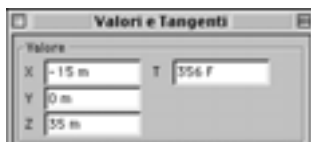




Passo 14. Sequenza Posizione



Passo 14. Fotogramma 352



Passo 14. Fotogramma 356



Passo 1. Sequenza Parametri



Passo 1. Fotogramma 391



Passo 1. Fotogramma 397



Passo 1. Fotogramma 397

**Passo 14:** adesso aggiungere una traccia di Posizione all'oggetto 1stLanding. Creare la sequenza di questa traccia dal fotogramma 352 al fotogramma 356. Questo corrisponde al momento in cui il Remote atterra dopo il balzo.

Impostare un fotogramma chiave sulla sequenza sul fotogramma 352. I valori dovrebbero essere X=-15m, Y=45m, Z=35m. Questo lascia il cuscino momentaneamente intatto.

Impostare il secondo fotogramma chiave con i valori X=-15m, Y=0m, Z=35m sul fotogramma 356. Adesso come il Remote atterra, il cuscino del divano collasserà sotto il suo peso. Questo è l'ultimo pezzo per creare il primo salto.



Come il Remote atterra ci dovrebbe essere una reazione ad elastico del cuscino. Questa azione non viene descritta qui, ma potrebbe essere un banco di prova per voi.

## Salto sul posto

Adesso il Remote farà un piccolo salto sopra il cuscino. Essenzialmente è lo stesso processo effettuato con il salto dal tavolo al divano.

**Passo 1:** aggiungere una nuova sequenza alla traccia Parametri dell'oggetto Piegare dal fotogramma 391 al fotogramma 397.

Al fotogramma 391 aggiungere un fotogramma chiave con il parametro dell'angolo impostato a 0 gradi.

Poi, sul fotogramma 397 impostare un altro fotogramma chiave con il parametro dell'angolo a -20 gradi. Questo inclinerà indietro il Remote, come se si preparasse al salto.



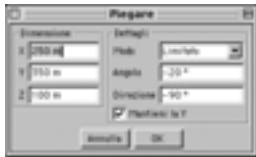
Passo 2. Sequenza Parametri

**Passo 2:** creare un'altra sequenza sulla traccia Parametri degli oggetti Piegare dal fotogramma 402 a 448.

Al fotogramma 402 aggiungere un fotogramma chiave con un valore dell'angolo di 20. Questo tiene il Remote in una posizione leggermente piegata indietro, per armonizzarsi con la fine della sequenza precedente.

Adesso sul fotogramma 412 aggiungere un fotogramma chiave con il valore dell'angolo di 30 gradi.

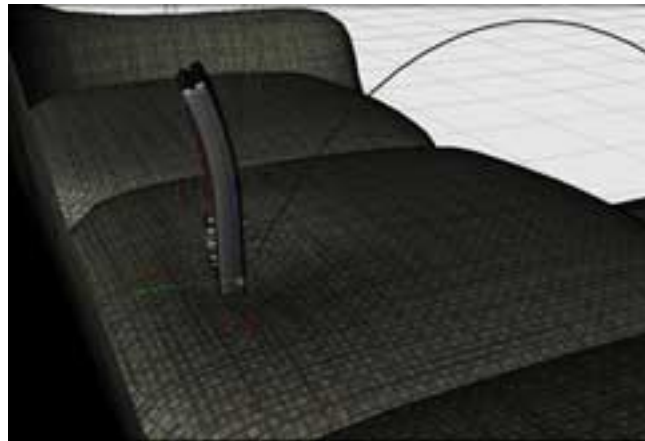
Come il Remote balza di nuovo in aria, sarà necessario raddrizzarlo un po'; pertanto, aggiungere un fotogramma chiave sul fotogramma 427 con un valore dell'angolo di 20 gradi.



