



Passo 6. Rotazione Sequenza



Passo 7. Rotazione - Fotogramma 91



Passo 7. Rotazione - Fotogramma 160



Passo 8. La Sequenza della Posizione della Sfera

Si aprirà il dialogo della Sequenza. Cambiare la sequenza per farla iniziare al Fotogramma 91 e terminare al Fotogramma 160. Clic su OK.

Adesso la traccia di Rotazione ha due Sequenze, una dal Fotogramma 0-90 (la quale ha una sua Curva Temporale che la influenza) ed una dal Fotogramma 91-160 (senza l'influenza della Curva temporale).

Passo 7: completare la Rotazione dei Protoni nella scena. Con selezionata la Traccia Rotazione, creare un fotogramma chiave per i Protoni.

Time Line: File=>Nuova Chiave
Scorciatoia: Nessuna

Control Clic sulla Sequenza al Fotogramma 91. Si aprirà il dialogo del Fotogramma Chiave. Per creare una transizione morbida tra la precedente sequenza e questa, si dovranno impostare gli stessi valori del fotogramma 90. Questi valori sono: H=0, P=-1440, B=50.

Control Clic sulla Sequenza al Fotogramma 160 per definire la rotazione finale dei protoni. Si aprirà il dialogo del Fotogramma Chiave. Il valore P dovrebbe rimanere a -1440 gradi. Cambiare il valore B a 810 gradi. Clic su OK.

Passo 8: tuttavia, la posizione dei Protoni dipende anche dall'oggetto stesso Sfera. La distanza tra i Protoni è definita dalla posizione sulla Sfera. Pertanto sarà necessario creare una Traccia di Posizione per la Sfera. Con la Sfera selezionata nella Time Line, creare una Traccia di Posizione.

Time Line: File=>Nuova Traccia=>Geometria=>Posizione
Scorciatoia: Nessuna

Apparirà il nome di una traccia ed una sequenza alla destra di Sfera nella Time Line.

Doppio clic sulla Sequenza della traccia di Posizione della Sfera. Nel dialogo, cambiare l'inizio della sequenza al Fotogramma 90 e farla terminare al Fotogramma 160. Clic su OK.



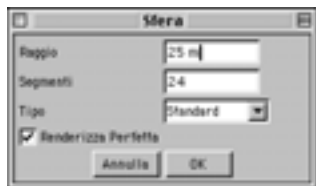
Passo 9. Posizione Sfera - Fotogramma 90



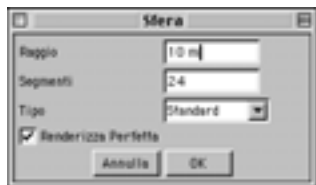
Passo 9. Posizione Sfera - Fotogramma 100



Passo 9. Posizione Sfera - Fotogramma 160



Passo 10. Traccia Parametri Sfera - Fotogramma 90



Passo 10. Traccia Parametri Sfera - Fotogramma 160

Passo 9: definire la Posizione della Sfera per il Fotogramma 90. Con la seconda sequenza di Posizione (la Traccia di Posizione della Sfera) selezionata, creare un fotogramma chiave per la Sfera.

Time Line: File=>Nuova Chiave
Scorciatoia: Nessuna

Control Clic sulla Sequenza al Fotogramma 90. Si aprirà il dialogo del Fotogramma Chiave. La Posizione dovrebbe essere la stessa che è stata impostata in quella precedente — X=0, Y=150, Z=0.

Control Clic sulla Sequenza al Fotogramma 100. Si aprirà il dialogo del Fotogramma Chiave. La Posizione dovrebbe essere X=0, Y=800, Z=0.

Per definire la posizione finale tra gli oggetti Testo, fare Control Clic sulla Sequenza al Fotogramma 160. Si aprirà il dialogo del Fotogramma Chiave. Cambiare le impostazioni della Posizione a X=0, Y=60, Z=0. Clic su OK. Questo farà ruotare approssimativamente i Proton nella posizione dove verrà rivelato il Testo.

