CAMERA ANIMATION TOOL TUTORIAL



1. WIE MAN DAS CAMERA ANIMATION TOOL NUTZT

Beispiel Camerafahrt:

Als erstes startet ihr den WB und setzt bereits ein paar Dinge hin, wie hier weiter unten gezeigt etwa paar Texturen und ein Kampf von 5 bats gegen 5 bats .

Dannach geht oben auf "Edit" dann auf "Edit Camera Animation"



folgendes solltet ihr sehen:





Nun schenken wir dem "Length" Beachtung : Das "Lenght" steht für die Länge der Camerafahrt. Also geben wir hier die Länge in Frames an, sagen wir etwa 1000

鑙 Mission - The Battle for Middle-Earth 🏾 II World Builder					
File Edit View Window Texture Sizing Validation Help					
	ⓑ [b, 三余⊿ ♣ ᄤᆊ / ♫ ‱ -∈ ▰ 砦 Al [ອ ?				
	Camera Animations Add Copy Add Copy Remove Animation options Namesa Free Animation Length: 1 Yaw: 174 petch: Yaw: 174<				
Camera:					
Objs111 (Trees: 0 Shrubs: 0) Waypts:0 3Wayblends:0 (824.00,546.03,11.99) {r0.031373,j0.031373,j0.031373}					
Start 🕑 🥹 🥭 🦈 🥹 Edain-Mod Commun 🕲 SuM-Fanpage - Die 🔬 Mission - Th	le 🥙 Adobe Acrobat Pro 🦆 Programme 🦉 3 - Paint 🔇 🍪 🕬 🎍 🖬 🔽 🧿 09:14				

STEUERUNG DER CAMERA

Hier sind die allgemein nützlichen Steuerungen aufgelistet:

1.	YAW	=	Drehung der Camera LINKS/RECHTS
2.	PITCH	=	Schwenkung der Camera RAUF/RUNTER
3.	ROLL	=	Rollen der Camera um bis zu 360 Grad
4.	LENGTH	=	Länge der Camerafahrt, angeben in Frames (mind. 25)
5.	Ζ	=	Höhe der Camera skalieren

Normalerweise, beim erstellen einer "Free Animation" ist die Camera starr nach unten gerichtet. Um dies zu ändern gebt in den 1/2/3 Felder folgendes ein:

$$YAW = -180$$

PITCH = 0
ROLL = 0

Nun solltet ihr in der Lage sein, die Camera nach euren Wünschen zu verändern, entweder durch die Befehle, oder aber durchs anklicken/halten der Camera und mit der Maus dann verschieben, dabei sind keinem Grenzen gesetzt :=)

Hinweis: Das Wort "Frame" kommt aus dem englischen und bedeutet rein übersetzt : "Rahmen"

Diese sogenannten Frame-Technik,nutzen auch die Analoge Kinofilme.Frame steht für "Einzelbild" und erlaubt es "meist" bei Filmen,Animationen oder Spielen,auf Sekunden genau zu stoppen,um etwa zbsp das aktuelle Frame zu vergrössern.

Erklärung zu Frames:



Da ihr nun wisst was dieses Frame ist,kann es weitergehen Nun nutzen wir hier jetzt beispielsweise 1000 Frames "Einzelbilder" Dh. wir nehmen Pro Sequenz die dann ein Abschnitt kriegt ,mind. 25 Frames

VERWENDUNG DES TOOLS IN DER PRAXIS

Nun kommen wir zum interessanteren Teil des Tutorials: Die Praktische Anwendung

Doch bevor wir damit beginnen,müsste man doch zuerst wissen was die restlichen Buttons bewirken,oder?

STEUERUNG DER CAM ANI SEGMENTE



1 = Das ist die , Laufweite" des Animationsrasters der Camera, hier kann man die Frameseinzel anzeigen lassen indem man in das Raster und das entsprechende Frame anklickt.<math>2 = Hier kann man die bereits erstellten Cam-Anis vor-zurückspulen

3 = Hier kann man die aktuellen Frames die man mit dem Cursor angeklickt hat, Anis erstellen oder löschen

4 = Einzelner Framewähler

SCHRITT FÜR SCHRITT ZUR CAMERA ANIMATION



Als erstes, setzen wir mit dem Cursor(1)die "Anfang Ani-Frame" also hier bei 40 Dannach bestätigen wir das mit einem Klick(2)auf das "+" 'damit wird bis zu der 40 eine Ani laufen,vorrausgesetzt wir haben die Cam schon bewegt….

Hinweis: Man kann die aktuelle Frameregelung bei der jeweiligen Ani mit dem Cursor, also dem Regler jederzeit ver-längern/kürzen.

Hier bei meiner Cam Ani, hab ich die Anfangscam ein wenig nach unten gesenkt und leicht geschwenkt, nun wiederhol ich die ersten Schritte (1+2) und setze die Camfahrt rechts weiter und senke nochmals ein wenig.