Passo 2. Fotogramma 402



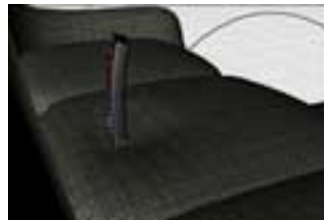
Passo 2. Fotogramma 412



Passo 2. Fotogramma 412



Passo 2. Fotogramma 427



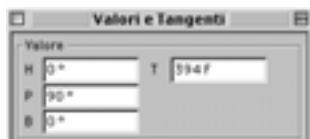
Passo 1. Fotogramma 402



Passo 1. Fotogramma 427



Passo 3. Sequenza Rotazione



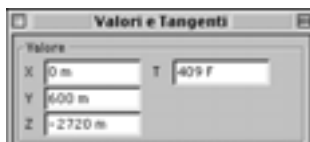
Passo 3. Fotogramma 394



Passo 3. Fotogramma 402



Passo 4. Sequenza Posizione

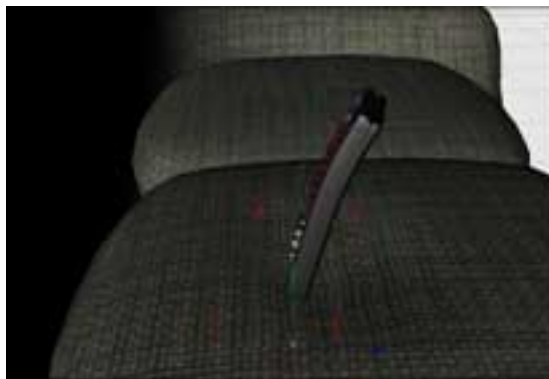


Passo 4. Fotogramma 409

**Passo 3:** adesso è necessario aggiungere il decollo del Remote per il suo secondo salto. Creare una nuova sequenza sulla traccia Rotazione del RemoteBase dal fotogramma 394 al 440.

Impostare il primo fotogramma chiave su questa sequenza a 394 con una Rotazione P di 90 gradi.

Il secondo fotogramma chiave aggiungerà un anticipo dell'inclinazione indietro prima del salto. Mettere sul fotogramma 402 una Rotazione P di 75 gradi.



Passo 3. Fotogramma 402

**Passo 4:** il passo successivo è di animare il movimento del Remote dal primo al secondo atterraggio. Aggiungere una nuova sequenza alla traccia di Posizione dell'oggetto RemoteBase. Dovrebbe andare dal fotogramma 409 al 430.

Il salto sarà soltanto negli ultimi due o tre secondi. Impostare il primo fotogramma chiave all'inizio della sequenza con i valori  $X=0m$ ,  $Y=600m$  e  $Z=-2720m$ .

Il secondo fotogramma chiave dovrebbe essere posizionato alla fine della sequenza sul fotogramma 430. I valori per questo fotogramma chiave dovrebbero essere  $X=-205m$ ,  $Y=600m$  e  $Z=-3150m$ .

Si dovranno modificare le tangenti come già fatto in precedenza per creare un arco gradevole lungo il percorso effettuato dal Remote. In questo caso si dovranno modificare le tangenti in tutti e tre gli assi (il Remote si muove lungo tutti e tre gli assi). E' possibile



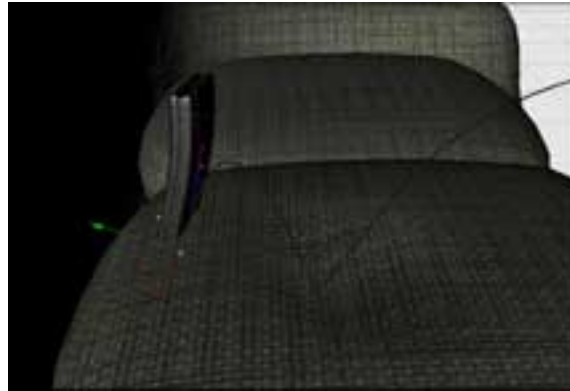


Passo 4. Fotogramma 409

modificare numericamente le tangenti, oppure impostarle numericamente come punto di partenza e successivamente farlo in modo visuale. Un buon punto di inizio è di impostare la tangente destra del primo fotogramma chiave a X=50m, Y=350m, Z=-100m e TX=6F, TY=6F, TZ=6F. Impostare la tangente sinistra del secondo fotogramma chiave a X=50m, Y=350m, Z=100m e TX=6F, TY=6F, TZ=6F.



Passo 4. Fotogramma 430



Passo 4. Fotogramma 430



Passo 5. Fotogramma 430

**Passo 5:** come il Remote vola in aria, dovrà girarsi un po' nella direzione del salto. Sulla traccia Rotazione di RemoteBase, creare un fotogramma chiave sul fotogramma 430 con una Rotazione P di 100 gradi ed una rotazione B di -40. La rotazione P farà atterrare il Remote leggermente inclinato in avanti e la rotazione B inizierà a far girare il Remote nella direzione del salto.

