

# Kameramozgások

# Tervezett funkciók

- Alapvető mozgatás billentyűzettel (mindhárom tengely mentén, mindkét irányba)
- Két alapforgatás billentyűzettel (a kamera síkjában található két tengely mentén)
- Kódból vezérelhető mozgások: adott pontba mozgás (objektumhoz mozgás), helyben forgás adott szöggel, objektum körüljárása, ezek kombinációja

# Mozgatás billentyűzettel

- Meg lett valósítva
  - W S az előre hátra
  - A D balra jobbra
  - T G fel-le
- A vízszintes irányokat ellenőrzi a rendszer, hogy ne lehessen kimozogni a szobából
- Ami még hátra van
  - Forgatás után a tengely az eredeti irányban marad, ezért pl. 180 fokos forgás után felcserélődnek az irányok → ennek javítása

# Forgatás billentyűzettel

- A kamera síkjában lévő két tengely körül fordulhat el
  - $\leftarrow$  és  $\rightarrow$  a függőleges tengely körül
  - $\uparrow$  és  $\downarrow$  a vízszintes tengely körül

# Forgatás kódból

- Ami kész van
  - A forgatás iránya megegyezik a billentyűzettel való forgatásával
  - Paraméterben megadható, hogy hány fokkal (+ vagy -) és mely tengely mentén forduljon a kamera
  - Folyamatosan fordul el az adott szöggel – cubic easing használata
- Ami még hátra van:
  - Easing helyes paraméterezésének kiszámítása

# Adott pontba mozgás

- Paraméterben meg kell adni a célpont  $x,y,z$  koordinátáját
- A legrövidebb úton halad a cél felé
- Szintén easinget használ mozgás közben
- Javítás
  - Hasonlóan a forgatáshoz, itt is szükség van helyes paraméterezésre
- Bővítés
  - Legyen lehetőség menet közben vagy csak megérkezéskor fordulni

# Ami a következő mérfőldkőig hátra van

- Említett javítások
- Adott pont körüljárása
- Objektum irányának követése (pl. Fehér golyóval célzáskor)
- Rögzített kameraállásokra váltás billentyűkkel
- Forgatások kvaterniókkal