Animation Master est un excellent logiciel d'animation 3D.
Ces fonctionnalités sont nombreuses. La documentation fournie reste difficile à utiliser.
Nous sommes maintenant de nombreux utilisateurs, il serait intéressant d'apporter votre contribution en enrichissant avec d'autres exemples cette rubrique.

Exemple 1 : Objectif : Cet exemple vous permettra d'animer un personnage.
Le personnage sera un objet en mouvement (marche) et suivra un trajet dans le champs de la caméra.
Un fond bleu permettra d'incruster le personnage sur une séquence vidéo avec un logiciel de montage (Adobe Première, Média Studio ...).
Placer le CDROM d'AM99 et démarrer le logiciel.

1- Préparation du projet :

- Création d'un nouveau projet : >Project>New

- Click gauche sur la première ligne de project workspace, puis dans la fenêtre du bas, définir 25 im/s (25 fps)

- Création d'une chorégraphie : Dans la fenêtre project workspace : sur chorégraphie (click droit)>New> chorégraphie

- Création d'une caméra : Dans la fenêtre project workspace : sur objects (click droit)>New>Camera
Remarque : - Une lumière light1 est automatiquement Crée
- Si une caméra2 est crée, supprimer cette dernière avec la touche « suppr »

- Création d'un fond bleu pour l'effet d'incrustation alpha : Click gauche sur caméra1 puis dans la fenêtre inférieur à la fenêtre project workspace, sélectionner un bleu (bas a gauche) en bakground .

2- Chargement d'un personnage

- Dans la fenêtre project workspace : sur objects (click droit)>Import>Model>(sur le CD) Data>model> actors>bunny>bunny

3- Insertion du personnage dans la chorégraphie

- Faire glisser bunny de la fenêtre project workspace (en maintenant enfoncer le bouton gauche de la souris) vers la fenêtre chorégraphie et placer Bunny au milieu du champ de la caméra.

4- Changement de vue dans le champ de la camera1
- Pour ce placer dans le champ de la caméra1, click droit dans la fenêtre chorégraphie>View>shortcut to caméra1.

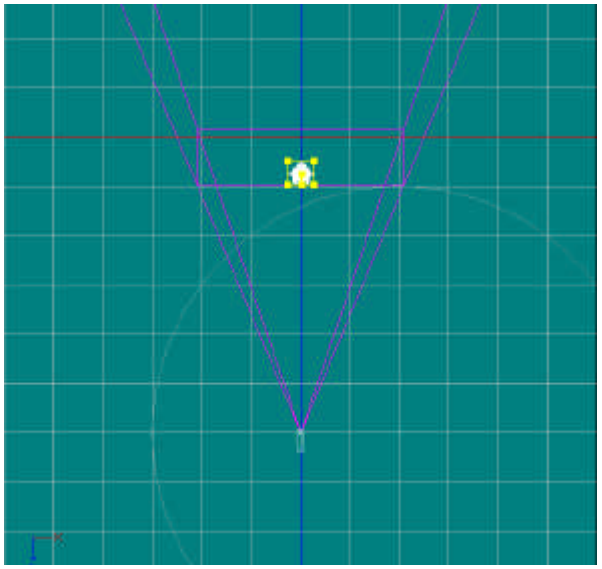


Fig 1 : Insertion du personnage

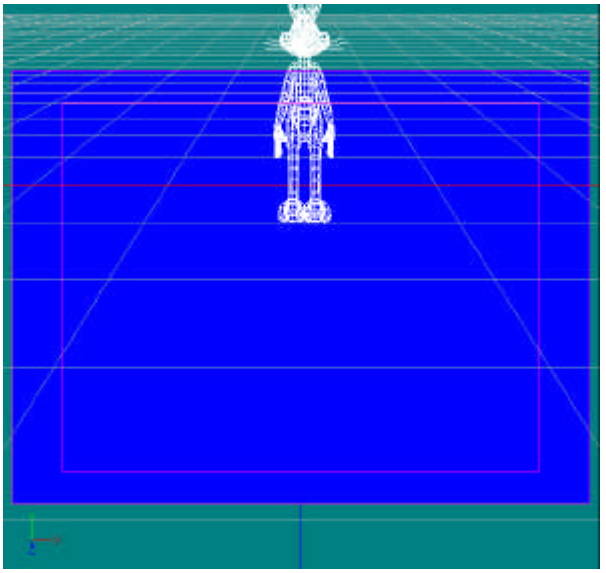
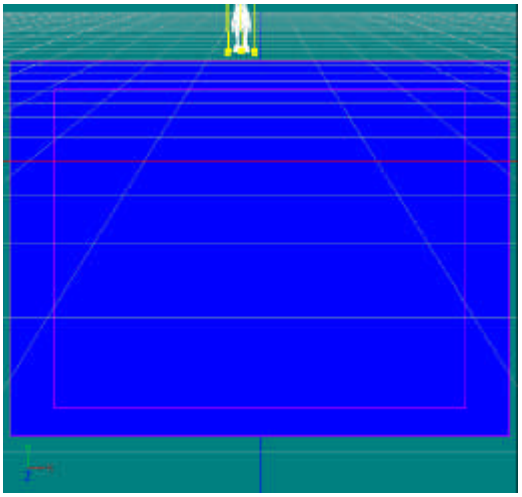