Aggiungere l'ultimo fotogramma chiave per questa sequenza sul fotogramma 440 con la rotazione P a 90 e la B a -45 gradi.



Passo 5. Fotogramma 440



Passo 5. Fotogramma 430



Passo 5. Fotogramma 440



Passo 6. Sequenza Posizione



Passo 6. Fotogramma 405

**Passo 6:** poiché il Remote non rimane a premere il cuscino, si dovrà animare la deformazione dell'oggetto 1stLanding in modo che il divano ritorni alla sua forma originale.

Creare una nuova sequenza sulla traccia Posizione dell'oggetto 1stLanding dal fotogramma 405 al fotogramma 420.

Il primo fotogramma dovrebbe essere a 405 e dovrebbe avere i parametri  $X=-15m$ ,  $Y=0m$  e  $Z=35m$ . Le impostazioni delle tangenti dovrebbero essere tutte a 0.

Il secondo fotogramma chiave dovrebbe essere a 420 con i valori  $X=-15$ ,  $Y=45$  e  $Z=35$ . Di nuovo, i valori delle tangenti dovrebbero essere tutti a 0.

**Passo 7:** si dovranno aggiungere alcuni dettagli al salto utilizzando la traccia parametri dell'oggetto Piegare. Aggiungere un fotogramma chiave sulla sequenza a 433 con un valore di 35 gradi nel campo dell'angolo. In questo modo il Remote si piegherà leggermente in avanti quando atterra.

Aggiungere un'altra Chiave sul fotogramma 442 con un valore di -20 gradi. Questo piega all'indietro il Remote come se dovesse compensare l'azione precedente.

Infine, sul fotogramma 448 portare indietro il Remote in una posizione in piedi, con un fotogramma chiave che abbia un valore dell'angolo di 0 gradi.



Passo 6. Fotogramma 420



Passo 7. Fotogramma 433



Passo 7. Fotogramma 433



Passo 7. Fotogramma 442



Passo 7. Fotogramma 448



Passo 8. Trasferisci

**Passo 8:** di nuovo, guardando attentamente il Remote, si potrà osservare che il cuscino non ne risente. Per risolvere questo problema utilizzare un'altra regione FFD per premere in basso il cuscino attorno al Remote.

Duplicare l'oggetto 1stLanding copiandolo ed incollandolo in Gestione Oggetti. Assicurarsi che questo nuovo oggetto sia un figlio del cuscino di mezzo. Rinominare questa copia in 2ndLanding ed eliminare la sequenza dalla sua traccia Posizione.

Assicurarsi che la Barra del Tempo sia sul fotogramma 448 o più avanti. Con 2ndLanding selezionato in Gestione Oggetti, scegliere Trasferisci dal menu Funzioni. Scrivere RemoteBase all'interno del campo del nome e premere Enter.

**Passo 9:** Aggiungere una sequenza sulla traccia Posizione dal fotogramma 430 al fotogramma 434. Questo corrisponde al momento prima che il Remote atterri.

Impostare un fotogramma chiave sulla sequenza a 430. I valori dovrebbero essere X=35m, Y=45m, Z=80m.

Impostare il secondo fotogramma chiave con i valori X=35m, Y=0m, Z=80m a 434. Adesso, come il Remote atterra di nuovo sul cuscino del divano, il cuscino risentirà del peso del Remote.



Passo 8. Gestione Oggetti



Questo potrebbe essere un buon momento per salvare un'altra copia della scena e/o per effettuare un rendering di prova al fine di verificare i risultati.



Passo 9. Sequenza Posizione



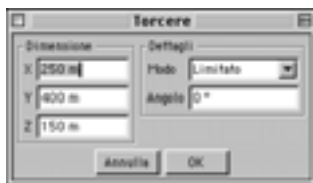
Passo 9. Fotogramma 430



Passo 9. Fotogramma 434



Passo 1. Sequenza Parametri



Passo 1. Fotogramma 453



Passo 1. Fotogramma 461



Passo 2. Sequenza Parametri



Passo 2. Fotogramma 454

## Twist and Shout

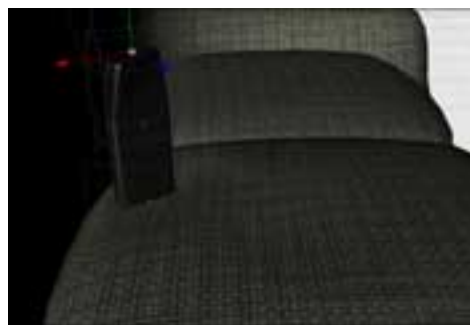
Adesso il Remote guarda verso il retro del divano. Sarà necessario girarlo in modo che guardi la televisione. Piuttosto che fargli compiere un semplice giro, il Remote effettuerà un balzo in aria dove girerà su se stesso.