Passo 10: infine, i Protoni sono troppo grandi per adattarsi tra gli oggetti testo nella loro posizione finale e pertanto sarà necessario scalarli al termine dell'animazione. Con la Sfera selezionata nella Time Line, creare una traccia Parametri.

Time Line: File=>Nuova Traccia=>Parametri
Scorciatoia: Nessuna

Apparirà il nome di una traccia ed una sequenza alla destra di Sfera nella Time Line.

Doppio clic sulla Sequenza della traccia Parametri. Nel dialogo, cambiare l'inizio delle sequenza al Fotogramma 90 e farla terminare al Fotogramma 160. Clic su OK.

Control Clic sulla Sequenza al Fotogramma 90. Si aprirà il dialogo dei Parametri. Dovrebbero essere visibili le impostazioni della Sfera quando è stata creata — Raggio 25m. Clic su OK.

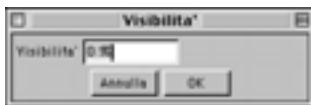
Control Clic sulla Sequenza al Fotogramma 160. Cambiare il Raggio a 10m. Questo scalerà la dimensione dei Protons.



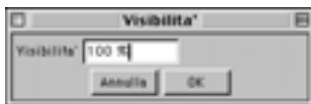
Passo 1. Traccia Visibilità Testo



Passo 1. Sequenza Visibilità Testo



Passo 1. Visibilità - Fotogramma 100



Passo 1. Visibilità - Fotogramma 110



Passo 2. Oggetto Esplosione

Creare l'apparizione del Testo

Dopo l'esplosione, il Testo deve assemblarsi sotto il Logo.



Non dimenticarsi di mostrare l'oggetto Text se era stato precedentemente nascosto.

Passo 1: poiché le lettere si assembleranno dai pezzi, essi dovranno essere visibili per un certo lasso di tempo. Per questo, sarà necessario creare una traccia di Visibilità per l'intero gruppo Text.

Con il gruppo Text selezionato nella Time Line, creare una traccia di Visibilità.

Time Line: File=>Nuova Traccia=>Effetti Speciali=>Visibilità
Scorciatoia: Nessuna

Apparirà il nome di una traccia ed una sequenza alla destra di Text nella Time Line.

Doppio clic sulla Sequenza della Traccia di Posizione. Nel dialogo, cambiare la sequenza di inizio al Fotogramma 100 e farla terminare al Fotogramma 110. Clic su OK.

Control Clic sulla Sequenza al Fotogramma 100. Si aprirà il dialogo della Visibilità. Lasciare il valore standard di 0% Visibilità.

Control Clic sulla Sequenza al Fotogramma 110. Si aprirà il dialogo della Visibilità. Cambiare in 100% di Visibilità.

Questo renderà invisibile l'oggetto Text sino all'inizio della rivelazione al Fotogramma 100, diventando completamente visibile al Fotogramma 110.

Passo 2: usare un Deformatore Esplosione per animare l'oggetto Text in modo che si assembli da se. Creare un Deformatore Esplosione per ciascuna lettera nel gruppo Text.

Editor: Oggetti=>Deformatori=>Esplosione
Scorciatoia: Nessuna

Posizionarli ciascuno all'interno degli oggetti lettere — "MExt," "RExt" e "NExt."



Passo 3. Sequenza dei Parametri



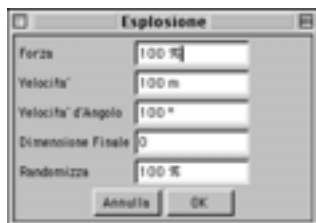
Assicurarsi che l'oggetto Esplosione è nella posizione dopo la spline che definisce Estrusione NURBS (come mostrato).

Passo 3: tornare nella Time Line. Con l'oggetto Esplosione "MExt" selezionato nella Time Line, creare una traccia Parametri.

Time Line: File=>Nuova Traccia=>Parametri
Scorciatoia: Nessuna

Apparirà il nome di una traccia ed una sequenza alla destra di Esplosione nella Time Line.

Doppio clic sulla Sequenza della traccia Parametri MExt. Nel dialogo, cambiare la sequenza di inizio al Fotogramma 110 e terminare al Fotogramma 140. Clic su OK.



