



Passo 6. Sequenza Posizione

Passo 6: non dimenticarsi di rimuovere la depressione dal cuscino del divano non appena il Remote balza via. Aggiungere una sequenza sulla traccia di Posizione dell'oggetto 2ndLanding dal fotogramma 745 al 749.

Il primo fotogramma chiave dovrebbe essere a $X=35m$, $Y=0m$ e $Z=80m$.

Aggiungere l'ultimo fotogramma chiave a 749 con i valori $X=35$, $Y=45$ e $Z=80m$. Tutti i valori delle tangenti in entrambi i fotogrammi chiave dovrebbero essere a 0F.



Passo 6. Fotogramma 745

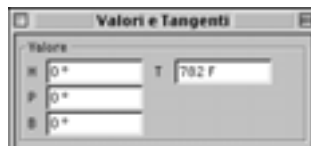
Passo 7: quando il Remote atterra sulla tavola, esso ruota un po' come se scivolasse sopra. Aggiungere una sequenza alla traccia Rotazione dell'oggetto Middle Pivot. La sequenza dovrebbe andare dal fotogramma 782 al 827.

Aggiungere un fotogramma chiave a 782 con tutti i valori a 0 gradi.

Aggiungere il secondo fotogramma chiave a 827 per girare il Remote di tre quarti. Questo corrisponde ad un valore di -270 gradi sull'asse H del fotogramma chiave.



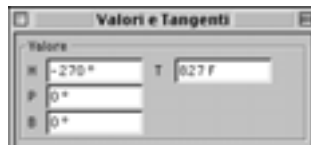
Passo 6. Fotogramma 749



Passo 7. Fotogramma 782



Passo 7. Fotogramma 782



Passo 7. Fotogramma 827



Passo 7. Fotogramma 827

Passo 8: adesso si userà il Controllo Tempo in modo che il Remote si fermi gradualmente. Assicurarsi che sia selezionata l'ultima sequenza sulla traccia Rotazione MiddlePivot. Quindi attivare la finestra del Controllo Tempo.

TimeLine: Curve=>Curve Temporal
Scorciatoia: Nessuna

Si aprirà una nuova finestra con una griglia all'interno della Time Line. La finestra delle Curve Temporal è dove si controlla come lo stato di un oggetto cambia durante una sequenza.



Ogni sequenza può avere una curva. Pertanto, avendo delle sequenze multiple, ognuna può avere la sua Curva Temporale. Ciascuna curva influenza così la sequenza:

- La linea Rossa "P" influenza la Posizione dello stato attuale del fotogramma chiave.
- La linea Verde "V" influenza la velocità o come dovrà apparire veloce la transizione.
- La linea Blu "A" influenza l'accelerazione di come appare la transizione.

Poiché si desidera un graduale rallentamento della rotazione del Remote, si dovrà influenzare la Velocità della rotazione. Cambiare da Modo Path in Modo Velocità.

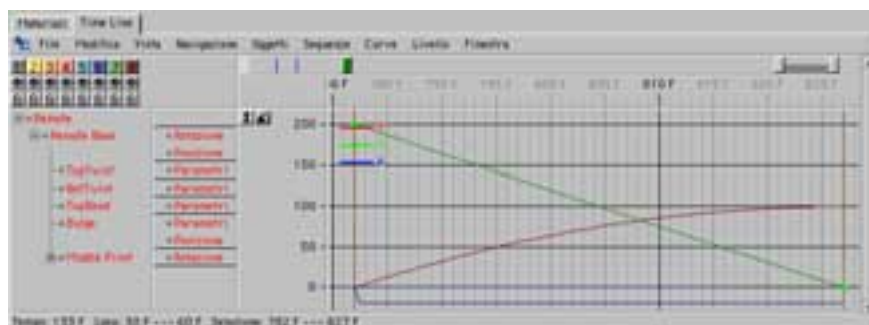
Aggiungere una curva Ramp Giù alla sequenza di Rotazione in Modo Velocità.

TimeLine: Curve=>Curve Temporal=>Ramp Giù
Scorciatoia: Nessuna

Questo significa che la velocità della rotazione inizierà veloce e decrescerà gradualmente.

Quindi scegliere Adatta Finale Path al 100%.

Time Line: Curve=>Curve Temporal=>Adatta Finale Path al 100%
Scorciatoia: Nessuna



Passo 8. Curve Temporal

Questo garantisce che la sequenza sia completa nel suo pieno movimento.

Assicurarsi di salvare il progetto.

