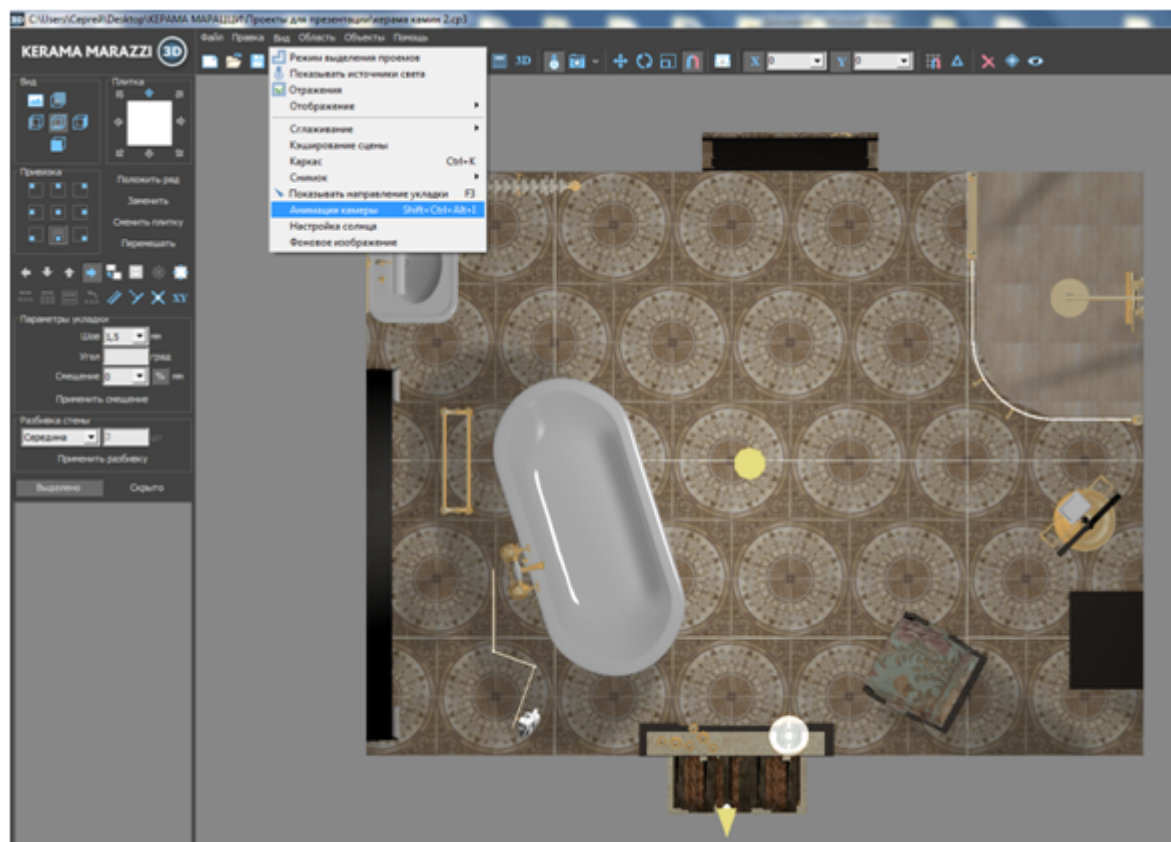
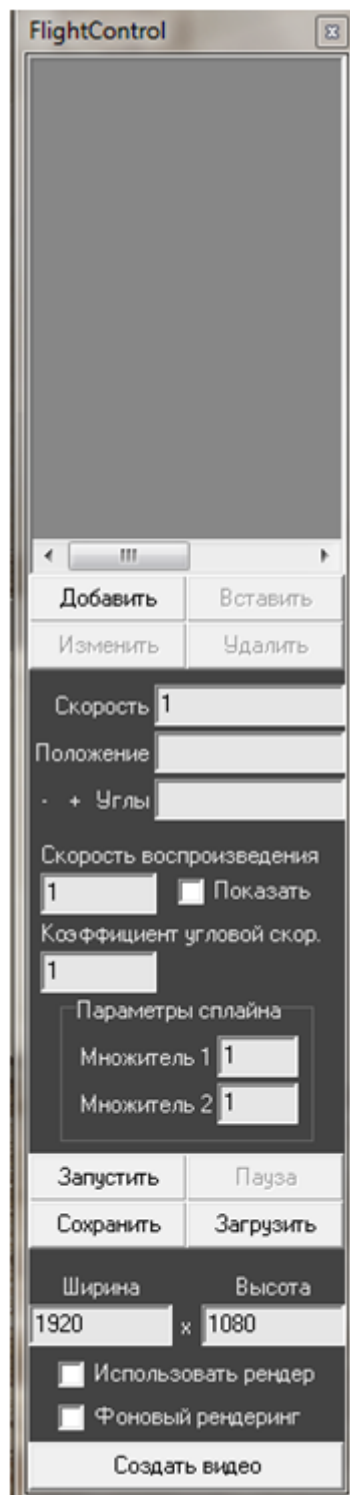


