

Animazione

Fonte:

<https://youtu.be/ilgoOt53Itk?si=RPgcduwHp0hUioSm>

Passi completi

1. Animazione dei Pezzi

1.1. Apertura della Timeline

- Apro il pannello della Timeline (in basso)
- Ogni 24 fotogrammi corrispondono ad un secondo

1.2. Modalità Oggetto

- Seleziono l'oggetto (ad esempio il pedone bianco in F2)
- Tasto N per aprire il pannello delle trasformazioni
- Mi posiziono all'inizio della Timeline (fotogramma 1)
- Tasto I per inserire un keyframe

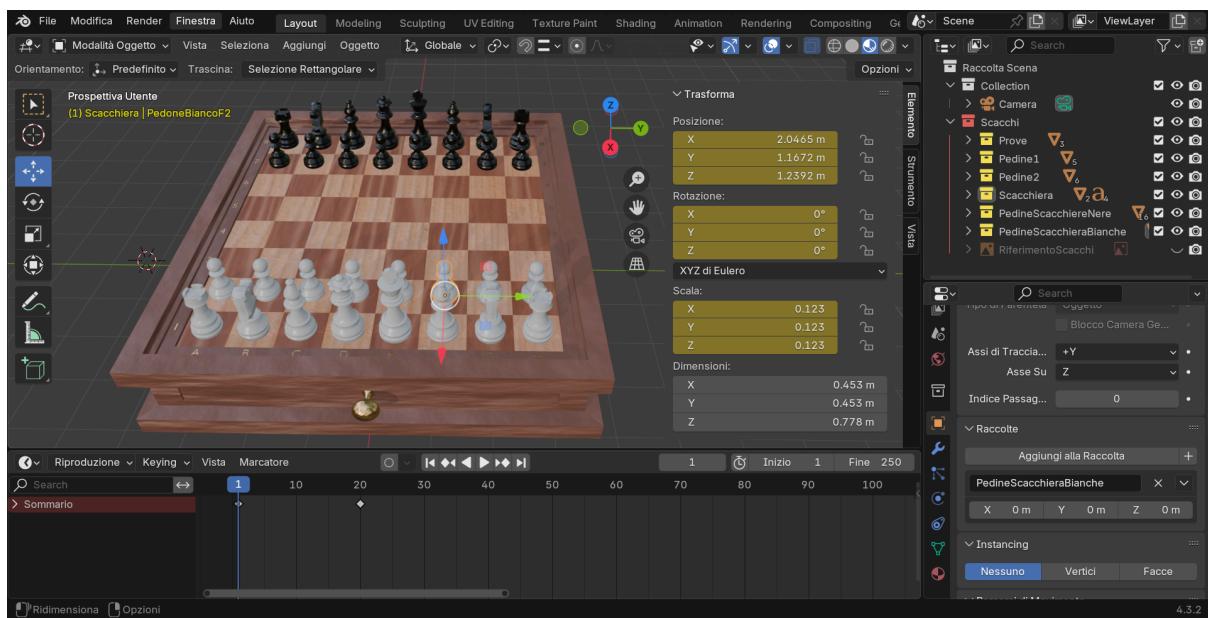
1.3. Movimento

- Sposto l'oggetto lungo l'asse X (ad esempio)
- Mi posiziono in un nuovo fotogramma (ad esempio il 25)
- Tasto I per inserire un altro keyframe

