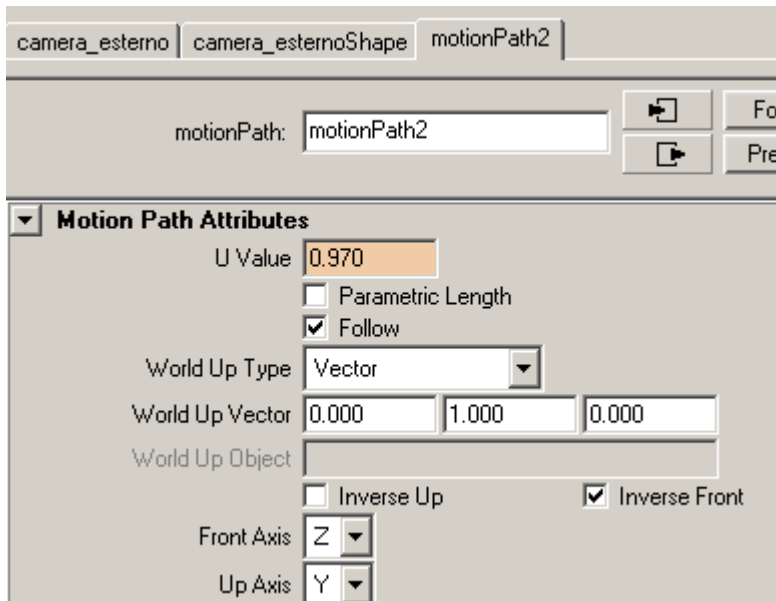


Gruppo 15 - rev settaggio telecamera

L' errore consiste nel non avere definito bene i parametri della camera. Selezionatela e nell'attribute editor mettete questi parametri:



Leggete questa nota che vi guida passo dopo passo :

Creazione e movimenti di camera

Oltre alle 4 camere di default, la prospettiva e le tre ortogonali, si possono creare altre camere per inquadrare gli oggetti, per seguirne il movimento, per effettuare movimenti di camera.

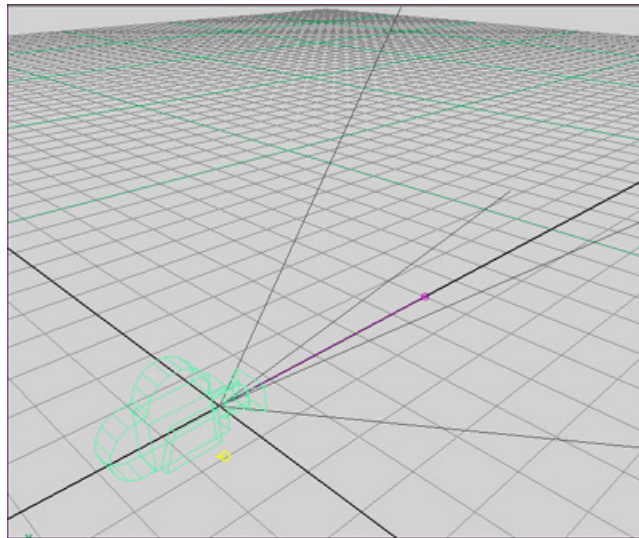
Si possono creare 3 tipi di camera:

1. camera normale è definita da un solo manipolatore posizionato sul punto di vista.
2. camera and aim e' definita da due manipolatori :il primo localizzato nel punto di vista e il secondo nel punto osservato (aim). Si possono traslare in modo indipendente per definire la direzione dello sguardo
3. camera aim and up, è come la precedente , ma in più ha un manipolatore che definisce la verticale

Tenere presente che i vari tipi di camera si possono animare normalmente usando i fotogrammi chiave (non è indispensabile usare il motion path)

Manipolatori:

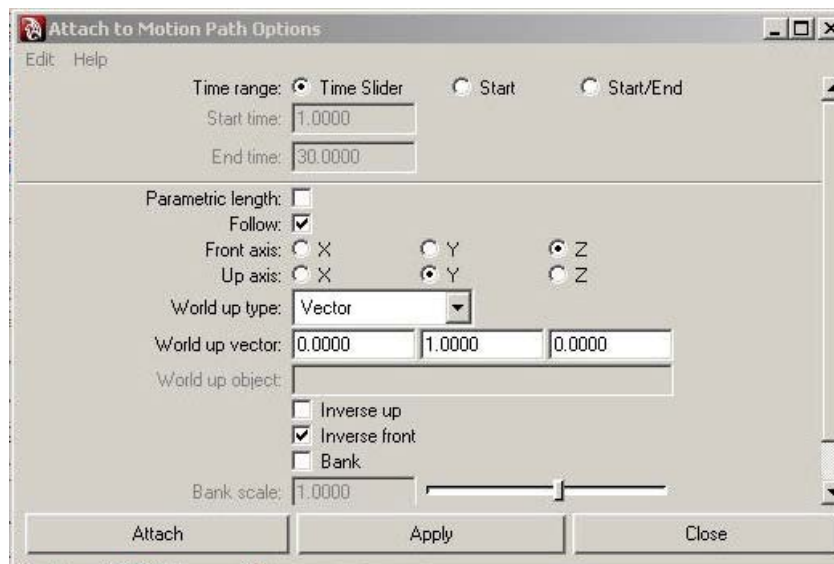
selezionare l'icona manipolatori, compaiono dei manipolatori, facendo doppio click su quello accanto alla camera, viene visualizzata la piramide visiva inquadrata dalla camera.



1. Collegare il movimento di "camera" (il primo tipo di camera) a un percorso

Quando si collega la camera al percorso fare attenzione ai parametri del pannello, perché la posizione della camera cambia.

Nel vostro caso a **Front Axis**, **Up axis**, **Inverse Front**.



2. Collegare il movimento di "camera and aim" (il secondo tipo di camera) a un percorso e tenere il mirino fisso su un punto.

Nell'outliner aprire camera_group, selezionare camera_aim e posizionare il mirino.

Collegare la camera ad un percorso.

Disegnare la curva su cui si vuole che si sposti la camera e cliccando su camera e curva selezionare *animation>attach to motion path* (attenzione che sia **deselezionato follow**).

Si può verificare che la camera si sposta seguendo una linea mentre il mirino rimane fisso.

3. Collegare il movimento di "camera and aim" (il secondo tipo di camera) a un percorso e il mirino ad un altro percorso.

Nell'outliner aprire camera_group e selezionare camera_aim, selezionare il percorso (curva) che si vuole venga seguito e cliccare su *animation>attach to motion path* (attenzione che sia **deselezionato follow**).

Il mirino della camera si sposterà seguendo la curva.

