

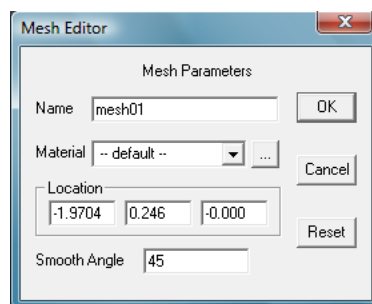
Rendre ses scènes Anim8or avec Kerkythea

pour un rendu proche du photoréalisme

Bonjour à toutes et à tous, voici un court tutoriel expliquant la procédure à suivre pour exporter ses scènes Anim8or vers Kerkythea (KT), **moteur de rendu photo-réaliste gratuit**.

En premier lieu lancez Anim8or et chargez votre fichier.

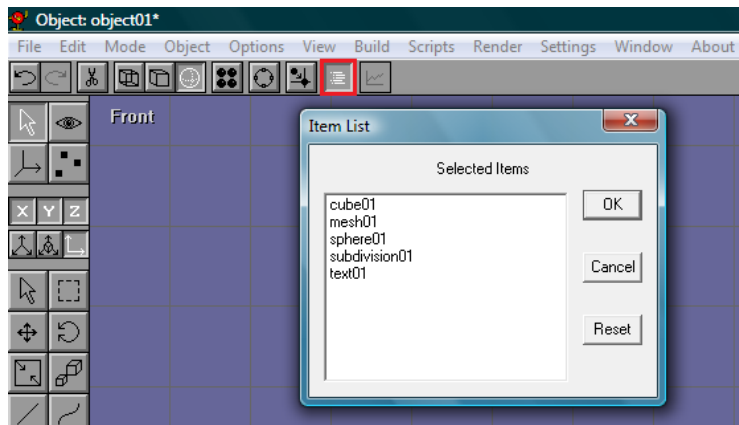
Je vous recommande fortement de **nommer autant que possible les éléments de tous vos objets**. De quoi s'agit-il ? Je ne parle pas de nommer les objets, mais bien les éléments qui les composent. Par défaut les éléments sont nommés selon leur nature : mesh01, subdivid01, etc. Pour changer cela, faites simplement un double clique sur l'élément choisi, et dans l'espace Name, nommez de façon explicite l'élément.



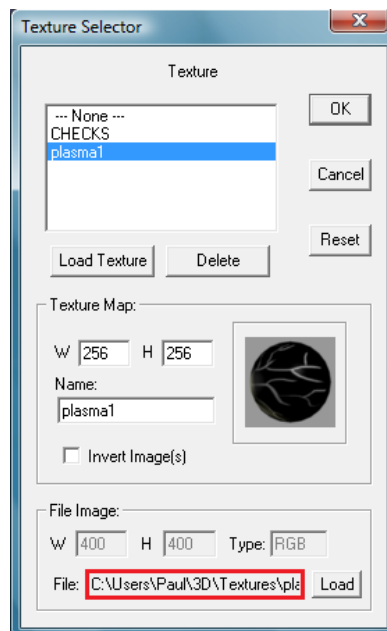
En fait, le mieux serait que vous preniez l'habitude de nommer tout de suite vos éléments, lorsque vous modélisez (je sais, c'est parfois pénible lorsqu'on est en pleine inspiration artistique :p), plutôt que de devoir tous les renommer d'un coup avant exportation (encore plus pénible !).

Dans KT vous aurez la liste de ces éléments affichée, ce sera alors beaucoup plus simple pour vous repérer, et manipuler par la suite (notamment si vous comptez triturer les matériaux sous KT, ce qui arrive bien souvent car les possibilités sont bien plus étendues !)

Il existe un bouton listant tous les éléments de l'objet, utile pour ne pas en oublier !



Si les matériaux de votre projet utilisent des textures, il est impératif qu'elles se trouvent toutes dans un seul et unique dossier. Vérifiez donc que le chemin des textures dans Anim8or pointe bien vers ce dossier !



Avertissement : vos matériaux n'auront plus exactement la même allure sous KT ; sans rien modifier après importation vous aurez un style un peu "cartoon", qui n'est par ailleurs pas du tout déplaisant. Mais KT offre un éditeur de matériaux incomparablement plus riche qu'Anim8or, et vous donnera la possibilité de parer vos surfaces de splendides matériaux qui seront du plus bel effet ! D'autant qu'il vous sera possible de charger des bibliothèques de matériaux préfabriqués, très belles et très utiles.

Rendez-vous maintenant à votre scène, et placez vous sur la frame que vous voulez exporter.

