



Passo 5. Sequenza Rotazione



Passo 5. Fotogramma 123



Passo 5. Fotogramma 133



Passo 5: come i piedi tornano sul piano, il Remote inizia a ribaltarsi in avanti sui suoi piedi. Con la traccia Rotazione del RemoteBase selezionata nella Time Line, creare un'altra sequenza dal fotogramma 123 a 133.

Time Line: File=>Nuova Sequenza
Scorciatoia: Nessuna

Doppio clic sulla Sequenza della traccia Rotazione. Nel dialogo, far iniziare la sequenza sul fotogramma 123 e farla terminare sul fotogramma 133. Clic su OK.

Control Clic sulla Sequenza di Rotazione sul fotogramma 123 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà il dialogo del fotogramma chiave. Assicurarsi che tutte le impostazioni per la rotazione siano le stesse della fine dell'ultima sequenza. Dovrebbero essere H=0, P=0, B=0. Clic su OK.

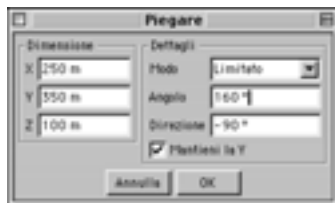
Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 133 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà il dialogo di rotazione del fotogramma chiave. Aggiungere un valore di rotazione di P=95. Clic su OK.



Passo 5. Fotogramma 120



Passo 5. Fotogramma 125

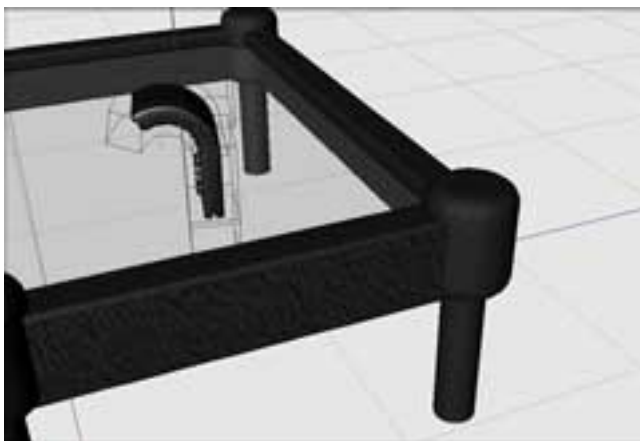


Passo 6. Fotogramma 131

Passo 6: tornare alla traccia parametri dell'oggetto Piegere. Aggiungere un fotogramma chiave sul fotogramma 131 con un valore dell'angolo di 160 gradi. In questo modo il Remote si piega ulteriormente su se stesso verso i suoi piedi. E' una posizione estremamente esagerata, ma è un ulteriore aiuto per vedere la potenza della tenuta nel movimento.



Passo 7. Sequenza Rotazione



Passo 7: adesso fissare il Remote nella sua posizione in piedi. Creare una nuova sequenza per la traccia di rotazione sull'oggetto RemoteBase.

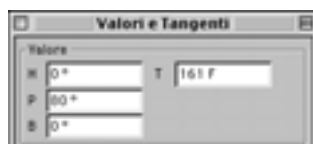
Time Line: File=>Nuova Sequenza
Scorciatoia: Nessuna



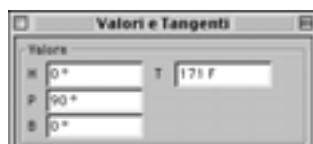
Passo 7. Fotogramma 142

Doppio clic sulla Sequenza della traccia Rotazione. Nel dialogo, far iniziare la sequenza sul fotogramma 142 e farla terminare sul fotogramma 171. Clic su OK.

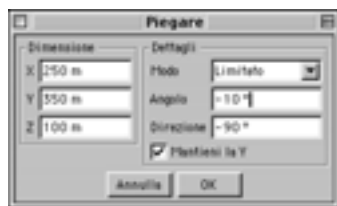
Control Clic sulla Sequenza di Rotazione sul fotogramma 142 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà il dialogo del fotogramma chiave. Assicurarsi che tutte le impostazioni per la rotazione siano le stesse della fine dell'ultima sequenza. Dovrebbero essere H=0, P=95, B=0. Clic su OK.



Passo 7. Fotogramma 161



Passo 7. Fotogramma 171



Passo 8. Fotogramma 147

Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 161 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà il dialogo di rotazione del fotogramma chiave. Aggiungere un valore di rotazione di P=80. Clic su OK. Questo causa che il Remote si dondoli all'indietro.

Il fotogramma chiave finale per questa sequenza dovrebbe essere sul fotogramma 171 ed avere un valore di P=90; il Remote adesso è fermo in piedi.

Passo 8: adesso che il Remote è fermo in piedi, è necessario modificare ancora una volta il corpo. Sulla traccia Parametri dell'oggetto Piegare, aggiungere un nuovo fotogramma chiave sul fotogramma 147. Cambiare l'Angolo a -10 gradi.

