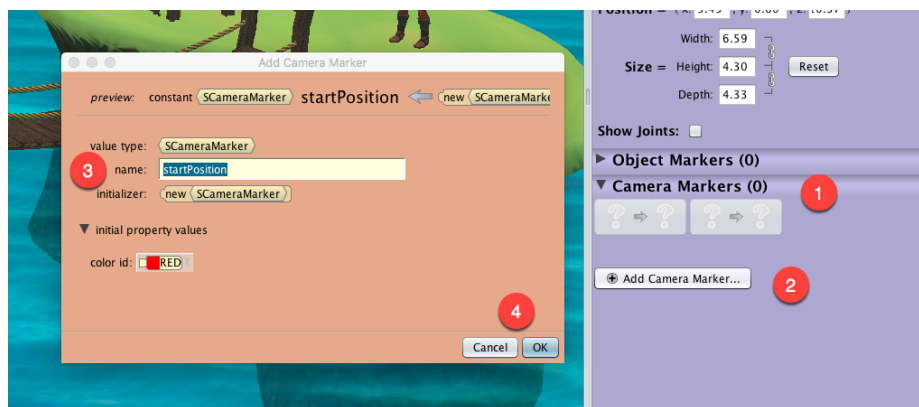


Kamerové markery

Kamerový marker je neviditelný objekt ve vašem virtuálním světě, který ukládá polohu a orientaci kamery, která se používá na pohledy kamery ke změně pohledu kamery v programu a k vytváření animovaných pohybů kamery. Doporučujeme vždy označit původní polohu kamery před jejím pohybem na scéně. Tato značka se stane referenčním bodem, ke kterému můžete v případě potřeby kameru vždy vrátit.

Vytvoření kamerového markeru



V editoru scény v Alici nastavte kameru na požadovaný pohled na scénu. Potom:

1. Otevřete sekci Camera markers v panelu Vlastnosti.
2. Klikněte na tlačítko Add Camera Marker (Přidat kamerový marker)
3. Zadejte název markeru
4. Klepněte na OK

Pohyb kamery ke kamerovému markeru

1. Vyberte marker, na který chcete kameru přesunout, ze sady dostupných značek
2. Klikněte na tlačítko Kamera na marker



Změna umístění markeru

Pokud si přejete přemístit značku, která existuje na Scéně, přesuňte kameru na nové místo.

1. Vyberte marker, na který chcete fotoaparát přesunout, ze sady dostupných markerů.
2. Klikněte na tlačítko marker ke kameře.

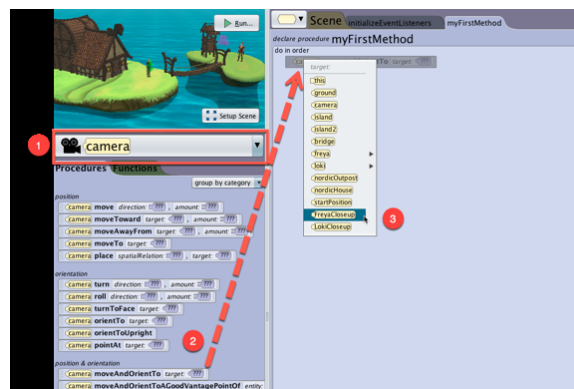


Změna markeru



Pokud chcete přejmenovat, odstranit nebo změnit barvu markeru, klikněte na tlačítko šipky v podnabídce vedle markeru.

Použití markeru v editoru kódu



Chcete-li mít scénu dynamičtější tím, že přidáte animace pohyb kamery, musíte se vrátit do editoru kódu..

1. Vyberte kameru z nabídky Object
2. Přetáhněte dílek procedury Camera moveAndOrientTo do editoru kódu
3. Vyberte požadovanou značku cílové kamery z rozbalovací nabídky, která se zobrazí
4. Detaily posunu kamery, jako je délka posunu, můžete dále upravit