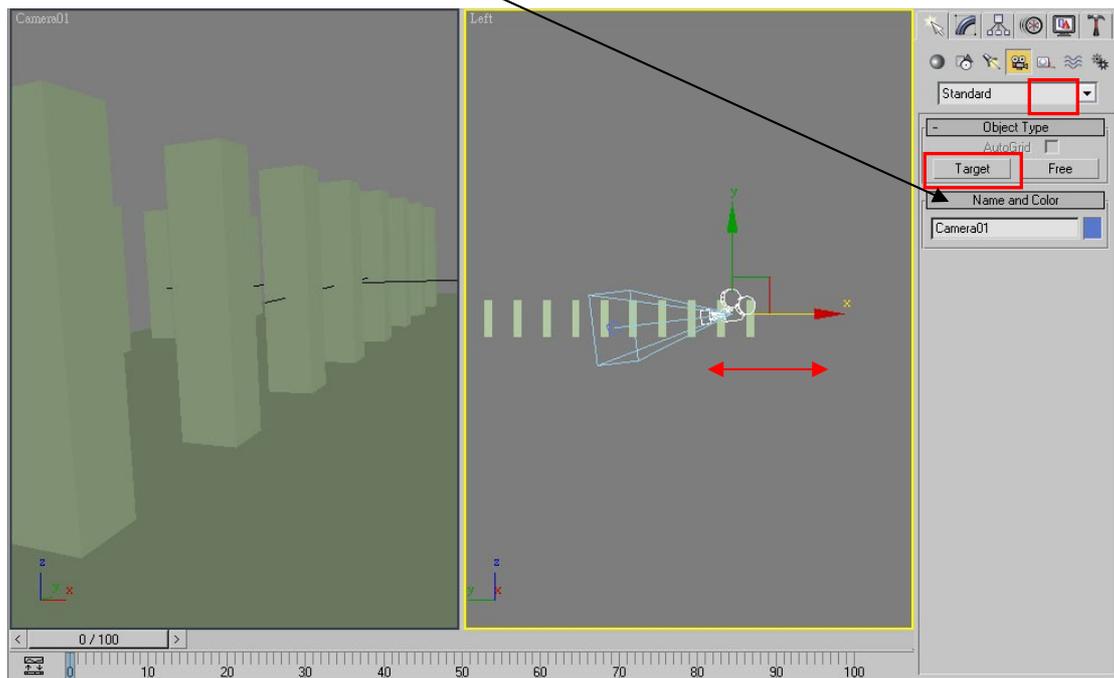


Chap 7 攝影機

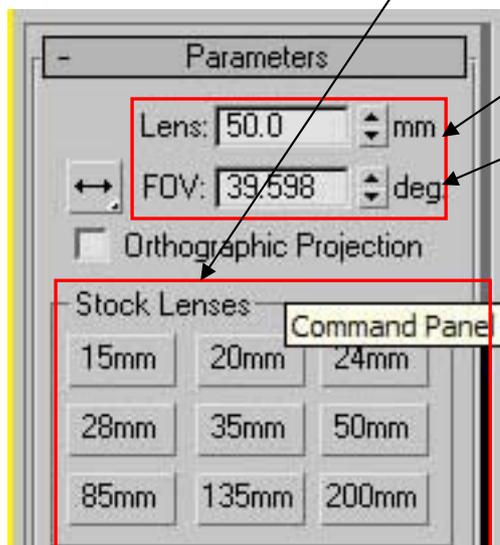
一、攝影機的建立

攝影機的參數設定

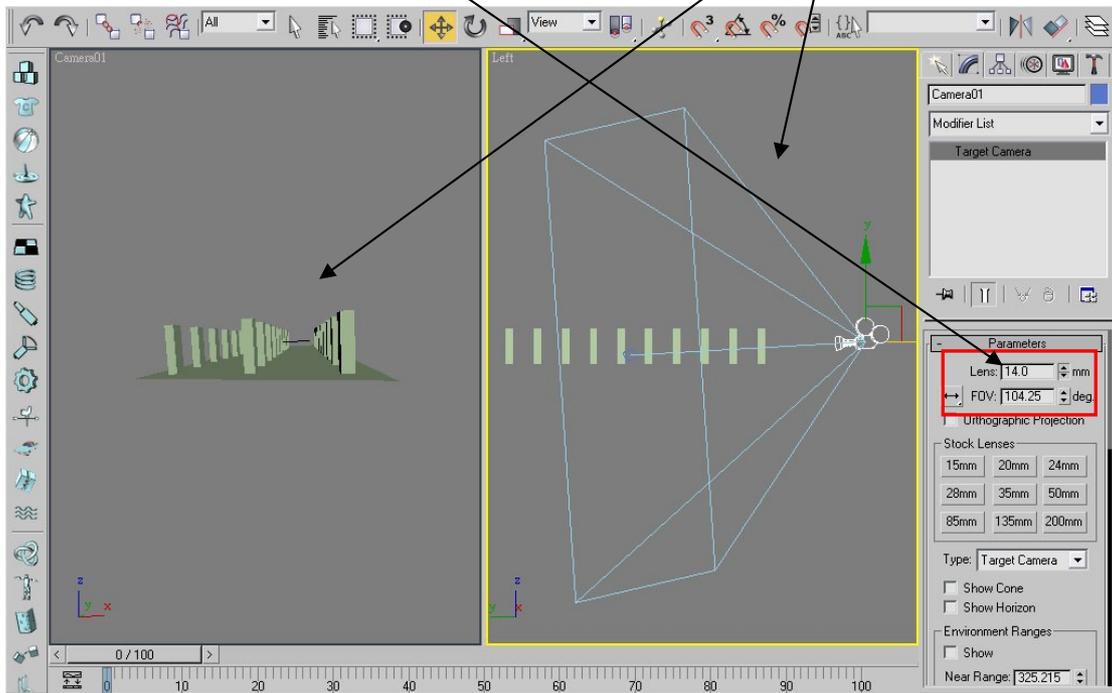
1. 執行指令面板「create 建立>Cameras 攝影機」有兩種 Object Type(物件類別)，差異在於是否有 Target(目標點)，其目標點位置就是主題重點位置。