



MANUEL UTILISATEUR

COMMENT ANIMER UNE SCENE 3D

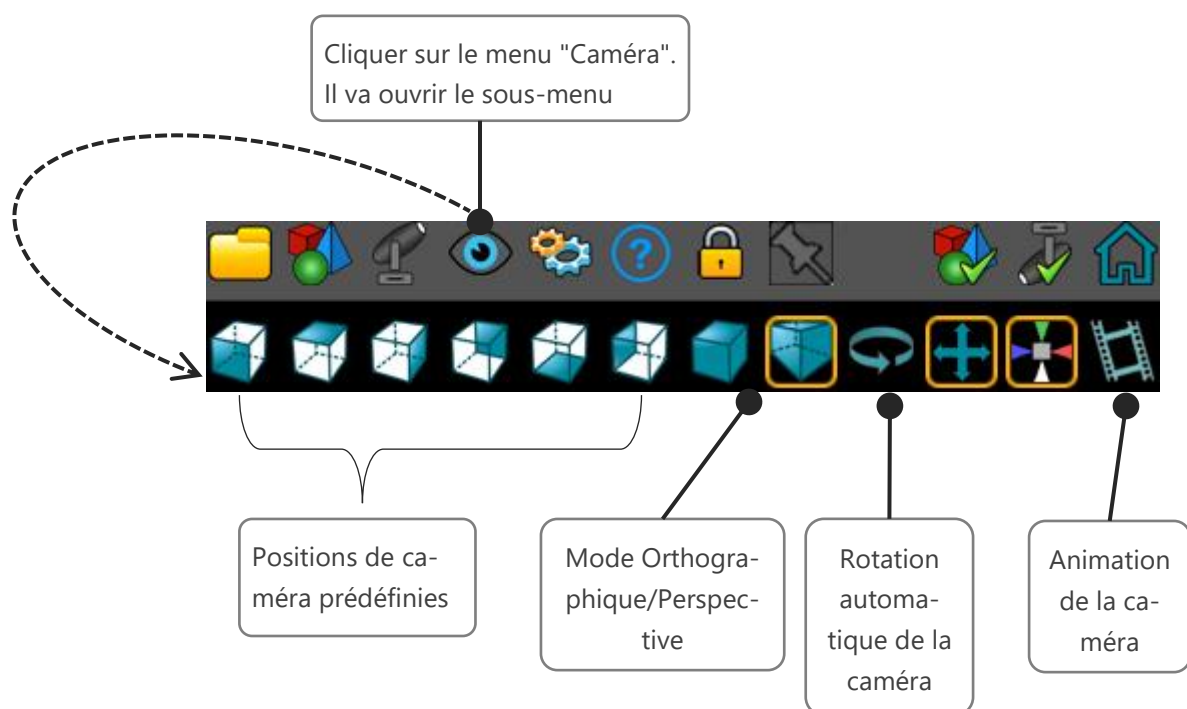
V 1.0.12

Introduction	3
La barre de menu caméra	3
Création d'une animation de caméra	4
Ouvrir l'outil d'animation	4
Créer le point de départ.....	5
Créer un ensemble de points de la caméra.....	6
Déplacer un point clé de la caméra.....	6
Supprimer un point clé de la caméra.....	7
Jouer l'animation de la caméra.....	7