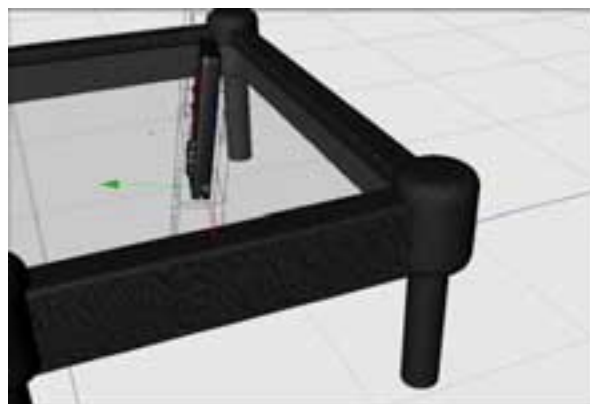
Control Clic sulla Sequenza dei Parametri Piegare sul fotogramma 164. Si aprirà il dialogo del fotogramma chiave. Impostare il parametro dell'angolo a 0 gradi. Clic su OK. Il Remote adesso sarà in piedi in modo dritto.



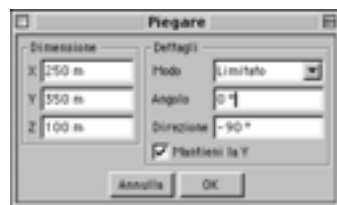
Come già menzionato, è una buona idea salvare periodicamente il file in modo che si possa tornare indietro e ripartire dall'ultimo passaggio maggiore che è stato terminato. Questo solo nel caso che alcune cose non siano come si desidera. Adesso potrebbe essere il momento per salvare un'altra versione del progetto.



Passo 8. Fotogramma 147



Passo 8. Fotogramma 164



Passo 8. Fotogramma 164



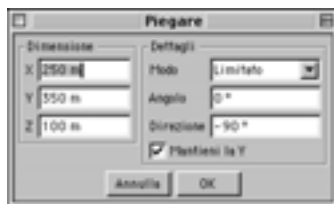
Passo 1. Sequenza Parametri

“Take a Walk on la Wild Side“

E' tempo di far camminare il Remote sopra il bordo del tavolo.

Passo 1: creare una nuova sequenza sulla traccia Parametri degli oggetti Piegare dal fotogramma 184 al fotogramma 216.

Time Line: File=>Nuova Sequenza
Scorciatoia: Nessuna

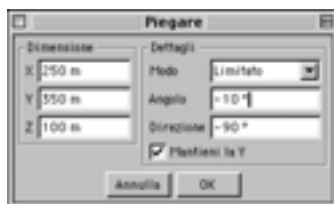


Passo 2. Fotogramma 184

Doppio clic sulla Sequenza della traccia Parametri. Nel dialogo, far iniziare la sequenza sul fotogramma 184 e farla terminare sul fotogramma 216. Clic su OK.

Passo 2: qui si piegherà leggermente in avanti il Remote. Aggiungere un fotogramma chiave sul fotogramma 184.

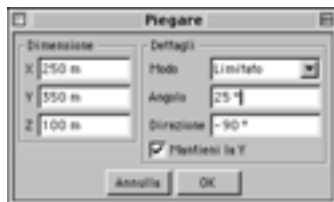
Time Line: File=>Nuova Chiave
Scorciatoia: Nessuna



Passo 2. Fotogramma 193

Control Clic sulla Sequenza dei Parametri Piegare sul fotogramma 184 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà il dialogo del fotogramma chiave. Assicurarsi che il parametro dell'angolo sia impostato a 0 gradi; lo stesso dell'ultimo fotogramma nella sequenza precedente. Clic su OK. Il Remote è come in pausa.

Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 193 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà nuovamente il dialogo dei parametri della deformazione Piegare. Nel dialogo, cambiare l'impostazione di Angolo a -10 gradi. Clic su OK. Questa è l'inclinazione indietro del Remote in preparazione del movimento in avanti.



Passo 2. Fotogramma 216

Impostare un terzo fotogramma chiave sul fotogramma 216 con l'angolo impostato a 25 gradi. Questo porta il Remote ad inclinarsi in avanti nel suo movimento dando la direzione della camminata.

Passo 3: Il Remote adesso si sposterà in avanti, e pertanto sarà necessario aggiungere una traccia di Posizione. Con il gruppo RemoteBase selezionato nella Time Line, creare a traccia di Posizione.

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



Passo 3. Sequenza Posizione

Un altro nome di traccia e sequenza appariranno alla destra del RemoteBase nella Time Line.

Doppio clic sulla Sequenza della traccia di Posizione. Nel dialogo, far iniziare la sequenza sul fotogramma 208 e farla terminare sul fotogramma 275. Clic su OK. Questo sposta il Remote sul bordo del tavolo in circa 2 secondi.

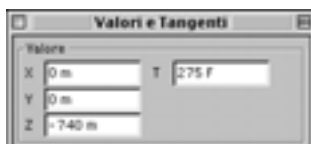
Passo 4: con la traccia di Posizione selezionata, creare il primo fotogramma chiave per il RemoteBase.



