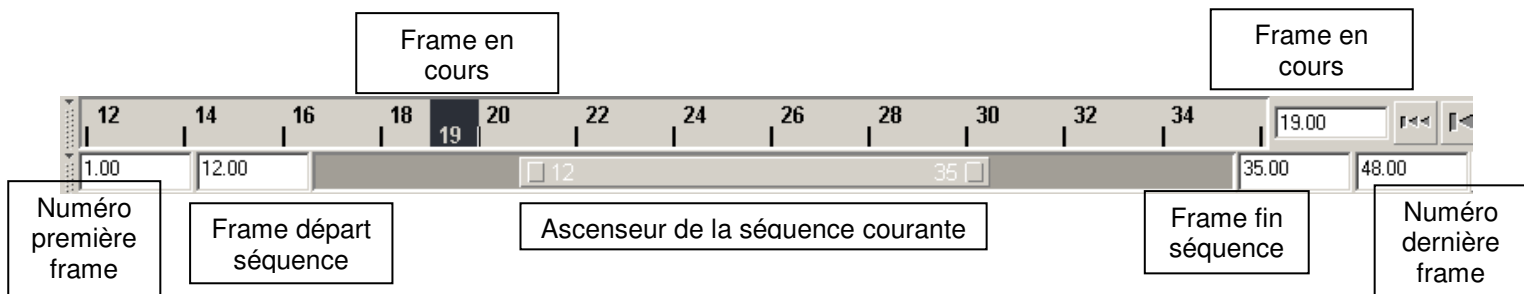


Animation & Time Slider

Nous proposons une rapide introduction aux principes de base de l'animation et à la gestion des différents plans. A la fin de cette fiche, vous serez capable d'animer un objet et de visualiser une vidéo de cette animation à l'écran.

TIME SLIDER

Il s'agit de l'interface se trouvant en bas de l'application :

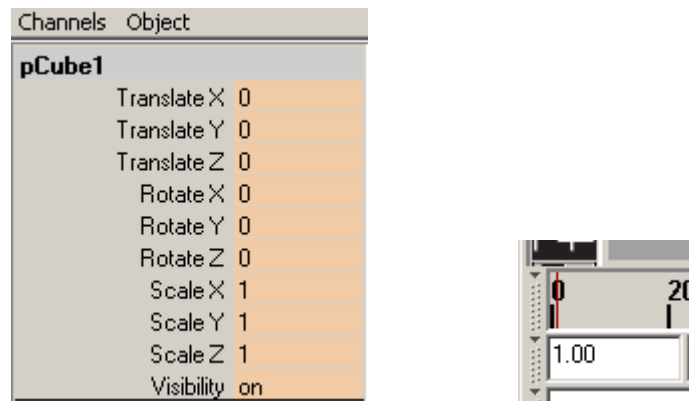


Une vidéo est une suite d'images s'affichant les unes après les autres. Chaque image peut aussi être appelée plan ou frame suivant le langage utilisé. Que signifient ces chiffres dans le Time Slider ? Pas de panique, c'est assez simple. L'interface vous informe que la première frame de votre projet est numérotée 1 et que la dernière est numérotée 48. Cela fait un total de 48 frames pour cette vidéo. Avec une vitesse de 24 frames par seconde, votre projet dure donc 2 secondes. Dans ce projet est actuellement sélectionnée une séquence commençant à la frame 12 jusqu'à la frame 35. Si l'on déclenche une lecture en appuyant sur le bouton PLAY à droite, c'est cette séquence qui sera jouée et non la vidéo en entier. Les vues 3D sont en train d'afficher la frame 19 marquée en noir sur la partie haute. Vous pouvez cliquer sur la partie haute pour changer la frame en cours, vous pouvez aussi déplacer l'ascenseur horizontal pour changer la séquence à afficher. Si vous voulez visionner votre animation en entier, n'oubliez pas que la séquence doit sélectionner l'ensemble des frames présentes. Pour une animation de 10 secondes, il nous faut 240 frames à disposition. Pour cela, rentrez directement 240 dans la case en bas à droite et faites en sorte que la séquence sélectionnée aille de la frame 1 à la frame 240 pour pouvoir visualiser votre vidéo en entier.