INTRODUCTION

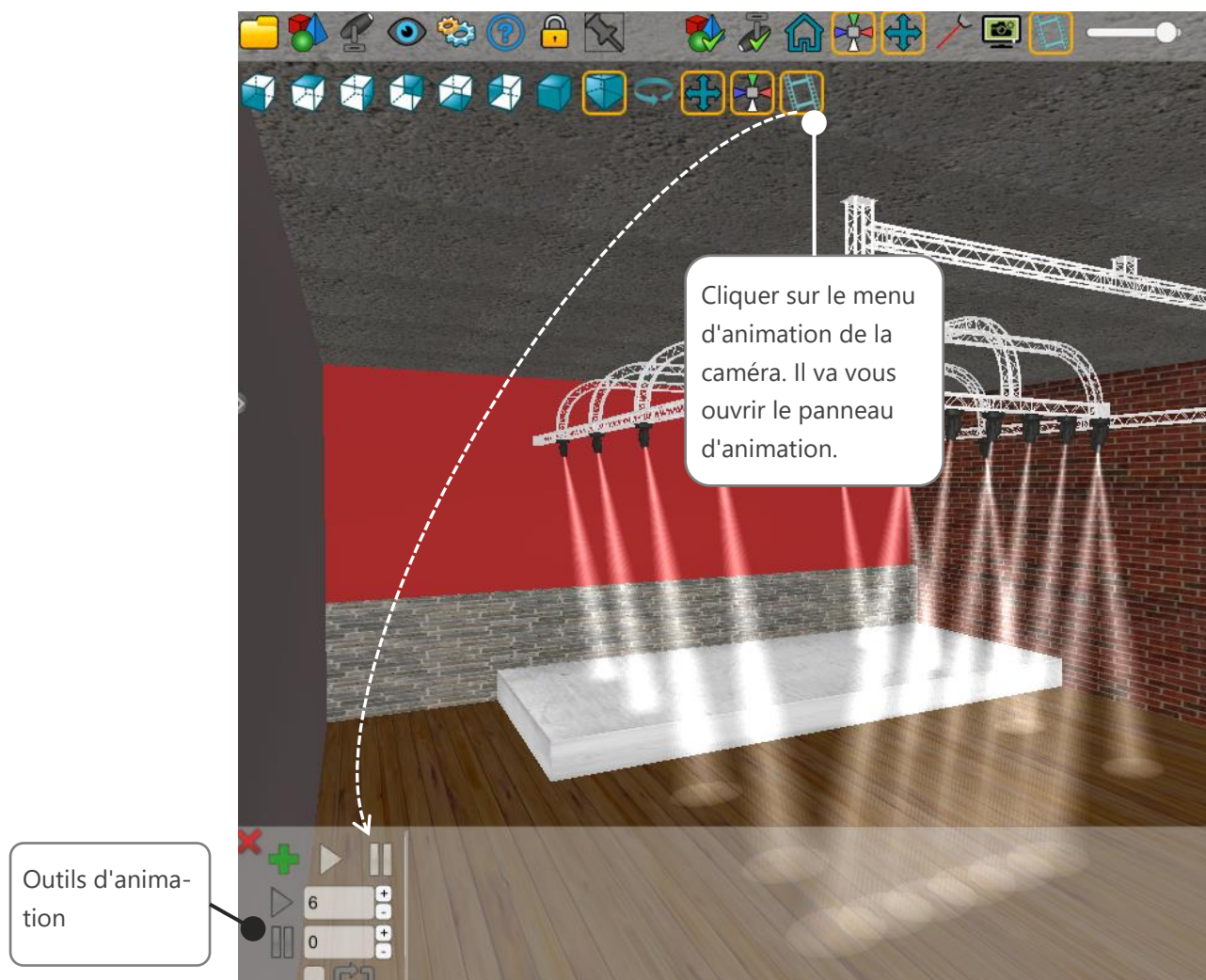
Ce chapitre décrit comment créer une animation de caméra et se déplacer dans la scène 3D.

