

Animation avec Bryce 5 -----Niveau 6

Utilisation du séquenceur ----- le Studio ----

1

Le studio est le lieu prévu pour “Régler” les animations , c’est à dire ajuster la position des images clés sur la ligne de temps, les effacer , les copier , les synchroniser entre différentes fonctions & & et cela avec une grande simplicité . Toutes les images clés enregistrées sont visibles fonction par fonction , l’index temporel est en relation avec celui de la ligne de temps générale du plan de travail et ceux des éditeurs , vous pouvez donc passer des uns aux autres en conservant votre repérage dans le temps .

Nous avons vu que nous pouvions nous déplacer d’image clé en image clé pour UN objet sélectionné sur la ligne de temps générale en utilisant les flèches encadrant le déclencheur de lecture , mais cela ne nous renseigne pas sur la nature de la clé , position ? rotation ? & non plus sur leurs positions relatives (il peut y avoir plusieurs fonctions sur la même position de clé) Le Studio visualise tout cela et vous permet également de copier une ou un groupe d’images clés pour le reporter dans le temps , chose que vous ne pouvez pas faire sur la ligne de temps générale .

Le manuel explique assez bien toutes ces manoeuvres mais pas trop le rôle indispensable de l’utilisation du studio ... et ses avantages . Le mieux est de faire une animation et de l’utiliser comme démonstration .

Animation de démonstration : 10s + 2s de réserve = 12s



Pourquoi une réserve de 2s placée au début de l’animation ? c’est une sage précaution qui vous évitera bien des ennuis si vous apercevez qu’un élément de la scène manque à l’appel AVANT le démarrage ou si vous voulez décaler l’animation dans le temps pour des objets . Il n’est pas possible d’AJOUTER du temps AVANT T0 , par contre vous pouvez augmenter la durée de l’animation pour un maximum de 60s

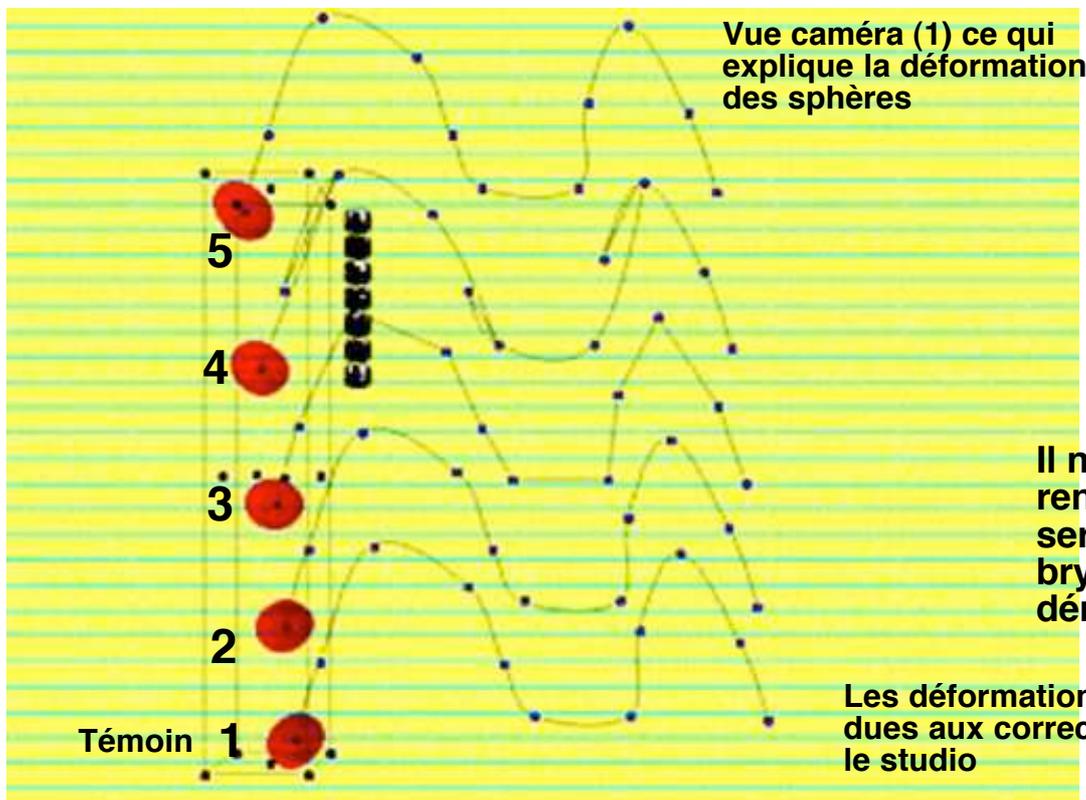
Ce menu vous permet de déterminer votre plage de travail , la lecture de l’animation ne se fait que dans la zone prévue ainsi que le rendu . (Fichier...Réglage de l’animation ...même endroit que pour afficher la durée)