**Passo 1:** per girare attorno a se stesso, il Remote utilizzerà la parte superiore del corpo. Per creare questo effetto si dovrà tornare sull'oggetto TorcereTop.

Creare una nuova sequenza sulla traccia parametri dell'oggetto TorcereTop dal fotogramma 453 al fotogramma 494.

Aggiungere un fotogramma chiave a 453 con un valore di angolo a 0 gradi.

Il secondo fotogramma chiave dovrebbe essere sul fotogramma 461 con un angolo di 60 gradi. Questo è l' "avvolgimento", come se il Remote torcesse se stesso alla destra, nella direzione opposta della rotazione.



Passo 1. Fotogramma 461

**Passo 2:** come il Remote si avvolge, è necessario anche che raccolga se stesso per saltare in aria. Creare una nuova sequenza sulla traccia Parametri dell'oggetto Piegare dal fotogramma 454 a 508.

Il primo fotogramma chiave è un angolo di 0 gradi sul fotogramma 454.

Il secondo fotogramma chiave a 463 ha i parametri dell'angolo a 30 gradi, piegando il Remote verso il basso.



Passo 2. Fotogramma 463



Passo 2. Fotogramma 477



Passo 3. Sequenza Posizione



Passo 3. Fotogramma 461 / Fotogramma 488



Passo 3. Fotogramma 473

Il terzo fotogramma chiave sul fotogramma 477 ha un angolo di -20 gradi come se il Remote si inclinasse verso l'alto spingendo leggermente dal basso.

**Passo 3:** adesso è necessario creare il volo in aria del Remote per farlo tornare poi di nuovo sul cuscino. Creare una nuova sequenza sulla traccia di Posizione dell'oggetto RemoteBase dal fotogramma 461 al fotogramma 488.

Il primo fotogramma chiave è sul fotogramma 461 ed ha i valori di X=-205m, Y=600m e Z=-3150m. Tutti i valori delle tangenti sono 0F.

Il secondo fotogramma chiave definisce la parte superiore del balzo sul fotogramma 473 con i parametri X=-205m, Y=900m e Z=-3150m.

Il terzo fotogramma chiave è un duplicato del primo ed è posizionato sul fotogramma 488.



Passo 3. Fotogramma 473





Passo 4. Sequenza Posizione



Passo 4. Fotogramma 462



Passo 4. Fotogramma 467

**Passo 4:** Adesso il Remote non è più sul cuscino e pertanto sarà necessario animare l'oggetto 2ndLanding in modo da farlo ritornare alla sua forma originaria. Creare una nuova sequenza sulla traccia Posizione dell'oggetto 2ndLanding dal fotogramma 462 al fotogramma 467.

Il primo fotogramma dovrebbe essere a 462 e dovrebbe avere i parametri  $X=35m$ ,  $Y=0m$  e  $Z=80m$ . I valori delle tangenti dovrebbero essere tutti a 0F.

Il secondo fotogramma chiave dovrebbe essere a 467 con i valori  $X=35m$ ,  $Y=45m$  e  $Z=80m$ . Di nuovo, i valori delle tangenti dovrebbero essere tutte a 0F.

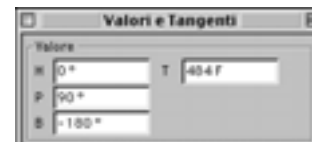
**Passo 5:** Aggiungere una nuova sequenza alla traccia Rotazione sull'oggetto RemoteBase dal fotogramma 461 a 484. Si utilizzerà per ruotare il Remote in aria.

Creare un fotogramma chiave a 461 su questa sequenza con i valori  $H=0$ ,  $P=90$  e  $B=-45$ .

Il secondo fotogramma chiave andrà alla fine della sequenza sul fotogramma 484. I suoi parametri saranno  $H=0$ ,  $P=90$  e  $B=-180$ .



Passo 5. Fotogramma 461



Passo 5. Fotogramma 484



Passo 5. Fotogramma 461



Passo 5. Fotogramma 484



Passo 6. Fotogramma 480



Passo 6. Fotogramma 489



Passo 6. Fotogramma 494



Passo 5. Fotogramma 473

**Passo 6:** Tornare alla sequenza della traccia Parametri dell'oggetto TorcereTop. Aggiungere un fotogramma chiave sul fotogramma 480 con un valore di angolo impostato a -40 gradi. Il Remote smetterà la torsione ed inizierà a lanciarsi.