而攝影機的前後移動影響了 Zoom 的視覺深度，也就是 Zoom In(內推)及 Zoom Out(外拉)。



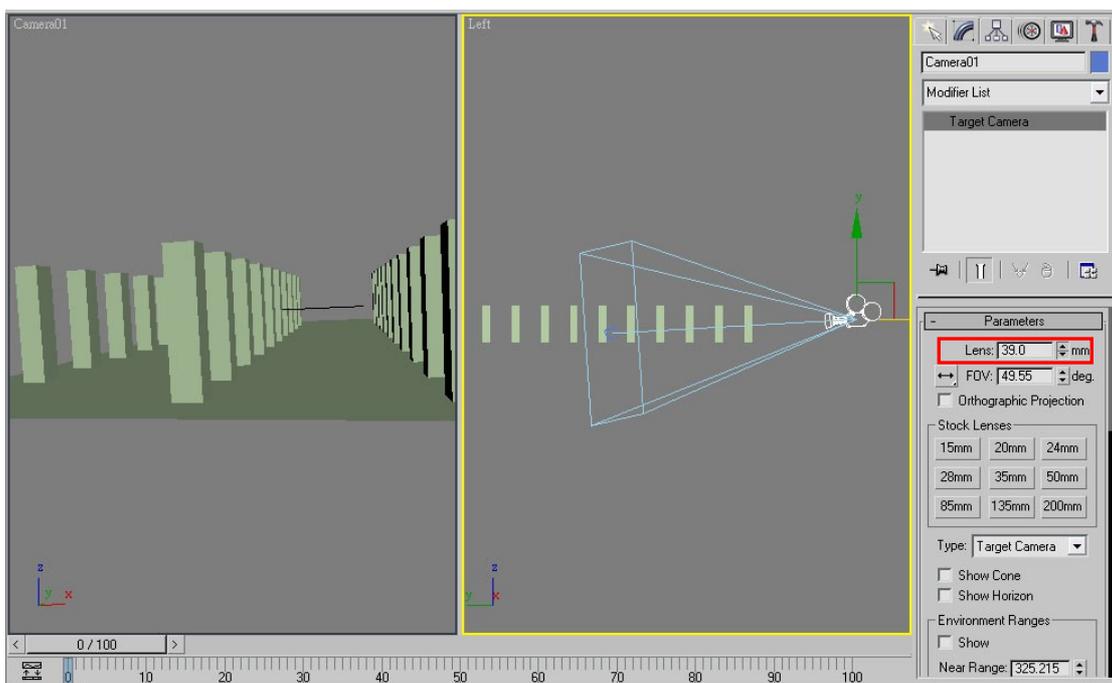
2. 選取攝影機到 Modify(編修)下調整參數，其中 Lens(鏡頭)與 FOV(現場)參數是相對變化的。從「Stock Lenses」中有預設數值可以選用。