Animation : trajectoire pour une sphère formée de 11 images clés espacées de 1s . Les quatre autres sphères ont la même trajectoire de base avant d’être modifiées (copier -coller)

Lorsque l’on fait un “copier coller” avec un objet le “collé” a toutes les caractéristiques de l’original , images clé comprises . Pour le placer ailleurs, puisqu’il est “collé “sur l’original , saisissez sa TRAJECTOIRE avec la sourisl’objet est mis en place dès que vous déplacez l’index temporel

Nous avons maintenant 5 sphères et trajectoires identiques , nous gardons la 1 comme témoin et nous allons nous servir des quatre autres pour travailler dans le studio à la modification de leur comportement simplement en déplaçant et en copiant les images clés présentes sur le séquenceur .

Pour cet apprentissage seule la fonction “POSITION” est utilisée , le principe de travail est le même pour toutes les autres fonctions . Le détail de l’utilisation des lignes de temps , ouverture , hiérarchie & est à lire dans le manuel .



Vue caméra (1) ce qui explique la déformation des sphères

Chargez ici le Fichier Bryce5 en .zip



Il n'y a pas d'animation rendue pour ce tuto servez vous du fichier bryce pour suivre la démonstration.

Les déformations des trajectoires sont dues aux corrections apportées dans le studio

Ouvrez le studio ...ici



Sphère 1 "témoin"

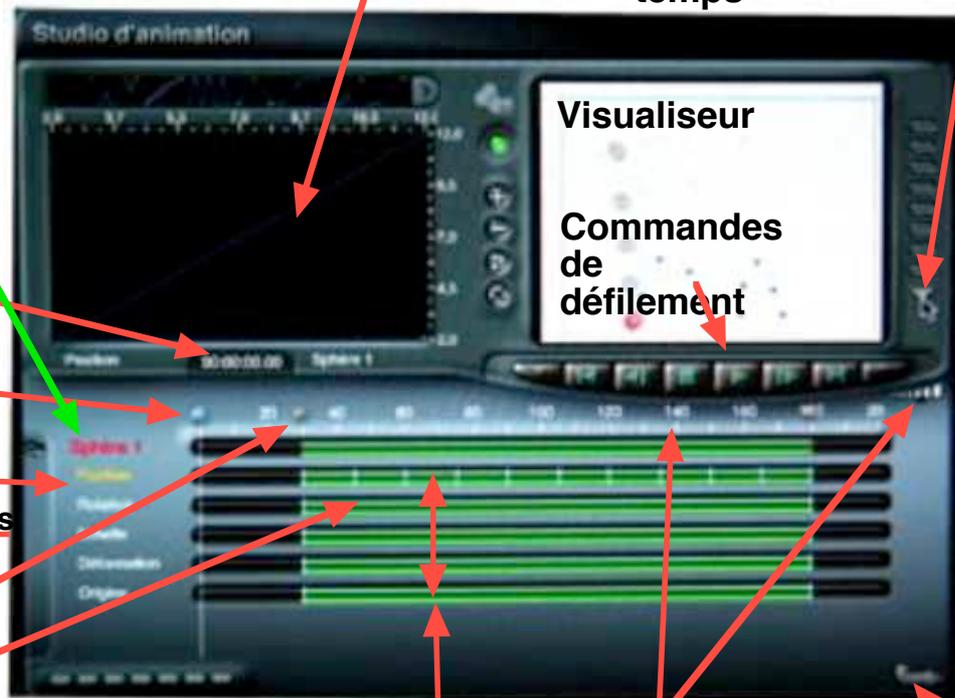
Vous devez la sélectionner sur le plan de travail avant l'ouverture du studio Cliquez dessus pour ouvrir la hiérarchie