Создание анимации проекта.

Откройте вкладку «Вид», выберите «Анимация камеры», или нажмите **SHIFT + CTRL + ALT + I**



Откроется окно, с настройками по умолчанию:



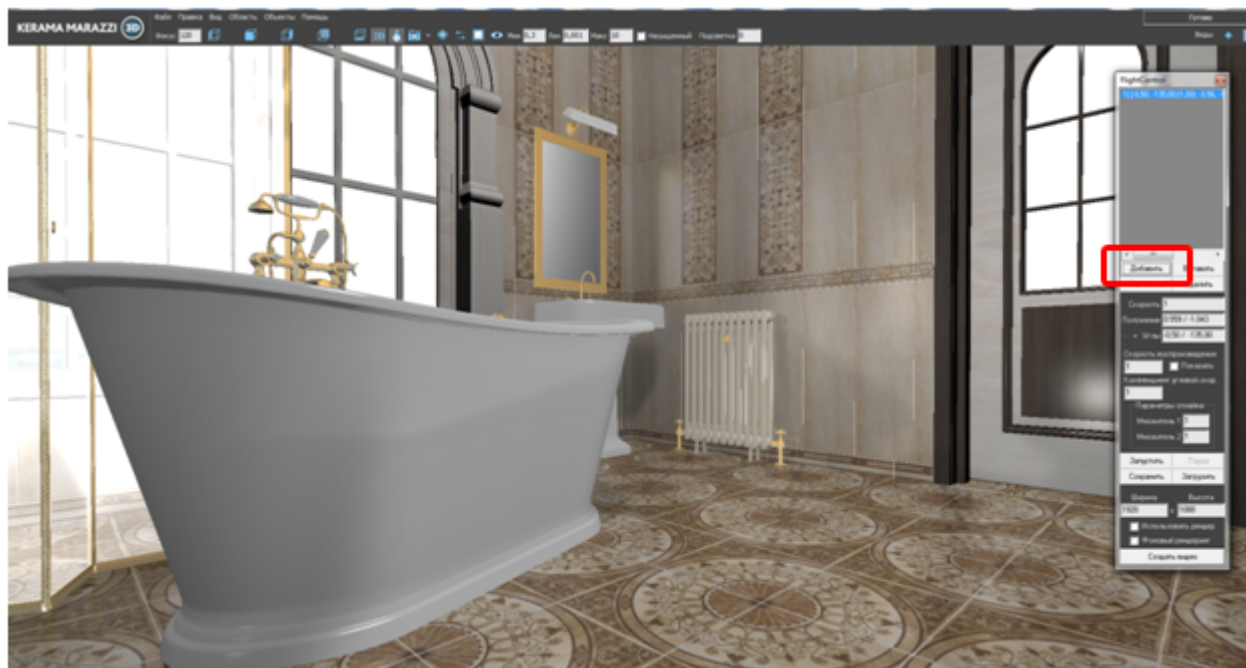
Далее перейдите в 3D окно.

