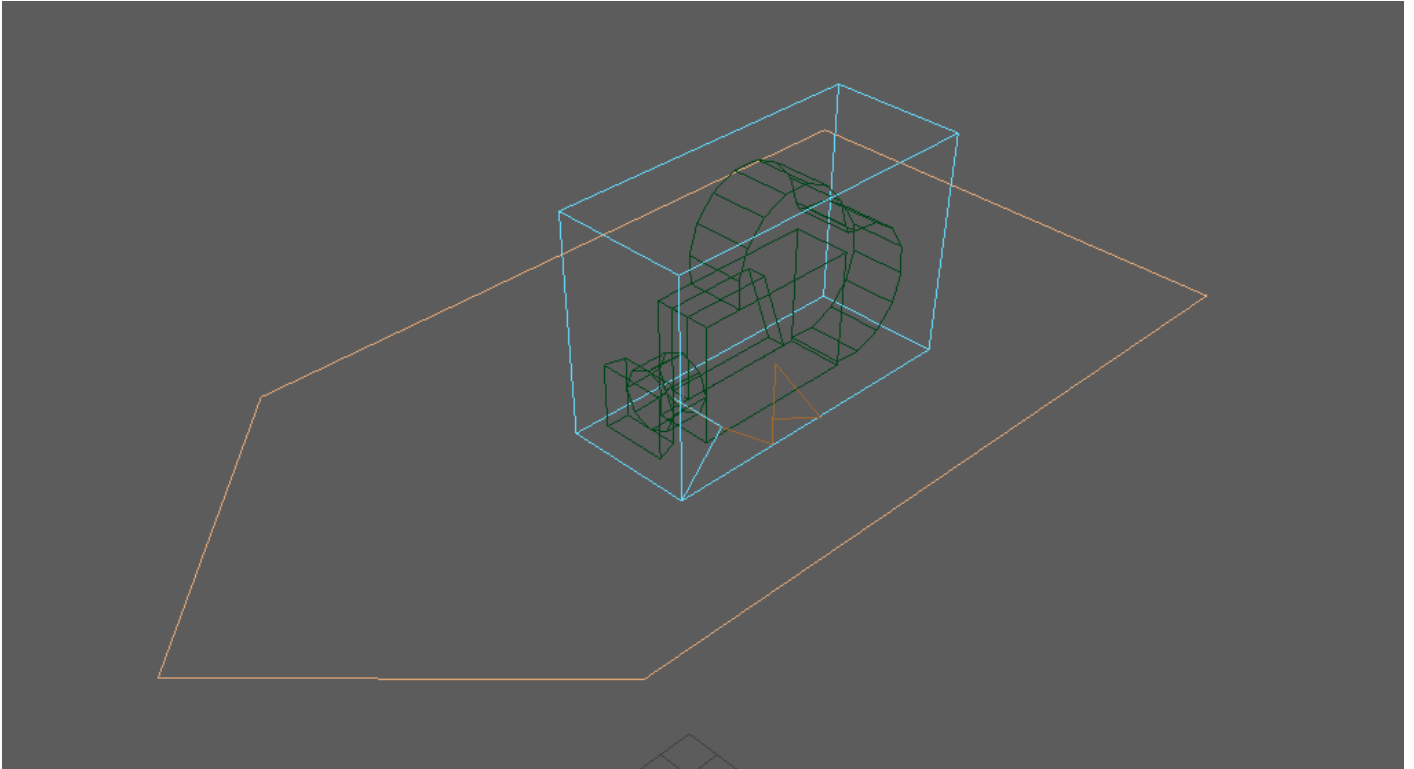


Камера/camera rig

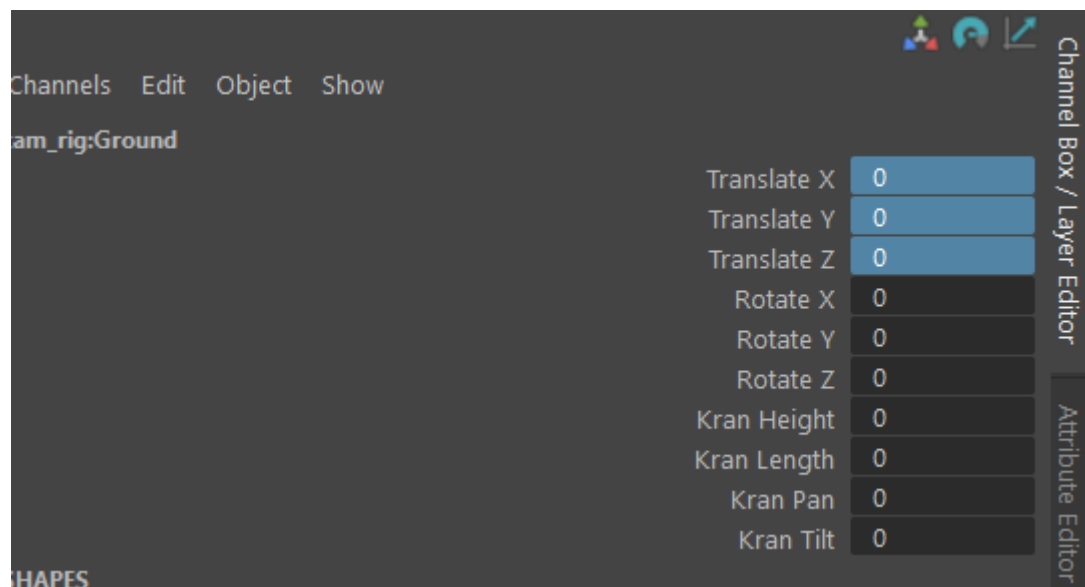