Ajustement temporel (voir tuto)

Menu des lignes de temps

Compteur de l'index

Index temporel Se déplace à la souris et avec la lecture



Visualiseur
Commandes de défilement

Fonctions

1 ligne de temps par fonctions

Index de la zone de travail

Images clés

La première et la dernière ont été enregistrées avec "TOUTES" ce qui explique pourquoi toutes les fonctions possèdent une clé . Les autres clés ne sont que sur "position"

Echelle de visualisation

Retour au plan de travail

Lignes de temps

Le décor est planté , pour connaître la fonction de tous les autres petits boutons , mémorisation , vues du visualiseur , ouvrez votre manuel

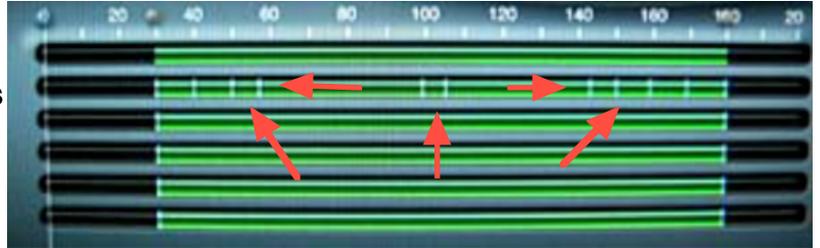
Rappel :

Un clic maintenu sur une barette (image clé) permet de la déplacer sur la ligne de temps
Un clic simple la sélectionne et "retour" l'efface (attention !)
Commande (control) clic fait une copie que l'on peut déplacer
Vous pouvez sélectionner un groupe complet sur plusieurs lignes de temps et le déplacer de même pour la copie ou l'effacement .

Sphère 2

Les clés ont été déplacées vers le début et vers la fin en conservant juste deux clés au milieu de la durée .

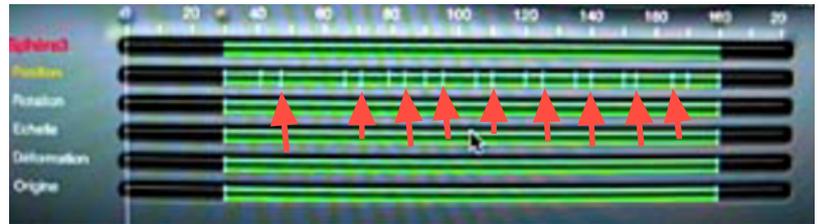
Résultat ...accélération ...ralentissement et accélération . La position a changé au cours du temps par rapport au témoin



Sphère 3

Une copie a été faite pour chaque clé et décalée sur le côté

Résultat la sphère s'arrête un instant sur chacune des anciennes positions .
Il n'y a plus de courbe de Bezier