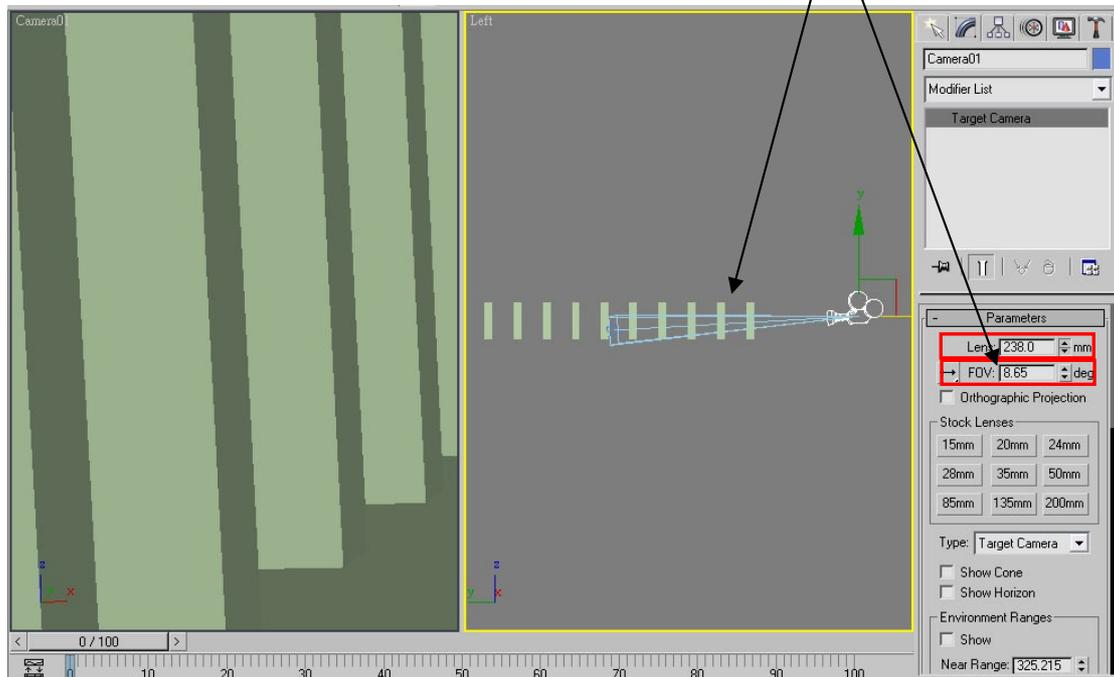
3. Lens(鏡頭)數值較小時，所看到的 FOV(現場)較深、廣，適合用在大畫面與豐富的場景時。