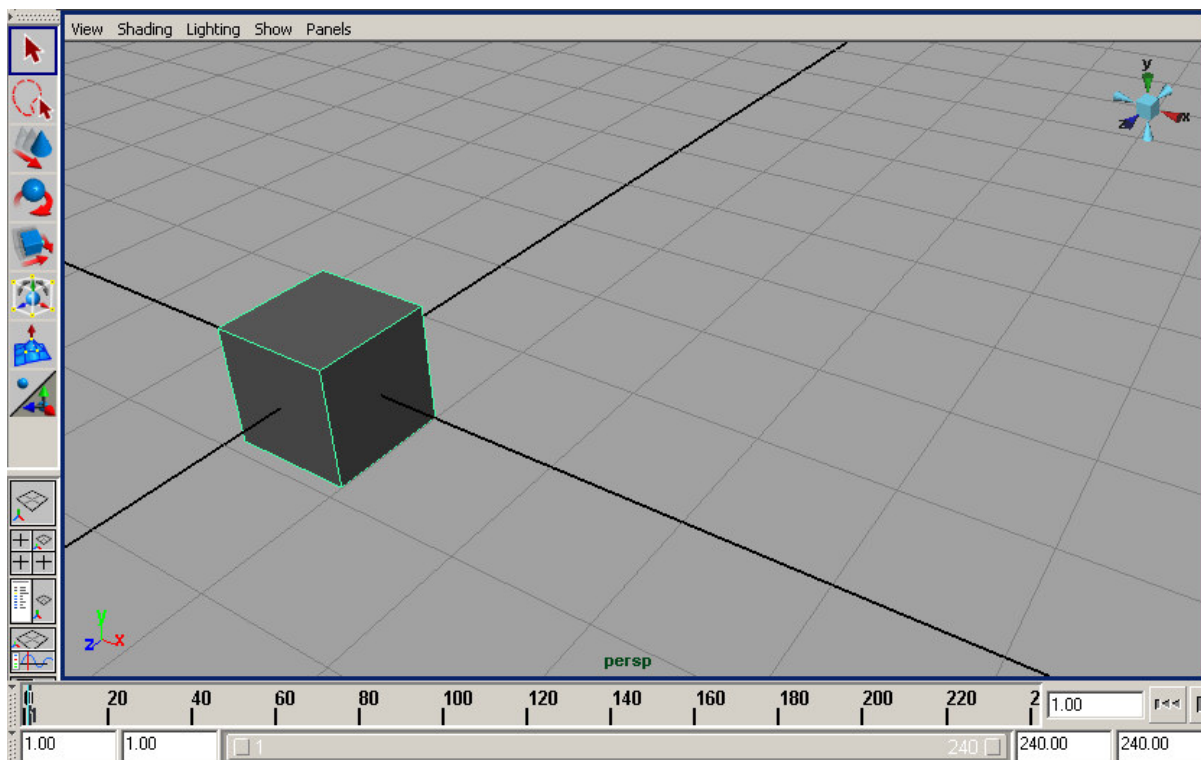
ANIMATION

Placez vous à la frame 1, créez un cube, passez en mode objet (F8) et sélectionnez le. En appuyant sur la touche « S », cela a pour effet de verrouiller l'ensemble des paramètres du cube à ce plan là. Cela signifie qu'ils sont verrouillés, c'est à dire que