Нажимая кнопку **«Добавить»** - Вы создаете *ключевой кадр*. Путь камеры от кадра к кадру задается вручную, с помощью клавиш клавиатуры и мыши.

«Ключевой кадр» - кадр, в котором задаются изменения в анимации: поворот камеры, перемещение камеры по вертикали и т.п.

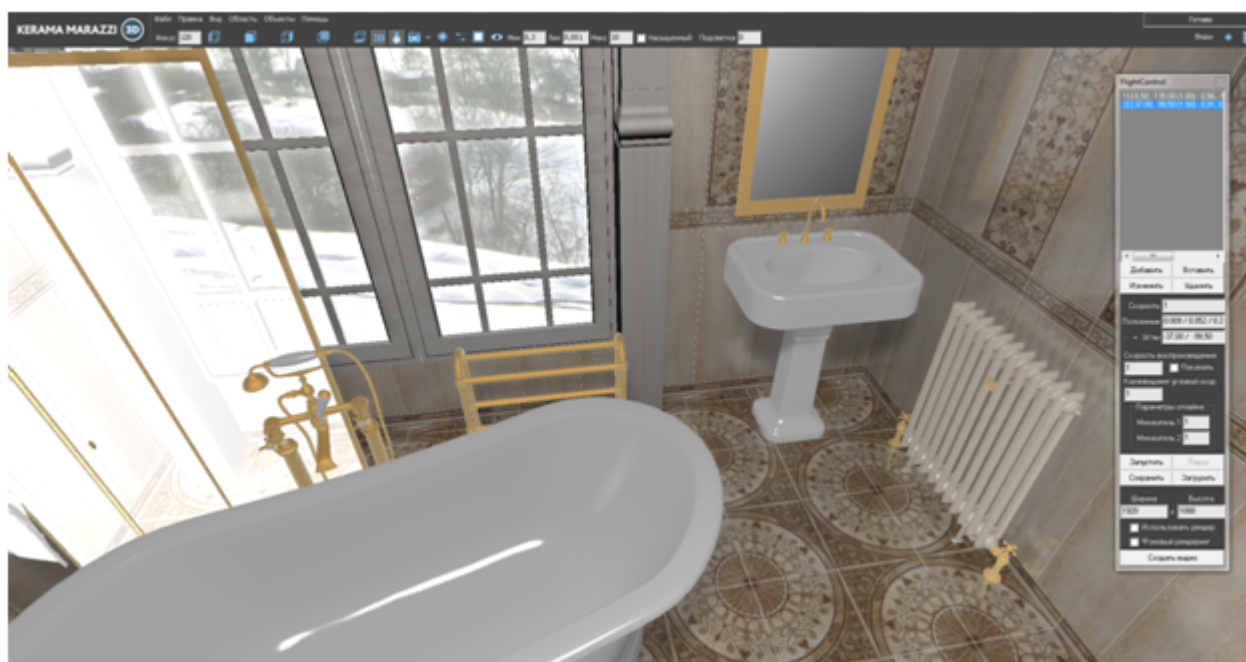
1. Создаем ключевые кадры:

Подберите подходящий ракурс, зафиксируйте положение камеры и нажмите в окне анимации кнопку **«Добавить»** - с этого кадра будет начинаться ролик.



Переместите камеру в нужное положение с помощью клавиш стрелок на клавиатуре. Поворот камеры осуществляется при зажатой левой клавише мыши и движением мыши в выбранном направлении. Чтобы поднять/опустить камеру на нужную высоту, используйте клавиши клавиатуры «**Page up**» и «**Page down**».

Нажмите кнопку «Добавить» в окне анимации - создание второго ключевого кадра.



Ключевые кадры нужно создавать по ходу анимации проекта. Большое количество ключевых кадров замедляет процесс анимации. Последний ключевой кадр - конец анимации.

Добавить	Вставить
Изменить	Удалить
Скорость	1
Положение	0.559 / -1.043
- + Углы	-2,00 / -136,00

«**Вставить**» - вставить ключевой кадр.