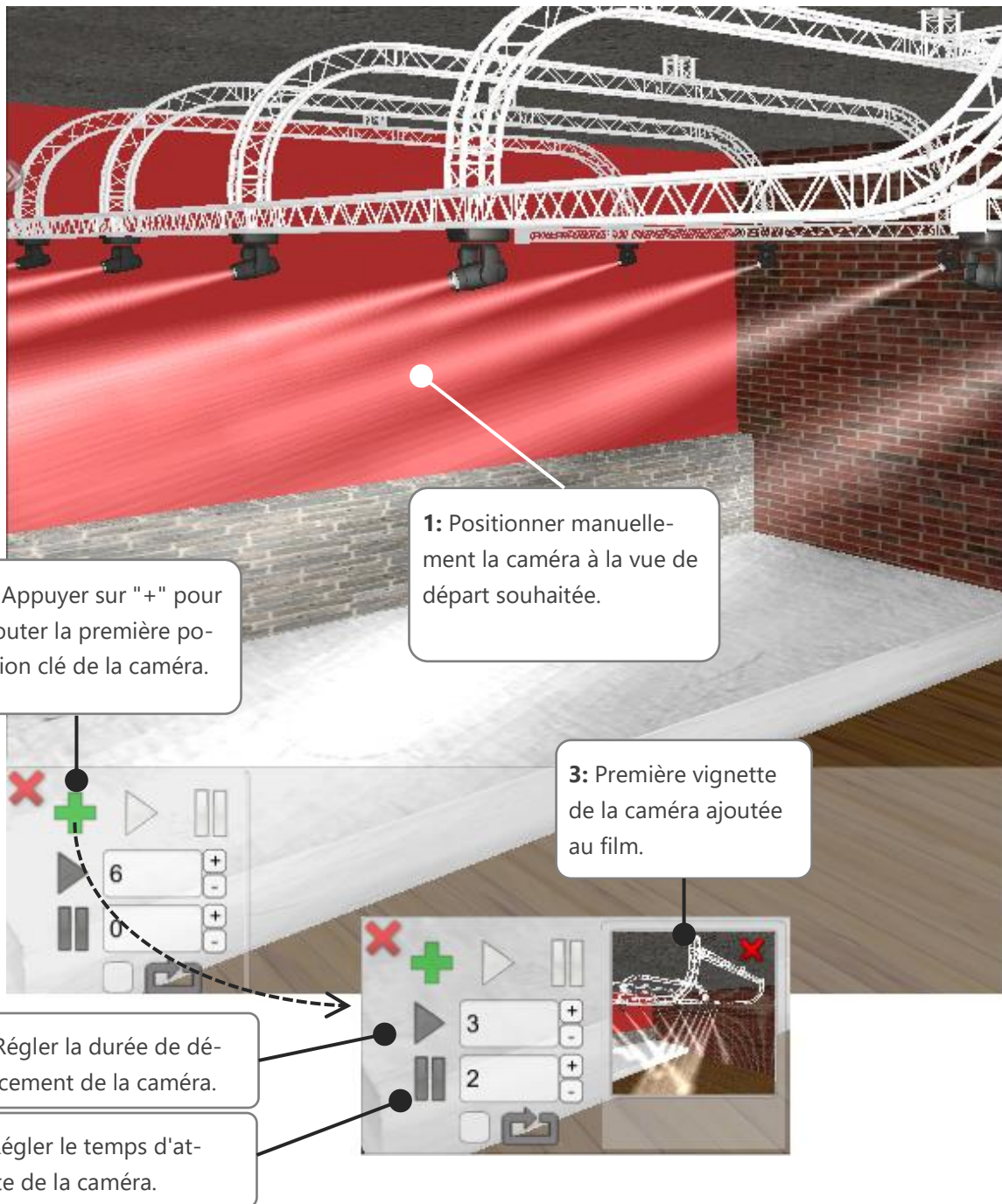
LA BARRE DE MENU CAMERA



CREATION D'UNE ANIMATION DE CAMERA

OUVRIR L'OUTIL D'ANIMATION

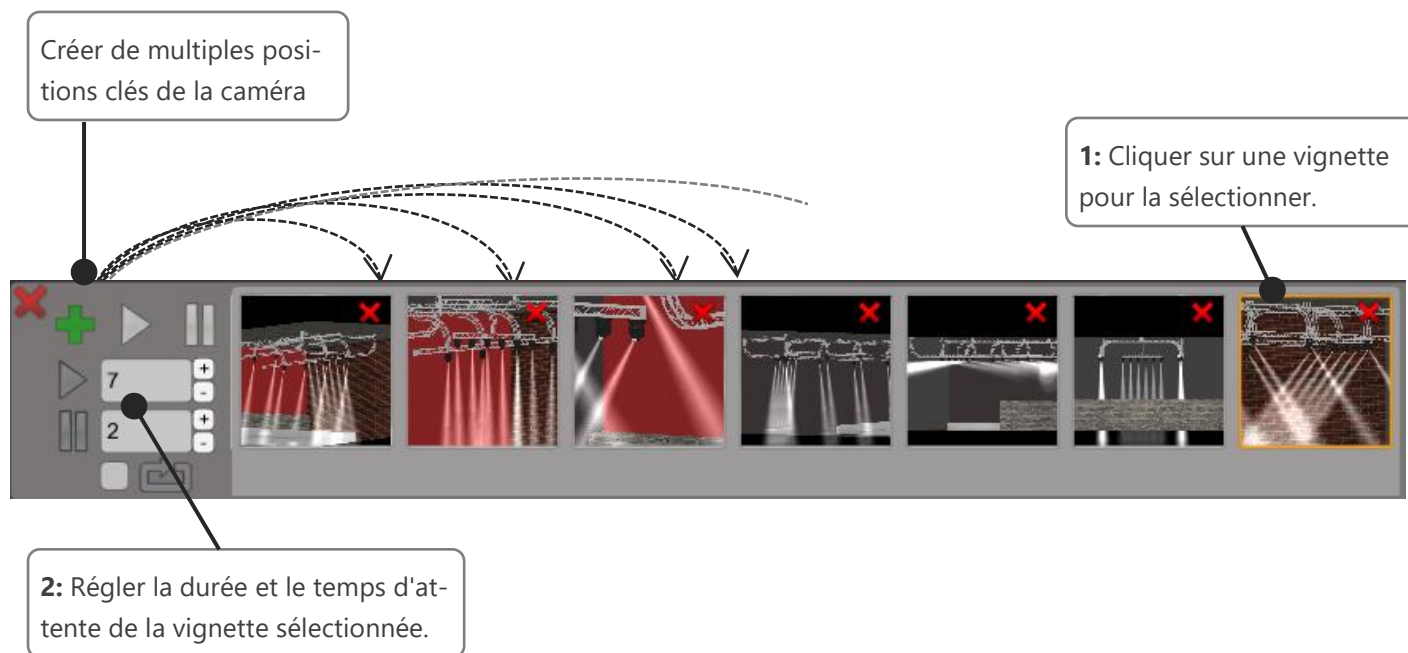




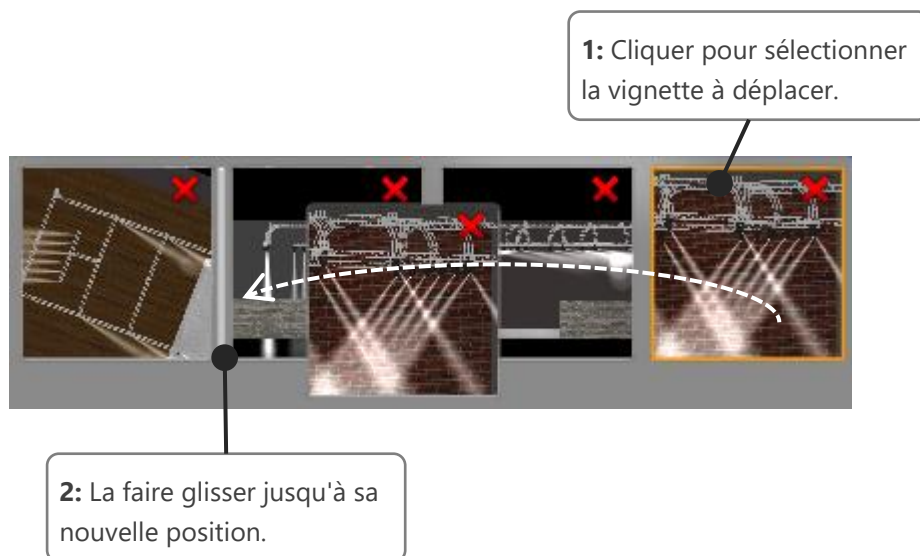
CREER UN ENSEMBLE DE POINTS DE LA CAMERA

Fonctionnez de la même manière que vous avez créé le point de départ de la caméra pour créer une suite de points de la caméra.

Déplacez manuellement la caméra à l'endroit voulu pour la prochaine vue et appuyez sur le bouton "+". La nouvelle vignette apparaîtra