

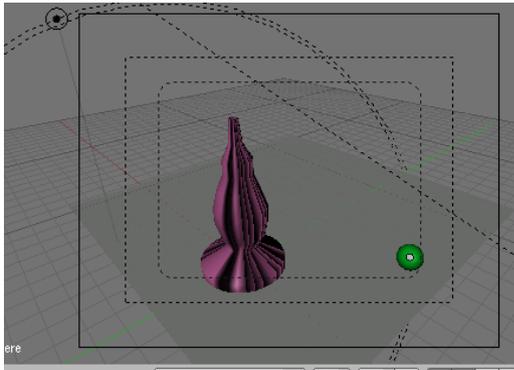
Jouer au bilboquet

Le jeu consiste par un mouvement d'adresse, en utilisant une seule main, à lancer la boule retenue par la ficelle de façon qu'elle retombe sur la tige et s'y enfille seule.

Le roi de France **Henri III** lança la mode du bilboquet durant son règne (1574-1589). Il aimait beaucoup y jouer durant ses promenades.

http://www.pepere.org/flash-development_1_3x/flash-game-bilboquet-game_u_4.html#h

Nous allons faire une animation virtuelle de la balle.



Rendez vous sur

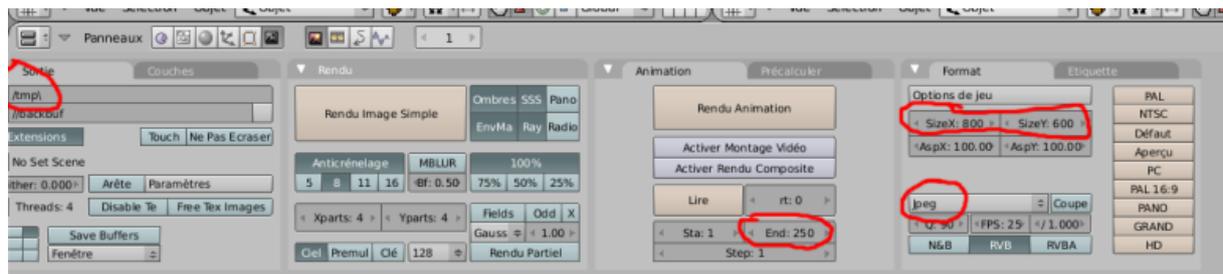
http://sorgio.free.fr/formation/blender/club_15/index.html.

Il faut enregistrer le fichier de départ bibo.blend et l'ouvrir avec la version Blender 2.49 à partir de la clef USB.

Sur la vue caméra nous retrouvons le bilboquet, la balle et le faisceau du spot.

Nous limiterons l'animation à 50 images lues à 25 images par secondes (FPS) donc l'animation durera 2 s.

L'animation se fait avec le bouton Scène F10 en conservant son bouton voisin Render.



J'ai entouré en rouge les modifications à apporter

Remplacer /tmp\ par u:/bibo.avi Limiter le nombre d'image en remplaçant 250 par 50 Réduire la taille en passant de 800 à 400 et de 600 à 300, enfin remplacer Jpeg par AVI Raw.

Vous êtes à l'image 1 et la sphère est sélectionnée. La touche I et « Loc » insère une image clef sur sa position.

En utilisant la petite flèche à coté du 1 positionnez vous à l'image 10. Avec g bougez la balle dans la direction de la pointe du bilboquet BG puis I Loc pour créer une nouvelle image clef. De l'image 10 passez à l'image 20 Avec g bougez la balle dans la direction de la pointe du bilboquet BG puis I Loc. Recommencez la technique, il faut qu'à l'image 50 (I Loc) la balle soit sur la pointe du bilboquet.

Sauvez votre travail sous le nom bilbo_anim.blend

ALT A permet de voir l'animation

Générer l'animation avec le bouton « Rendu de l'animation » ou CTRL et F12

CTRL et F11 vous permet de voir l'animation calculée.

L'animation est sauvée sous forme d'un fichier clip vidéo nommé bibo.avi