4. 當 Lens(鏡頭)數值在 35~50mm 間，是人類視線範圍，可以用在第一人稱看場景時。

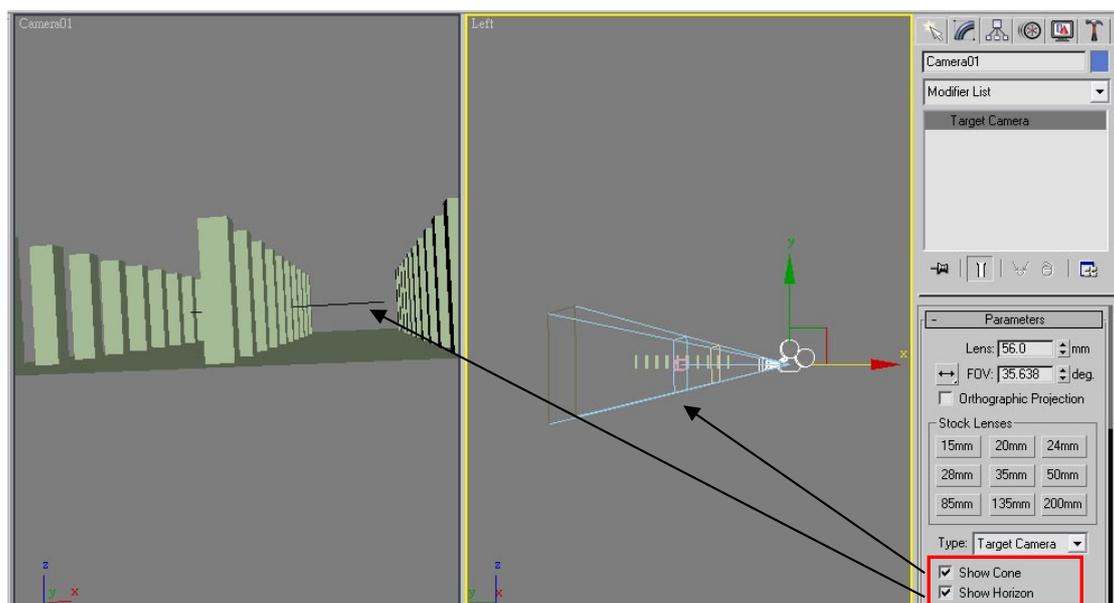


5. Lens 數值較大時，所看到的 FOV 範圍相對比較窄而淺，適合用在物體的特寫。

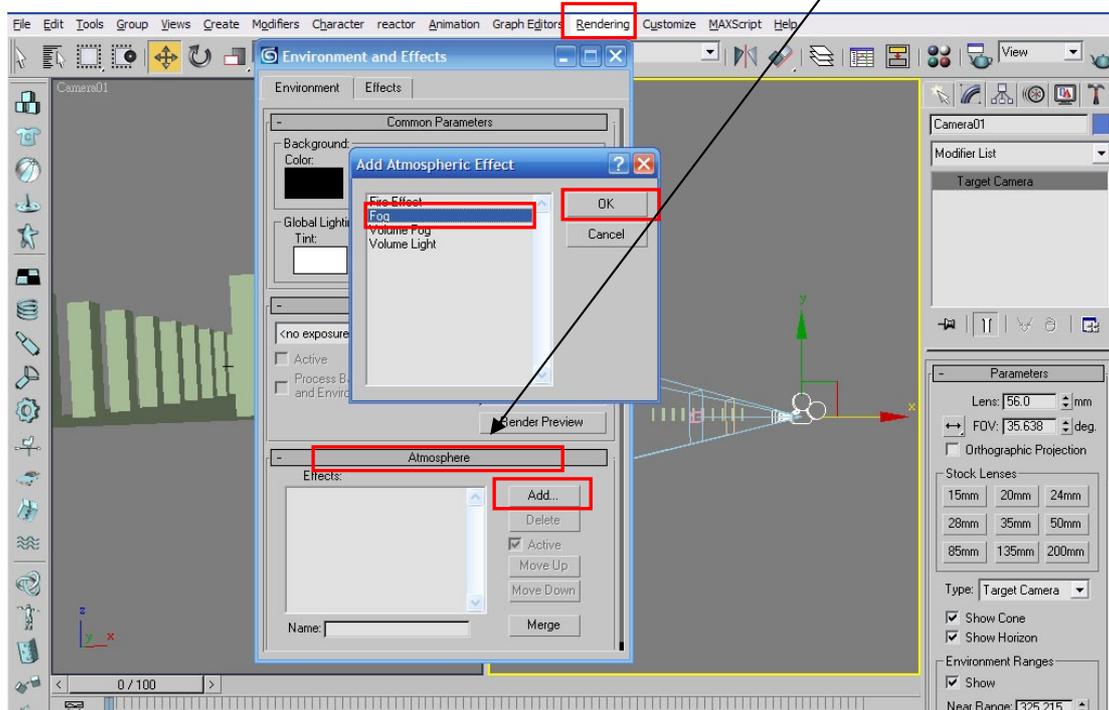


