

Animation des textures - matières - lumières

Les tutos précédents nous ont appris à manipuler la ligne de temps et l'enregistrement des images clés, il n'est pas nécessaire de répéter les mêmes choses dans celui-ci. Il suffit de vous faire découvrir à l'aide d'une animation les trois fonctions présentées.

La ligne de temps et l'enregistrement des images clés sont dans les éditeurs respectifs de ces fonctions, de la même manière que pour les terrains

Remarque

Le manuel est là pour vous expliquer comment choisir et régler les textures et les matières ainsi que de nombreux tutoriaux que vous pouvez trouver sur les forums, les explications qui suivent ne concernent donc que l'ANIMATION

Animation prise comme exemple : 15s

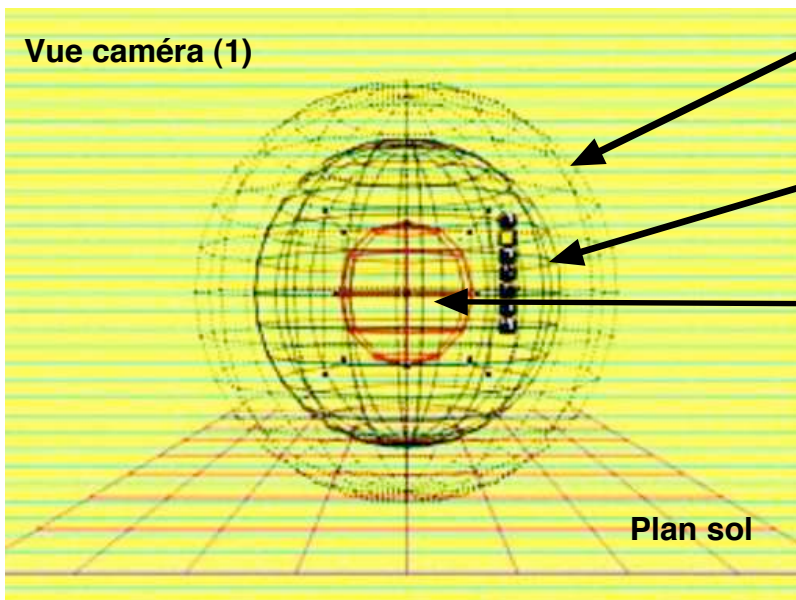
Deux sphères tournent l'une dans l'autre à contresens et sont illuminées de l'intérieur par une lumière diffuse. La sphère intérieure est porteuse de textures "image" qui s'animent en changeant progressivement. La sphère extérieure est porteuse d'une matière semi transparente nuageuse. La lumière diffuse est modulée en intensité afin de donner vie à l'ensemble.

Cette animation a été inspirée d'une image créée par notre amie Sweety et vous pouvez la trouver sur le Forum de 3DD, les textures images sont des fractales du même auteur visibles sur son site. L'utilisation de ces documents est faite avec son aimable autorisation MERCI Je me suis juste permis d'ajouter deux IPS (ImagePouloSamuse) pour le final

Le post sur 3DD



Le site de Sweetytrès beau !



- Sphère extérieure (nuage)
Rotation : 1/2 t sens anti horaire
- Sphère intérieure (textures)
Rotation : 1t et 3/4 sens horaire
- Lumière diffuse
Intensité : de 60 à 226 et - 49

Fichier Bryce 5 (.zip)



L'animation des sphères en rotation est faite sur la ligne de temps générale AVANT de placer les textures, elle est très simple, les sphères étant centrées, une image clé à T 0s pour chacune donne la position de départ, une image clé à T 15s donne la rotation (utilisez l'outil rotation, l'espace monde ou objet n'a pas d'importance)voilà c'est fait !
Passons aux textures "images"

Vous pourrez examiner l'effet final de caméra sur le fichier Bryce

Comme vous avez pu le lire dans le manuel il vous suffit de charger les images que vous désirez utiliser dans la bibliothèque d'images , chargez toutes celles que vous voulez essayer Il est possible que certaines soient à recadrer pour s'adapter au mieux à l'application "sphérique" utilisée dans cette animation , le résultat vous le dira ...! Une fois revenu dans l'éditeur de textures vous pouvez vous servir de ses réglages pour affiner votre travailcomme d'habitude , l'ensemble est enregistré dans l'image clé .



N'oubliez pas de noter vos réglages si vous en utilisez

Vous choisirez chacune de ces images dans l'éditeur de textures à chaque changement désiré au temps désiré . L'enregistrement d'une image clé sur la ligne de temps de l'éditeur fixera la nouvelle texture . Bryce passera progressivement d'une texture à l'autre au rythme des images clés .

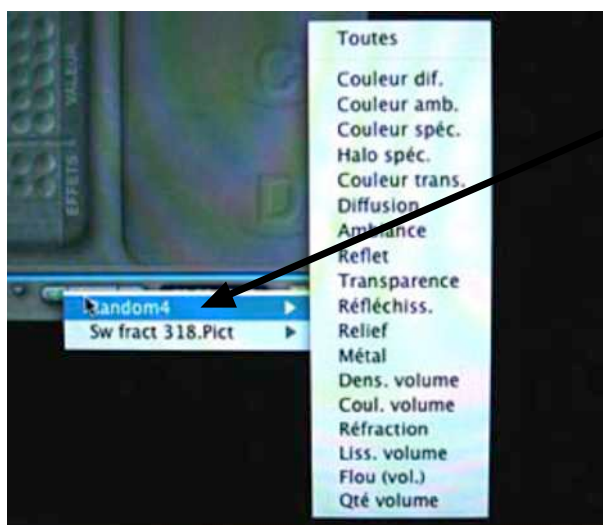
Remarque

Contrairement à l'éditeur de terrain qui garde en place la dernière image utilisée lorsque l'on explore les images clé , pour les textures "images" le choix d'une image clé affiche son image ce qui permet de modifier les réglages de celle ci ou SON CHOIX