Passo 4. Fotogramma 208

Time Line: File=>Nuova Chiave
Scorciatoia: Nessuna

Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 208 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà il dialogo del fotogramma chiave. Assicurarsi che le impostazioni della posizione siano X=0m, Y=0m, Z=-240m. I valori delle tangenti dovrebbero essere tutti a 0F in modo da avere un movimento lineare da punto a punto. Clic su OK.



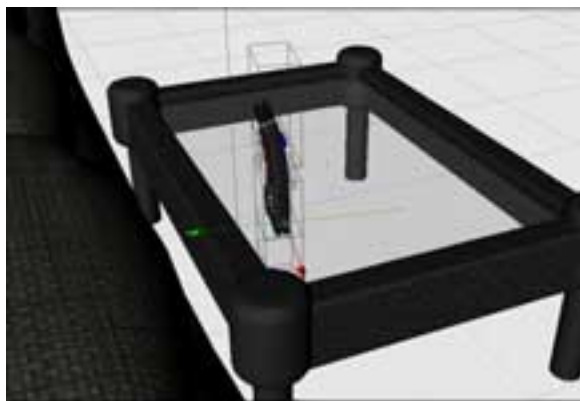
Passo 4. Fotogramma 275

Il secondo fotogramma chiave porta il Remote sul bordo del tavolo. Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 275. Si aprirà il dialogo del fotogramma chiave. Cambiare le impostazioni di posizione a X=0m, Y=0m, Z=-740m. Clic su OK.

Il Remote dovrebbe essere adesso sul bordo del tavolo.



Passo 4. Fotogramma 208



Passo 4. Fotogramma 275



Passo 5. Sequenza Parametri



Passo 5. Fotogramma 208



Passo 5. Fotogramma 220



Passo 5. Fotogramma 242

Passo 5: riproducendo questa parte dell'animazione, si potrà osservare come il Remote scivoli sul tavolo. Questo non è corretto poiché si desidera che il Remote cammini. Per questo, verrà utilizzata la deformazione TorcereBot.

Con l'oggetto TorcereBot selezionato nella Time Line, creare una traccia Parametri.

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

Il nome di una traccia ed una sequenza appariranno alla destra di TorcereBot nella Time Line.

Questa traccia avrà la stessa lunghezza della traccia Posizione. Doppio clic sulla Sequenza traccia Parametri di TorcereBot. Nel dialogo, far iniziare la sequenza sul fotogramma 208 e farla terminare sul fotogramma 275. Clic su OK.

Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 208 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà il dialogo del fotogramma chiave. Assicurarsi che l'Angolo sia a 0 gradi. Questo è lo stato della deformazione dall'inizio della scena. Clic su OK.

Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 220 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà il dialogo del fotogramma chiave. Cambiare l'Angolo a 80 gradi. Clic su OK. Questo porta il "piede" sinistro del Remote in avanti.

Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 242 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà il dialogo del fotogramma chiave. Cambiare l'Angolo a -80 gradi. Clic su OK. Questo inverte la posizione in modo che il "piede" destro venga avanzato.



Passo 5. Fotogramma 208



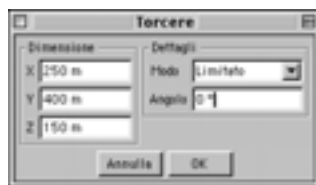
Passo 5. Fotogramma 220



Passo 5. Fotogramma 242



Passo 5. Fotogramma 264



Passo 5. Fotogramma 275

Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 264 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà il dialogo del fotogramma chiave. Cambiare l'Angolo a 80 gradi. Clic su OK. Di nuovo, questo torce il "piede" sinistro in avanti.

Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 275 per aggiungere un fotogramma chiave. Infine, portare i piedi a fermarsi sotto il Remo-te con un valore dell'angolo di 0 gradi. Come si può vedere, cia-scun passo è lungo approssimativamente 1 secondo.



Passo 5. Fotogramma 264



Passo 5. Fotogramma 275

Passo 6: per rendere il Remote più credibile, è necessario aggiun-gere il movimento delle spalle all'interno della camminata. Le spalle si muovono nella direzione opposta dei piedi. Creare un'altra se-quenza per la traccia parametri dell'oggetto TorcereTop.

Time Line: File=>Nuova Sequenza
Scorciatoia: Nessuna



Passo 6. Sequenza Parametri



Passo 6. Fotogramma 212

Doppio clic sulla Sequenza della traccia Parametri. Nel dialogo, far iniziare la sequenza sul fotogramma 212 e farla terminare sul foto-gramma 275. Clic su OK.

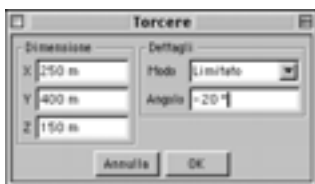
Questo ritarderà le spalle leggermente dietro ai piedi, motivando il movimento delle spalle dal movimento dei piedi.

Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 212 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà il dialogo del fotogramma chiave. As-sicurarsi che l'Angolo sia a 0 gradi. Questo è lo stato della defor-mazione dall'ultima sequenza. Clic su OK. In questo modo, le "spalle" sono erette.



Passo 6. Fotogramma 225

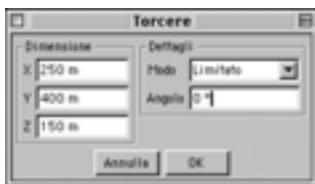
Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 225 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà il dialogo del fotogramma chiave. Cambiare l'Angolo a 15 gradi. Clic su OK. Questo porta in avanti la "spalla" destra del Remote.



Passo 6. Fotogramma 242



Passo 6. Fotogramma 264



Passo 6. Fotogramma 275



Passo 6. Fotogramma 212



Passo 6. Fotogramma 242

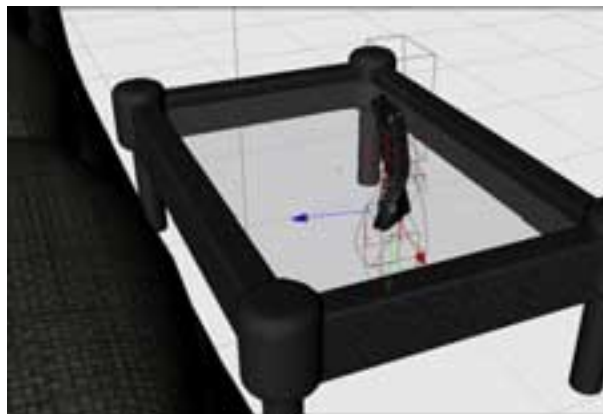
Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 242 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà il dialogo del fotogramma chiave. Cambiare l'Angolo a -20 gradi. Clic su OK. Questo inverte la posizione portando in avanti la "spalla" sinistra.

Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 264 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà il dialogo del fotogramma chiave. Cambiare l'Angolo a 20 gradi. Clic su OK. Di nuovo, questo torce la "spalla" destra in avanti.

Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 275 per aggiungere un fotogramma chiave. Cambiare l'Angolo a 0 gradi portando le spalle in linea con il resto del corpo.



I valori degli angoli sono entrambi positivi per TorcereTop e TorcereBot. Questo è dovuto al fatto che le deformazioni sono ruotate in direzioni opposte.



Passo 6. Fotogramma 225



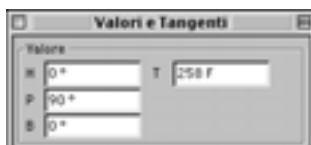
Passo 6. Fotogramma 264



Passo 6. Fotogramma 275



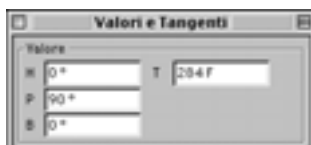
Passo 7. Sequenza Rotazione



Passo 7. Fotogramma 258



Passo 7. Fotogramma 273



Passo 7. Fotogramma 284

Passo 7: infine, come il Remote si ferma al termine della camminata, si dondolerà leggermente in avanti per poi arrestarsi. Questo può essere fatto utilizzando la traccia piegare, la traccia rotazione, od entrambe. Per questo esercizio utilizzeremo la traccia rotazione. Creare una nuova sequenza di traccia rotazione sull'oggetto RemoteBase.

Time Line: File=>Nuova Sequenza
Scorciatoia: Nessuna

Doppio clic sulla Sequenza della traccia Rotazione. Nel dialogo, far iniziare la sequenza sul fotogramma 258 e farla terminare sul fotogramma 284. Clic su OK.

Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 258 per aggiungere un fotogramma chiave. Si aprirà il dialogo del fotogramma chiave. Mantenere la rotazione P a 90 gradi. Clic su OK. Questo mantiene la posizione da sequenza a sequenza.

Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 273 per aggiungere un fotogramma chiave. Questo crea il leggero dondolamento in avanti del Remote; inserire 95 gradi nella rotazione P del dialogo. Clic su OK.

Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 284 per aggiungere un fotogramma chiave. Inserire 90 gradi nella rotazione P per arrestare il Remote e farlo tornare nella sua posizione in piedi.



Adesso potrebbe essere il momento per salvare un'altra versione del progetto.



Passo 6. Fotogramma 258



Passo 6. Fotogramma 273



Passo 6. Fotogramma 284



Passo 1. Sequenza Rotazione



Passo 1. Fotogramma 296



Passo 1. Fotogramma 306



Passo 1. Fotogramma 319

“Jump Around, Jump Around”

Adesso è necessario creare una sequenza di salto, portando il Remote dal tavolo al divano. Questo movimento verrà costruito con delle tecniche simili al movimento di tenuta.

Passo 1: creare una nuova sequenza sulla traccia Rotazione dell'oggetto RemoteBase dal fotogramma 296 a 383. Questa è la lunga sequenza dell'intero salto.