Fig 2 : Vue dans le champ de la caméra1

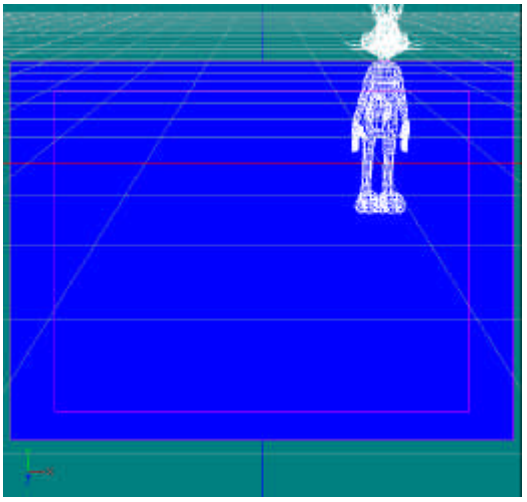
5- Création d'une trajectoire :

Il y a un rectangle blanc situé en bas qui est l'indicateur d'image en cours (compteur de keyframe)

Keyframe 0 : Placer Bunny assez loin dans le champ de la caméra.
Valider la keyframe en cliquant dans le fond bleu
Keyframe 100 : Placer Bunny au milieu et légèrement à droite (par exemple) dans le champ de la caméra.
Valider la keyframe en cliquant dans le fond bleu



Keyframe 0



Keyframe 100

Keyframe 200 : Placer Bunny juste en dehors du champ de la caméra en bas à gauche
Valider la keyframe en cliquant dans le fond bleu

Visualiser la trajectoire complète en déplaçant le curseur qui permet de naviguer sur la trajectoire.

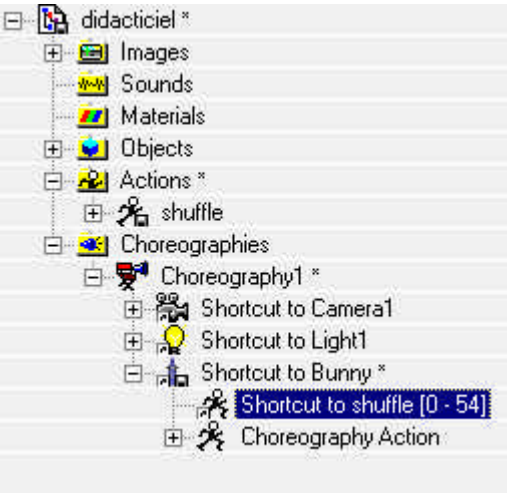
6- Création d'une action

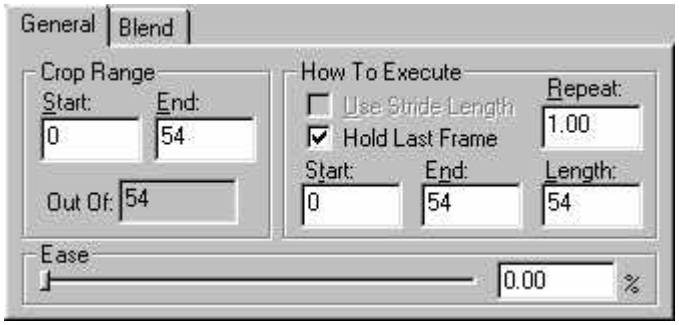
L'action va permettre d'animer Bunny (dans cet exemple : la marche)

- Dans la fenêtre project workspace : sur actions (click droit)>Import>Action>(sur le CD) Data>model> actors>bunny>actions>shuffle

Placer le compteur de keyframe sur 0

Faire glisser l'action shuffle dans la fenêtre project workspace (en maintenant enfoncer le bouton gauche de la souris) vers la ligne Shortcut to Bunny
Visualiser l'animation complète en déplaçant le curseur .
Remarque : L'action est active de l'image 0 à 54.
Pour rendre l'action active sur toute la trajectoire, il faut dupliquer l'action 4 fois pour dépasser l'image 200.