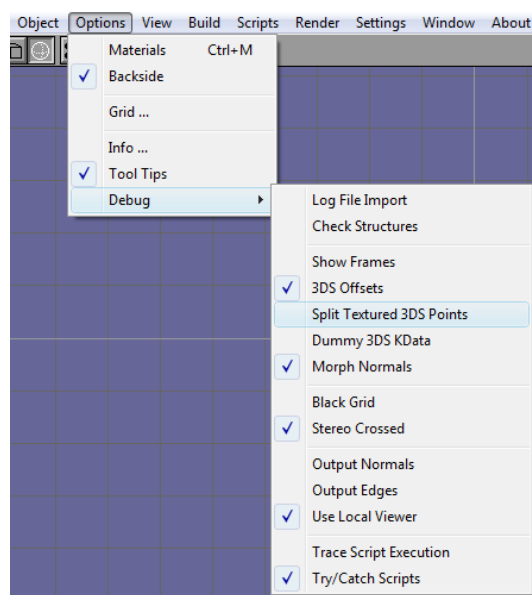
Notez que :

→ La position de la caméra n'a aucun impact sur la scène exportée, il faudra rerégler la prise de vue sous KT.

→ De même, les lumières d'Anim8or ne seront pas exportées non plus ; vous aurez l'occasion d'effectuer une illumination plus fine avec KT.

→ Enfin, les éléments de l'environnement (Settings->Environment...), arrière plan (Background), grille quadrillée au sol (Ground Grid) et brouillard (fog) n'apparaîtront pas dans KT.

Allez dans Options->Debug, et **décochez l'option "Split Textured 3DS Points"**.



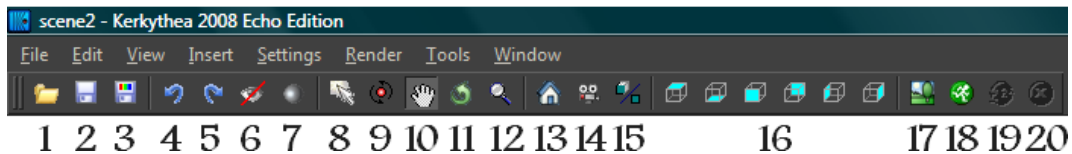
Cela permettra d'éviter de voir les facettes des objets dans KT, mais cela peut éventuellement poser parfois quelques problèmes au niveau du texturage. Vous pouvez essayer d'exporter en laissant cette option cochée, vous constaterez par vous même l'impact sur les modèles exportés.

Exportez votre scène (Scene->Export...) au format 3D Studio (.3ds) **dans le dossier contenant l'ensemble des textures du projet**. Si vous n'utilisez pas de textures enregistrez le fichier où bon vous semble.

Vous pouvez fermer Anim8or.

Lancez Kerkythea, allez dans le menu file, puis open. Sélectionnez le fichier .3ds exporté et validez. Voilà votre scène importée sous KT.

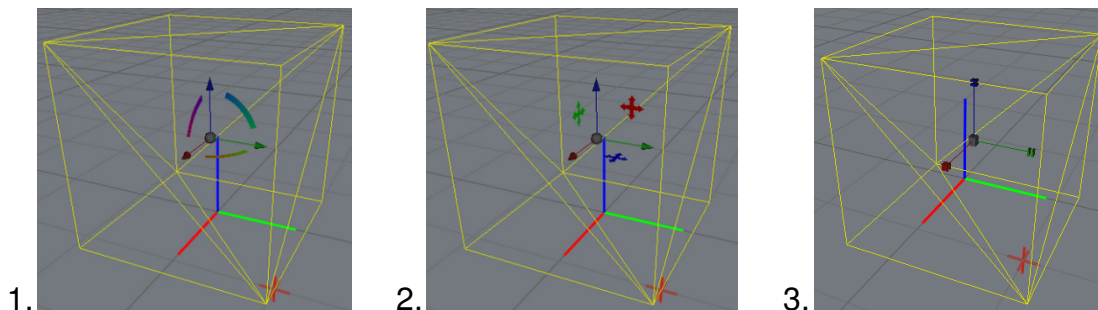
Je vais faire une très courte approche de KT pour que vous puissiez en quelques secondes seulement avoir un aperçu de votre travail.



Tout d'abord pour régler la vue de la caméra vous utiliserez les boutons 9, 10, 11 et 12 (si votre souris possède un bouton de défilement utilisez le pour gérer le zoom)

Il se peut que les proportions de votre scène soient démesurées : lilliputienne ou gargantuesque, elle sera mal adaptée à la prise de vue. Voyons pour régler ça, en basant l'échelle sur le fait qu'un carreau de la grille dans KT correspond à une surface de 1m².