Hinweis: Je grosszügiger die Frames gesetzt werden (25+) desto langsamer verläuft die Camerafahrt, je weniger Frames, desto schneller die Camfahrt

Ich nimm in der Regel je nach Situation 35-120+ Frames, aber findet heraus was gut für eure Camfahrt ist und was nicht.

File Edit View Window Texture Sizing Validation Help				
	★ △ ★ 〒 A 73 BOR - E 器 岩 AI 12 ?			
	Camera Animations X			
	Camera Animations X Camera animation: Camtut Add Copy Remove Animation options Name: Camtut Length: 1000 + number of frames Camera options X: 594.22 Y: 789.38 Yaw: -36 Pitch: -35 Focal length: 25.734 Interpolation: © Smooth Clinear Is how camera path			
1	Camera preview Camera preview Camera preview far clip distance: 2000 Look-at point X:			
	Playback recorded scene Animation start offset:			
Camera:				
>bis:11 (Trees: 0 Shrubs: 0) Waypts: 0 3WayBlends: 0 (442.40,900.66,11.99) {r0.031373,g0.031373,b0.000000} Enterranment in the use non-on-other optimizes. Friadration is a section of solid optimizes and the true section optimizes and the true section optimizes and the true section.				
👫 Start 🛛 🙆 😓 🛞 🎽 🤨 Irrefox 🚽 🖬 Camfahrttut [Kompa 🍕 camtut.map - The B	. 📄 2 Windows Explorer 👻 😮 🥶 돶 🐇 🛟 02:02			

Wie es aussieht, fehlt noch was:

1 = Dies ist die hauchdünne "rote Linie", sie zeigt die bereits erstellten Cam-aniswege an, praktisch bei komplizierteren Camfahrten.

2 = Wenn ein Haken in "Real Time" reingemacht wird, wird die Camfahrt beim drücken von "Play"in-game gerendert, dh man sieht das mehr oder weniger tatsächliche Camfahrttempo wie es im Spiel sein wird.

Wenn ein Haken bei "Loop" drin ist, wiederholt sich die Camfahrt immer wieder, praktisch bei Shellmaps.

Wie man sieht hab ich von der Möglichkeit, die Frame - Reglung nachträglich zu ändern, von nutzen gemacht, da mir die 40 Frames zu schnell erschienen.



Wie man unschwer erkennen kann,regelt man mit dem Cursorteil(2)Die zu anzeigende aktuelle Frame,wobei mit dem Regler selbst(1) die Frame-Ani erstellt (das + und das – nicht vergessen!!!)

Hinweis: Um eine Camani hinzuzufügen(+) oder zu löschen(-),müssen BEIDE REGLER(1+2)an der gleichen Position sein!

Nun schwenke ich erneut die Camera, setze erneut eine Ani Position(1) und wiederhole nach belieben, schwenke erneut und "werfe" die Cam Richtung Ork/Menschen Batt, lass sie erneut schwenken usw.

So sieht es schlussendlich aus:

File Edit View Window Texture Sizing Validation Help	
□ ☞ 🖬 ஃ 🖻 🖻 🔍 📐 ♣ 🗸 🎖 🎖 🕷 😂 📟 🐑 💕 🗶 ∥ 🔍 – 🗖 🦄 🖕 프 🤅	★ △ ★ 〒 メフ №8 = # ¥ AI 12 ?
	Camera Animations X
	Camera animation: Camtut Add Copy Remove Animation options Name: Camtut Length: 621
Camera: ▲ 30 440 450 460 470 480 490 500 510 520 530 540 550 560 570 580	+- 620 ► Loop 590 600 610 6 ► ✓ Real time
Objs:11 (Trees: 0 Shrubs: 0) Waypts:0 3WayBlends:0 (184.47,968.51,11.99) {r0.031373,g0.031373,b0.000000}	NUM
Seite: 9 von 9 Wörter: 665 Deutsch (Schweiz)	
👔 Start 🛛 🔞 🍋 🚳 🐣 🛞 2 Firefox 🔹 🖬 Camfahrttut [Komp.,. 🏾 🖓 camtut.map - The B.,.	🛅 2 Windows Explorer , < 🞯 🐼 👗 🖾 🍪 02:44

E voilâ, wir sind fertig mit der Camfahrt, naja zumindest ich :=)

Noch ein letzter Tipp: Das Camera Animation Fenster kann man vergrössern/kleinern,wie man sieht bietet es je nach dem einige Vorteile.

LETZTER AKT: SCRIPTING

Damit die Camfahrt nun auch ingame funktioniert und auch wie hier jetzt beispielsweise, sich die beiden Batts nach Zeitmuster bekämpfen, benötigt es noch sogenannte "Scripts"

Damit sich die Gegnerhorden aber kloppen braucht es noch eine Ki und die kriegt ihr wenn ihr im Editor/ die obere Leiste \rightarrow "Edit"- \rightarrow "Edit Player List" drückt und dann auf "Add Skirmish Players" geht.