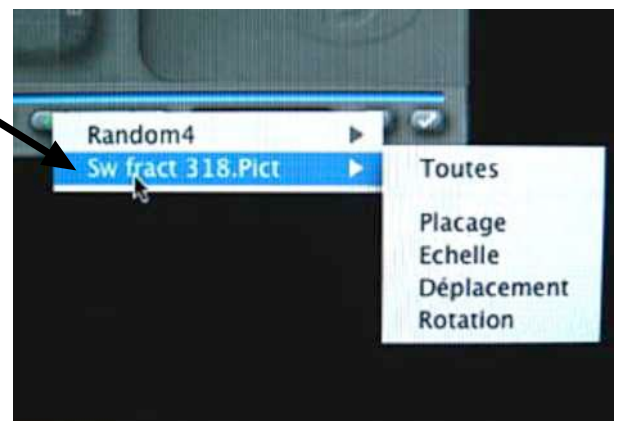
Choisissez l'image de départ en cliquant dessus dans la bibliothèque et revenez dans l'éditeur de texture , faites les corrections qui vous conviennent

Après avoir placé l'index temporel à T0, enregistrez l'image clé , elle comporte plusieurs volets qu'il faut enregistrer séparément , si vous êtes sûr de vos réglages utilisez "TOUTES" si vous faites une modification plus tard vous pouvez choisir la fonction à corriger .

Evitez de travailler en enregistrement automatique ...décochez cette fonction avant d'animer .



2 volets

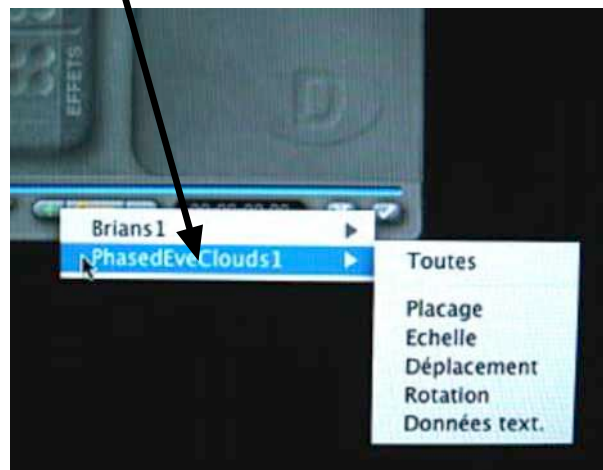
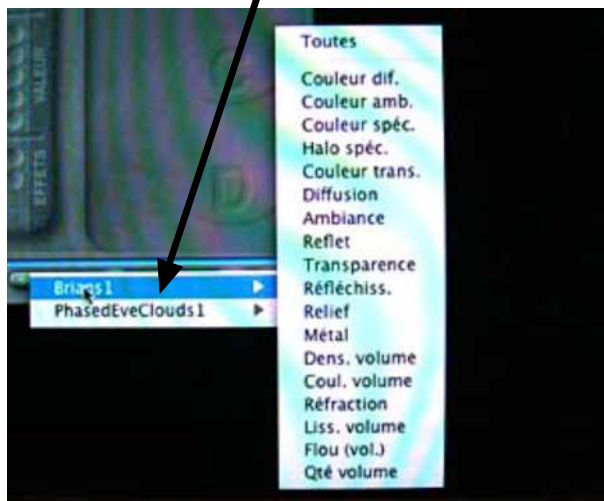


Avancez l'index temporel à T x ...changez l'image enregistrez une nouvelle image clé& & &simple !

Les images ont été changées à : 2s08 - 5s09 - 10s et 11s (la même pour la maintenir) - 12s -15s

La procédure est la même pour les matières et pour les lumières

Matière : Ligne de temps dans l'éditeur , 2 volets (parfois trois) à enregistrer



Pour l'animation qui nous intéresse il n'y a qu'une seule matière , donc image clé à T0 ici : PhasedEveClouds 1 , pour les réglages voir le fichier Bryce

Lumière : comme les autres éditeurs il possède sa ligne de temps

Pratiquement tous les réglages des différentes lumières sont enregistrables dans les images clé , la liste apparaît dans les menus d'enregistrement



Pour notre animation , les réglages sur la lumière diffuse placée au centre des deux sphères sont les suivants : (uniquement l'intensité)
T0s , 60 - T2s , 60 - T8s , 60 - T9s11 , 226 -
T 11s , - 49 - T 13s11 , - 49 - T 15s , 100

Liste des fonctions à l'ouverture des images clés

L'animation est terminée , vous pouvez la télécharger ici (Quiktime 7 H264) 500Ko



Ce tuto se termine , comme les procédures d'animation sont les mêmes pour le ciel il n'y aura pas de paragraphe particulier à ce sujet , vous pouvez expérimenter vous même les joies de l'atmosphère variable !

Prochaine exploration avant les cibles et liens Le STUDIO (le séquenceur) lieu de tous les réglages .

A vos souris et AMUSEZ VOUS bien

POULO

24 - 03 - 2006