

Les tutoriaux vidéo réalisées par Fredo6 sont des présentations graduelles du plugin ANIMATOR Beta

Lien Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=A1ilFKoU8kw>

## A - Les grands principes : en rouge

Le **modèle** qui devra être animé sera constitué de groupes et de composants.

Sera préférable de nommer chacun de ces objets avec nom pertinent.

Des mouvements basiques seront appliqués aux objets ( groupes , sous –groupes , composants ) .

Les calques sont utilisables.

Les mouvements sont paramétriques.



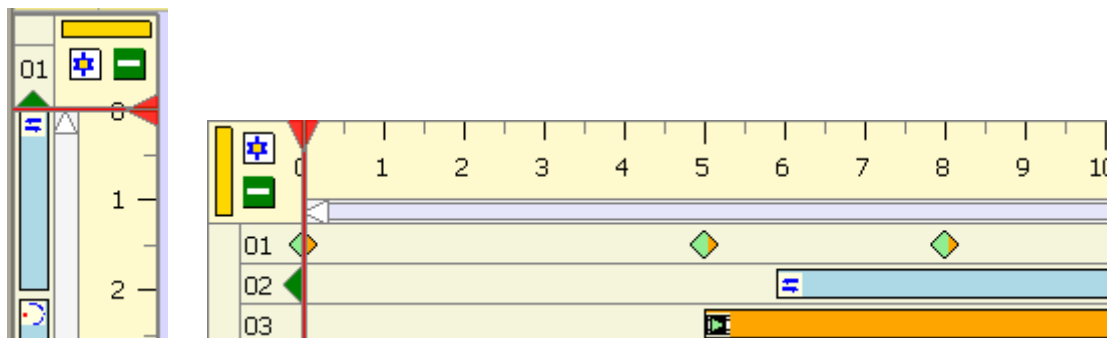
Les **mouvements possibles** sont :

- Des translations
- Des vissages ( translation + rotation simultanés )
- Des rotations globales ( tous les objets tourneront autour d'un axe )
- Des rotations unitaires ( chaque objet pivotera autour de son axe )
- Des changement d'échelles
- Des explosions



Les mouvements créés pourront être modifiés , inversés , réutilisés , groupés ( groupe = clip )

La suite des mouvements sera affichée chronologiquement dans un arbre éditable ( **timeline** ).



Des vues « **camera** » pourront être créés tout au long de l'animation .



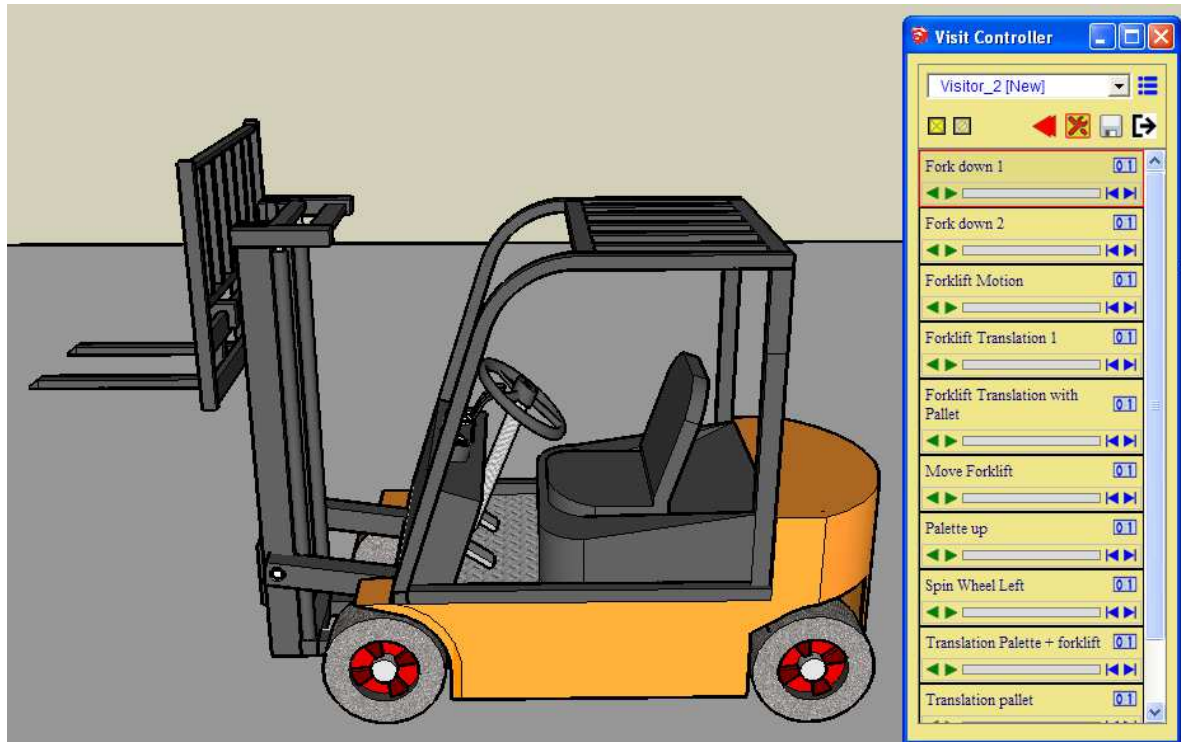
Des transitions ( interpolations - **easing** ) pourront être appliquées aux mouvements pour rendre les déplacements non linéaires .