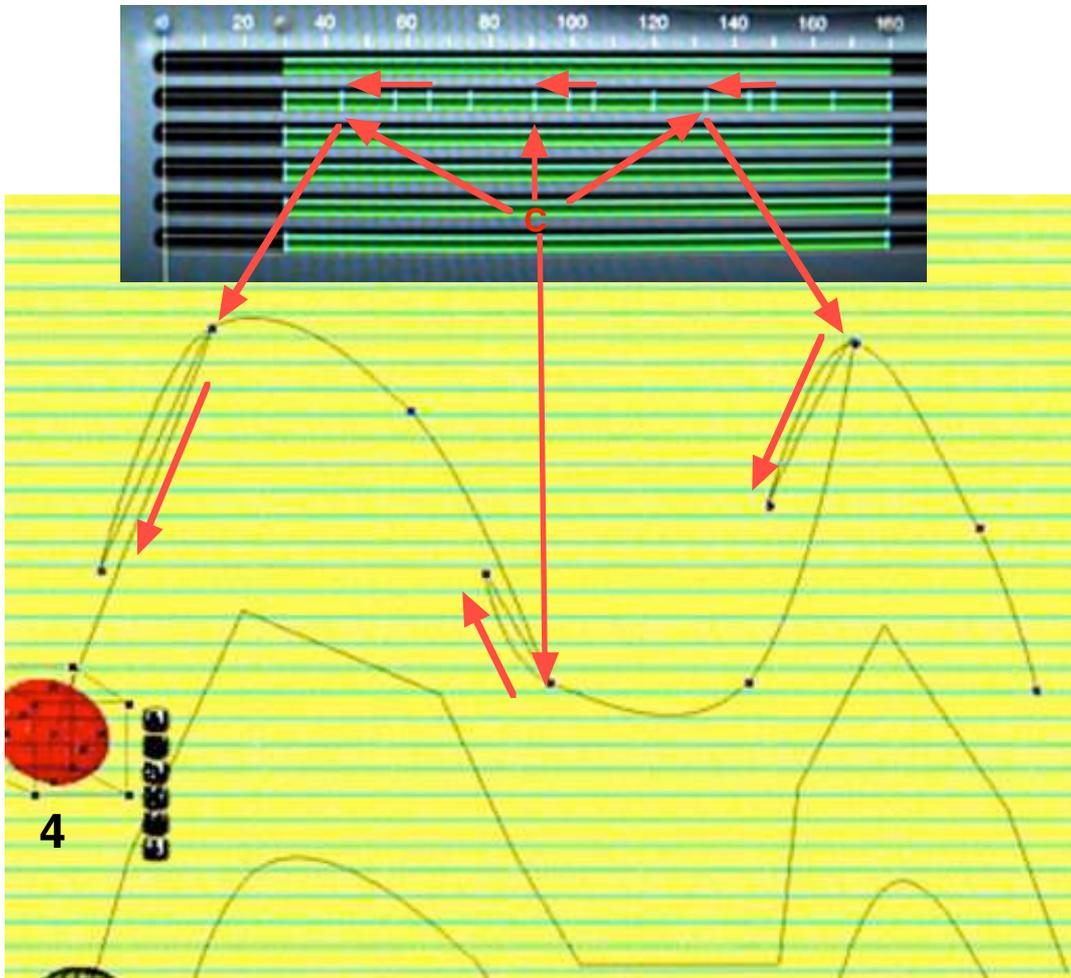
Sphère 4

Un peu plus compliqué

Des clés ont été copiées et décallées de telle façon que la sphère revient en arrière et repart sur sa trajectoire (C indique une copie)

Voir l'action sur le fichier Bryce

Efficace et simple



4

Sphère 5

Toutes les clés de la "position" ont été sélectionnées et déplacées vers T 1s . La sphère 5 commencera à se déplacer avant toutes les autres .