«**Изменить**» - изменение пути от кадра к кадру.

«**Удалить**» - удаление ключевого кадра.

«**Скорость**» - скорость прохождения камеры через ключевые кадры. По умолчанию равно значению «1». Используется для акцентирования интересных участков сцены.

Положение - положение камеры в пространстве.

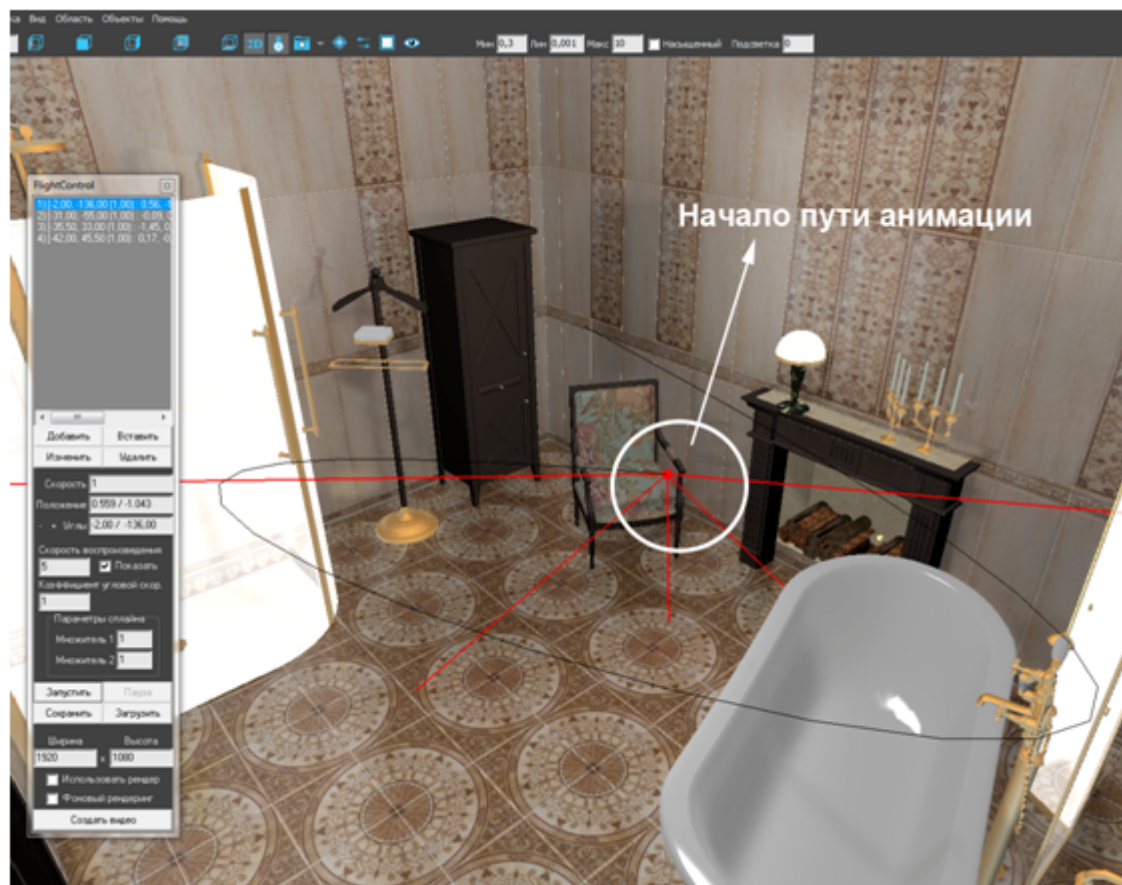
Углы - поворот камеры в лево/право; верх/низ.

2. Путь анимации.