Lorsque vous sélectionnez un objet (outil de sélection : bouton 8) il est surligné en jaune, et il apparaît en son centre de gravité un axe (appelé gizmo) d'un des trois types ci dessous :

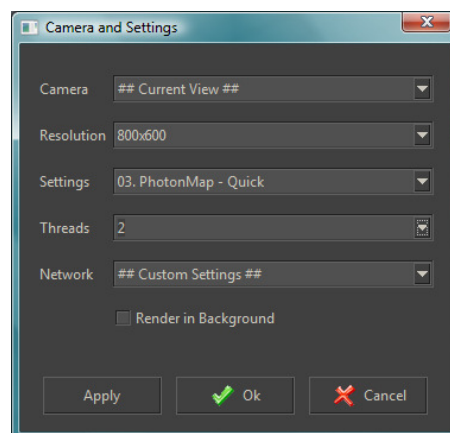


Le premier permet la rotation de l'objet, le deuxième son déplacement et le troisième sa redimension. Pour passer d'un type de gizmo à l'autre il suffit d'appuyer sur la touche G.

Pour redimensionner votre scène sélectionnez tous les objets présents, Edit->Select All, mettez le gizmo dans le type redimensionnement, puis faites un cliquer-déplacer sur le centre du gizmo (petit carré gris) pour faire varier la taille de votre scène.

On va maintenant ajouter une lumière solaire à votre scène, pour cela Settings->Sun and Sky... Cliquez sur next, puis dans Sky Type sélectionnez Physical Sky. Voilà votre scène succinctement éclairée (sans ça le rendu de votre scène aurait été complètement noir).

Réglez la vue de la caméra à votre convenance, puis cliquez sur le bouton 18.

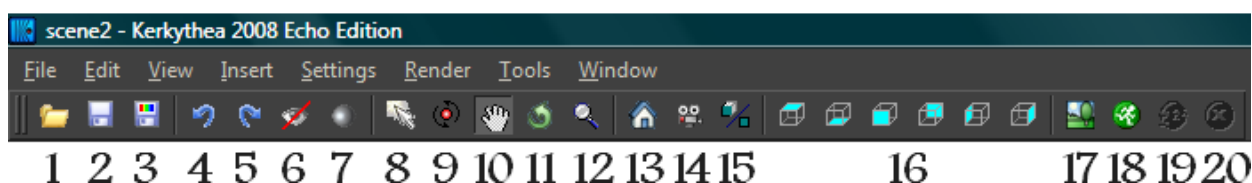


Nous allons faire un rapide rendu pour avoir un aperçu. Pour cela choisissez une résolution moyenne (800x600 max), et comme méthode de rendu un PhotoMap – Quick fera l'affaire. Si vous disposez d'un processeur double cœur sélectionnez 2 pour l'option Threads, sinon n'y touchez pas. Appuyez ensuite sur Ok.

Le calcul de l'image se lance, vous pouvez suivre la progression des étapes dans le titre de la fenêtre, ainsi que dans la barre des tâches. Durant le rendu vous noterez que les boutons 19 et 20 s'activent : le premier pour faire une pause, le second pour arrêter complètement le rendu.

Lorsque le calcul est arrivé à terme cliquez sur le bouton 17 pour afficher le résultat. Il vous est possible de faire quelques réglages de couleur/luminosité. Enfin, cliquez sur Save en haut à gauche de la fenêtre pour enregistrer votre image au format que vous désirez.

Et voilà votre premier rendu sous Kerkythea effectué ! Vous pouvez maintenant fermer cette fenêtre (et la réouvrir à tout moment, la dernière image rendue reste en mémoire), et retravailler vos scène si besoin.



Les autres boutons de la barre :

1-2-3 : Ouvrir une scène - Enregistrer la scène - Enregistrer la dernière image rendue

4-5 : Annuler - Rétablir

6-7 : Cacher l'objet sélectionné à la caméra - Editer le matériel de l'objet sélectionné

13-14-15-16 : Vue par défaut - Vue du dernier rendu effectué - Vue perspective/parallèle - Vues

Pour la suite des opérations je vous invite à consulter deux tutoriaux du site de KT traduits en français, qui vous permettrons d'approfondir votre maîtrise du logiciel :

http://www.kerkythea.net/joomla/index.php?option=com_remository&Itemid=42&func=select&id=12

Evidemment vous pouvez aller jeter un œil du côté des tuto en anglais, qui vous ouvrirons de nouvelles opportunités de création.

Je vous remercie d'avoir pris le temps de lire ce tutoriel, et j'espère avoir pu vous aider à progresser dans le monde merveilleux de la 3D ! A bientôt.

Paul Bernier - 2009



Rendu Anim8or



Rendu Kerkythea