Editor: File=>Salva
Scorciatoia: Ctrl+S (pc) / Cmd+S (mac)

Aggiungere con attenzione

Adesso è il momento di mettere tutto assieme.

Andare nella scena completa della stanza ed eliminare il divano ed il tavolo da caffè.

Editor: File=>Apri
Scorciatoia: Ctrl+O (pc) / Cmd+O (mac)

Poi, aggiungere la scena dell'animazione del telecomando all'interno.

Editor: File=>Aggiungi
Scorciatoia: Ctrl+Shift+O (pc) / Cmd+Shift+O (mac)

Assicurarsi di salvare questo nuovo progetto combinato.

Editor: File=>Salva
Scorciatoia: Ctrl+S (pc) / Cmd+S (mac)



Composizione Scena

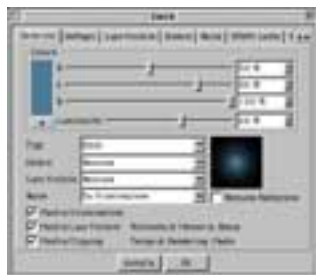


Passo 1. Sequenza Parametri

Animare le luci

Nella storia che è stata creata, c'è il conflitto tra il telecomando e la casa inabitata. Come il telecomando guarda la televisione, sente arrivare qualcuno. Quindi prova a tornare sul tavolo da caffè prima che la luce si accenda.

Ci sono quattro luci che devono essere animate per simulare che qualcuno accende la luce nella stanza. Poi, ci sono delle texture che devono essere cambiate per simulare la differenza tra la luce che arriva dalla finestra e quella che riempie la stanza.



Passo 1. Fotogramma 660

Animare la luce Lunare

Per prima cosa cambiare la luce lunare che attraversa la finestra.

Passo 1: creare una traccia parametri per la luce nominata "MoonL". Con MoonL selezionata 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 MoonL nella Time Line.

Doppio clic sulla Sequenza della traccia Parametri. Nel dialogo, far iniziare la sequenza sul fotogramma 660 e farla terminare sul fotogramma 665. Clic su OK.

Aggiungere un fotogramma chiave sul fotogramma 660 su questa traccia. Clic su OK. Questa luce è già accesa e si desidera che rimanga così.

Aggiungere un secondo fotogramma chiave sul fotogramma 665. Attivare "Nessuna Radiazione" per questo fotogramma chiave e fare clic su OK. Adesso la luce lunare sparirà sul fotogramma 665. Si sta utilizzando "Nessuna Radiazione" poiché crea un brusco cambiamento dello stato di acceso/spento della luce (è il modo più semplice per animare questo tipo di cambiamento).



Passo 1. Fotogramma 665



Passo 1. Sequenza Parametri

Animare le Luci della Lampada

Passo 1: creare una traccia parametri per la luce nominata "LampS". Con LampS selezionata 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 LampS nella Time Line.

Doppio clic sulla Sequenza della traccia Parametri. Nel dialogo, far iniziare la sequenza sul fotogramma 660 e farla terminare sul fotogramma 665. Clic su OK.

Aggiungere un fotogramma chiave sul fotogramma 660 di questa traccia. Clic su OK. La luce è già spenta e dovrà rimanere così.

Aggiungere un secondo fotogramma chiave sul fotogramma 665. Disattivare "Nessuna Radiazione" per questo fotogramma chiave e fare clic su OK. Adesso la luce dalla Lamp che proietta l'ombra verrà attivata sul fotogramma 665.



Passo 1. Fotogramma 660



Passo 1. Fotogramma 665



Passo 2. Fotogramma 660



Passo 2. Fotogramma 665





Passo 2. Sequenza Parametri

Passo 2: creare a traccia parametri per la luce nominata " LampL ".
Con LampL selezionata 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 LampL nella Time Line.

Doppio clic sulla Sequenza della traccia Parametri. Nel dialogo, far iniziare la sequenza sul fotogramma 660 e farla terminare sul fotogramma 665. Clic su OK.

Aggiungere un fotogramma chiave sul fotogramma 660 su questa traccia. Clic su OK. Questa luce è già spenta e dovrà rimanere così.

Aggiungere un secondo fotogramma chiave sul fotogramma 665. Disattivare " Nessuna Radiazione " per questo fotogramma chiave e fare clic su OK. Adesso la luce dalla Lamp che non proietta l'ombra sarà attivata sul fotogramma 665.