Sélectionner la ligne Shortcut to shuffle.
Dans la case Repeat remplacer 1.00 par 4 puis cliquer dans la case end. La case end est maintenant sur 216.
Visualiser l'animation complète en déplaçant le curseur .

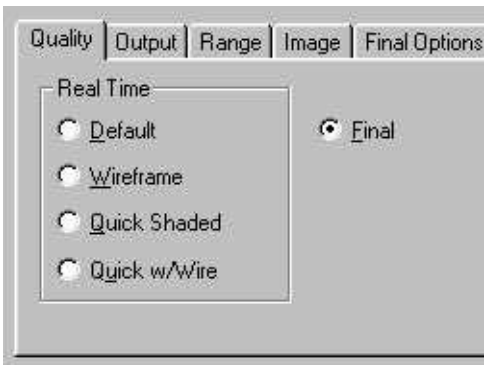
7- Création du film en Fichier AVI :

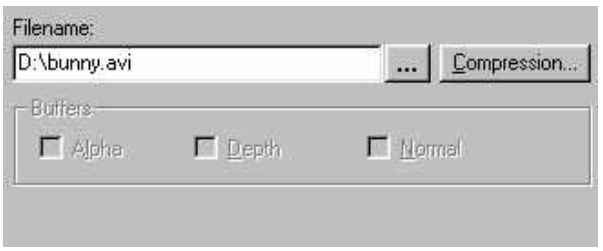
Sauvegarde du projet : >Project>Save as

Dans la barre d'outils

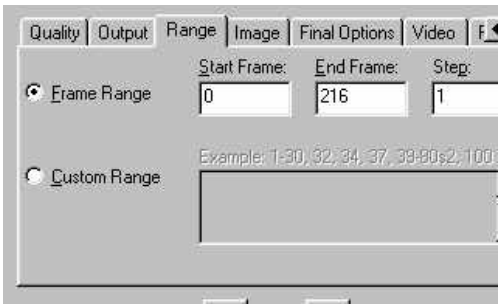
choisir

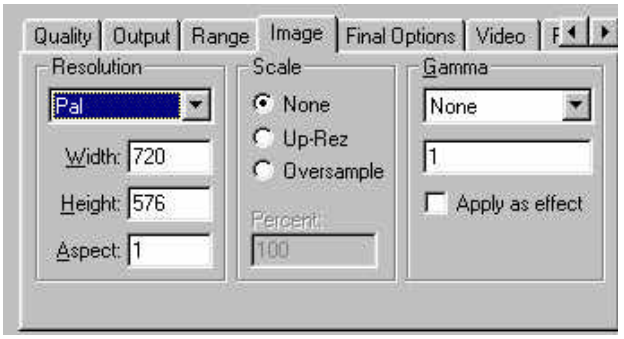
Paramétrer les rubriques :





Choisir le codec de compression de votre carte





Les autres paramètres seront pris par défaut. Cliquer sur l'onglet Status puis start.
Le calcul de la séquence est en cours.

Pour visualiser la séquence AVI depuis AM99, cliquer sur

8- Incrustation dans une séquence video :

La séquence est directement utilisable dans un logiciel de montage comme Adobe première 5.1
Pour cela placer cette séquence sur une piste d'incrustation puis donner un effet de transparence avec un filtre bleu par exemple, régler le seuil et la découpe. Lancer le calcul de prévisualisation. Visualiser la séquence.
Sympathique non ☺ ?

Remarque : pour améliorer encore l'effect spectaculaire de l'animation, il est possible de tourner bunny sur lui même quand on défini les keyframes de passages de trajectoire (chap 5). Cela permet d'oienter le corp du personnage dans la direction de la marche. Pour faire pivoter bunny il existe un point de rotation sur le personnage, à repérer avec la souris.

Cop. F. HOUSSARD 07/1999