Layered(基準線)霧的設定

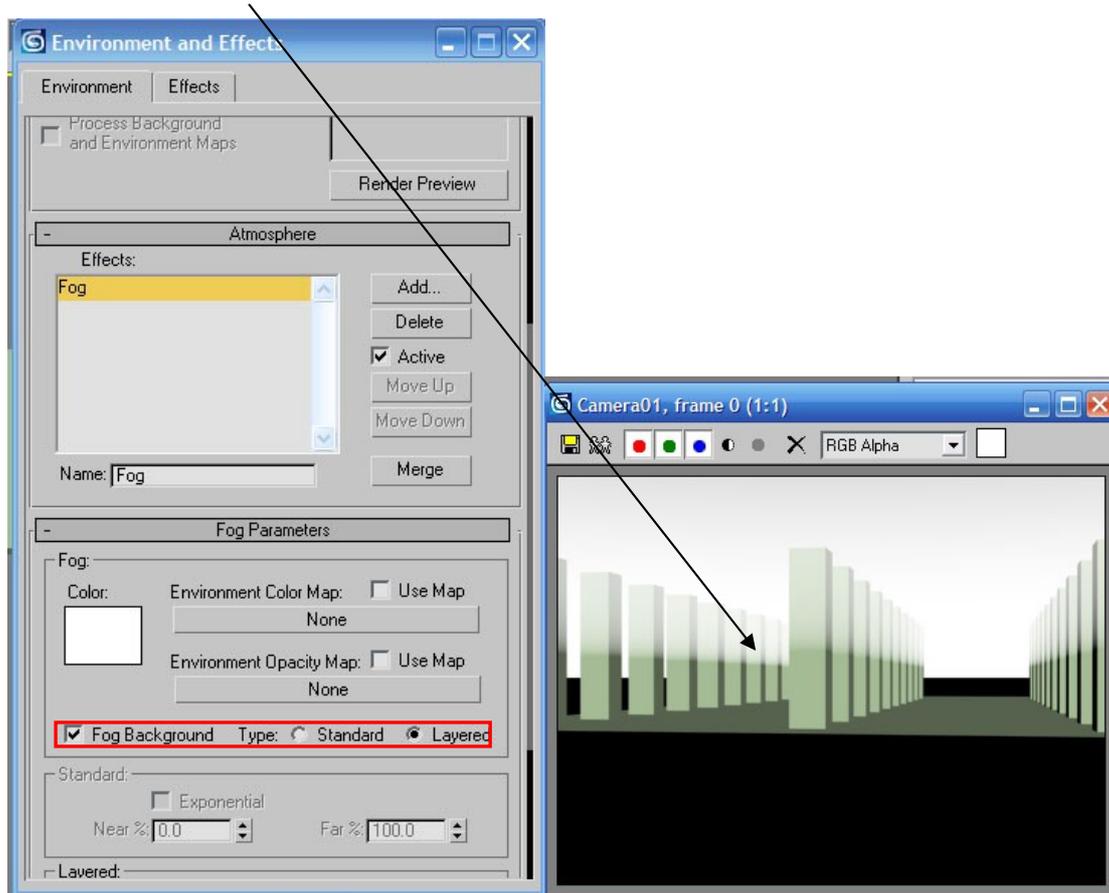
1. 若勾選 Show Cone(視場範圍)，在攝影機會顯現藍色框線；若勾選 Show Horizon(顯示水平線)，此線只會在 Camera 視圖顯示，為場景的水平座標軸，跟建立環境中的「Layered」霧有關。