Passo 4. Esplosione - Fotogramma 110

Passo 4: l'Esplosione necessita di essere animata al contrario dopo l'esplosione degli anelli. Definire il primo e l'ultimo fotogramma chiave della sequenza.

Time Line: File=>Nuova Chiave
Scorciatoia: Nessuna

Control Clic sulla traccia Parametri della Sequenza al Fotogramma 110. Si aprirà il dialogo dei parametri dell'Esplosione. Nel dialogo, cambiare la Forza al 100%. Clic su OK.



Passo 4. Esplosione - Fotogramma 140

Control Clic sulla traccia Parametri della Sequenza al Fotogramma 140. Si aprirà il dialogo dei parametri dell'Esplosione. Nel dialogo, cambiare la Forza allo 0%. Clic su OK.

Passo 5: adesso, duplicare la traccia Parametri sugli oggetti Esplosione "RExt" e "NExt".

Mentre si tiene premuto il tasto Control, trascinare la traccia Parametri MExt sull'Esplosione delle altre due lettere Esplosione. Assicurarsi di trascinare la traccia e non la sequenza. Quando si vede un piccolo segno +, rilasciare il mouse.



Passo 6. Traccia Esplosione

Passo 6: si desidera che le lettere si assemblino in ordine una alla volta. Per questo basterà trascinare la Sequenza per ciascuna esplosione.

Trascinare la Sequenza di Esplosione "RExt" al Fotogramma 120-150, e la Sequenza di Esplosione "NExt" al Fotogramma 130-160.

Adesso le Esplosioni sono distanziate ciascuna di 10 fotogrammi.

Passo 7: adesso animare la texture delle lettere da un materiale incandescente allo stesso materiale del Logo (il processo inverso che è stato fatto con gli anelli). Con l'oggetto "MExt" selezionato, creare una traccia Texture.

Time Line: File=>Nuova Traccia=>Effetti Speciali=>Texture
Scorciatoia: Nessuna

Apparirà il nome di una traccia ed una sequenza alla destra di "MExt" nella Time Line.

Passo 8: si desidera che l'incandescenza diventi visibile appena termina l'assemblaggio.

Doppio clic sulla Sequenza della traccia Texture. Nel dialogo, cambiare la sequenza di inizio al Fotogramma 125 e farla terminare al Fotogramma 140. Clic su OK.

Passo 9: definire il primo e l'ultimo fotogramma chiave della sequenza.

Time Line: File=>Nuova Chiave
Scorciatoia: Nessuna

Control Clic sulla Sequenza della traccia Texture al Fotogramma 125. Si aprirà il dialogo del Fotogramma Chiave. Nel dialogo, la texture Glow dovrebbe essere già indicata come la texture applicata in questo momento del tempo. Se così non fosse, scrivere "Glow" nel campo "Cerca". Clic su OK.

Control Clic sulla Sequenza della traccia Texture al Fotogramma 140. Si aprirà il dialogo del Fotogramma Chiave. Nel campo "Cerca" scrivere "Logo". Questo renderà il Logo il materiale applicato in questo momento del tempo. Clic su OK.

Passo 10: duplicare la traccia sugli oggetti "RExt" e "NExt".

Tenendo premuto Control, trascinare la traccia Parametri sulle altre due lettere. Rilasciare quando appare un piccolo segno +.



Passo 8. Sequenza Texture



Passo 9. Texture Fotogramma 125



Passo 9. Texture Fotogramma 140

Passo 11: si desidera che l'animazione delle texture venga distanziata nel tempo. Per questo trascinare la Sequenza per ciascuna traccia Texture.

Trascinare la Sequenza di Texture "RExt" al Fotogramma 135-150, e la Sequenza di Texture "NExt" al Fotogramma 145-160.

Adesso le tracce sono distanziate ciascuna di 10 fotogrammi.

Passo 12. disattivare le Esplosioni in modo da posizionare il logo e gli effetti dell'illuminazione basandosi sugli oggetti non esplosi. Poiché l'esplosione è il solo deformatore che si sta usando in questa scena, si possono disattivare tutti.