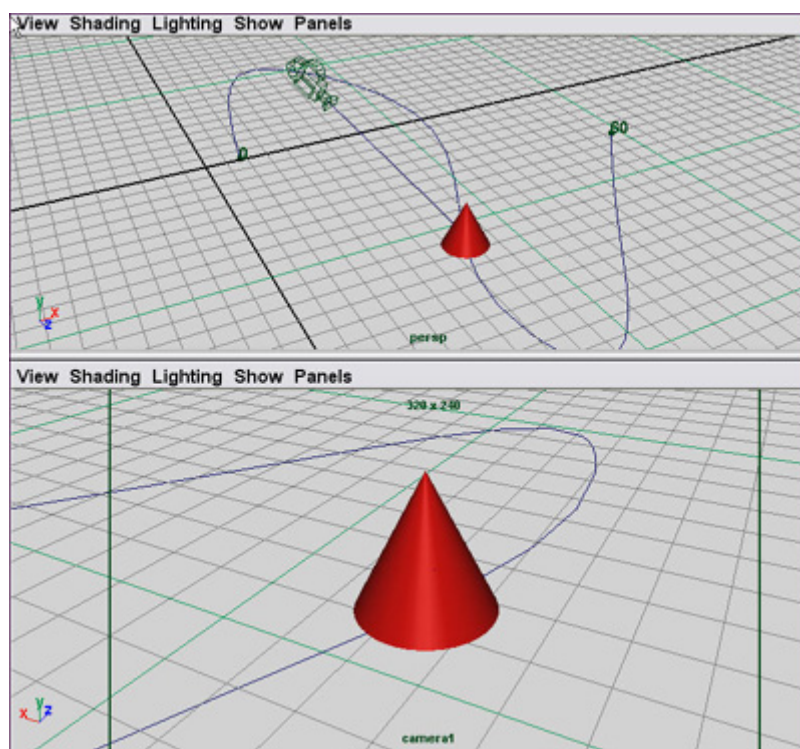
Si può collegare anche la camera ad un altro percorso. Disegnare un'altra linea su cui si vuole che si sposti la camera (potrebbe essere la stessa linea duplicata e traslata in alto) e cliccando su camera e linea cliccare *animation>attach to motion path* (attenzione che sia **deselezionato follow**).

Si può verificare che la camera si sposta seguendo una linea mentre il mirino si sposta seguendo l'altra linea.

Collegare il movimento di camera and aim a un oggetto che si sposta su un percorso

Nella finestra outliner aprire camera_group :
selezionare camera_aim,
selezionare il percorso su cui si sposta l'oggetto (motion path) e cliccare su *animation>attach to motion path* (attenzione che sia **deselezionato follow**).

Il mirino della camera si sposterà seguendo l'oggetto che si muove sul percorso.



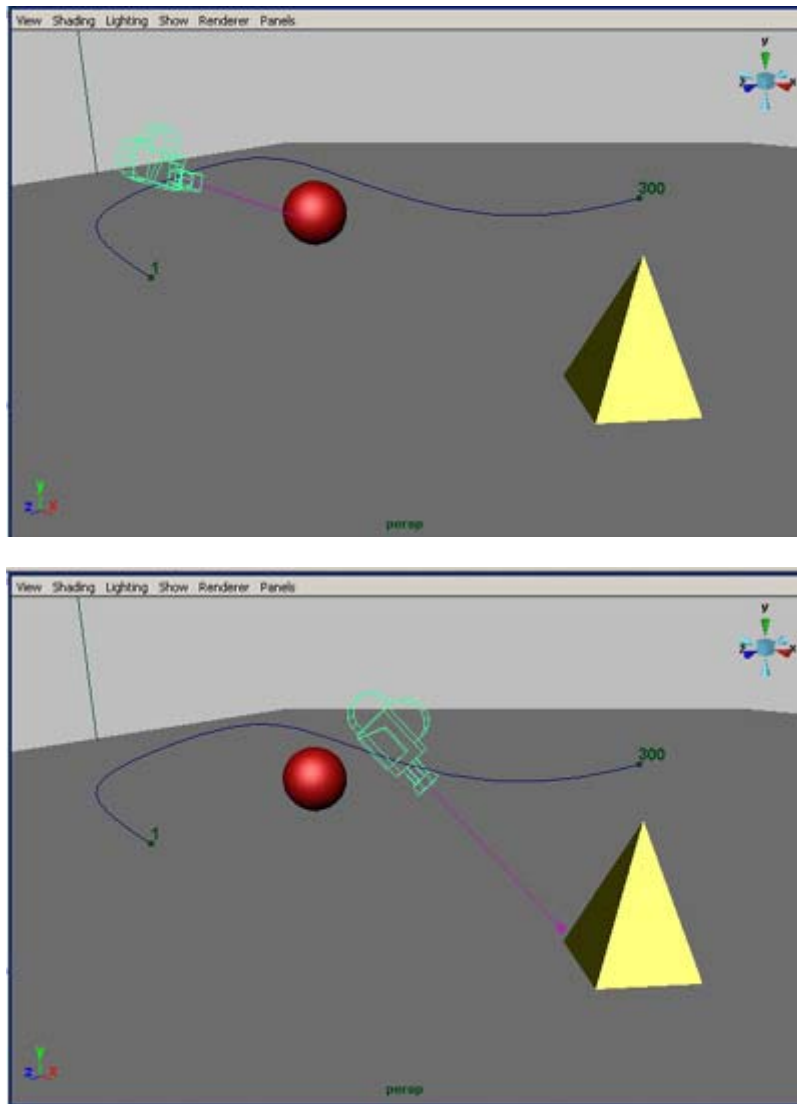
Si può collegare anche la camera ad un altro percorso. Disegnare un'altra linea su cui si vuole che si sposti la camera e cliccando su camera e linea dare *animation>attach to motion path* (attenzione che sia **deselezionato follow**).

