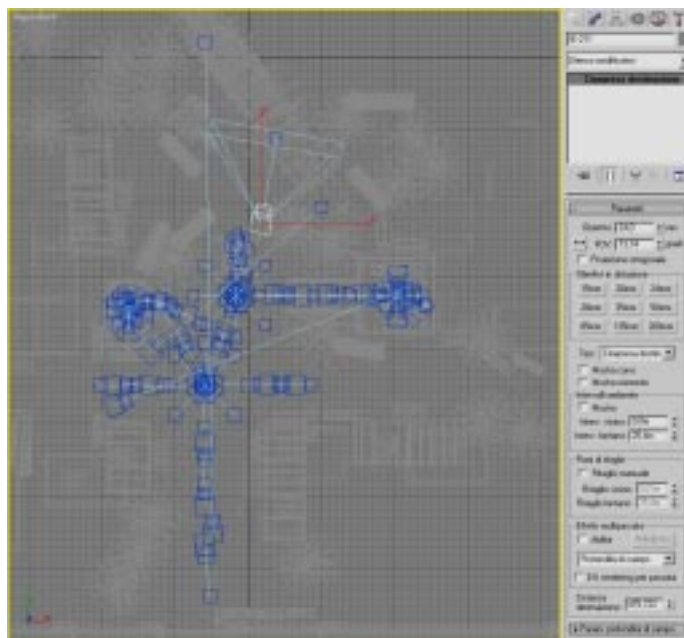


Posizionare le telecamere

70 telecamere

La nostra avventura avrà bisogno di una settantina di immagini. Potremmo usare una sola telecamera, posizionarla nel punto di ripresa voluto, calcolare il rendering e salvare l'immagine. E se poi dobbiamo rifarne una? Magari perché sbagliata o troppo a sinistra. Poiché avremo spesso la necessità di rifare i rendering ci conviene posizionare nella scena tante telecamere quante le immagini che ci serviranno.

Osservate la figura 23.1, non spaventatevi dal "groviglio", una alla volta dovrete posizionare tutte le telecamere che servono.



■ **Figura 21.1**

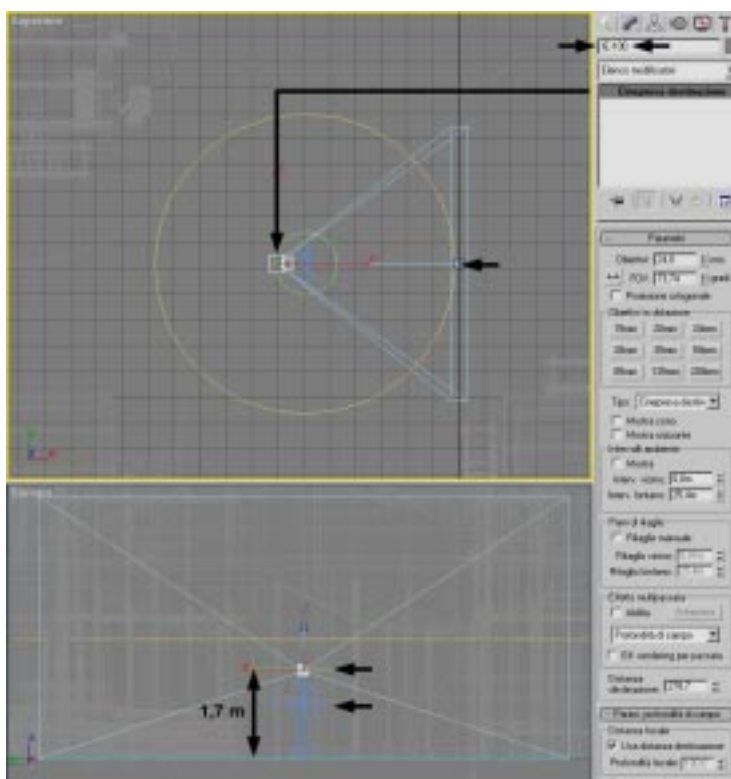
In sito superiore, 70 telecamere posizionate in tutto il villaggio.

La prima telecamera

Posizioniamo la nostra prima telecamera al centro esatto del villaggio. Il "Target" punta verso EST. Spostare la telecamera ad altezza "uomo" ed il "Target" quanto basta per una buona inquadratura. Chiamare la telecamera "IE-100". Come si vede in figura 23.2 è utile disegnare due cerchi di riferimento per appoggiare poi le altre telecamere ed i rispettivi "Targhet".