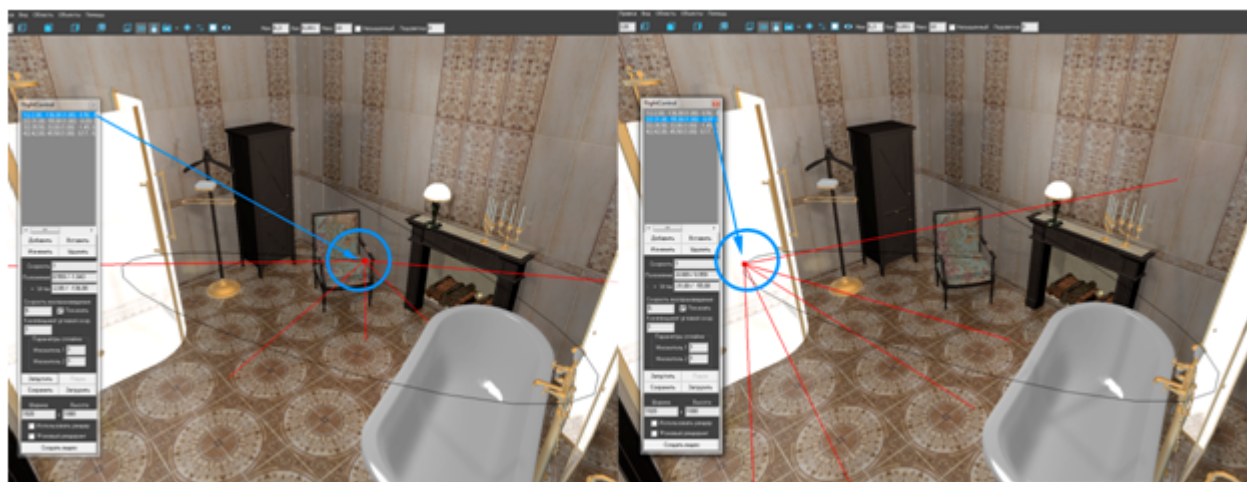
Чтобы увидеть путь, по которому движется камера, поставьте галочку «**Показать**»:

Скорость воспроизведения
5 <input checked="" type="checkbox"/> Показать
Коэффициент угловой скор.

Выделите первый ключевой кадр. Появится положение камеры в начале пути:



Можно проследить положение камеры, если выделять по порядку ключевые кадры в окне анимации:

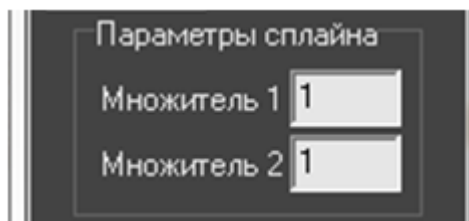


Рассмотрим функцию «**Параметры сплайна**».

«**Сплайн**» - кривая пути, по которой движется камера.