Des **vidéos** pourront être générées .

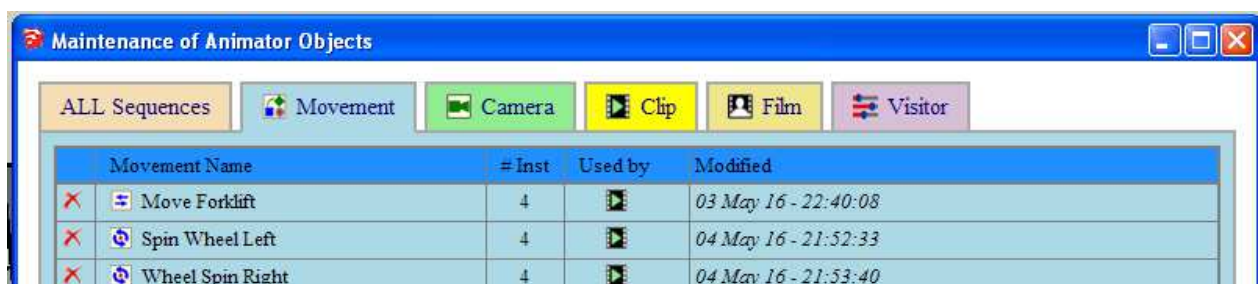
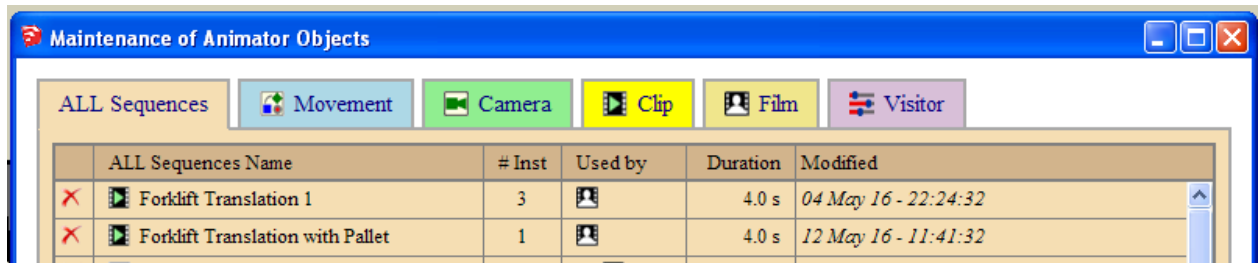
(Un programme Open source de génération de vidéo pourra être chargé ( FFmpeg. ) )



La fonction « Visit controller » permet de tester chaque mouvement



L'application « maintenance » permet de lister tous les mouvements , camera , clip ...



## **B - Les tutoriaux en vidéo de Fredo6**

### **vidéo 1 - La préparation du modèle**

- 00.00 arborescence du modèle – groupes - composants – renommage
- 01.52 sauvegarde des positions originales - récupération
- 02 43 calques – affectations des objets aux calques  
sauvegarde du modèle préparé .

### **vidéo 2 - Création de la 1ere animation**

- 00.15 positionnement de la « timeline » sur l'écran
  
- 00 32 création du 1<sup>er</sup> mouvement – choix des axes – saisie au clavier – modification de la durée du mouvement - lancement de l'animation – animation au curseur - sauvegarde du mouvement
  
- 00 12 sauvegarde du modèle paramétré .
  
- 00 39 paramétrage sauvegarde automatique
  
- 03 08 modification d'un mouvement ( easing , durée , placement , nom )
  
- 04 15 création d'un mouvement de rotation combiné ( exemple avec roues du chariot )
  
- 07 30 groupement des mouvements ( Clip = groupement de mouvements )  
modification durée du clip
  
- 08 39 modification de la transition ( easing )
  
- 09 32 animation d'un mouvement ( dans son contexte )
  
- 10 37 animation de mouvements ( groupement temporaire de plusieurs mouvements )

### **vidéo 3 - 1ere animation – suite**

- 0026 ajouts de mouvements supplémentaires
  
- 01 42 sortie temporaire du programme pour accès aux fonctions natives SKETCHUP
  
- 02 52 ajout d'un clip ( groupe de mouvements )
  
- 03 10 ajustement des positions avec Dim Factor – touches Ctrl et Shift
  
- 03 30 mise au point des enchaînements
  
- 04 40 ajout d'un clip – modification en mode « unique » – ajout d'un nouveau mouvement dans le clip – ajustements divers
  
- 11 57 réutilisation d'un mouvement – inversion du sens
  
- 17 34 vérification générale
  
- 16 33 renommage du film
  
- 18 59 animation inverse

## **vidéo 4 - ajout de caméra**

00 28 ajout d'une nouvelle «caméra » – capture – positionnement sur la timeline

01 54 ajout de nouvelles « caméra » ( option vue courante )

08 53 Fade-out ( transition entre vue « caméra » )

1035 Vue caméra

11 26 Utilisation des filtres lors du visionnage en mode caméra