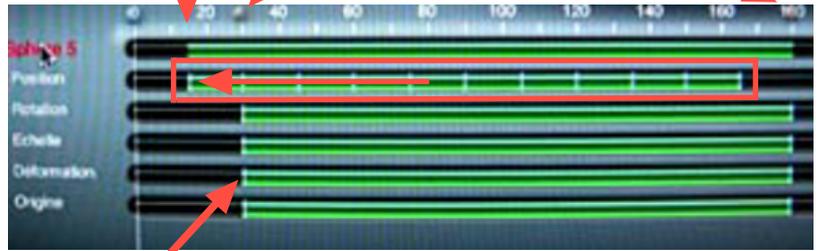
Si vous conservez la position de l'index de la zone de travail à T 2s , le rendu ne commencera qu'à cet instant , et la sphère 5 sera déjà sur la clé 2 .

Pour la voir se déplacer depuis sa clé 1 il vous faut déplacer cet index à T 1s
L'animation passe à 11s .

Index temporel

1s

Index zone de travail



Les autres fonctions n'ont pas bougé , vous pouvez tout déplacer en sélectionnant tout le paquet

On voit ici l'intérêt de garder une "réserve " de temps au début de l'animation , sans cette disposition il faudrait déplacer les images clés de toutes les autres sphères

Vous devez savoir :

Lorsque vous "copiez" , vous ne pouvez pas déplacer votre copie sur une autre ligne de temps que celle de l'objet . Si vous placez votre copie à la suite de l'original pour faire un cycle par exemple , la durée de l'animation peut être changée et vous devez déplacer l'index final de la zone de travail ainsi que la détermination de cette durée dans le menu "Réglage de l'animation" pour que cette modification soit lue et "Rendue" .

Avec un "copier-coller " vous pouvez utiliser la fonction de conversion des objets pour changer d'objet (dans le choix de Bryce) et garder la trajectoire et les images clés .

Certains déplacements de clé des éditeurs , comme celle de changement de terrain (niveau 4) ne sont pas acceptés et bloquent Bryce , je ne les ai pas tous testésa voir .

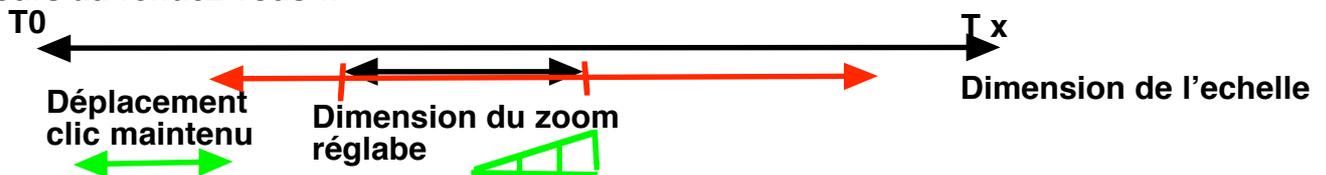
Vous ne pouvez pas enregistrer une image clé dans le studio vous devez retourner sur le plan de travail ou dans un éditeur pour le faire

On peut regretter que le séquenceur ne possède pas plus de lignes de temps disponibles à la visualisation . Servez vous de l'index temporel pour vous repérer entre les différents objets.
En refermant les "hiérarchies" vous gagnerez de la place

L'ascenseur des lignes de temps est trop "rapide"servez vous des flèches de votre clavier

Le réglage de l'échelle des graduations temporelles n'est pas très pratique , il vous oblige à une petite gymnastique pour tout visualiser . En cliquant maintenu sur cette échelle vous pouvez la déplacer et en jouant sur le menu de réglage modifier sa dimension .

En fait vous zoomez sur l'échelle et déplacez la position de votre zoom ce qui fait que T0 n'est pas toujours au rendez vous !!



Ce tuto est terminé , je souhaite qu'il vous ait fait découvrir les possibilités du travail dans le studio . Pour compléter vos connaissances et figoler vos animations il ne vous reste plus qu'à étudier le tuto sur l'Ajustement temporel , amortissement des mouvements , variation de vitesse & & &

A vos souris et amusez vous bien

Le menu "conversion" est ici :



Poulo

26/03/2006