

ANIMAZIONI TRIDIMENSIONALI

La versione aggiornata di **m.objects 4.5**, denominata **m_li2143**, contiene varie novità ma la più evidente è rappresentata dalla possibilità di creare **ANIMAZIONI TRIDIMENSIONALI**.

Nella **Finestra degli Strumenti** troviamo una nuova icona di color arancione, non presente nelle versioni precedenti, con la scritta **3D** al centro e accanto la scritta **3D Animation** (**Figura 1-a**).

Per attivare la funzione tridimensionale occorre trascinare l'icona **3D** sia sulla parte ascendente che sulla parte discendente della miniatura di una fotografia, come illustrato nella **Figura 1-b** analogamente a quanto facciamo per creare una zoomata.

Si creano così due pulsanti sulla miniatura, uno all'inizio e uno alla fine. Cliccando il **secondo pulsante** si apre un pannello denominato **3D-Animation Object**.

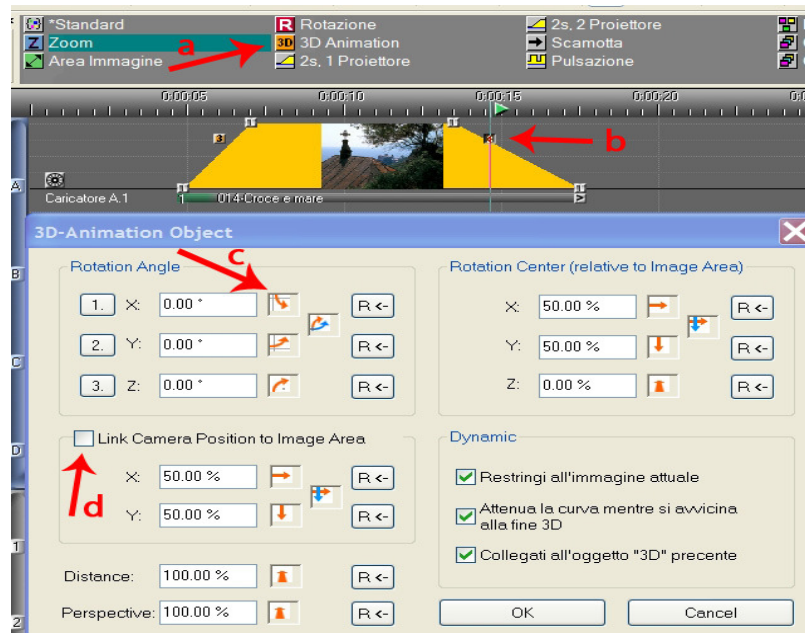


Fig. 1

Per capire e visualizzare in tempo reale le modifiche spaziali applicabili alla foto, è necessario mantenere aperta la **Finestra di Anteprima**.

Nel pannello notiamo subito un riquadro in alto a sinistra, denominato **Rotation Angle**. La **Freccia c** della **Figura 1** indica uno dei pulsanti su cui siete invitati ad agire. Portate il vostro mouse sul pulsante e, tenendo premuto il tasto sinistro, spostatelo verso l'alto o verso il basso a vostro piacere. Nella finestra di anteprima vedrete ruotare la foto su un piano orizzontale. Contemporaneamente i numeri nella finestrella cambieranno. Cliccando il pulsante **R** la modifica viene annullata.

Agendo sul secondo pulsante nello stesso modo e spostando il mouse questa volta *verso destra o verso sinistra*, la foto ruoterà su un piano verticale. Il terzo pulsante permetterà una rotazione di 360 gradi su un piano sagittale, attraverso un trascinamento verso l'alto o verso il basso.

Con il pulsante dotato di due frecce, una arancione e l'altra blu, si combinano le prime due rotazioni.

Potete tranquillamente esagerare lo spostamento del mouse, uscendo anche dallo schermo del computer, per ottenere effetti molto estremi.

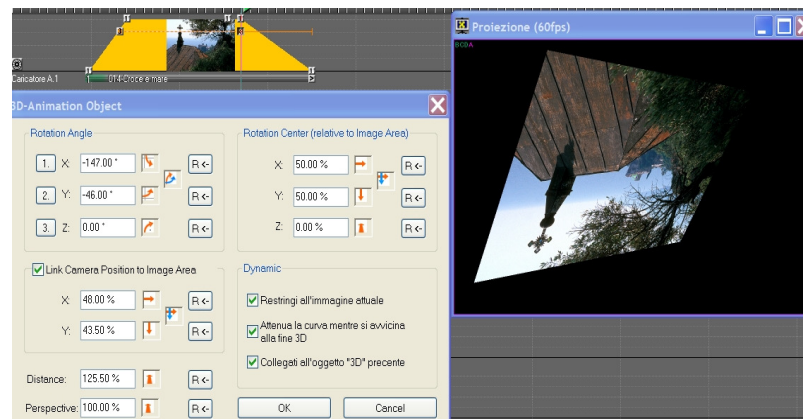


Fig. 2

La **Figura 2** propone un esempio di queste rotazioni, bene evidente nella *Finestra di Anteprima*, facendo scorrere il *locator* con il tasto *play* o con la barra spaziatrice.

Il riquadro in basso a sinistra, denominato ***Link Camera Position to Image Area*** deve essere attivato inserendo il *segno di spunta*. Verranno consentiti altri effetti dinamici che appariranno evidenti se saranno messi in combinazione con rotazioni create in precedenza nel riquadro ***Rotation Angle***.

Distance crea una zoomata.

Attenzione: per attivare le altre funzioni di questo riquadro dovrete aver impostato alcune delle funzioni di ***Rotation Angle***. Il pulsante corrispondente alla **X**, trascinato *verso destra o sinistra*, sposta la foto appunto in queste due direzioni. Il pulsante **Y** sposta la foto in *alto o in basso*. In pratica una specie di panoramica.

Perspective, ripeto, agisce efficacemente solo dopo aver attivato alcune delle funzioni di ***Rotation Angle***: trascinatelo in basso e vedrete forti deformazioni della vostra foto.

In alto a destra il riquadro denominato ***Rotation Center*** offre la possibilità di decentrare il perno delle rotazione che vogliamo realizzare. La foto quindi potrà ruotare su piani non più centrali, ma spostati dal centro.

Ma perché poi far ruotare la propria foto?

Questa novità del tridimensionale non mi entusiasma particolarmente. Per quanto mi riguarda, potrà diventare utile nei titoli, ma sono certo che autori dotati di fantasia e creatività sapranno trovare campi di applicazione interessanti.