Il fotogramma chiave successivo su questa sequenza sarà sul fotogramma 489 ed avrà un angolo di 10 gradi. Il Remote tornerà nella sua posizione dritta con un overshoot nel punto di arresto finale.

L'ultimo fotogramma chiave sul fotogramma 494 riporta il Remote ad essere fermo con un valore dell'angolo di 0 gradi.



Passo 6. Fotogramma 480



Passo 6. Fotogramma 489



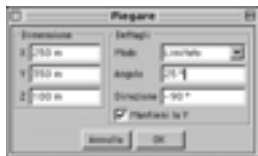
Passo 6. Fotogramma 494



Passo 7. Fotogramma 490



Passo 7. Fotogramma 496



Passo 7. Fotogramma 508

**Passo 7:** come il Remote atterra, l'impulso lo piegherà ancora in avanti. Creare un nuovo fotogramma chiave sul fotogramma 490 con un valore dell'angolo di 35 gradi sulla traccia Parametri Piegare.

Aggiungere un altro fotogramma chiave a 496 ed impostare l'angolo a 0 gradi. Questo inclinerà il Remote nella posizione in piedi. Questa è una posizione di overshoot, poiché si desidera che il Remote si inclini leggermente in avanti per dargli un aspetto più premeditato.

Il fotogramma chiave finale dovrebbe essere posizionato sul fotogramma 508 ed avere un valore di 25 gradi, inclinando di "testa" il Remote un po' avanti.



Passo 7. Fotogramma 490



Passo 7. Fotogramma 508

**Passo 8:** adesso come il Remote atterra sul cuscino del divano, il cuscino si collasserà verso il basso sotto il suo peso. Questo agghiuverà lo stesso effetto del salto precedente. Aggiungere una sequenza sulla traccia di Posizione dell'oggetto 2ndLanding dal fotogramma 484 al fotogramma 489. Questo corrisponde al momento in cui il Remote atterra dopo il balzo.

Impostare un fotogramma chiave sulla sequenza a 484. I valori dovrebbero essere X=35m, Y=45m, Z=80m.

Impostare il secondo fotogramma chiave con i valori X=35m, Y=0m, Z=80m a 489.



Passo 8. Sequenza Posizione



Passo 8. Fotogramma 484



Passo 8. Fotogramma 489





Passo 1. Sequenza Rotazione



Passo 1. Fotogramma 509



Passo 1. Fotogramma 530



Passo 1. Fotogramma 530



Passo 2. Sequenza Parametri

## A sedere!!

Adesso il Remote dovrà ancora inclinarsi sul divano prima di scivolare in una posizione di relax.

**Passo 1:** Iniziare creando la rotazione del Remote che si inclina. Creare una nuova sequenza dal fotogramma 509 al fotogramma 565 sulla traccia Rotazione sull'oggetto RemoteBase.

Aggiungere un fotogramma chiave a 509 con un valore di rotazione di P=90 e B=-180 per consistenza.

Al fotogramma 530 il Remote sarà inclinato sino ad arrestarsi sul divano. Impostare un fotogramma chiave con i valori di rotazione P=110 e B=-180.

Infine il Remote sarà completamente in orizzontale. Aggiungere un fotogramma chiave sul fotogramma 565 con i valori P=180 e B=-180.



Passo 1. Fotogramma 530



Passo 1. Fotogramma 565

**Passo 2:** si potrà osservare che la disposizione del Remote non è giusta. Per correggerla, creare una nuova sequenza sulla traccia Parametri dell'oggetto Piegare dal fotogramma 531 al fotogramma 558.

Il primo fotogramma chiave su questa sequenza sarà sul fotogramma 531 con un valore dell'angolo di 25 gradi.

Il secondo fotogramma chiave sarà sul fotogramma 558 ed avrà un valore di angolo di 120 gradi. Il Remote adesso sarà seduto rivolto verso la televisione.



Passo 2. Fotogramma 531



Passo 2. Fotogramma 558



Passo 2. Fotogramma 558



Passo 3. Sequenza Posizione

**Passo 3:** tuttavia, si potrà vedere che il Remote è piuttosto “affogato” nel divano. Si può risolvere questo facendo scorrere la base del Remote in avanti e ruotandola in basso. Creare una nuova sequenza sulla traccia di Posizione sull'oggetto RemoteBase dal fotogramma 541 a 565.