Passo 2. Fotogramma 660



Passo 2. Fotogramma 665



Passo 2. Fotogramma 660



Passo 3. Sequenza Parametri



Passo 3. Fotogramma 660



Passo 3. Fotogramma 665

Passo 3: creare una traccia parametri per la luce nominata "LampF". Con LampF selezionata 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 LampF nella Time Line.

Doppio clic sulla Sequenza della traccia Parametri. Nel dialogo, far iniziare la sequenza sul fotogramma 660 e farla terminare sul fotogramma 665. Clic su OK.

Aggiungere un fotogramma chiave sul fotogramma 660 su questa traccia. Clic su OK. Questa luce è già spenta e dovrà rimanere così.

Aggiungere un secondo fotogramma chiave sul fotogramma 665. Disattivare "Nessuna Radiazione" per questo fotogramma chiave e fare clic su OK. Adesso la luce dalla lampada extra verrà attivata sul fotogramma 665.

Animare la Texture della Finestra

Infine, si dovrà creare una traccia Texture per l'oggetto Environment in modo tale che, quando la luce si accende, la finestra cambi.

Passo 1: creare una traccia Texture per l'oggetto nominato "Environment". Con Environment selezionata nella Time Line, creare una traccia Texture.

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

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

Doppio clic sulla Sequenza della traccia Texture. Nel dialogo, far iniziare la sequenza sul fotogramma 664 e farla terminare sul fotogramma 666. Clic su OK.

Il primo fotogramma chiave è sul fotogramma 664. Clic su OK per accettare la texture attuale, LtSky.1, applicata all'Environment.





Passo 1. Sequenza

Al fotogramma 665 aggiungere un secondo fotogramma chiave. Cambiare il nome della Texture in DkSky.1 e fare clic su OK per applicare la texture della finestra Scura.

La ragione del perché i fotogrammi chiave sono uno dietro l'altro è data dal fatto che non si desidera una qualsiasi interpolazione tra la notte ed il giorno. Le luci si accendono bruscamente e la finestra cambia di conseguenza.



Passo 1. Time Line



Passo 1. Fotogramma 664



Passo 1. Fotogramma 666



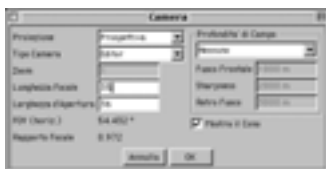
Passo 1. Rinominare Camera

Animare Multiple Camere

Adesso si deve scegliere come vedere la scena, da quale angolo ecc. Per questa scena sarà necessaria più di una camera. Una sarà quella stazionaria per stabilire l'inquadratura. L'altra sarà quella che segue da vicino l'azione.

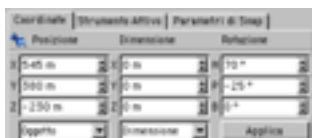
Animare la Camera Stabile

Passo 1: aggiungere una nuova Camera alla scena.



Passo 1. Parametri della EstCamera

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



Passo 1. Coordinate della EstCamera

Nominare questa Camera in "EstCamera."

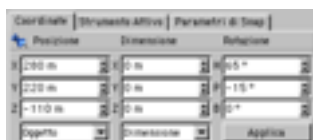
Nel dialogo della camera, assicurarsi che la sua lunghezza focale sia impostata a 36. Posizionare questa camera a X=545m, Y=380m e Z=-230m. Ruotare la camera in H=70, P=-25 e B=0.



Passo 1. Posizione della EstCamera (Vista Alto)



Passo 1. Vista collegata EstCamera



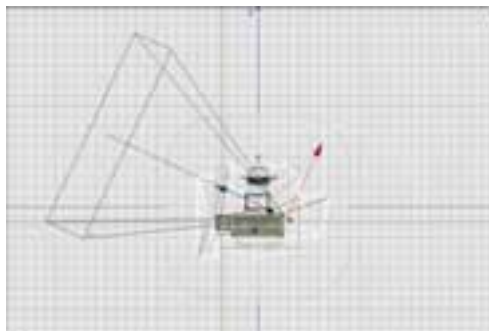
Passo 2. Coordinate della CU Camera

Passo 2: duplicare la EstCamera e rinominarla in CUCamera.

Posizionare questa camera a X=280m, Y=220m e Z=-110m. Ruotare la camera in modo che H=65, P=-15 e B=0.

Poiché questa sarà la camera che ruota, attivarla nella vista Editor.

Vista: Camere=>Camera Scena=>CUCamera
Scorciatoia: Nessuna



Passo 2. Posizione CUCamera (Vista Alto)



Passo 2. Vista collegata CUCamera



Passo 3. Sequenza Rotazione



Passo 3. Fotogramma 330



Passo 3. Fotogramma 360



Passo 4. Parametri Sequenza

Passo 3: creare a Traccia Rotazione per la CUCamera.