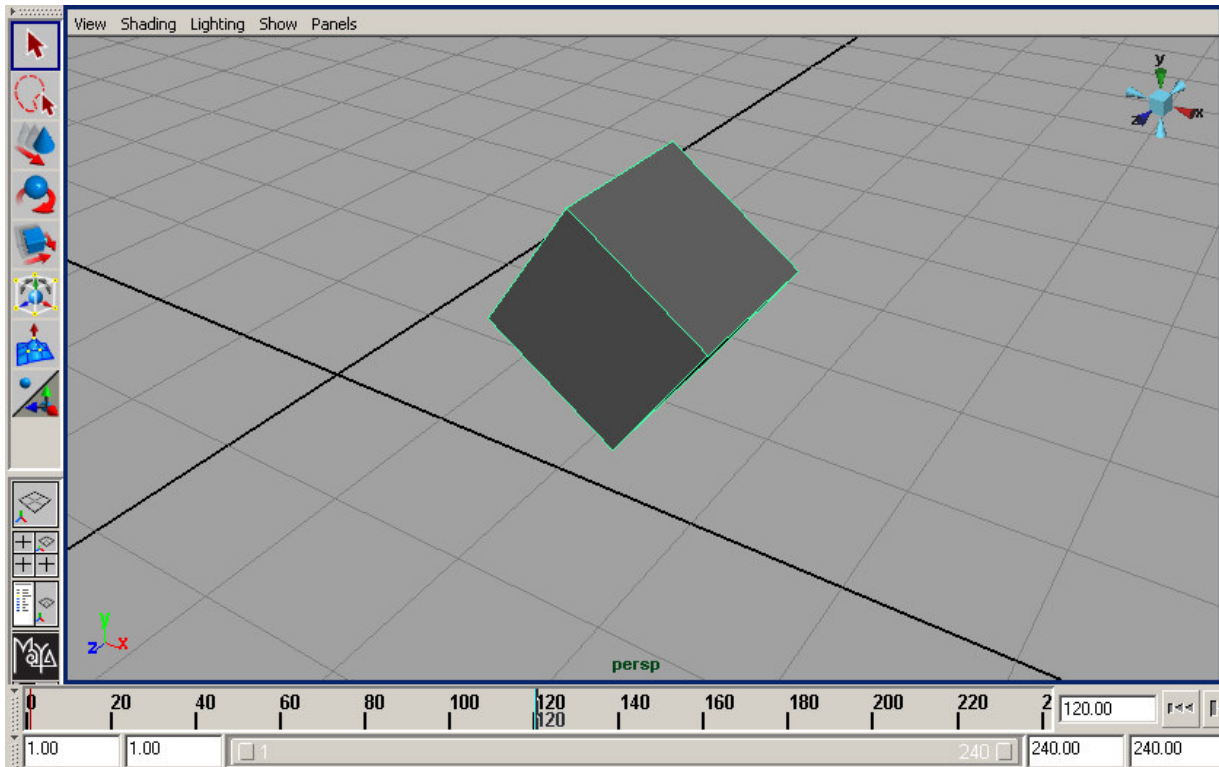
quelque soit la position du cube dans les autres plans, au plan 1, les paramètres seront forcément cela. Ouvrez la Channel Box et regardez son apparence :



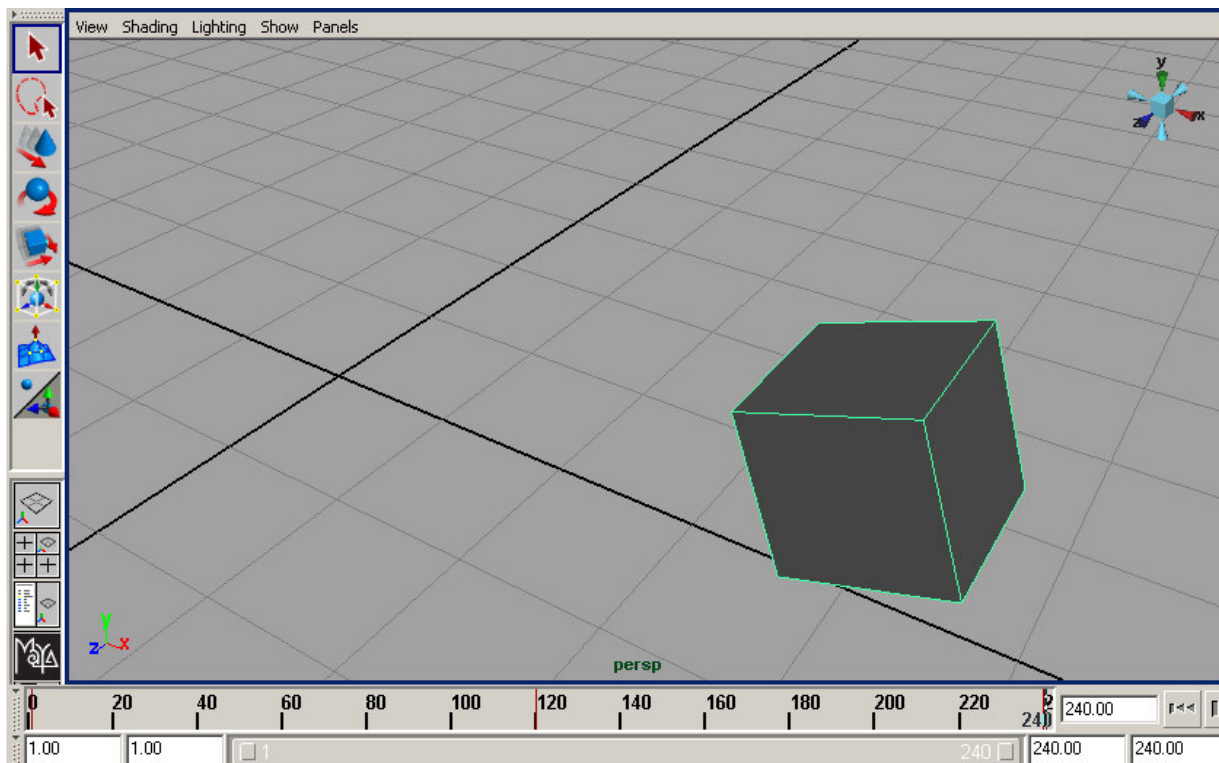
Les paramètres sont devenus orangés, cela sous-entend qu'ils interviennent dans une animation, leurs valeurs changent en fonction de la frame active. En jetant un coup d'œil dans le coin du Time Slider, vous vous apercevrez qu'un marqueur rouge a été positionné. Il peut être bleu s'il s'agit de la frame active. Il signifie qu'un verrouillage sur votre cube est actif à ce plan là. Si vous désélectionnez le cube, le marqueur disparaît. Si vous sélectionnez à nouveau votre cube, tous les marqueurs associés apparaissent. Mettez vous au plan 120 d'abord. Ensuite, positionnez votre cube ailleurs dans l'espace, faites le tourner avec l'outil rotation et effectuez un deuxième verrouillage. Vérifiez qu'un marqueur rouge supplémentaire a été positionné. Recommencez cette manipulation pour le dernier plan.