Editor: Modifica=>Usa Deformatori
Scorciatoia: Nessuna



Passo 1. Solo Traccia di Posizione



Passo 1. Pulsante Registra



E' possibile disattivare individualmente un oggetto deformatore facendo clic sul segno di spunta verde accanto al punto di visibilità dell'oggetto.

Muovere il Logo nella sua Posizione

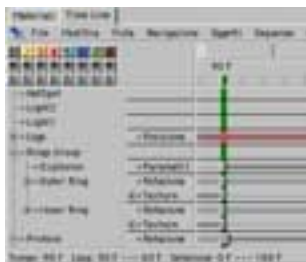
Il logo reagirà all'esplosione e si muoverà nella sua posizione.

Passo 1: per il Logo, si dovranno creare i fotogrammi chiave con il pulsante Registra. Poiché si registrerà soltanto la Posizione del Logo, disattivare i pulsanti di Scala, Rotazione e Parametri. In basso a destra dell'interfaccia, fare clic su ciascuno di essi per disattivarli.

Assicurarsi che il Logo sia selezionato nella Time Line e che la Barra del tempo sia al Fotogramma 90. Quindi fare clic sul pulsante Registra in basso a destra dell'interfaccia.

Si vedrà che sono state create una Traccia di Posizione ed un fotogramma chiave a 90.

Per accorciare la Sequenza farci doppio clic. Nel dialogo, cambiare l'inizio della Sequenza al Fotogramma 90 e farla terminare al Fotogramma 135. Clic su OK.



Passo 1. Traccia di Posizione del Logo



Passo 1. Sequenza Posizione del Logo



Passo 2. Logo Posizione



Passo 3. Rotazione Sequenza



Passo 4. Rotazione Fotogramma 140

Passo 2: spostare la Barra del Tempo al Fotogramma 135. Trascinare il Logo nella posizione sopra il Testo (circa a Y=250). Selezionare lo strumento Muovi.

Editor: Strumenti=>Muovi
Scorciatoia: E



Per costringere il movimento sull'asse Y, fare clic sui bottoni X e Z per bloccare questi assi, oppure fare clic e trascinare la maniglia verde Y di trasformazione.

Assicurarsi che il Logo sia ancora selezionato nella Time Line e fare nuovamente clic sul pulsante Registra.

Apparirà un nuovo fotogramma chiave nel Fotogramma 135, registrando la posizione attuale del Logo.

E' stato scelto il Fotogramma 135 poiché la prima lettera si assemblerà completamente al Fotogramma 140.

Passo 3: adesso, creare una piccola reazione all'esplosione. Con il logo selezionato creare a traccia di Rotazione.

Time Line: File=>Nuova Traccia=>Geometria=>Rotazione
Scorciatoia: Nessuna

Doppio clic sulla Sequenza della traccia di Rotazione. Nel dialogo, cambiare l'inizio della sequenza al Fotogramma 90 e la fine al Fotogramma 140. Clic su OK.

Passo 4: definire la rotazione del logo per la prima parte della scena. Si dovrà vedere che c'è una reazione alla forza dell'esplosione. Con selezionata la Traccia Rotazione, creare il primo fotogramma chiave per la rotazione del Logo.

Time Line: File=>Nuova Chiave
Scorciatoia: Nessuna

Control Clic sulla Sequenza al Fotogramma 90. Si aprirà il dialogo del Fotogramma Chiave. Assicurarsi che tutte le impostazioni per la rotazione sono a 0. Clic su OK. Questo crea lo stato iniziale del Logo.

Control Clic sulla Sequenza al Fotogramma 140. Si aprirà il dialogo del Fotogramma Chiave. Qui le impostazioni sono H=0, P=1080, B=360 — tre rivoluzioni complete sull'asse P ed una singola rotazione sull'asse B. Clic su OK.



Passo 1. Il Dialogo Effetti Lente

Passo 5: si desidera che anche la Rotazione inizi velocemente e rallenti verso la fine. Per questo, copiare le impostazioni della Curva Temporale di Rotazione degli Anelli. Selezionare la traccia di Rotazione per il Logo ed usare la funzione Ricava Curva Temporale Da per copiare le impostazioni da una traccia di rotazione degli Anelli.