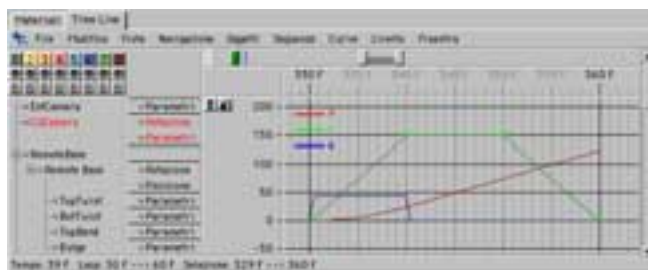
Time Line: File=>Nuova Traccia=>Geometria=>Rotazione
Scorciatoia: Nessuna

Creare la sequenza dal fotogramma 330 al fotogramma 360. In questo modo si coprirà il tempo dove il telecomando balza dal divano al tavolo.

Aggiungere un fotogramma chiave sul fotogramma 330 e fare clic su OK per accettare i valori attuali.

Aggiungere un secondo fotogramma chiave a 360 ed impostare H=110, P=-5 e B=0. Assicurarsi che tutti i valori delle tangenti siano a zero.

Infine, aggiungere una Curva Temporale Ridge sulla sequenza in Modo Velocità per creare un movimento più naturale della camera.



Passo 3. Curva Temporale

Passo 4: dopo che la camera ruota per seguire il telecomando, essa sarà troppo lontana per vedere l'azione in dettaglio. Per risolvere questo problema, si animerà lo zoom positivo della camera. Aggiungere una traccia Parametri alla CUCamera.

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

Cambiare la sequenza in modo che vada dal fotogramma 390 al fotogramma 510.



Passo 4. Fotogramma 390



Passo 4. Fotogramma 510

Aggiungere un fotogramma chiave sul fotogramma 390 ed accettare i valori attuali.

Al fotogramma 510 aggiungere un secondo fotogramma chiave con i parametri della Lunghezza Focale impostati a 90 m. Questo genererà un lento zoom in modo da vedere più chiaramente il telecomando.



Passo 5. Sequenza Parametri



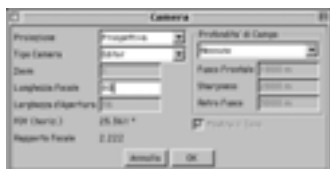
Passo 4. Fotogramma 510



Passo 5. Fotogramma 735

Passo 5: con la camera così vicina, quando il telecomando effettua il balzo indietro dal divano al tavolo, si perderà l'azione se si lascia la CUCamera con queste impostazioni. Ma, piuttosto che effettuare uno zoom in negativo molto veloce, si attiverà la EstCamera. La camera verrà attivata attraverso un oggetto Stage.

Prima che la scena termini, si effettuerà un avvicinamento all'azione con la EstCamera, in modo da aggiungere un altro effetto di zoom a questa camera. Aggiungere una traccia Parametri alla EstCamera.



Passo 5. Fotogramma 795

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

Creare la sequenza dal fotogramma 735 al fotogramma 795.

Aggiungere un fotogramma chiave sul fotogramma 735 e fare clic su OK per accettare i valori attuali.

Al fotogramma 795 aggiungere un secondo fotogramma chiave con i parametri della Lunghezza Focale impostati a 80m.



Passo 6. Sequenza Parametri



Passo 5. Fotogramma 795



Passo 6. Fotogramma 0

Passo 6: adesso tutto è pronto per animare il cambio delle camere. Questo potrebbe essere fatto anche in una applicazione di video editing, ma CINEMA 4D permette di effettuarlo durante il rendering. Aggiungere un oggetto Stage alla scena.



Passo 6. Fotogramma 60

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

Aggiungere una traccia Parametri all'oggetto Stage con una sequenza dal fotogramma 0 al fotogramma 720.

Al fotogramma 0 aggiungere un fotogramma chiave. Nel campo di modifica della Camera, digitare "EstCamera" e lasciare gli altri campi vuoti.

Al fotogramma 60 aggiungere un fotogramma chiave e digitare "CUCamera" nel campo di modifica. In questo modo verrà attivata la CUCamera sul fotogramma 60.



Passo 6. Fotogramma 720

Infine, sul Fotogramma 720, aggiungere un terzo fotogramma chiave ed attivare la EstCamera.

