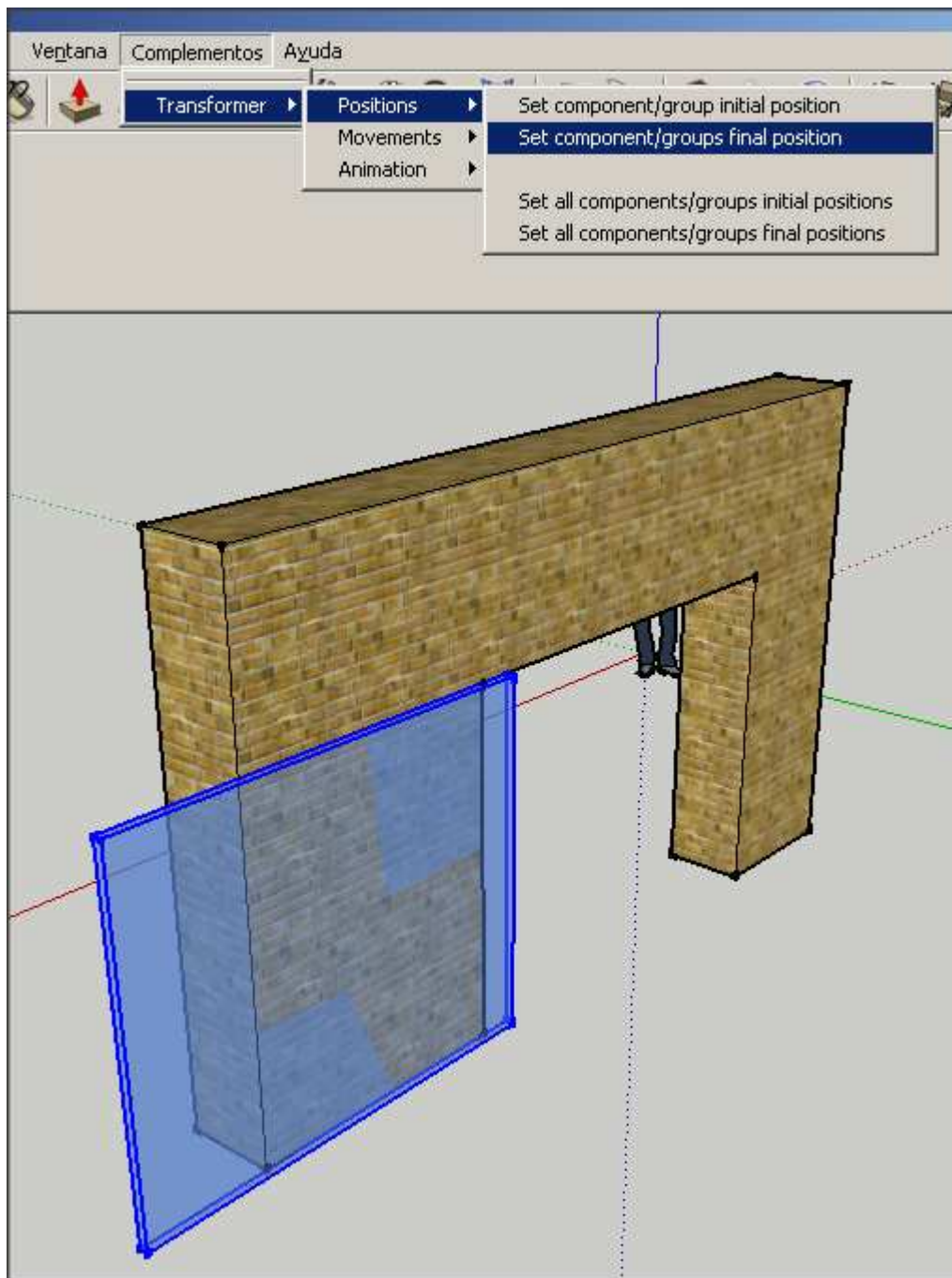
5. Por ejemplo yo voy a animar la cristalera de una pared. Primero dibujo y tengo **cuidado de hacer que la cristalera sea un grupo**. La selecciono toda y con el botón derecho del ratón selecciono la opción crear grupo.
6. Después la pinto y la acerco a la pared.



7. Ahora vamos a realizar a animación. Para ello selecciona el grupo que creaste con la cristalera, usa la flecha negra. Pulsa el menú Complementos > Transformer > Positions > Set component/group inicial position



8. Ahora mueve la cristallera a la posición que ocupará cuando este abierta.
9. Abre de nuevo el menú y marca Complementos > Transformer > Positions > Set component/groups final position.