Aggiungere il primo fotogramma chiave a 541 con i valori di  $X=-205$ ,  $Y=600$  e  $Z=-3150$ . Mettere zero in tutti i valori delle tangenti in modo da avere un gradevole movimento lineare.

Aggiungere un secondo fotogramma chiave sul fotogramma 565 con i valori  $X=-200$ ,  $Y=700$  e  $Z=-2975$ . Di nuovo assicurarsi che tutti i valori delle tangenti siano a 0f.



Passo 3. Fotogramma 541



Questa è un'altra area in cui sono necessari vari tentativi per non far affogare il Remote nel divano oppure per non farlo fluttuare sopra di esso.



Passo 3. Fotogramma 565



Passo 3. Fotogramma 565



Passo 1. Sequenza Rotazione



Passo 1. Fotogramma 584



Passo 1. Fotogramma 596



Passo 1. Fotogramma 605



Passo 2. Sequenza Rotazione

## Cambiare i Canali

Adesso che il Remote è comodamente seduto, rimarrà in questo modo per alcuni secondi. Questo consente una pausa nell'animazione in modo che non sia costantemente in movimento. Tuttavia, una pausa totalmente statica è noiosa da vedere. Si dovrà creare quello che è conosciuto come "movimento di tenuta". Questo aggiunge del movimento al carattere che in quel momento è fermo. Il movimento di tenuta da creare per il Remote è la rotazione del suo jog wheel.

**Passo 1:** aggiungere una traccia Rotazione all'oggetto Jog e cambiare la sequenza dal fotogramma 584 a 605.

Aggiungere un fotogramma chiave sul fotogramma 584 con tutti gli assi a 0 gradi.

Al fotogramma 596 impostare un fotogramma chiave con il suo asse H a 45 gradi.

Al fotogramma 605 aggiungere un terzo fotogramma chiave con l'asse H a -75 gradi.

**Passo 2:** aggiungere un'altra sequenza alla traccia Rotazione dai fotogrammi 609 a 620.

Il primo fotogramma chiave al 609 è una copia dell'ultimo fotogramma chiave della precedente traccia; impostare l'asse H a -75 gradi.

Al fotogramma 620 impostare un altro fotogramma chiave con l'asse H a 105 gradi.



Passo 2. Fotogramma 609



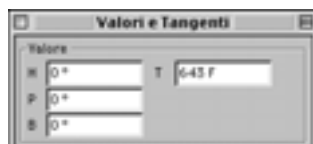
Passo 2. Fotogramma 620



Passo 3. Fotogramma 625



Passo 3. Fotogramma 632



Passo 3. Fotogramma 643



Passo 3. Sequenza Parametri



Passo 1. Fotogramma 640

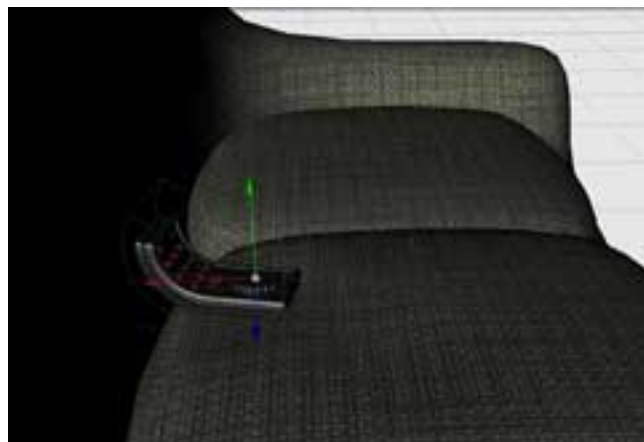
**Passo 3:** aggiungere una terza sequenza alla traccia Rotazione dell'oggetto Jog dai fotogrammi 625 a 643.

Creare un fotogramma chiave a 625 con l'asse H a 105 gradi.

Creare un secondo fotogramma chiave su questa sequenza sul fotogramma 632 con l'asse H impostato a -50 gradi.

Aggiungere l'ultimo fotogramma chiave alla fine della sequenza sul fotogramma 643 con una rotazione sull'asse H di 0 gradi.

Questo conferisce l'impressione di un movimento lento ed ozioso subcosciente.