Si può verificare che la camera si sposta seguendo una linea mentre il mirino si sposta seguendo l'altra linea.

4. Motion path di camera con inquadratura su due soggetti.

Può capitare di creare una scena in cui una camera segue un percorso (**motion path**) ed inquadra un oggetto fino a un certo fotogramma per poi focalizzarsi su un altro oggetto.

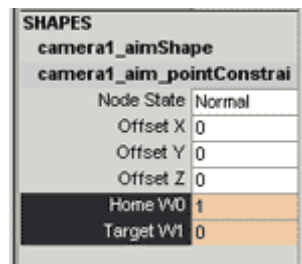
La scena nell'esempio è costituita da una camera che segue un percorso ed inquadra una sfera fino ad un certo fotogramma per poi spostare l'inquadratura su un altro oggetto (una piramide)



Si useranno due locator come vincoli per la camera: "home" e "target".

Cosa è un locator? E' un punto che viene visualizzato come una crocetta tridimensionale e che marca un punto nello spazio. Può essere ridimensionato liberamente senza modificare la dimensione degli oggetti a cui è collegato. In questo esempio serve per definire dei punti che vincolano l'inquadratura della camera. Per creare un point constraint, selezionare uno o più oggetti target (in questo caso i due locator) e poi l'oggetto che a questi punti si vuole vincolare.

- Si crei la scena con il percorso per la camera e una camera a due nodi (camera and aim)
- Si attacchi la camera al percorso con l'opzione "Follow" disattivata. Questo vi permette di operare indipendentemente sul nodo aim.
- Creare due locator (Create>Locator), uno al centro della sfera a cui darete il nome "Home" e uno alla fine del percorso della camera cui darete il nome "Target". Questo vi permetterà di animare la posizione del locator "target" e la camera rimarrà sempre focalizzata su questo locator.
- Selezionare i due locator e tenendo premuto il tasto shift anche il nodo aim della camera.
- Nel modulo Animation selezionare Constrain>Point. Questo crea un nuovo nodo con alcune opzioni.
- Nella sezione "Camera_aim_pointConstraint", verificare che il valore di Node State sia Normal e che tutti gli offsets siano settati a 0. Dare a "Target" il valore 0 e a "Home" il valore 1.
- Definire un key frame per questi due valori al primo fotogramma della animazione.



- Nella animazione spostarsi nel punto in cui si vuole che la camera incominci ad inquadrare un altro oggetto (la piramide). Definire un key frame con gli stessi due valori del primo fotogramma della animazione.
- Spostarsi nel punto in cui si vuole che la camera inquadrino solo il nuovo soggetto. Invertire i valori di Home e Target. Dare a "Target" il valore 1 e a "Home" il valore 0. Definire un nuovo fotogramma per questi valori.
- Aprire il Graph editor ed assicurarsi che la curva di animazione nell'ultimo fotogramma abbia il valore "linear Tangents"