

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

Lien sur le forum et sous forum :

<http://sketchucation.com/forums/viewtopic.php?f=323&t=66025&p=605662>

Lien Youtube Fredosix (encore + de vidéos) :

<https://www.youtube.com/channel/UC3sanRH-fbf0Pg3SV7RxNTQ>

A – ANIMATOR 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.



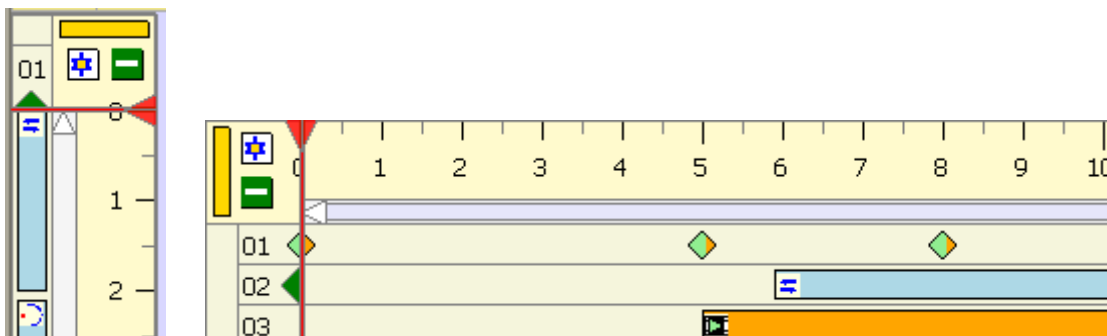
Les **mouvements possibles** sont :

- 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 .



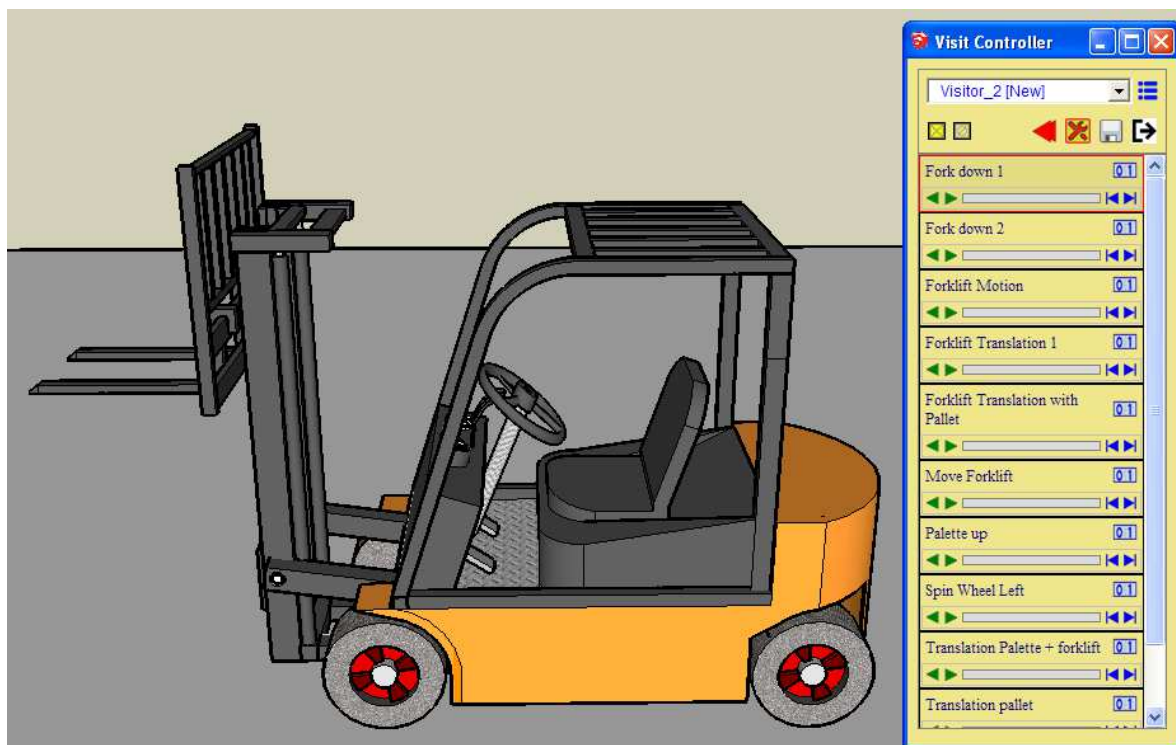
Des transitions (interpolations - **easing**) pourront être appliquées aux mouvements pour rendre les déplacements non linéaires .