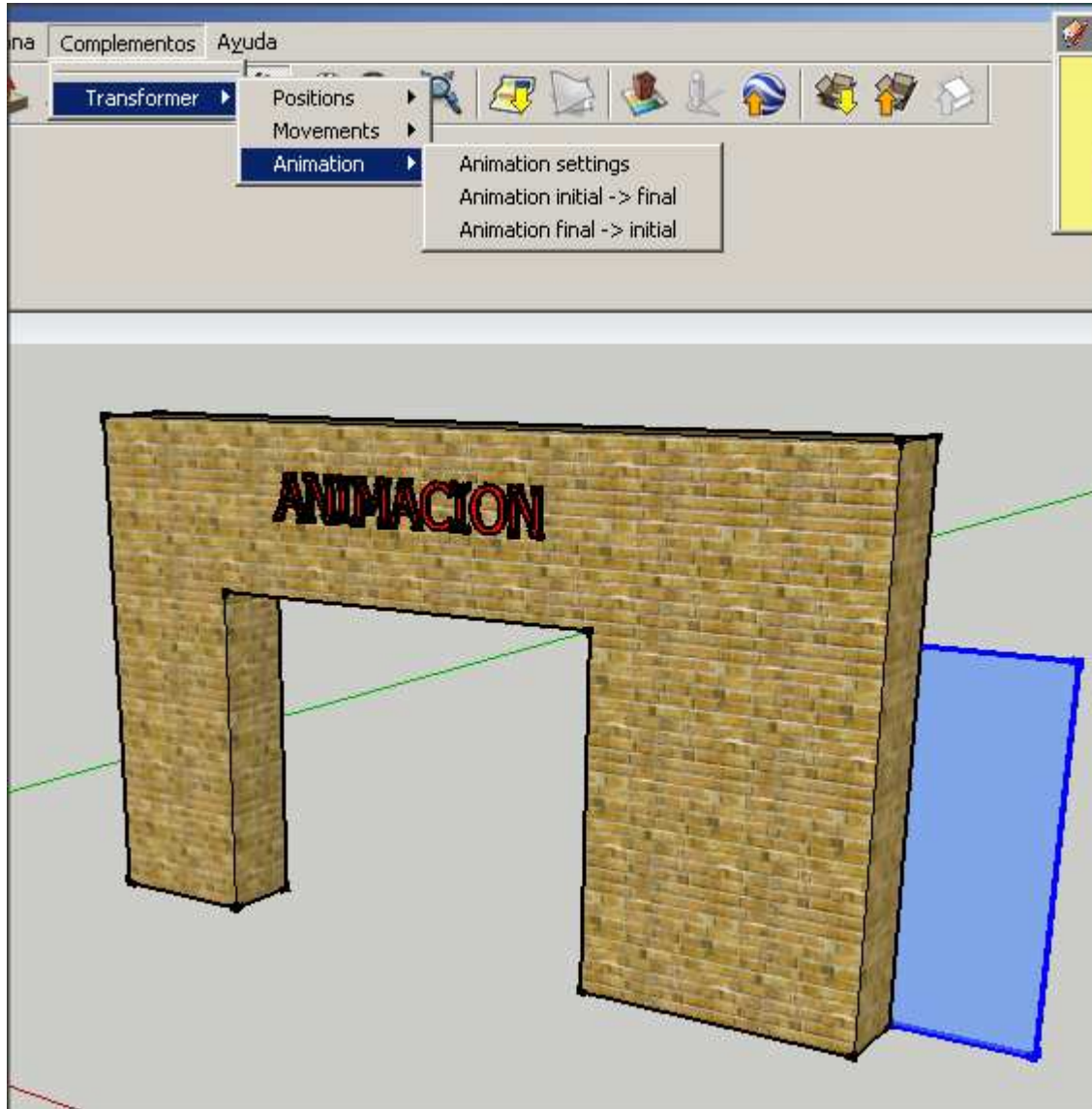


10. Ya hemos acabado ahora solo tenemos que probarla.

Abre el menú Complementos > Transformer > Animation

Y como la tenemos en la posición final , deberás pulsar **Animation final -> inicial** y verás como se mueve.

Para volverla abrir , repite la operación y ahora selecciona **Animation inicial > final**



11. Es tu turno , piensa en una animación que puedas aplicar en el elemento que vas a diseñar para la ciudad medieval del grupo de clase.

12. Guarda esta práctica como **Práctica 16**.