■ **Figura 23.2**

IE-100, la nostra prima telecamera con obiettivo da 24mm e posizionata ad altezza uomo, al centro del villaggio che punta verso EST.



■ **Figura 23.3**

Rendering della camera IE-100.

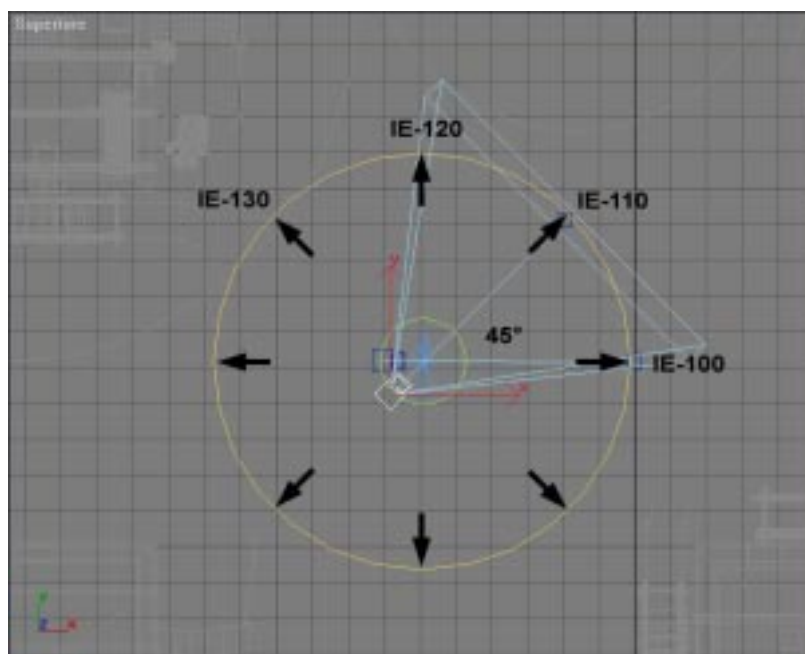


Il nome della telecamera individuerà l'immagine nello schema che ci serve per montare il gioco.

IE-100 appena fatta vuol dire: ImmagineEgitto-X00, X sarà il luogo e il numero 00 indica la direzione secondo lo schema:

- 00 EST
- 10 NORD-EST
- 20 NORD
- 30 NORD-OVEST
- 40 OVEST
- 50 SUD-OVEST
- 60 SUD
- 70 SUD-EST

La prossima telecamera IE-110 punterà verso NORD-EST come indicato in figura 23.4. La sequenza si chiude con la camera IE-170, in tutto 8 telecamere che ruotano a 360° , 45° l'una rispetto all'altra. Questo cerchio di immagini servirà al giocatore per guardarsi attorno.



■ **Figura 23.4**

Posizione delle successive telecamere per una rotazione di 360° .

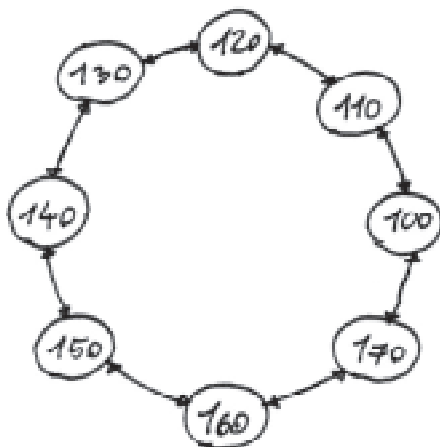
Lo schema grafico del gioco

Appena realizzato il cerchio bisogna cominciare a realizzare uno schema grafico, fondamentale per tenere conto delle telecamere e dei passaggi tra una e l'altra.

In figura 23.5 potete vedere l'inizio dello schema. E' consigliabile utilizzare un foglio grande (A3) dove posizionare poi tutto il grafico.

■ Figura 23.5

Schema per il cerchio di telecamere della serie IE-1.



Dal centro del villaggio cominciamo a creare i percorsi per andare nelle varie direzioni. Andremo a SUD dove incontrate le mura non potremo proseguire e dovremo ritornare al centro del villaggio. Anche proseguendo a EST e a OVEST dovremo tornare indietro. La via giusta sarà poi a NORD dove potremo andare all'altare, poi in casa dello scriba ed infine nel tempio. Dopo aver aggiunto le telecamere che vanno e tornano verso le 4 direzioni possiamo aggiornare lo schema che avrà anche le indicazioni delle direzioni da prendere. Per esempio, dal punto 160 (IE-160) si va verso le mura, 161, fino a vederle da vicino, 162. Poi potremo solo tornare indietro, 165. La camera IE-165 punta proprio verso il centro del villaggio, un passo avanti ci riporterà nella posizione 120. Le linee sullo schema indicano un collegamento e la freccia la direzione dello spostamento: Ciccando al centro nell'immagine 165 andremo all'immagine 120.