Time Line: Sequenze=>Ricava Curva Temporale da
Scorciatoia: Nessuna

Quando appare il punto interrogativo, fare clic sulla sequenza di una delle tracce di Rotazione degli anelli.

Effetto Luminoso all'Apparire del Testo

Un tocco carino è aggiungere un effetto lente animato per enfatizzare l'assemblaggio del Testo.

Passo 1: creare una nuova luce per l'effetto.

Editor: Oggetti=>Scene=>Luce
Scorciatoia: Nessuna

Una nuova luce apparirà in Gestione Oggetti.

Doppio clic sul testo "Luce" in Gestione Oggetti. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome dell'oggetto. Modificarlo in "LensEffect1." Clic su OK.

Doppio clic sull'icona della Luce in Gestione Oggetti per aprire il suo dialogo. Attivare l'opzione Nessuna Radiazione.

Nella sezione Effetti Lente, impostare Alone su "Zoom" e la Saturazione a S=0%.

Assicurarsi di attivare "Dissolvi in Avvicinamento Oggetti". Questo causerà che l'intensità dell'effetto lente decresca quando la luce si avvicina agli altri oggetti. Clic su OK.

Passo 2: adesso animare i parametri. Creare una traccia Parametri per la luce LensEffect1.

Time Line: File=>Nuova Traccia=>Parametri
Scorciatoia: Nessuna

Doppio clic sulla Sequenza della traccia Parametri. Nel dialogo, cambiare la sequenza di inizio al Fotogramma 125 e terminare al Fotogramma 180. Clic su OK. Questo abiliterà l'animazione dell'effetto luminoso sulle lettere mentre si assemblano.



Passo 2. Parametri Sequenza



Passo 2. Parametri Fotogramma 125



Passo 2. Parametri Fotogramma 135



Passo 2. Parametri Fotogramma 160

Control Clic sulla traccia Parametri della Sequenza al Fotogramma 125. Si aprirà il dialogo della Luce. Nel dialogo, sotto Effetti Lente, l'Alone dovrebbe essere Zoom a S=0%. se così non fosse, impostarlo in questo modo. Clic su OK.



Passo 2. Parametri Fotogramma 180

Control Clic sulla traccia Parametri della Sequenza al Fotogramma 135. Si aprirà il dialogo della Luce. Nel dialogo, sotto Effetti Lente, cambiare l'Alone Zoom a S=100%. Clic su OK. Questo rende la luce incandescente nel momento in cui la prima lettera è assemblata.



Passo 3. Solo Traccia di Posizione

Control Clic sulla traccia Parametri della Sequenza al Fotogramma 160. Si aprirà il dialogo della Luce. Nel dialogo, sotto Effetti Lente, l'Alone dovrebbe essere Zoom a S=100%. Clic su OK. Questo mantiene l'incandescenza della luce al 100% come l'ultima lettera termina l'assemblaggio.



Passo 3. Fotogramma 135

Control Clic sulla traccia Parametri della Sequenza al Fotogramma 180. Si aprirà il dialogo della Luce. Nel dialogo, sotto Effetti Lente, cambiare l'Alone Zoom a S=0%. Clic su OK. Questo farà spegnere lentamente l'alone dopo che l'ultima lettera è stata assemblata.

Passo 3: adesso creare l'animazione di posizione in modo che la luce si muova sopra il testo mentre si assembla. Poiché si dovrà registrare soltanto la Posizione dell'Effetto Lente, assicurarsi che i pulsanti di registrazione Scala, Rotazione e Parametri siano ancora disattivati. In caso contrario, procedere a disattivarli facendo clic in basso a destra dell'interfaccia (come mostrato in figura).

Cambiare in XY o Vista Fronte per assicurarsi di impostare la luce nella giusta posizione.