Passo 3. Fotogramma 625

## La sorpresa

Ogni storia necessita di un conflitto ed anche in questo esercizio, se ne aggiungerà uno. Il Remote è seduto e sente qualcuno arrivare nella stanza. Per mostrare il Remote che ascolta, è necessario farlo guardare nella direzione del suono.

**Passo 1:** aggiungere una nuova sequenza sulla traccia Parametri dell'oggetto TorcereTop. Questa sequenza deve iniziare dal fotogramma 640 al 669 (si sovrappone con l'animazione del Jog).

Aggiungere un fotogramma chiave a 640 con i parametri dell'Angolo a 0 gradi.



Passo 1. Fotogramma 650

Impostare un nuovo fotogramma chiave a 650 con il parametro dell'angolo impostato a -15 gradi; questa è l'anticipazione del voltarsi verso sinistra per ascoltare il suono.

Al fotogramma 663 impostare un fotogramma chiave con il parametro dell'angolo a 90 gradi; la posizione di overshoot.

Al fotogramma 669 il parametro dell'angolo è 80 gradi (il Remote è nella posizione di guardare a sinistra).



Passo 1. Fotogramma 663



Passo 1. Fotogramma 640



Passo 1. Fotogramma 650



Passo 1. Fotogramma 669



Passo 1. Fotogramma 663



Passo 1. Fotogramma 669

**Passo 2:** Aggiungere una seconda sequenza dal fotogramma 680 al fotogramma 691.

Aggiungere un nuovo fotogramma chiave a 680 con il parametro dell'angolo a 80 gradi.

Aggiungere l'ultimo fotogramma chiave sul fotogramma 691 con un valore di Angolo di 0 gradi.



Passo 2. Sequenza Parametri



Passo 2. Fotogramma 680



Passo 2. Fotogramma 691





Passo 1. Sequenza Parametri



Passo 1. Fotogramma 682



Passo 1. Fotogramma 689



Passo 1. Fotogramma 697



Passo 1. Fotogramma 719

## Il grande balzo del Telecomando

Adesso si deve riportare il Remote nella sua posizione originale facendogli compiere un balzo indietro sulla tavola. Inizierà alzandosi sui suoi piedi e si piegherà in avanti prima di saltare.

**Passo 1:** aggiungere una nuova sequenza alla traccia Parametri degli oggetti Piegate dal fotogramma 682 al fotogramma a 766.

Aggiungere un fotogramma chiave (nelle prossime righe indicato come FC) al 682 con un angolo di 0 gradi.

Al fotogramma 689 aggiungere un FC con un angolo di 105 gradi.

Al fotogramma 697 aggiungere un FC con un angolo di 190 gradi.

Al fotogramma 719 aggiungere un FC con un angolo di 220 gradi.

Al fotogramma 731 impostare un FC con un angolo di -20 gradi.



Passo 1. Fotogramma 689



Passo 1. Fotogramma 697



Passo 1. Fotogramma 719



Passo 1. Fotogramma 731



Passo 1. Fotogramma 731



Passo 2. Sequenza Rotazione



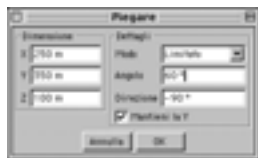
Passo 2. Fotogramma 695



Passo 2. Fotogramma 723



Passo 2. Fotogramma 731



Passo 3. Fotogramma 745

**Passo 2:** in concomitanza, aggiungere una nuova sequenza alla traccia Rotazione sull'oggetto RemoteBase dal fotogramma 695 al 731.

Al fotogramma 695 aggiungere un fotogramma chiave sulla sequenza con l'asse P a 180 gradi e l'asse B a -180 duplicando la fine della sequenza precedente.

Aggiungere un fotogramma chiave a 723 con l'asse P impostato a 100 gradi e l'asse B a -180.

Al fotogramma 731 aggiungere un fotogramma chiave con l'asse P a 90 gradi e l'asse B a -180 gradi. Il Remote dovrebbe essere in piedi.



Passo 2. Fotogramma 723

**Passo 3:** Adesso il Remote balzerà in aria. Mentre vola in aria, diventerà dritto e tornerà senza vita. Tornare alla traccia parametri dell'oggetto Piegare ed aggiungere un fotogramma chiave a 745 con un valore dell'angolo di 60 gradi. Il Remote si getterà nel balzo.

Aggiungere l'ultimo fotogramma chiave su questa traccia a 766 con l'angolo impostato a 0 gradi.