Des vidéos pourront être générées .

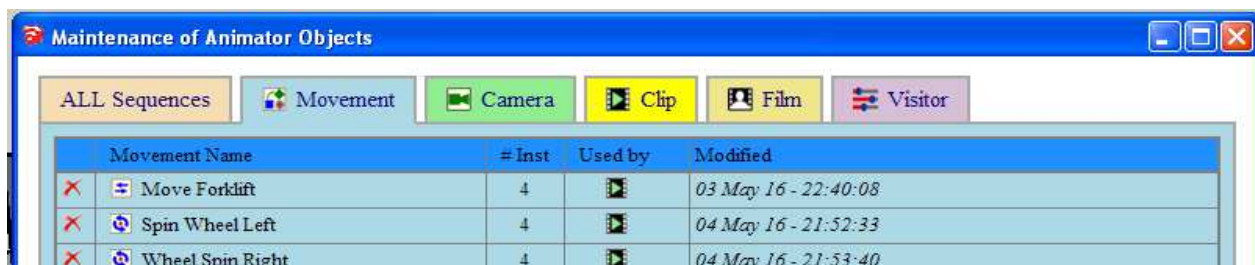
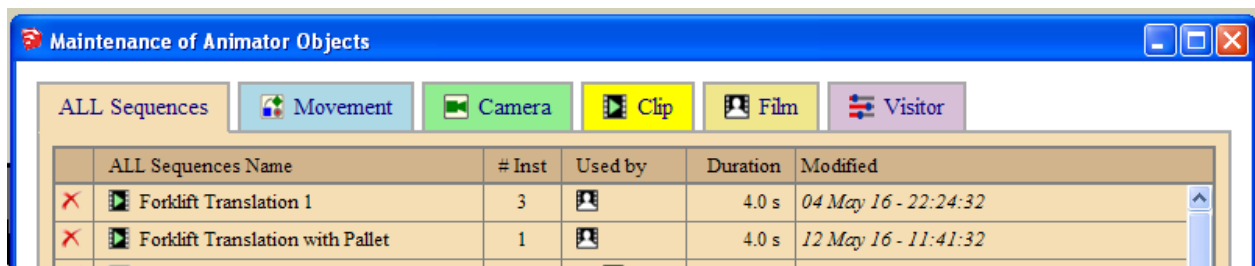
(Un programme Open source de génération de vidéo pourra être chargé (FFMpeg.))



La fonction « Visit controller » permet de tester chaque mouvement

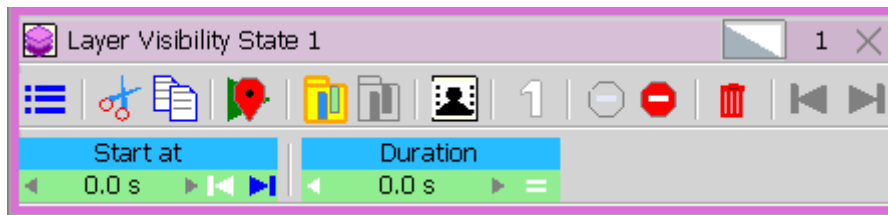


L'application « maintenance » permet de lister tous les mouvements , camera , clip ...



fonctions avancées – (voir vidéo spécifiques)

layer (calques)



Visual Effect



Kinématique constraint



B - Les tutoriaux en vidéo de Fredo6 (sur forum SKETCHUCATION)

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^{er} mouvement – choix des axes – saisie au clavier – modification de la durée du mouvement - lancement de l'animation – animation au curseur - sauvegarde du mouvement
- 02 12 sauvegarde du modèle paramétré .
- 02 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

- 00 26 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
- 16 33 renommage du film
- 17 34 vérification générale
- 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 »)

10 35 Vue caméra

11 26 Utilisation des filtres lors du visionnage en mode caméra

vidéo 6 - réalisation d'une vidéo

00 48 paramétrage

01 33 pré-visualisation

02 40 aperçu image fixe

03 10 génération de la vidéo

04 27 visualisation

05 23 sauvegarde

05 28 pré-visualisation pendant la génération de la vidéo

06 17 retour a la génération ou annulation

06 47 emplacement des fichiers vidéos

vidéo - lancement d'une animation – pause – arrêt

utilisation des clic , double clic sur l'écran ou la « timeline »

vidéo - suivi d'un objet par placement d'une caméra .

vidéo - gestion des calques – affichage des objets

00 00 affichage ou non des objets par calques .

03 22 masquage temporaire des calques pendant la mise au point