Control Clic sulla Sequenza sul fotogramma 296 per aggiungere un fotogramma chiave. Inserire 90 gradi nella rotazione P del dialogo. Clic su OK. Di nuovo, questo crea un fotogramma chiave parallelo all'ultimo fotogramma chiave della sequenza precedente.

Creare il successivo fotogramma chiave sul fotogramma 306 ed inclinare indietro il Remote ad un angolo di 70 gradi sulla P. Questo per preparare il Remote a balzare in avanti.

Aggiungere il successivo fotogramma chiave sul fotogramma 319. Questa volta il Remote verrà ulteriormente inclinato indietro. Impostare l'angolo di 125 gradi sull'asse P.



Passo 1. Fotogramma 296



Passo 1. Fotogramma 306



Passo 1. Time Line



Passo 1. Fotogramma 319



Passo 2. Sequenza Parametri



Passo 2. Fotogramma 296



Passo 2. Fotogramma 313



Passo 2. Fotogramma 319

Passo 2: successivamente aggiungere una sequenza sulla traccia Parametri degli oggetti Piegare per accentuare il salto del Remote. Con l'oggetto Piegare selezionato nella Time Line, creare una nuova sequenza. Crearla dal fotogramma 296 a 319.

Aggiungere il fotogramma chiave sul fotogramma 296 con un valore di 25 gradi per l'angolo. Questo mantiene la posizione inclinata in avanti che il Remote ha raggiunto al termine della camminata.

Creare un altro fotogramma chiave sul fotogramma 313. Cambiare l'Angolo a 135 gradi per piegare in avanti il Remote. Questa piegatura precede il balzo in aria, dando l'impressione che il Remote lanci se stesso.

Infine, il Remote ritorna alla sua posizione non piegata sul fotogramma 319. Creare un fotogramma chiave sul fotogramma 319 e cambiare l'Angolo a 0 gradi.



Passo 2. Fotogramma 313



Passo 2. Fotogramma 296



Passo 2. Fotogramma 319



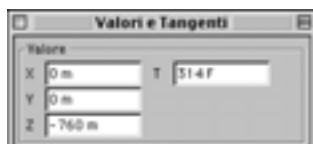
Passo 3. Sequenza Posizione

Passo 3: adesso che sono state ottenute le basi del balzo, è il momento di creare il percorso di volo. Creare una nuova sequenza per la traccia di Posizione sull'oggetto RemoteBase. Con la traccia di Posizione selezionata nella Time Line, creare una nuova sequenza da fotogramma 314 a 354.

Adesso, creare il primo fotogramma chiave sul fotogramma 314. I suoi valori dovrebbero essere $X=0m$, $Y=0m$, $Z=-740m$ armonizzandoli con la posizione finale della camminata in avanti del Remote.

Creare un secondo fotogramma chiave a 354 con i valori $X=0m$, $Y=600m$, $Z=-2720m$. Questo sposta il Remote sul divano.

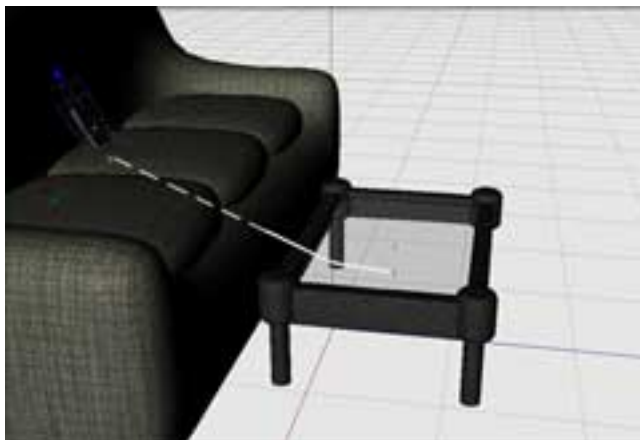
L'impostazione di Y potrà variare in base a quanto sottili sono stati modellati i cuscini del divano.



Passo 3. Fotogramma 314



Passo 3. Fotogramma 354



Passo 3. Fotogramma 354

Passo 4: tuttavia, il percorso con il quale il Remote arriva sul divano è un po' dritto. Sarà necessario modificare le tangenti della curva dell'animazione. Attivare lo strumento Animazione.

Editor: Strumenti=>Animazione
Scorciatoia: Nessuna

Selezionare l'oggetto RemoteBase per vedere il suo percorso — la linea gialla mostra la posizione del percorso. Usando lo strumento Animazione, doppio clic sul punto giallo rappresentante il primo fotogramma chiave di questa sequenza del percorso Posizione. Si



Passo 4. Fotogramma 314 - Tangenti

aprirà il dialogo del fotogramma chiave. E' possibile fare anche doppio clic sul fotogramma chiave nella Time Line per aprire il dialogo.



Per creare le tangenti per un percorso, è possibile anche tener premuto il tasto Maiuscole mentre si trascina un fotogramma chiave nella finestra di editor. Creando le tangenti in questo modo, risultano uguali per entrambi i lati. Tuttavia, per questa animazione le tangenti saranno necessarie solamente su un lato di ciascun fotogramma chiave. Pertanto, è meglio creare le tangenti nel dialogo.