Passo 3. Fotogramma 766



Passo 4. Parametri Rotazione



Passo 4. Fotogramma 740



Passo 4. Fotogramma 761



Passo 4. Fotogramma 775



Passo 5. Sequenza Posizione

**Passo 4:** aggiungere una nuova sequenza alla traccia Rotazione di RemoteBase dal fotogramma 740 al 775.

Aggiungere un fotogramma chiave a 740 con l'asse P a 90 gradi e l'asse B a -180 gradi.

Aggiungere un secondo fotogramma chiave a 761 in modo che l'asse P sia a 0 gradi e l'asse B rimanga a -180 gradi. Questo farà tornare il Remote in modo piatto.

I pulsanti sono rivolti però verso il basso e non verso l'alto e pertanto sarà necessario un altro fotogramma chiave. Aggiungere l'ultimo fotogramma chiave alla fine della traccia a 775. I valori di questo fotogramma chiave dovrebbe essere per tutti gli assi di 0.

Passo 4. Fotogramma 761 -  
Il telecomando all'interno del cuscino

Passo 4. Fotogramma 775

**Passo 5:** Adesso aggiungere il balzo. Creare una nuova sequenza dal fotogramma 740 al 816 sulla traccia di Posizione dell'oggetto RemoteBase. Questa verrà usata per muovere il Remote sul tavolo.

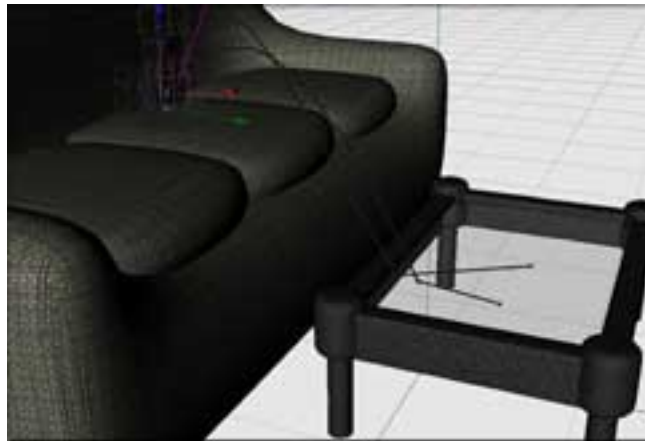
Il primo fotogramma chiave è a 740 ed ha i valori  $X=-200m$ ,  $Y=700m$  e  $Z=-2975m$ . La tangente Sinistra è completamente a zero e quella Destra ha i valori di  $X=115m$ ,  $Y=975m$  e  $Z=685$  e  $TX, TY, TZ$  impostati a 10F.

Aggiungere un secondo fotogramma chiave a metà della sequenza su 778. Impostare i suoi parametri a  $X=0m$ ,  $Y=0m$  e  $Z=-900m$ . La Tangente Sinistra dovrebbe avere i valori  $X=115m$ ,  $Y=975m$ ,  $Z=-685m$  e  $TX, TY, TZ$  tutti uguali a -10F. La Tangente Destra dovrebbe essere tutta a zero.

Aggiungere l'ultimo fotogramma chiave sul fotogramma 816. Questo dovrebbe avere tutti gli zero nelle tangenti ed i valori  $X=-580m$ ,  $Y=0m$  e  $Z=-300m$ .



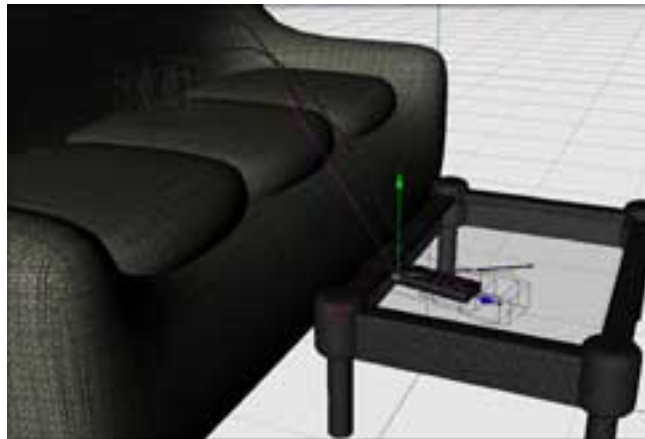
Passo 5. Fotogramma 740



Passo 5. Fotogramma 740



Passo 5. Fotogramma 778



Passo 5. Fotogramma 778



Passo 5. Fotogramma 816



Passo 5. Fotogramma 816