# Камера

# Общие сведения

* Вид от первого лица
* Направляется мышкой
  + Средняя чувствительность
* Движется вместе с игроком
* Покачивание при ходьбе
  + Покачивание посильнее для погружения игрока и создания напряжения

# Эффекты

Эффекты применяются во время спринта:

* Искажение линзы
* Хроматическая аберрация
* Ускорение покачивания, для отражения более быстрых шагов

Искажение линзы и хроматическая аберрация зависят от оставшейся выносливости. Чем меньше выносливости – тем сильнее эффекты.

# Анимация

*(согласно сценарию)*

* Сцена 1, пункт 2;  
  Камера лежит на боку, потом подымается лицом к выходу из палатки, и двигается прямо на выход.
* Сцена 1, пункт 6;  
  Камера подымается над деревьями, перелетает в нужное место, и опускается вниз.
* Сцена 2, пункт 4;  
  Камера движется горизонтально к входу в палатку, смотря в сторону палатки. Потом камера смотрит на топор.
* Сцена 2, пункт 7;  
  Камера центрируется на Жертве, и её нельзя двигать.
* Сцена 3, пункт 2;  
  Камера оборачивается в сторону монстра, потом обратно.
* Сцена 3, пункт 5.  
  Камера переключается на вид сверху, невысоко над Убийцей. В центре кадра находится лежачий Убийца.