Verrouillage au plan 1



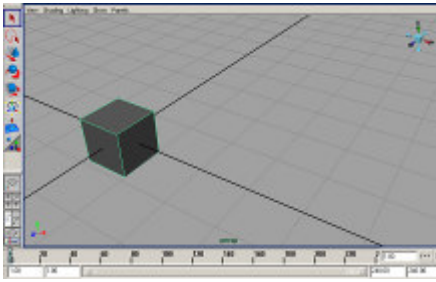
Verrouillage au plan 120



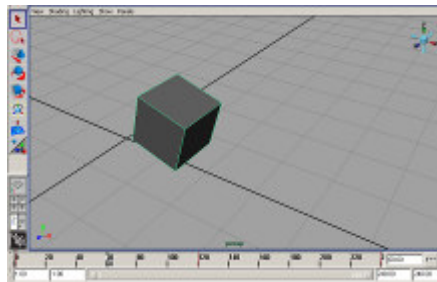
Verrouillage au plan 240

Maintenant, allez au plan 60, et examinez la position de votre cube par rapport à celles que vous lui aviez fixées aux plans 1 et 120. Vous allez vous apercevoir que ces paramètres correspondent à une interpolation entre ces deux positions. L'interpolation étant linéaire par rapport au temps, vous aurez à la frame 60, grosso

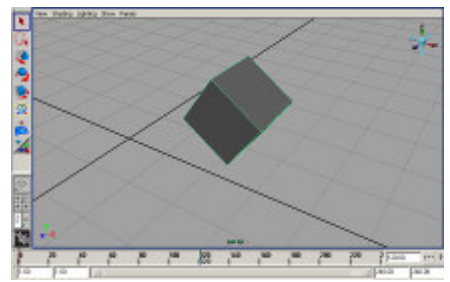
modo, une moyenne entre les valeurs des paramètres du cube à la frame 1 et des valeurs à la frame 120.



Plan 1 (fixé)



Plan 60 (interpolé)



Plan 120 (fixé)

pCube1	
Translate X	0
Translate Y	0
Translate Z	0
Rotate X	0
Rotate Y	0
Rotate Z	0
Scale X	1
Scale Y	1
Scale Z	1
Visibility	on

pCube1	
Translate X	1.388
Translate Y	0.864
Translate Z	0
Rotate X	0
Rotate Y	0
Rotate Z	-17.303
Scale X	1
Scale Y	1
Scale Z	1
Visibility	on

pCube1	
Translate X	2.65
Translate Y	1.5
Translate Z	0
Rotate X	0
Rotate Y	0
Rotate Z	-35
Scale X	1
Scale Y	1
Scale Z	1
Visibility	on

Valeurs interpolées

Vous pouvez visualiser toute votre animation en cliquant sur le bouton PLAY en bas à droite. Un moyen simple pour visualiser une sorte de petite vidéo de votre séquence est de demander un PlayBlast à partir de Menu > Windows. Cet outil a l'avantage d'être pratique et rapide. Ses options sont simples et claires. N'en attendez pas une grande qualité. Un fichier AVI sera généré rapidement puis mis en lecture dans le programme par défaut :