Decidendo di farlo a mano, bloccare l'asse X in modo che le tangenti non possano essere spostate nella direzione X.

Editor: Strumenti=>Asse-X (Heading)
Scorciatoia: X

Modificando le tangenti nel dialogo (come raccomandato), si dovranno inserire i numeri.

Doppio clic sul fotogramma chiave sul fotogramma 314 sulla traccia di Posizione. Impostare tutti i valori della Tangente Sinistra a 0. La Tangente Destra dovrebbe avere 6F per TX, TY, e TZ con X=0m, Y=900m e Z=-500m per la posizione della Tangente Destra. Clic su OK. Questo assegna un angolo di 60 gradi circa.



Passo 4. Fotogramma 314 - Tangente





Passo 4. Fotogramma 354 Tangenti

Doppio clic sul fotogramma chiave sul fotogramma 354 sulla traccia di Posizione. Impostare tutti i valori della Tangente Destra a 0. La Tangente Sinistra dovrebbe avere 6F per TX, TY, e TZ con X=0m, Y=800m e Z=400m per la posizione della Tangente Sinistra. Clic su OK. Questo gli assegna 45 gradi angolari circa.



Osservare come la posizione del percorso adesso sia arcuata dal tavolo al divano.



A questo punto potrebbe essere necessaria una seconda vista nell'Editor in modo da vedere più da vicino il Telecomando e lavorarci meglio. Creare una nuova Vista.

Editor: Finestre=>Nuova Vista Ortogonale
Scorciatoia: Nessuna

Passo 4. Il pannello della Vista aggan-
ciato

Agganciarla con il Gestione Oggetti, facendo clic sull'icona della puntina da disegno in alto a sinistra della finestra e trascinarla sulla stessa icona di Gestione Oggetti. Quando si vede una piccola mano, rilasciare il mouse e la Nuova Vista verrà indicizzata con il Gestione Oggetti, la Finestra Struttura ed il Browser. Adesso è possibile modificare questa vista con i pulsanti veloci in alto a destra in modo da avvicinarsi al telecomando.



Passo 5. Sequenza Parametri

Passo 5: per migliorare la resa, si userà la deformazione Gonfiare per incrementare l'aspetto della determinazione e la potenza dell'azione. Aggiungere una traccia parametri all'oggetto Gonfiare.

Creare una sequenza su questa traccia dal fotogramma 296 a 317.

Creare il primo fotogramma chiave sul fotogramma 296. Impostare la Forza a 0%. Questo preserva lo stato di fermo della deformazione.



Passo 5. Fotogramma 296

Aggiungere un secondo fotogramma chiave sul fotogramma 304. Incrementare la Forza a 40% causando il rigonfiamento della base del Remote.

Aggiungere un altro fotogramma chiave a 311 con la Forza impostata a 50%. Il rigonfiamento continuerà ad aumentare la forza.

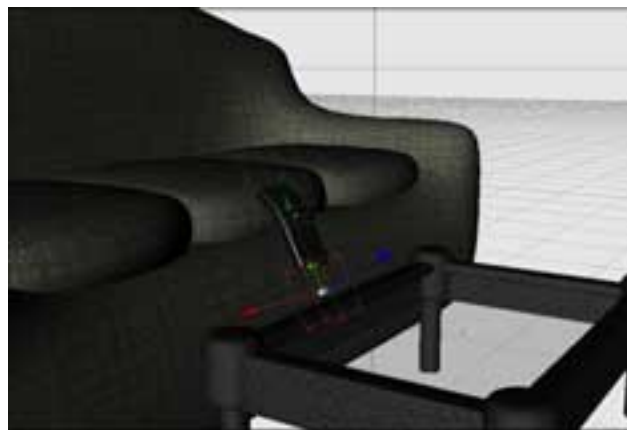
Infine, sul fotogramma 317 impostare un altro fotogramma chiave con la Forza al 20%.



Passo 5. Fotogramma 304



Passo 5. Fotogramma 311



Passo 5. Fotogramma 317



Passo 5. Fotogramma 317

Passo 6: si può osservare che, sebbene la deformazione gonfi, essa non influenza il Remote. Per raggiungere l'effetto che il Remote esploda in aria, si dovrà animare la deformazione spostando la base del Remote attraverso la sua parte superiore.

Con la deformazione Gonfiare selezionata nella Time Line, creare a traccia di Posizione.

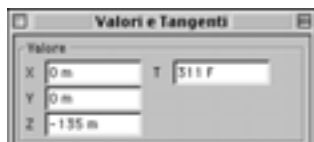


Passo 6. Sequenza Posizione

Aggiungere una sequenza dal fotogramma 311 a 319. Doppio clic sulla Sequenza della traccia di Posizione. Nel dialogo, far iniziare la sequenza sul fotogramma 311 e farla terminare sul fotogramma 319. Clic su OK.