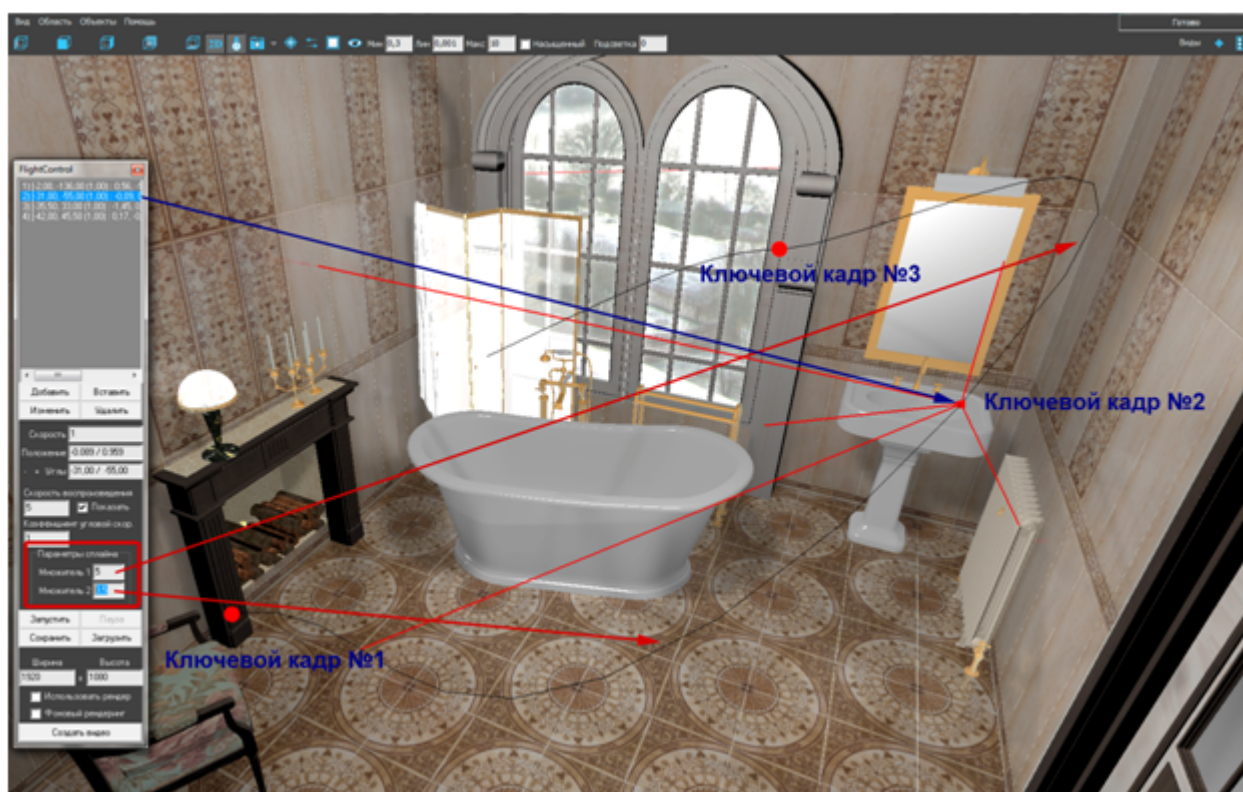
Данная функция предназначена для изменения в ручную сплайна.

По умолчанию значение множителей - «1»:



Посмотрим действие *множителей* на примере:

- выберите ключевой кадр, относительно которого нужно изменить сплайн (в данном случае «ключевой кадр №2»), измените значение «**Множитель 1**» с «1» на «5», а «**Множитель 2**» - с «1» на «3,5»:



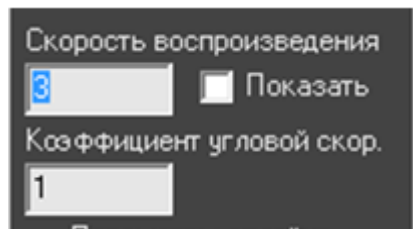
Таким образом, камера будет двигаться по измененному пути.

Если выставить значение «0» в обоих полях множителей, то сплайн станет ломанной прямой линией!

3. Предварительный просмотр анимации. Сохранение.

Когда анимация готова, можно предварительно посмотреть, что получается.

В панели анимации выберите поле «**Скорость воспроизведения**»:



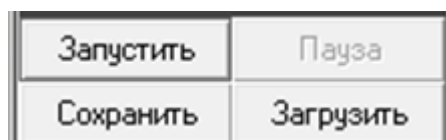
«**Скорость воспроизведения**» - это путь, который проходит камера за условную единицу времени.

Скорость воспроизведения влияет на длительность видео.

По умолчанию значение скорости воспроизведения - «1».

Оптимальная скорость равная значению «3».

«**Коэффициент угловой скорости**» - значение, с какой скоростью будет поворачиваться камера в ключевом кадре.



«**Запустить**» - запуск просмотра анимации.

«**Пауза**» - преостановить анимацию. Удобно для создания снимка.

«**Сохранить**» - сохранить анимацию в файл. Сохранение анимации удобно для того, что бы вносить в проект поправки, при этом, не снимать анимацию заново.

«**Загрузить**» - загрузить сохраненную анимацию.

From:
<http://3d.kerama-marazzi.com/> - KERAMA MARAZZI 3D

Permanent link:
http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=print:%D1%81%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8&rev=1446113352

Last update: 2020/09/28 21:42