Passo 3. Posizione Sequenza

**Vista: Vista=>Vista 4
Scorciatoia: F4**

Assicurarsi che LensEffect1 sia selezionato nella Time Line e che la Barra del tempo sia al Fotogramma 135. Spostare la luce LensEffect1 alla sinistra della "M" (approssimativamente a -150 sulla Posizione X). Quindi fare clic sul Pulsante Registra in basso a destra dell'interfaccia.

Si vedrà che è stata creata una traccia di Posizione ed un fotogramma chiave a 135. Accorciare la Sequenza facendoci doppio clic. Nel dialogo, cambiare l'inizio della Sequenza al Fotogramma 135 e farla terminare al Fotogramma 160. Clic su OK.



Passo 4. Fotogramma 160

Passo 4: muovere la Barra del Tempo al Fotogramma 160. Trascinare la luce nella sua posizione sul bordo esterno di "N" (approssimativamente a X=155). Assicurarsi che LensEffect1 sia ancora selezionata nella Time Line e fare ancora clic sul pulsante Registra.

Apparirà un nuovo fotogramma chiave nel Fotogramma 160, con registrata la posizione attuale della luce.

Passo 5: questo effetto avrà un aspetto migliore con un altro effetto lente superiore. Così, duplicare il LensEffect1. Con l'oggetto LensEffect1 selezionato in Gestione Oggetti:

Editor: Modifica=>Copia, Modifica=>Incolla
Scorciatoia: Ctrl+C, Ctrl+V (pc) / Cmd+C, Cmd+V



Passo 6. Fotogramma 160

Doppio clic sul testo "LensEffect1.1" in Gestione Oggetti. Si apre un dialogo dove è possibile cambiare il nome dell'oggetto. Modificarlo in "LensEffect2."

Passo 6: successivamente, cambiare le impostazioni del fotogramma chiave in modo che la luce si muova sopra il Testo. Doppio clic sul primo fotogramma chiave e cambiare la posizione Y a 50. Clic su OK.

Doppio clic sull'ultimo fotogramma chiave e cambiare la posizione Y a 50. Clic su OK.

Aggiungere ed Animare la Camera

Adesso si animerà la camera in modo che voli attorno al logo.

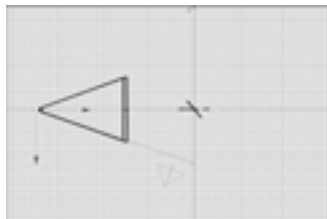
Passo 1: Creare una Camera.

Editor: Oggetti=>Scene=>Camera
Scorciatoia: Nessuna

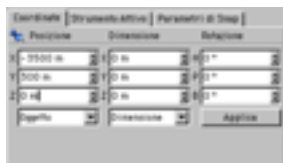
Un oggetto Camera apparirà in Gestione Oggetti.



Passo 2. Target Logo



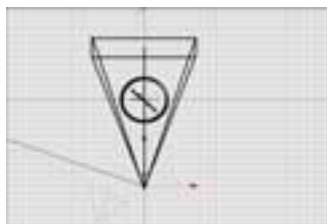
Passo 3. Posizione Camera al Fotogramma 0



Passo 3. Posizione Camera



Passo 3. Sequenza



Passo 4. Fotogramma 60

Passo 2: poiché il Logo è punto focale della scena, esso verrà mantenuto facilmente con la Camera utilizzando una Espressione Target. Con la Camera selezionata in Gestione Oggetti, creare una Espressione Target.

Gestione Oggetti: File=>Nuova Espressione=>Espressione Target
Scorciatoia: Nessuna

Quando si apre il dialogo digitare "Logo" all'interno del campo e fare clic su OK. Questo assicura che la camera si muoverà sempre puntando il Logo.

Passo 3: come pianificato all'inizio, la Camera inizialmente guarderà il logo ad una certa distanza. Come la Camera si avvicina, si volterà frontalmente verso il logo prima dell'esplosione.

Per prima cosa cambiare la Vista in XZ o Alto in modo da muoverla da un lato sino ad arrivare in fronte al Logo.