1.4. Riproduzione

- Avvio la Timeline per vedere l'animazione del movimento

Step 10. Animazione

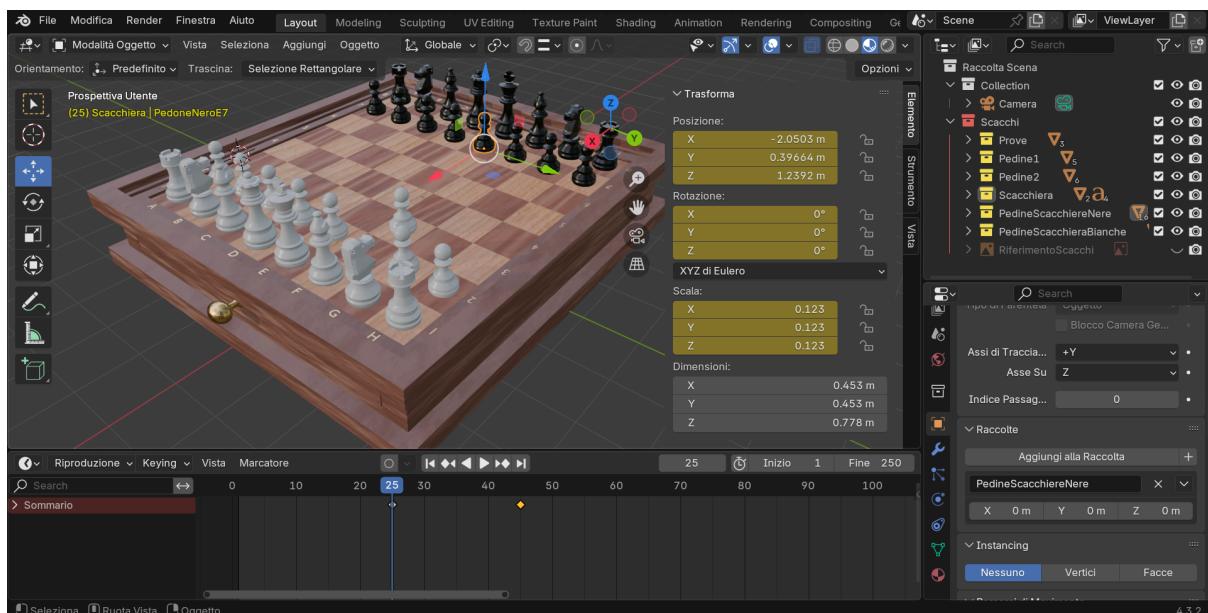


2. Animazione di tutte le pedine per la Fool's Mate

Ho scelto di animare altre tre pedine per rappla Fool's Mate, ovvero una piccola partita in cui il Nero vince in quattro mosse

2.1. Mossa 1:

- Pedone da F2 a F3
- Cambio Posizione -> Asse x
- Cambio Rotazione -> Asse X e Y