2.執行「Rendering 彩現>Environment 環境」在 Atmosphere(大氣特效)項目按下 Add 加入 Fog(霧)，按 OK。

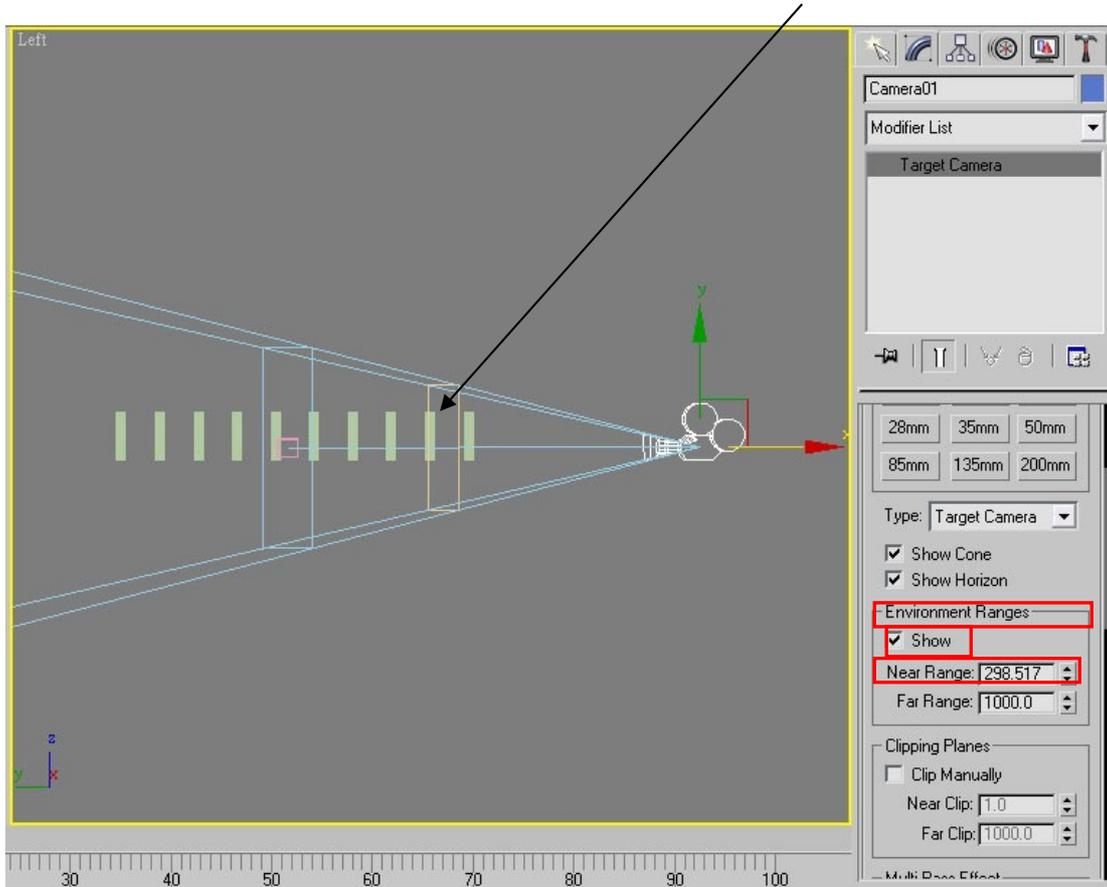


4.到「Fog Background 背景霧」勾選 Layered，再進行 Render，完成後會發現場景中水平線以上都產生薄霧。

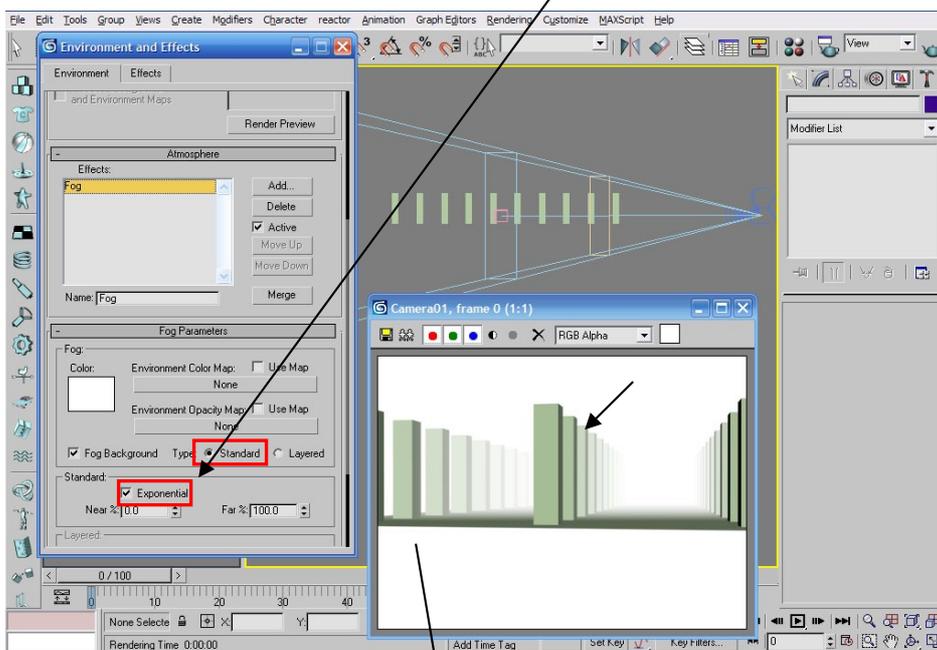


Standard(標準)霧的設定

1.在 Modify 下，對攝影機的 Environment Ranges(環境範圍)勾選 Show，其下有 Near(近程)與 Far(遠程)，調整近程數值，使淡黃色的線到第二排的位置。