Vista: Vista=>Vista 2
Scorciatoia: F2

Assicurarsi che la Camera sia selezionata nella Time Line e che la Barra del Tempo sia al Fotogramma 0. Muovere la Camera alla sinistra del Logo nella scena. Le impostazioni usate sono X=-3500, Y=300, Z=0. Quindi fare clic sul pulsante Registra in basso a destra dell'interfaccia.

Si vedrà che è stata creata una Traccia di Posizione ed un fotogramma chiave a 0.

Accorciare la sequenza alla fine del fotogramma 60.

Passo 4: appena prima dell'esplosione degli anelli, la camera dovrà guardare il Logo in modo dritto. Spostare la Barra del Tempo al Fotogramma 60 (trenta fotogrammi od un secondo prima che gli anelli esplodano). Quindi muovere la Camera nella posizione in fronte in modo da incorniciare gli anelli. La posizione usata è X=0, Y=300, Z=-1200.



Per assicurarsi che la Camera sia posizionata dove si desidera, si può collegare la vista attiva alla vista Camera. Con la Camera selezionata in Gestione Oggetti, andare in Vista: Camere=>Aggancia ad Oggetto Attivo. Una volta soddisfatti della posizione, scegliere Camere=>Camera Editor.

Passo 5: tornare in Vista Alto. Assicurarsi che la Camera sia selezionata in Gestione Oggetti, e si vedrà una linea gialla rappresentante la traccia di Posizione della Camera.

Guardando il percorso di animazione della Camera, si può vedere come una linea completamente diritta dalla sua prima posizione a quella in fronte al Logo. Il movimento sarebbe migliore se la Camera curvasse attorno al fronte del Logo.

Per aggiungere un po' di arco al movimento, è necessario aggiungere le tangenti al primo ed al secondo fotogramma chiave del movimento.

Quando si seleziona il fotogramma chiave nella Finestra dell'Editor, si vedrà una maniglia tangente viola. Se non ci sono le tangenti, fare un doppio clic sul primo fotogramma chiave della Traccia di Posizione della Camera. Nel dialogo, cambiare la Tangente Sinistra X a -200, e la Tangente Destra X a 200. Clic su OK. Adesso si possono manipolare le tangenti delle maniglie. Come se ne sposta una, si vedrà cambiare il movimento della Camera. Creare un arco gradevole come mostrato, manipolando le tangenti sia del primo che del secondo fotogramma chiave.

Le impostazioni delle tangenti finali utilizzate per creare la curva mostrata sono:

Primo Fotogramma Chiave

Tangente Sinistra : X=-1000, Y=0, Z=1000

Tangente Destra : X=1000, Y=0, Z=-1000

Secondo Fotogramma Chiave

Tangente Sinistra : X=-500, Y=0, Z=0

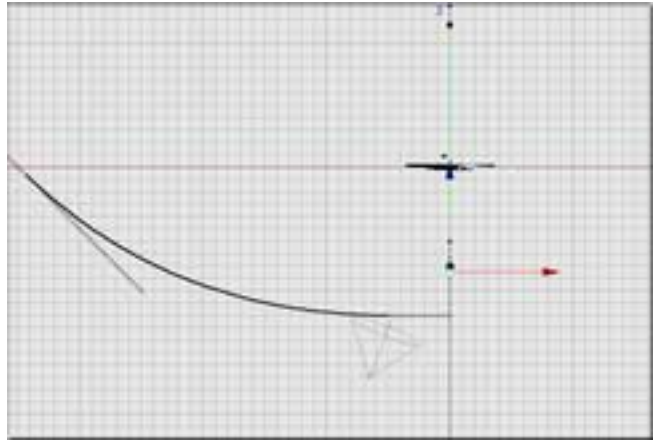
Tangente Destra : X=0, Y=0, Z=0



Passo 5. Fotogramma 0 - Tangenti



Passo 5. Fotogramma 60 - Tangenti



Note Finali

A questo punto, il tutto è pronto e la scena può essere renderizzata. Ci sono alcune cose che possono migliorare la scena — modelli più intricati, texture migliori, animare le luci per delle illuminazioni ed effetti più interessanti, ed altro. Lasciare correre la propria creatività e con la scena si otterranno dei risultati divertenti.