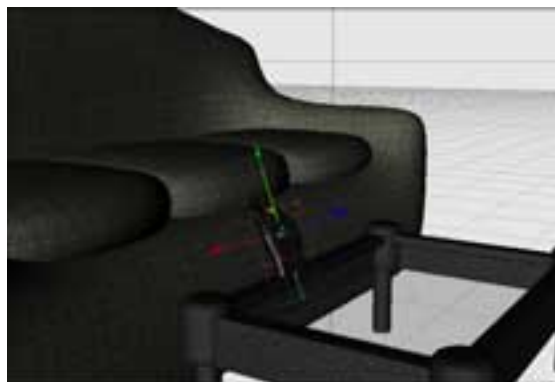
Creare il primo fotogramma chiave al fotogramma 311. La sua posizione dovrebbe essere consistente con quella con cui è stata iniziata la scena: $X=0$, $Y=0$ e $Z=-135$.

Aggiungere un secondo fotogramma chiave sul fotogramma 319 e cambiare i valori a $X=0$, $Y=30$, $Z=625$.

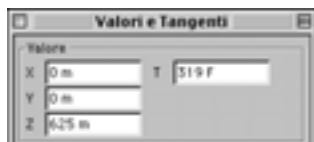


Passo 6. Fotogramma 311

L'oggetto Gonfiare adesso attraversa l'oggetto Remote aggiungendo uno scoppio di energia durante il salto.



Passo 6. Fotogramma 315



Passo 6. Fotogramma 319

Passo 7: Adesso che la fase del decollo è terminata, si dovrà migliorare la porzione di mezzo del volo. Osservare come il Remote quando raggiunge il punto più alto del suo salto, sia angolato in avanti. A questo punto la base dovrebbe ruotare un po' sotto in modo da atterrare con i suoi piedi.



Passo 7. Fotogramma 330

Tornare alla traccia rotazione sull'oggetto Remote ed aggiungere un nuovo fotogramma chiave sul fotogramma 330. Cambiare la rotazione P a 115 gradi. Questo porterà il Remote vicino ad essere dritto.



Passo 8. Sequenza Parametri



Passo 8. Fotogramma 325



Passo 8. Fotogramma 336



Passo 8. Fotogramma 336



Passo 9. Fotogramma 355

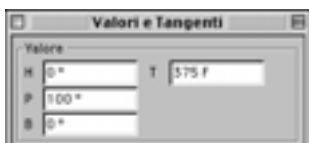
Passo 9: infine, è necessario migliorare il balzo del Remote per dargli un aspetto più dinamico. Iniziare aggiungendo un nuovo fotogramma chiave alla traccia Rotazione dell'oggetto Remote Base sul fotogramma 355. Cambiare la rotazione P a 75 gradi. Questo farà effettuare il balzo inclinando prima i piedi.



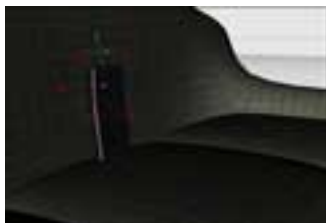
Passo 9. Fotogramma 355



Passo 9. Time Line



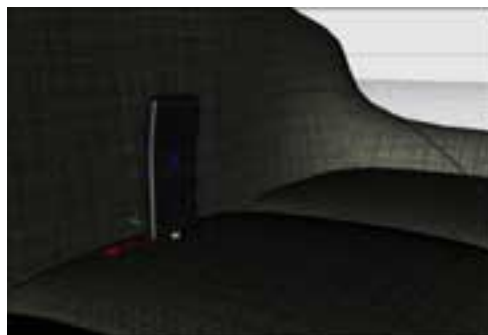
Passo 10. Fotogramma 375



Passo 10. Fotogramma 375

Passo 10: aggiungere un altro fotogramma chiave alla traccia Rotazione sul fotogramma 375. Cambiare la rotazione P a 100 gradi. In questo modo il Remote cadrà in avanti con l'impulso del balzo.

Quindi portare il Remote alla sua posizione completamente in piedi con un fotogramma chiave finale sul fotogramma 383 con un angolo P di 90 gradi.



Passo 10. Fotogramma 383



Passo 10. Fotogramma 383

Passo 11: per accentuare l'aspetto dell'impulso del trasporto, il Remote si inclinerà un po' in avanti, creando una piegatura proprio dopo l'inclinazione. Aggiungere una nuova sequenza alla traccia Parametri degli oggetti Piegare. Creare la nuova sequenza dal fotogramma 355 al fotogramma 386.



Passo 11. Sequenza Parametri

Aggiungere un fotogramma chiave a 355 con un valore dell'angolo di 20 gradi. Di nuovo, si armonizza con l'ultimo fotogramma della sequenza precedente. In questo modo il Remote è fermo leggermente inclinato in avanti.

Aggiungere un altro fotogramma chiave sul fotogramma 368 con un valore di angolo impostato a 45 gradi. Questo aggiunge un po' di rinculo all'azione del salto.

Al fotogramma 386 aggiungere l'ultimo fotogramma chiave con il valore dell'angolo di 0 gradi.



Passo 11. Fotogramma 355



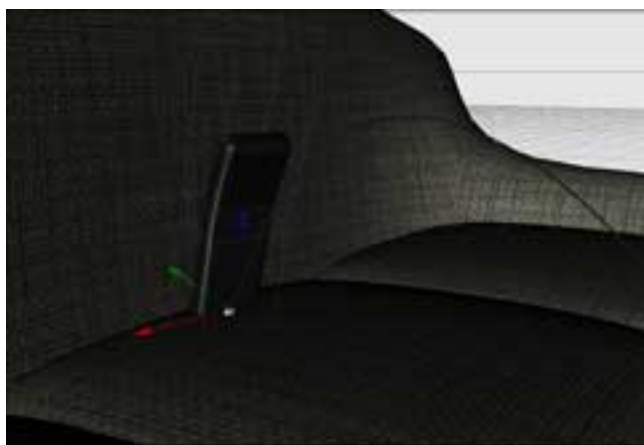
Questo è un buon momento per salvare un'altra copia della scena e/o effettuare un rendering di prova dell'animazione per verificare che i risultati siano giusti.



Passo 11. Fotogramma 368



Passo 11. Fotogramma 386



Passo 11. Fotogramma 368

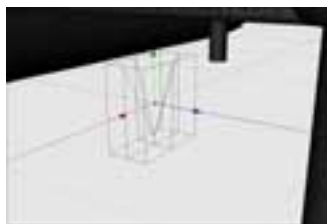


Passo 12. Parametri FFD

Passo 12: guardando attentamente il Remote, si potrà osservare che la base non reagisce con il cuscino del divano. Per risolvere questo problema si userà una regione Free Form Deformation per affondare il cuscino sotto il Remote.

Aggiungere un oggetto FFD alla scena.

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

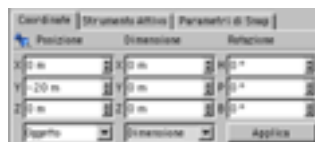


Passo 12. 1stLanding FFD

Doppio clic sul testo "FFD" in Gestione Oggetti. Questo apre un dialogo dove è possibile cambiare il nome dell'oggetto. Modificarlo in "1stLanding."

Aprire i parametri di FFD ed impostare i Punti Griglia a X=3, Y=2, Z=3 e la Dimensione a X=50m, Y=50m, Z=25m. Questo rende il FFD approssimativamente della stessa dimensione della base del Remote.

Cambiare in modo Punto. Selezionare il punto di mezzo sulla parte superiore del FFD. Disattivare gli assi X e Z in modo che ci si possa spostare soltanto nella direzione Y. Trascinare il punto di mezzo verso il basso. Le impostazioni sono X=0m, Y=-20m, Z=0m.



Passo 12. Coordinate FFD



Passo 13. Trasferisci



Passo 13. Rotazione



Passo 13. Gestione Oggetti

Passo 13: posizionare la deformazione 1stLanding dove il Remote è attualmente posizionato con lo strumento Trasferisci. Assicurarsi che la Barra del Tempo sia impostata al fotogramma 383. Il Remote dovrebbe essere nella sua posizione di atterraggio sul divano. Selezionare l'oggetto deformazione 1stLanding in Gestione Oggetti e selezionare lo strumento Trasferisci.

Editor: Funzioni=>Trasferisci

Scorciatoia: Nessuna

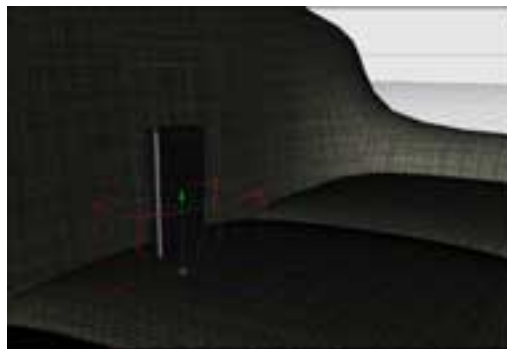
Nel dialogo, assicurarsi che sia selezionato solo Posizione e digitare RemoteBase all'interno del dialogo Cerca. Questo duplicherà le coordinate di posizione del RemoteBase sul 1stLanding.

Assicurarsi che sia selezionato lo strumento Oggetto e ruotare il FFD a -12 gradi sull'asse H. Questa è la stessa direzione con cui è angolato il Remote. In questo modo la depressione nel cuscino sarà in linea con la direzione di fronte del Remote.

Drag and drop la deformazione 1stLanding all'interno del cuscino mediano. Assicurarsi che Cubo sia la prima voce sotto la Hyper NURBS.



Per suddividere correttamente il cuscino, è necessario suddividere il piano. Per questo, scegliere lo strumento Poligoni. Con lo strumento Selezione a Pennello, selezionare i poligoni superiori. Dal menu Struttura, scegliere Suddividi. Inserire un valore di 2 ed assicurarsi che sia attivata l'opzione Modalità Hyper NURBS. Questo suddivide il piano senza cambiare la forma.



Passo 13. FFD