2.開啟「Rendering 彩現>Environment 環境」面板，「Fog Background 背景霧」後面勾選「Standard」並勾選「Exponential 指數」完成後再 Render，會發現以近程為基準，之後才產生薄霧。

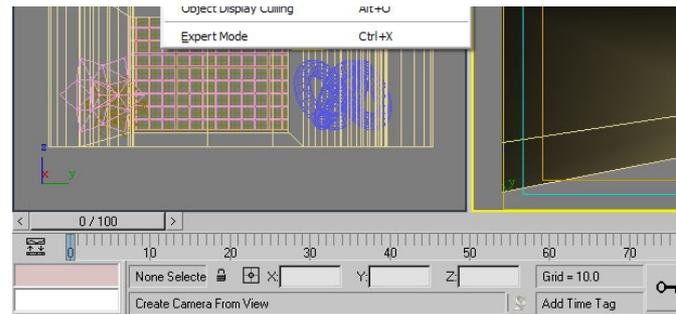


二、設定攝影機的視角

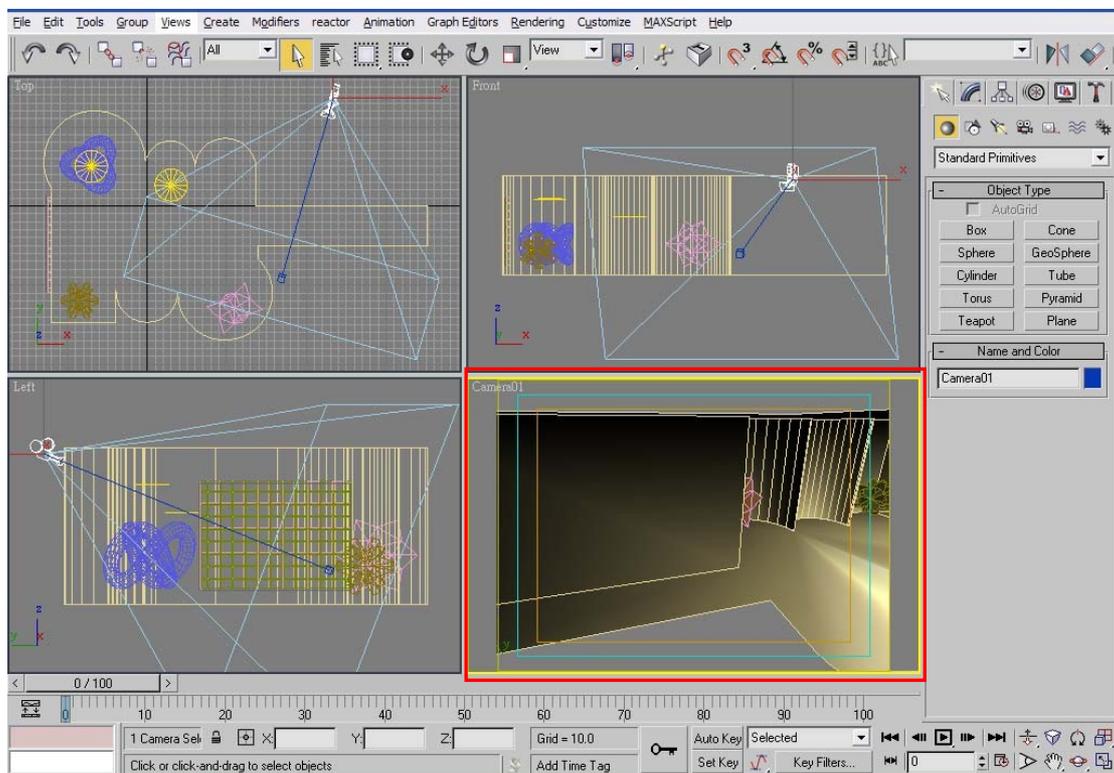
1.通常我們使用 Perspective 來檢視場景，選定好角度後，執行主選單「View 視