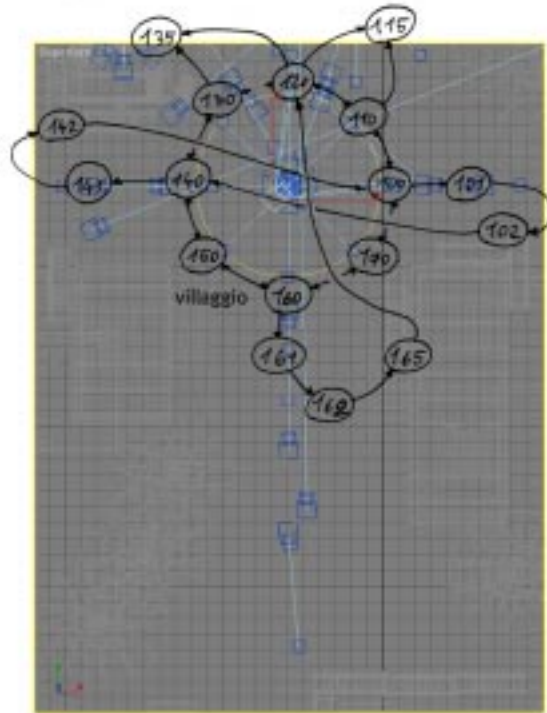
In figura 23.7 C'è lo schema completo di navigazione. Ci sono 4 centri di rotazione a 360° collegati tra loro.

I "nodi principali sono":

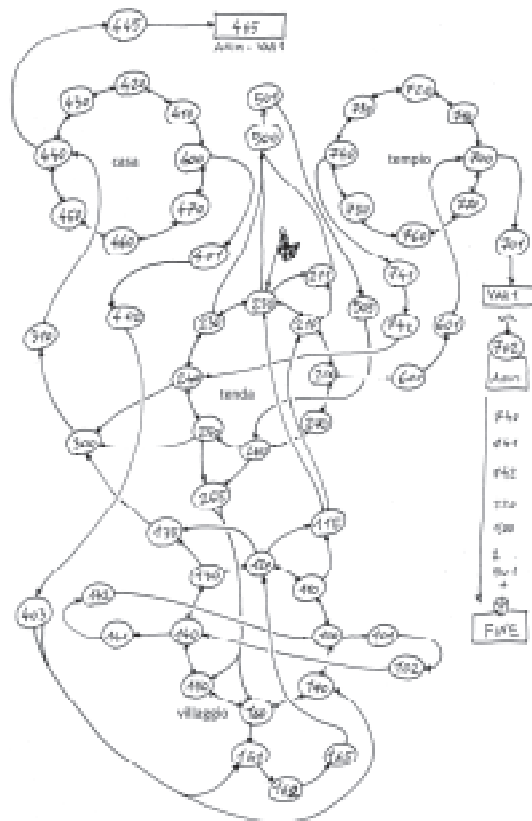
- Centro del villaggio (serie 1xx), da qui si può vedere il villaggio, ma non proseguire oltre.
- Tenda altare (serie 2xx), qui si scoprirà che lo scarabeo magico è mancante e bisogna recuperarlo. (ricordatevi di toglierlo nei rendering!)
- Casa dello scriba (serie 4xx), qui sul tavolo si trova l'indizio del nascondiglio dello scarabeo.
- Tempio (serie 7xx), qui si può cercare, e trovare, lo scarabeo nascosto dietro al muro.

I punti interattivi sono:

- 500: Davanti all'altare si scopre che manca lo scarabeo.
- 501: Un occhiata alla nave solare.
- 445: Sul tavolo si trova il papiro che si può sfogliare.
- 701: Davanti al blocco segreto si può trovare, premendo sul muro, lo scarabeo nascosto. Poi la sequenza ci porterà fino a rimettere lo scarabeo al suo posto.



■ **Figura 23.6**
 Proseguimento dello schema che mantiene traccia di tutti gli spostamenti possibili nel gioco.



■ **Figura 23.7**
 Schema finale, 4 centri collegati e due sequenze di animazioni.