Камера



Камера имеет два основных контрола.

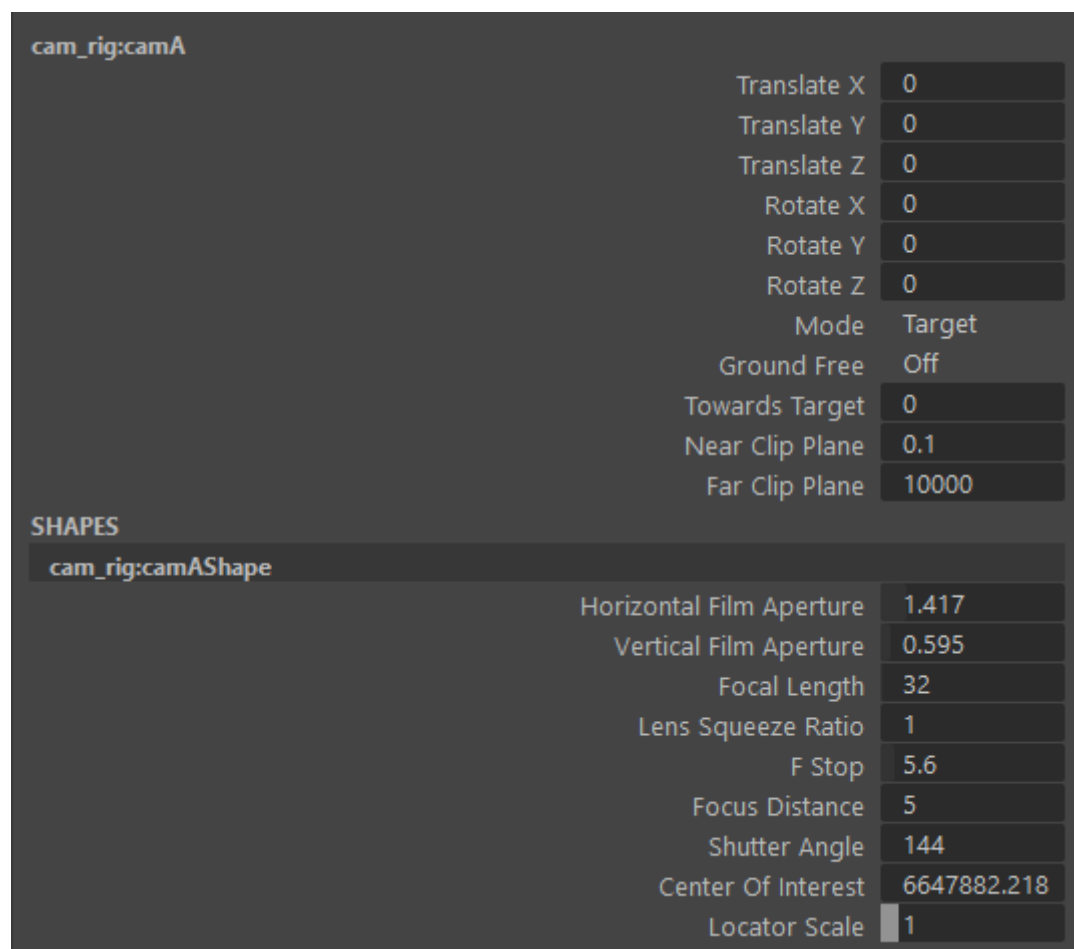
Основные контролы.

Ground



Ground в основном используется как телега в кинопроизводстве. Так же на ней есть каналы которые эмулируют поведение настоящего крана. Нужно для специфических движений камеры.

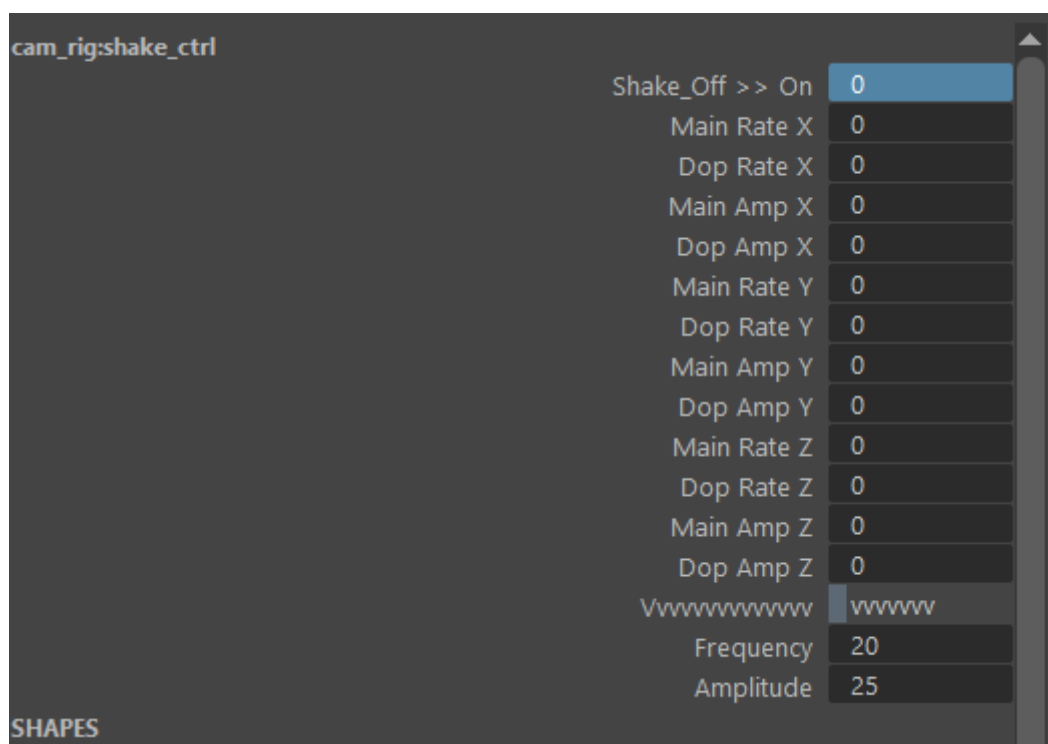
camA - она же "голова"



- Каналы *Rotate* отвечают за движение *Tilt*, *Pan* и *Roll*.
- *Mode* имеет два режима *Target* (aim) и *Free* (базовое состояние)
- *Ground Free* отвязывает *RotateXYZ* для *Ground* помогает запустить телегу в нужной плоскости.
- *Towards Target* имеет значение от 0 до 10 нужен в режиме *Target* для прямого наезда на объект съемки
- *Near, Far Clip plane* выведенные каналы клипинга камеры.
- *Focal Length*_(фокусное расстояние в мм) во вкладке camAShape перенесли вверх

Вторичные контролы

shake_ctrl



shake_ctrl отвечает за включение автоматического шейка

- *Shake_Off >> On* активация шейка. Чем больше значение тем шире разброс.
- *Frequency* - количество изменений направления в одну секунду
- *Amplitude* - длинна до изменения направления

camA_target

cam_rig:camA_target		
	Translate X	0
	Translate Y	0
	Translate Z	0
	Ground Follow	10

Ground Follow где 0 это мировые координаты а 10 трансформации по отношению к *Ground*

Основные движения камеры.

[Ultimate Guide to Camera Movement — Every Camera Movement Technique Explained \[The Shot List Ep6\] - YouTube](#)

[Ultimate Guide to Camera Angles: Every Camera Shot Explained \[Shot List, Ep. 3\] - YouTube](#)

[Ultimate Guide to Camera Shots: Every Shot Size Explained \[The Shot List, Ep 1\] - YouTube](#)

[Ultimate Guide to Film Composition & Framing — Key Elements Explained \[Shot List Ep. 11\] - YouTube](#)

Версия #9
Евгений Пальчиков создал 6 марта 2024 14:39:33
Евгений Пальчиков обновил 17 июля 2024 16:38:57