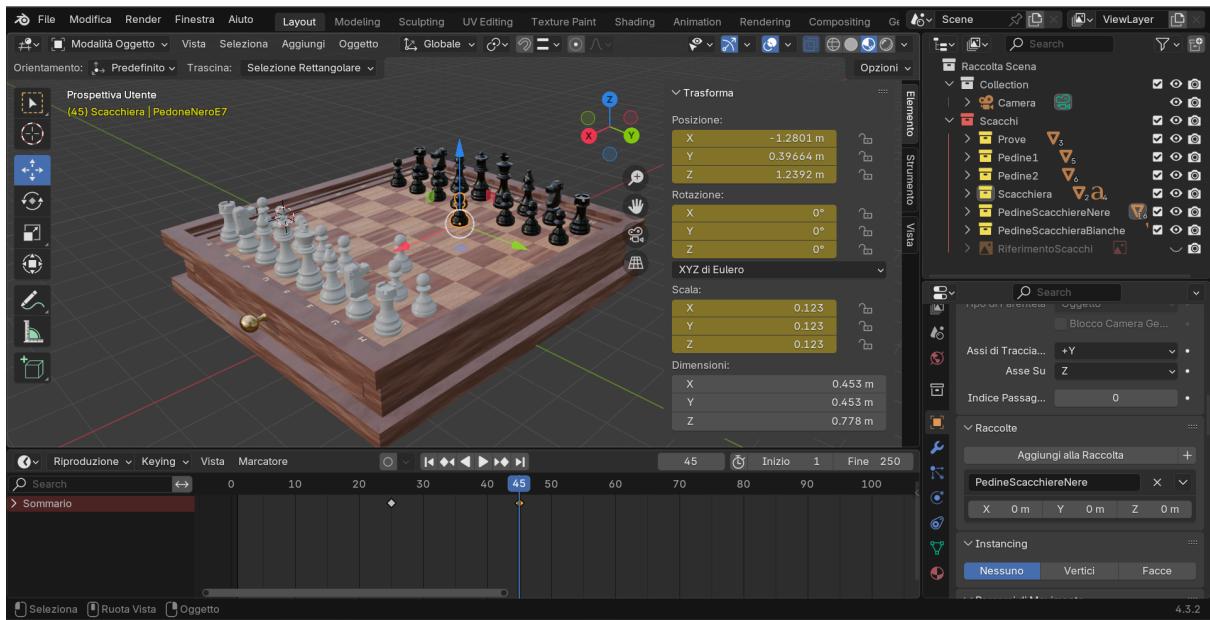


2.2. Mossa 2:

- Pedone da E7 a E6
- Cambio Posizione -> Asse X

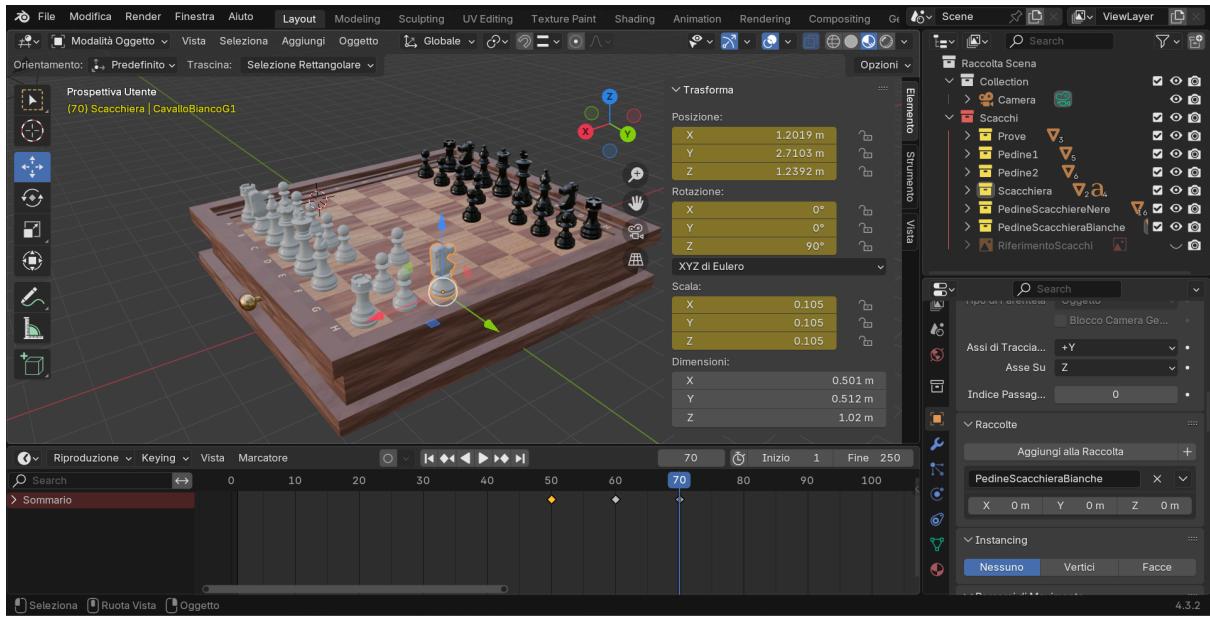
Step 10. Animazione

- Cambio Rotazione -> Asse X e Y



2.3. Mossa 3:

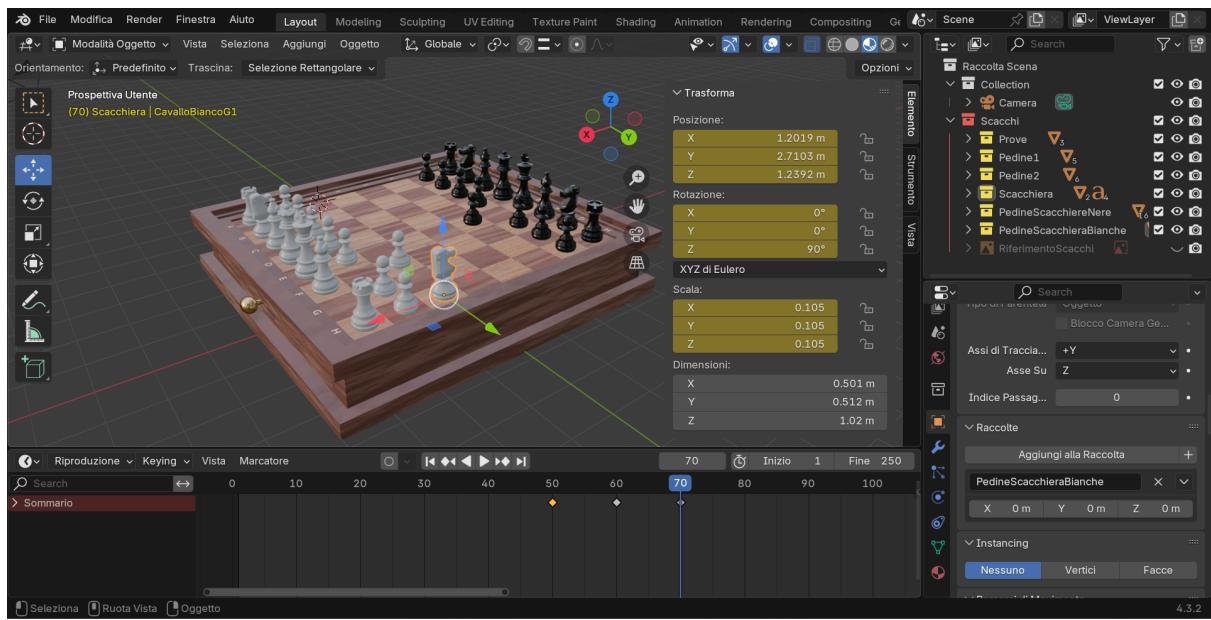
- Cavallo da G1 a H3
- Cambio Posizione -> tutti gli assi per alzarlo ed abbassarlo
- Realizzo un piccolo movimento di Rotazione variando X e Y



2.4. Mossa 4:

- Regina da D8 a H4
- Cambio Posizione -> Asse X e Y
- Cambio Rotazione -> Asse X e Y

Step 10. Animazione



3. Suoni dei Pezzi

- Ho scaricato un effetto sonoro da Freesound che simula il rumore del pezzo quando viene posato sulla scacchiera
- Ho provato a sincronizzare il suono con il momento in cui il pezzo viene appoggiato tramite Video Editing
- Tuttavia, l'animazione risulta più lenta rispetto al suono, quindi potrebbe non funzionare