Dann "aktiviert" ihr noch die neutralen Truppen(weiter unten mehr), so das sie rumstehen wie Ölgötzen wie es sich einer neutralen Fraktion gehört ,dies bewerkstelligt ihr, indem ihr das "Object Properties" Fenster anwählt und bei gezogener linken Maustaste (also einrahmen der Truppen die man bei sich haben möchte, sobald die "Truppenobjekte" blinken habt ihr es richtig gemacht)"eure" Truppen anwählt und dann beim Fenster selbst bei "Team" das Team "PlyrCivilian/teamPlyrCivilian" anwählt und jetzt gehören diese Einheiten bei Mapstart einer neutralen Fraktion an. Macht dies dasselbe mit den 5 anderen feindlichen Batts nur diesesmals heisst das Team: "PlyrCreeps/teamPlyrCreeps"

Nun haben wir eine Ki und einsatzbereite Truppen, jetzt geht es ans scripten

Um zum Script Menu zu gelangen drückt simpel die Tastenkombi "Ctrl+Alt+R" oder im Editor/ die obere Leiste \rightarrow "Edit"- \rightarrow "Scripts" drückt.

Jetzt klicken wir links, auf "New Script" und gehen zum Raster "Actions if True"andernfalls benennt es noch nach "Camfahrttut script" od. wie es einem beliebt.

Nun sollte im Fensterinneren "Null operations" stehen od. ähnlich,löscht es mittels "delete" und klickt dannach auf "New…"

Jetzt seht ihr die "Scriptbefehlkonsole" wie ich sie liebensvoll getauft habe 😊

Geht nun auf "Player"(nicht "Player_")-→ "Hunt"→ "All of Player's Unit hunt"

Unten im gleichen Fenster steht jetzt mehr:

Drückt nun beim blauen drauf und sucht den Spieler "PlyrCreeps" raus,das ist die CreepKi,also die,die ihr normalerweise in Form von Wargs,Drachlinge,Unholde oder Orks antrefft,sie eignet sich hervorragend als Kanonnenfutter. © Hinweis: Diese Ki ist aber NICHT geeignet für Kampagnengegner,dafür bedarf es noch mehr Scriptaufwand,das hier aber nicht weiter eingegangen wird.

Bestätigt Nun mit "Ok" und drückt erneut "Ok"

Jetzt fehlt noch das sie erst nach einer gewissen Zeit angreifen, doch dies geht "NUR" wenn sie bis dahin "friedlich sind" was sie zwar sein müssten, aber dannach brauchts action oder? das wird jetzt ein längeres Script sag ich euch ^(C)

Zu allererst erledigen wir das "Waffenstillstand" Problem, in der "Scriptbefehlkonsole" Darum erstellen wir erneut ein leeres script und gehen in der "Scriptbefehlkonsole" auf "Scripting" \rightarrow "Timer" \rightarrow "Seconds countdown timer – set" und drücken beim ersten blauen drauf und nennen den "Zähler" eben "AngriffTimer" beim 2ten blauen bestimmen wir die Zeit wann dieses Ereignis, also nachdem dieser Zeitzähler abgelaufen ist, eintrifft. In meinem Tutorial jetz, setz ich es bei 15.2 Sekunden, aber jedem wie es lieb ist, mit dem Cam ani Tool rumspielen um das Perfekte Timing zu finden ist nie verkehrt, aber vergesst nicht: 1 Sekunde = ca. 25 Frames

Jetzt 2x mit "Ok" bestätigen \rightarrow Neues Script, aber diesesmal nicht der gleiche Aktionsraster, sondern der erste also "Script Conditions" dort auch erneut ins Scriptmenu rein und dann "Scripting" \rightarrow "Timer expired" das blaue anklicken und den "AngriffTimer" auswählen, im gleichen Script, gehen wir zum 3ten Raster "Actions if True" und geht im ScriptMenu auf "Player" \rightarrow "Remove, Sell, or Transfer All" \rightarrow "All assets of Player "PlyrCivilian" are transferred to "Player'<Local Player>' " und stellt genau das ein, dies bewirkt, das die Truppen des "PlyrCivilian" auf den lokalen Spieler übeträgt. Jetzt steht alles bereit.... FAST, wir wollen doch unsere Camani zum laufen bringen, oder? 😊

Erstellt erneut ein Script und geht dieses mal bei der "Scriptbefehlkonsole" *schwärm* Auf "Camera"→"Move"→"Move using camera Animation"

Drückt erneut beim blauen und sucht eure Cam ani heraus, hier im Tutorial hies es "CamTut" Dann nochmals 2x "Ok" drücken.

FERTIG

Bei Wutanfällen oder leichten (Bauch) Beschwerden, aber auch Kritiken *scherz* natürlich bei Feedback und Hilfestellung, stehe ich euch gerne zur Verfügung :

Auf der Edain Page,im Forum <u>http://web2.s094.silver.fastwebserver.de/</u>

ICQ: 407-267-141

MSN: steven151@hotmail.com

Viel Glück und gutes Gelingen wünscht euch das gesamte Edain Team und natürlich meine Eminenz persönlich:

