

Tut sur l'utilisation de la courbe Time dans l'éditeur de courbe IPO pour faire un effet à la Matrix.

Bonjour, pour mon premier tut, je vais expliquer à quoi sert la fonction Time dans l'éditeur de courbe IPO.

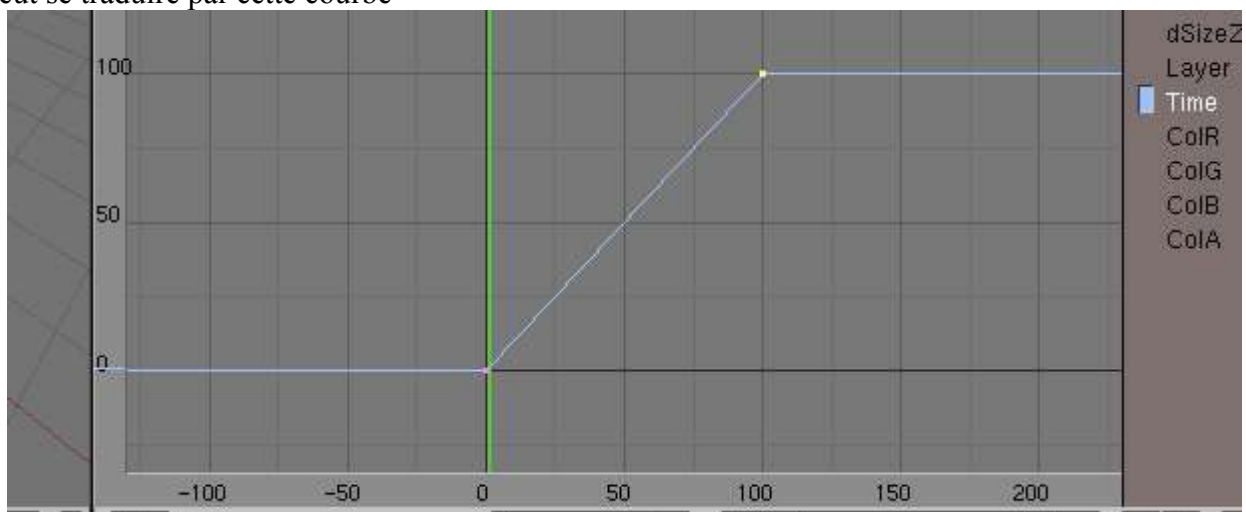
Pourquoi je dis faire un effet à la Matrix, car grâce à cette commande on peut arrêter une animation en pleine action et juste faire un déplacement de caméra.

Pour cette explication, je vais juste utiliser un plan lançant des particules.

Je fais mes particules de façon à ce qu'elles se finissent au bout de 100 images.



La courbe Time est en faite courbe contrôlant l'animation, en gros mon animation de 100 images peut se traduire par cette courbe

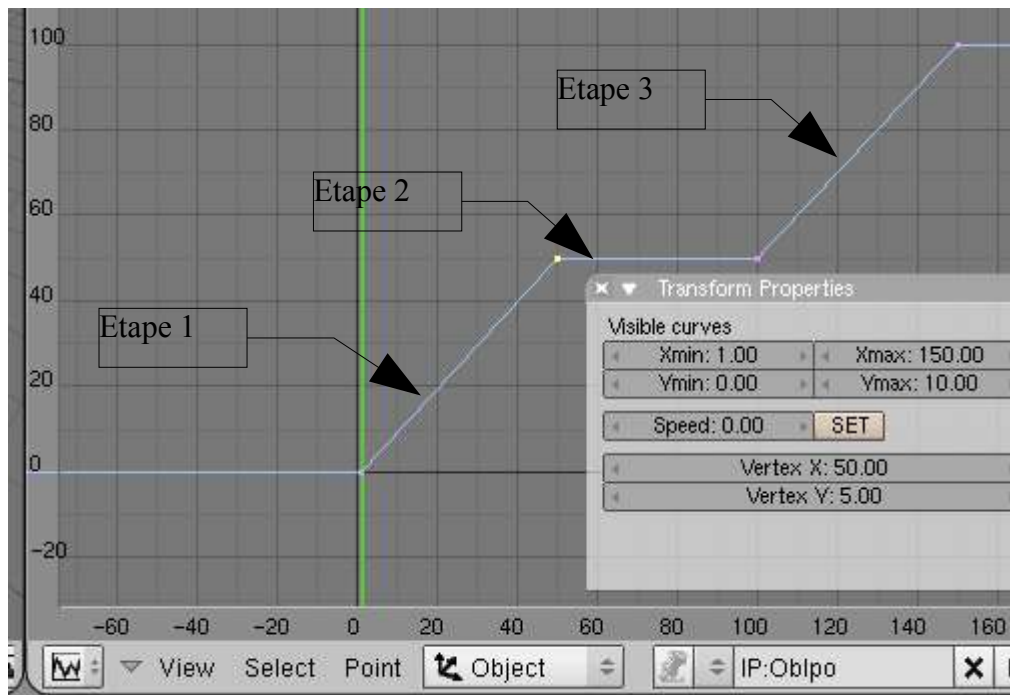


Donc pour une animation où l'on veut que le temps de l'animation corresponde à ce que l'on veut, il faut que le coefficient directeur de la courbe Time soit de 1, si on veut que notre animation de 100 images se fasse en 50 images, il faut que le coefficient directeur soit de 2 et si le coefficient directeur est de 0 l'animation de l'objet dont on édite la courbe Time n'évolue pas, en conséquence un coefficient directeur de -1 fait reculer l'animation de l'objet.

J'ai parlé de l'effet comme dans Matrix, Je veux, par exemple, arrêter mon animation à l'image 50 pour faire une rotation de caméra autour de mon plan durant 50 images et faire continuer l'animation.

Mon animation au final sera de 150 images.

De l'image 50 à 100 j'enregistre les clés de la rotation de ma caméra, puis je modifie la courbe Time de mon Plan:



Remarque : Je ne sais pas si c'est un bug mais il faut diviser par 10 l'échelle de l'axe Y quand utilise la boîte de dialogue Transform Properties, sur l'image au-dessus, j'ai édité le point de l'image 50, sur les axes, on est bien à 50 mais dans la boîte de dialogue le (la?) vertice en Y est de 5.00.

Explication de la courbe, il y a 3 étapes :

- Etape 1 : l'animation des particules se fait de l'image 1 à 50 normalement (coefficient directeur=1)
- Etape 2 : L'animation des particules est stoppée de l'image 50 à 100 (coefficient directeur=0)
- Etape 3 : l'animation des particules de l'image 100 à 150 est l'animation normale des images de 50 à 100 si on avait pas ajouté la courbe Time.

J'espère que ce que tu es clair est qu'il vous sera utile.