dans le diaporama du film. Pour chacune des vignettes, définissez la durée et le temps d'attente pour créer un mouvement lisse et fluide.



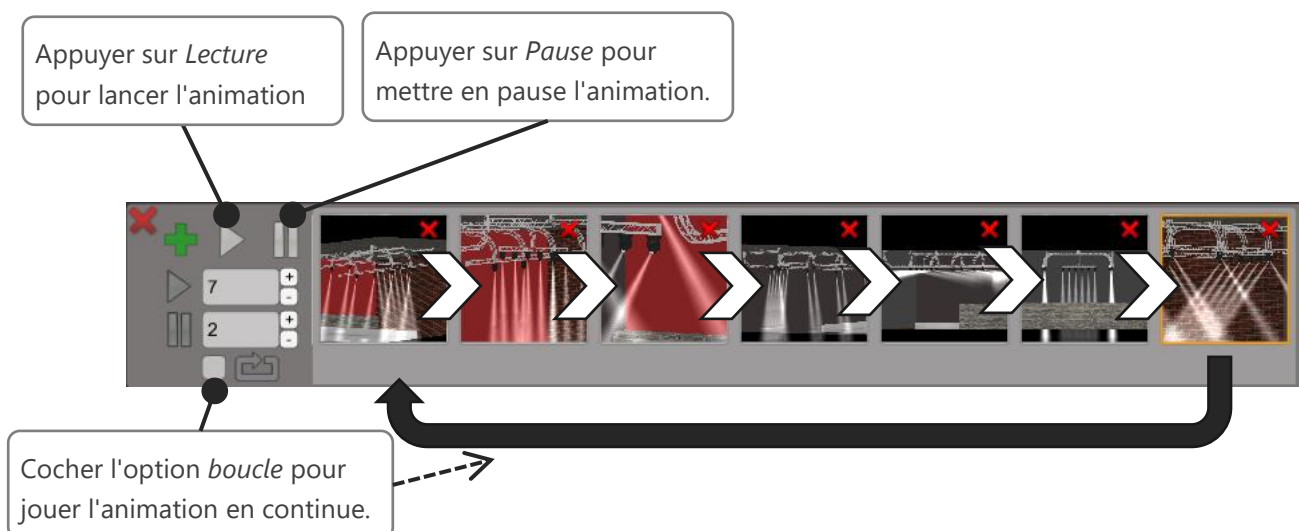
DEPLACER UN POINT CLE DE LA CAMERA



SUPPRIMER UN POINT CLE DE LA CAMERA



JOUER L'ANIMATION DE LA CAMERA



La caméra se déplace en suivant les positions clés en fonction de la durée et des temps d'attente. A la fin, si l'option de boucle est activée, la caméra revient à sa première position et jouera une fois de plus l'ensemble du film.