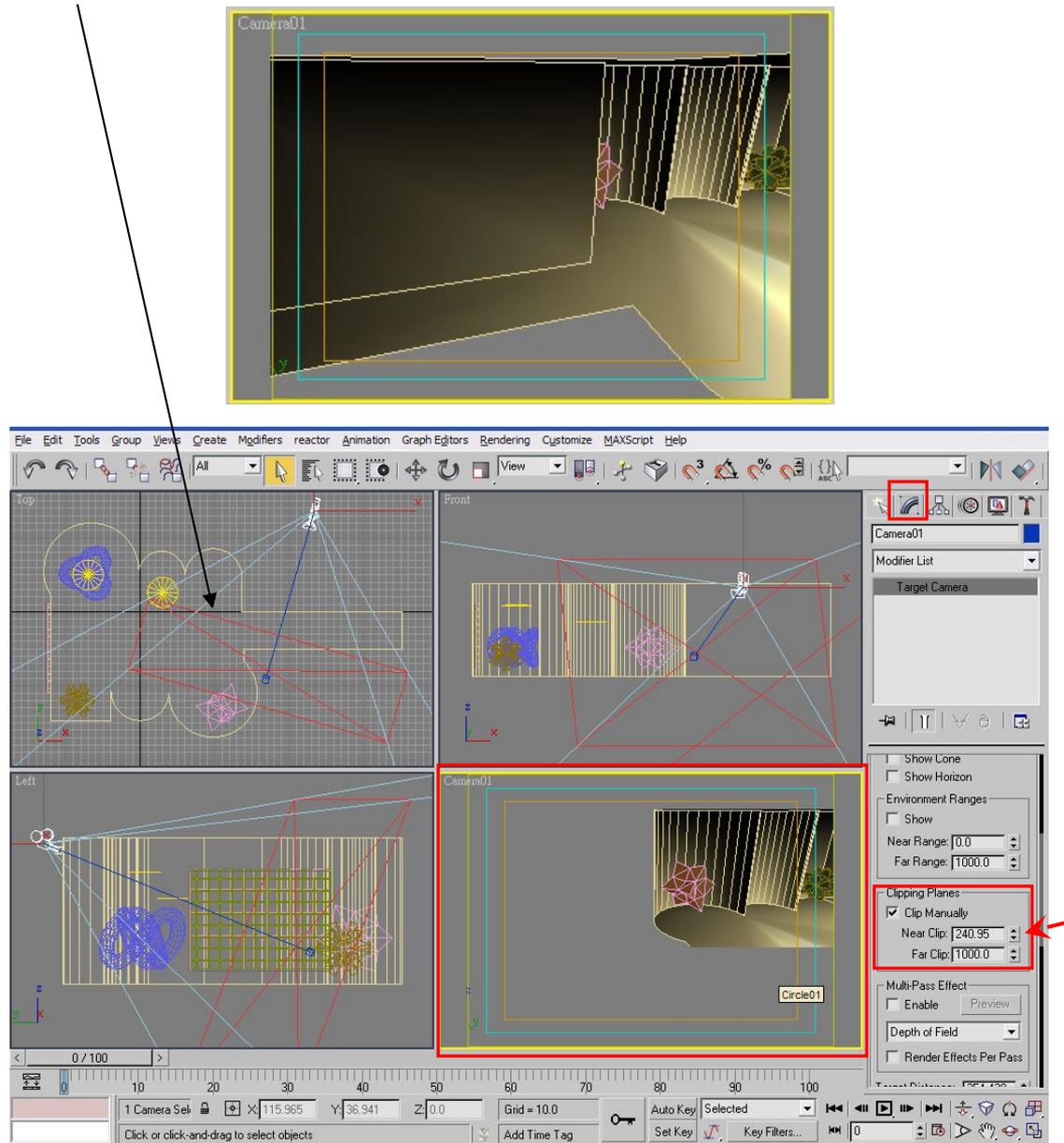
窗>Create Camera From View 從視窗建立攝影機」



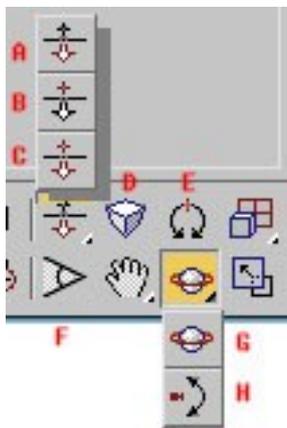
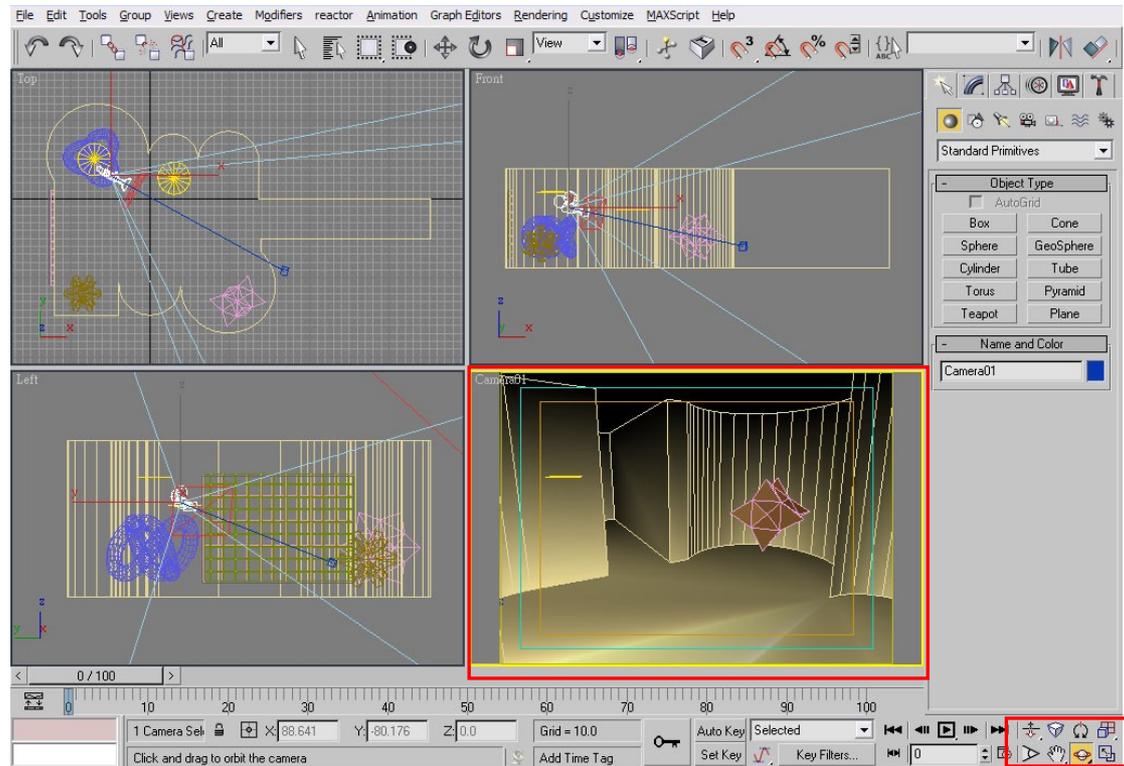
2.架好攝影機後，之後只要在場景中按鍵盤上的”C”，就可以切換到攝影機的視圖。



3. 有時候攝影機的架設位置在牆壁的前方，可以把 Modify 下的「Clipping Planes 裁切面」下的選項打勾，再修改「Near Clip 近程裁切」數值，使視窗中的紅色框移到牆壁後方；此時就可以看到牆後方的物件。



4.在攝影機的視圖中，若要對目前角度作編修；選定攝影視圖後，使用右下方的控制工具來調整。在調整過程中，攝影機的位置也會隨著畫面改變。



- A** Dolly Camera 移動攝影機
- B** Dolly Target 移動目標點
- C** Dolly Camera+ Target 移動攝影機和目標點
- D** Perspective 透視，將攝影機緩慢移動
- E** Roll Camera 旋轉攝影機 FOV 現場
- F** Field of View (FOV) Lens 和 FOV 數值微調
- G** Orbit Camera 旋轉攝影機位置
- H** Pan Camera 上下左右平移 FOV