

Extrait du DADU Lenny Consultant informatique Assistance en ligne via télé-intervention et
Dépannage à domicile.
<http://www.ledadu.com>

Le loft de 3ds avec un tracé de Adobe Illustrator

- Exemples
tutoriaux - Tutoriaux - Effet stylo en flash -

Date de mise en ligne : lundi 17 juillet 2006

Description :

(Ai+3ds 'loft' + swift 3d -> flash)

**Copyright © DADU Lenny Consultant informatique Assistance en ligne via
télé-intervention et Dépannage à domicile.**

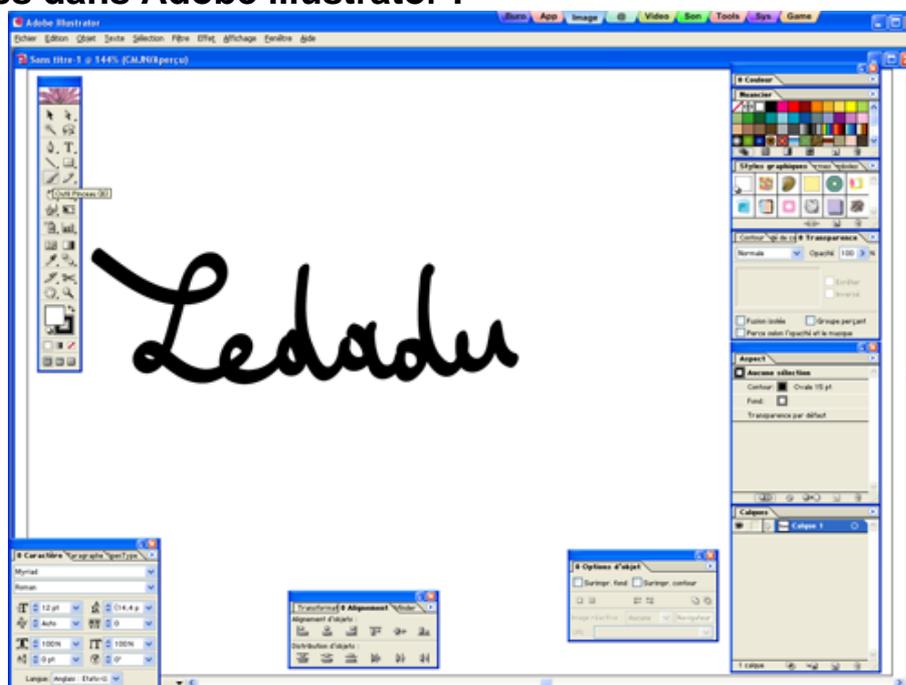
Tous droits réservés

Tutoriel pour effet stylo en flash :

utilise Adobe Illustrator,3DS 7,Swift 3d,Flash MX.

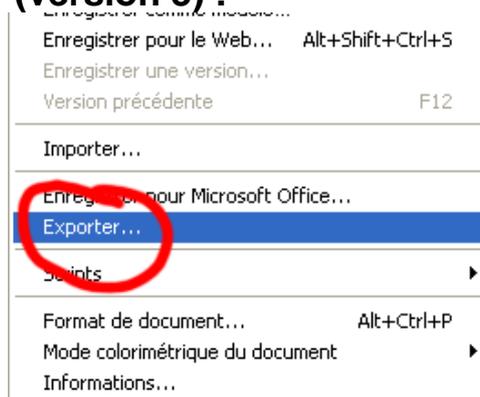
Exemple Resultat Flash

Faire des tracés dans Adobe illustrator :

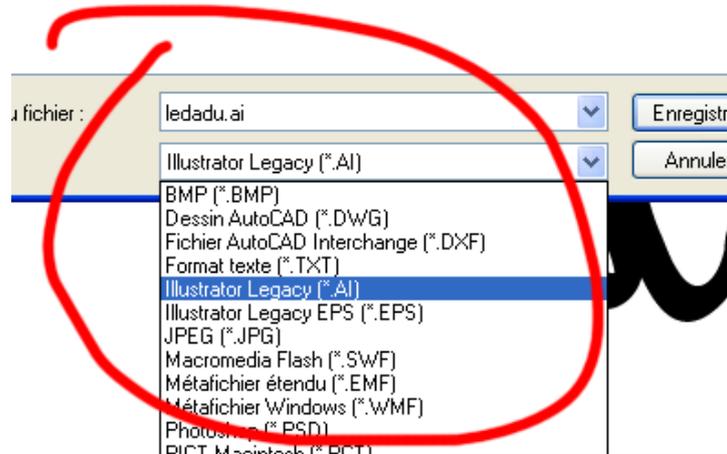


Exemple tracé sur AI

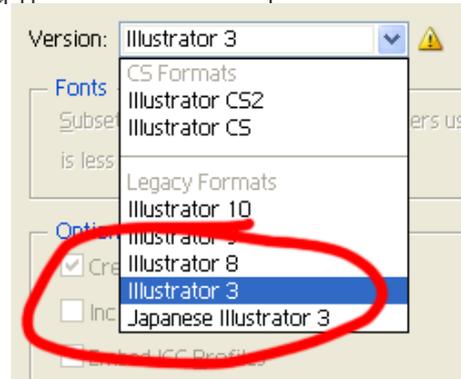
Export Illustrator legacy (version 3) :



Export Adobe illustrator

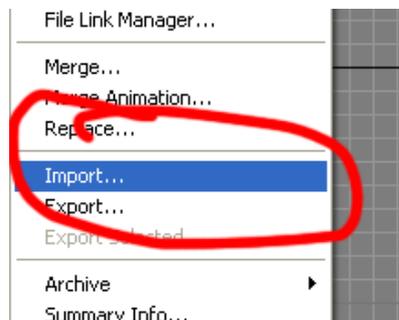


Export Legacy

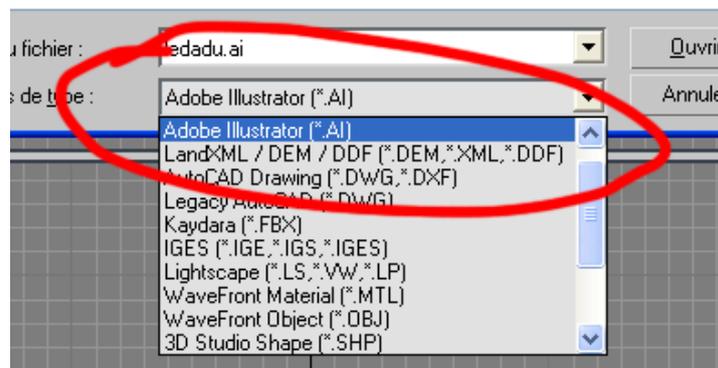


version 3

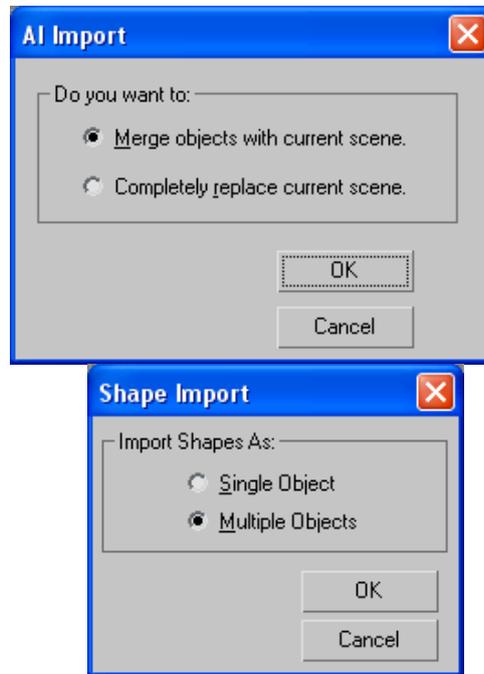
Import 3DS :



3DS Import

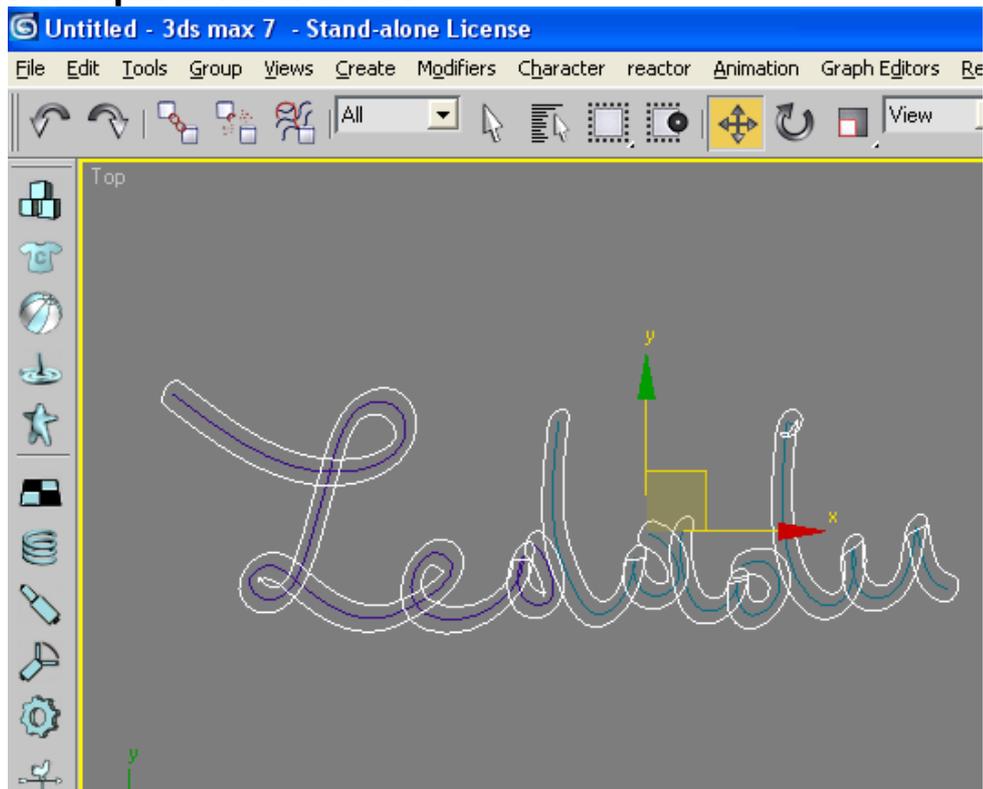


Format Adobe Illustrator

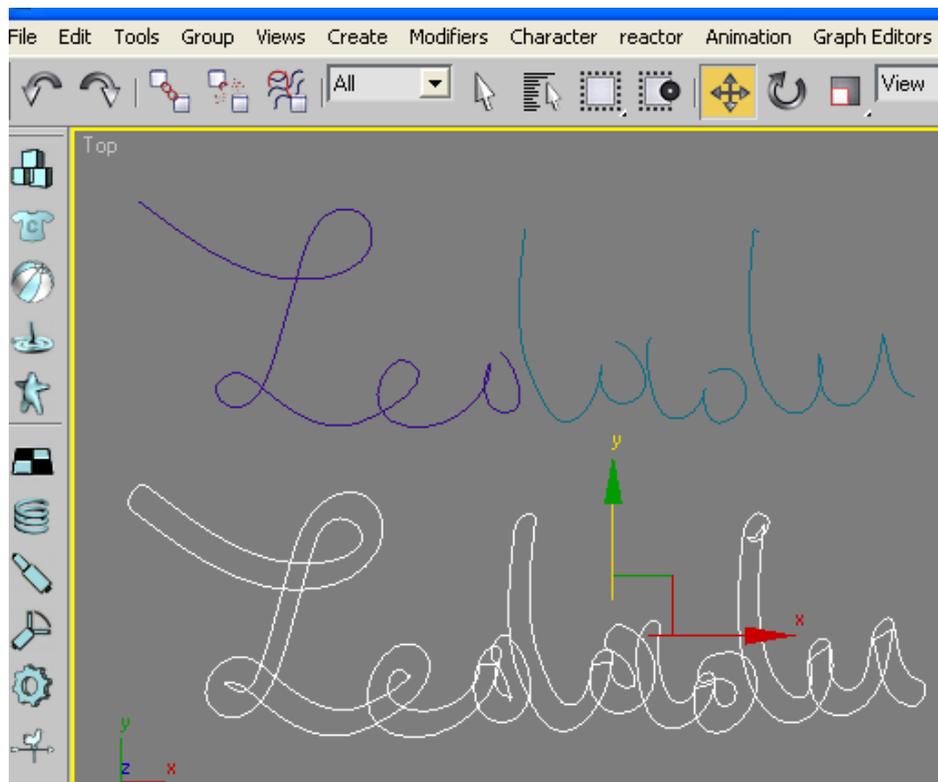


Multiple, si plusieurs tracés

Attention à bien séparer les tracés :

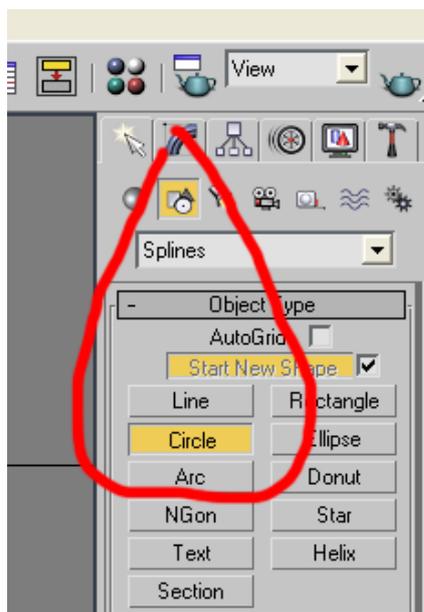


3DS

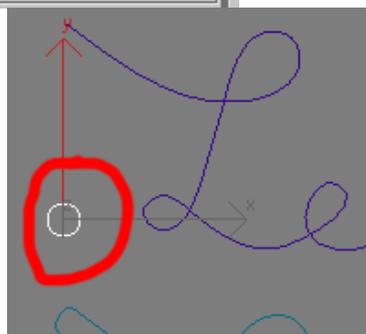


Separer les tracés

Faire un cercle

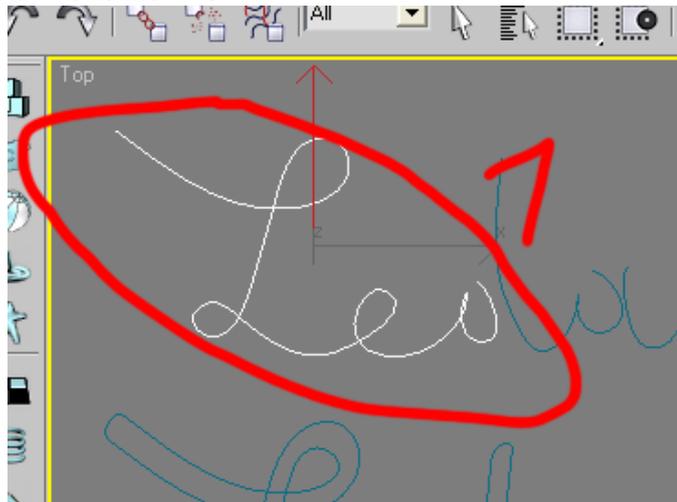


Shape cercle



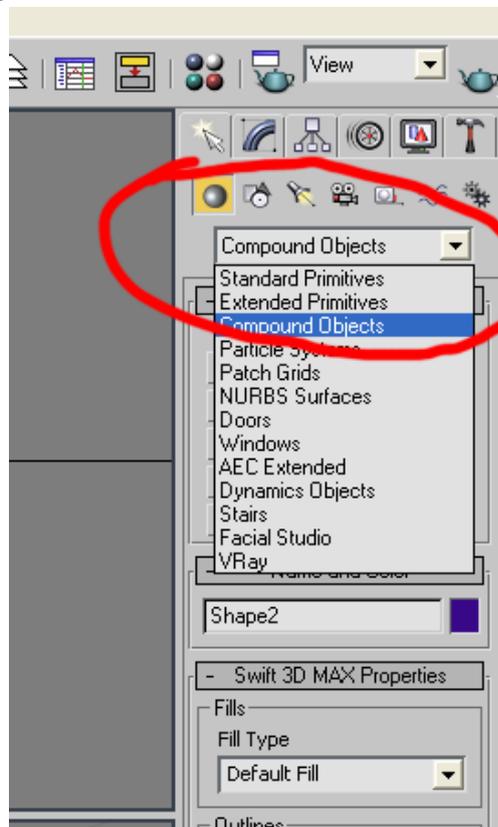
Cercle Qui vas servir pour la forme qui vas suivre le tracé (loft)

Sélectionner le tracé à « lofter » :



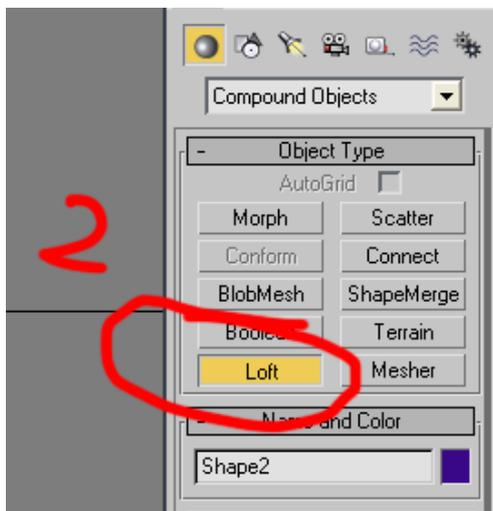
Selection du tracé

Puis « Compound Objects »



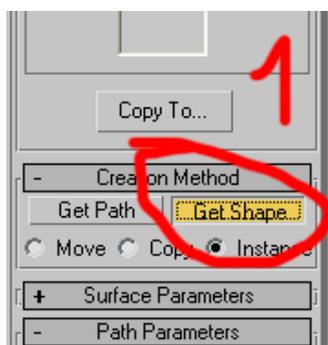
Objets composés

Cliquer sur loft.



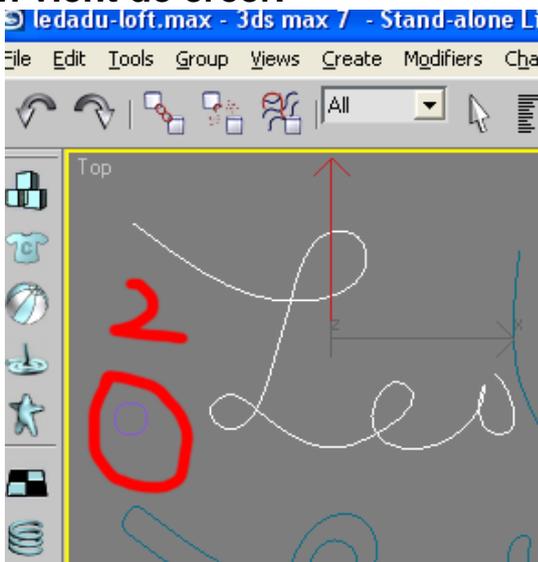
Objet Loft

Cliquer sur « Get Shape » :



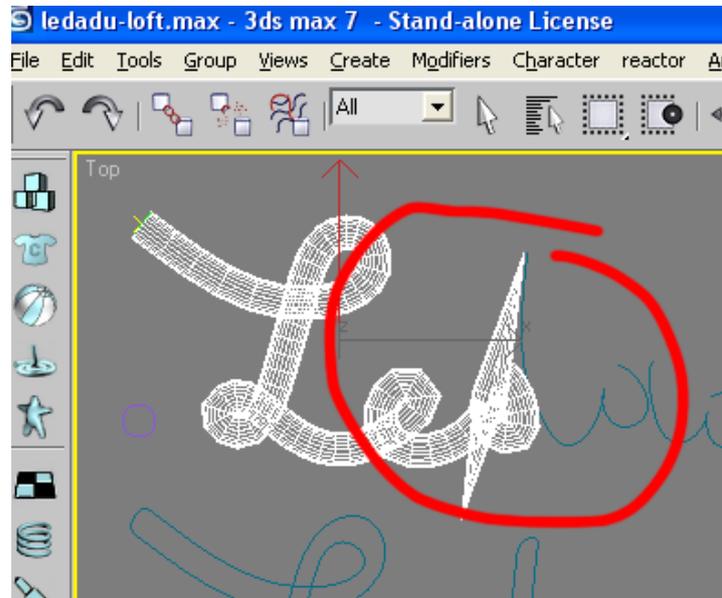
Cliquer sur loft

Puis sur le cercle que l'on vient de créer.



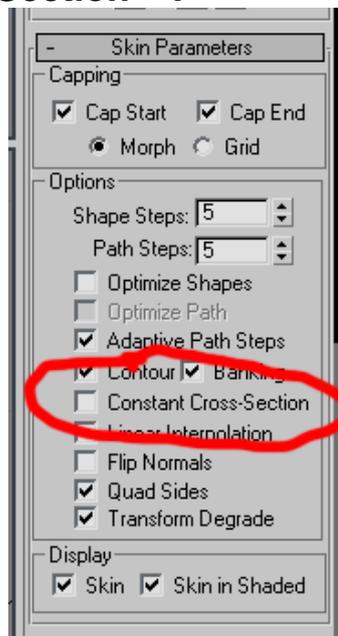
Puis sur la forme pour le loftici un cercle

La mesh 3D apparait avec des faces bizarres :

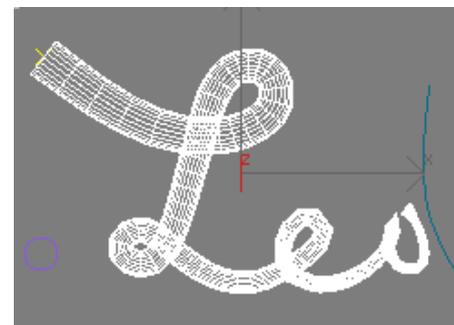


Face bizaroid !!

Cliquer sur « Constant Cross-Section » :



Option pour ne pas avoir ces faces bizarres



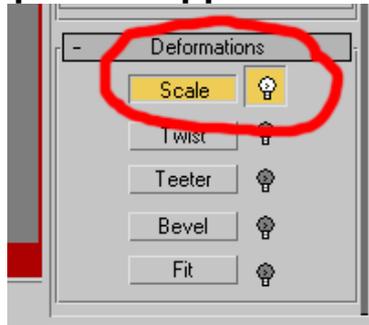
voilà, c'est mieux...

Maintenant l'animation du loft :



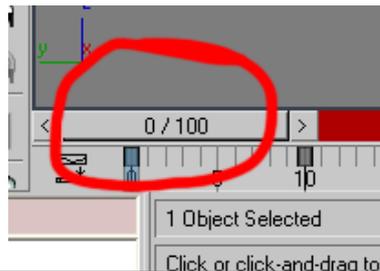
Animate !

Cliquer sur Scale et créer des points supplémentaires :

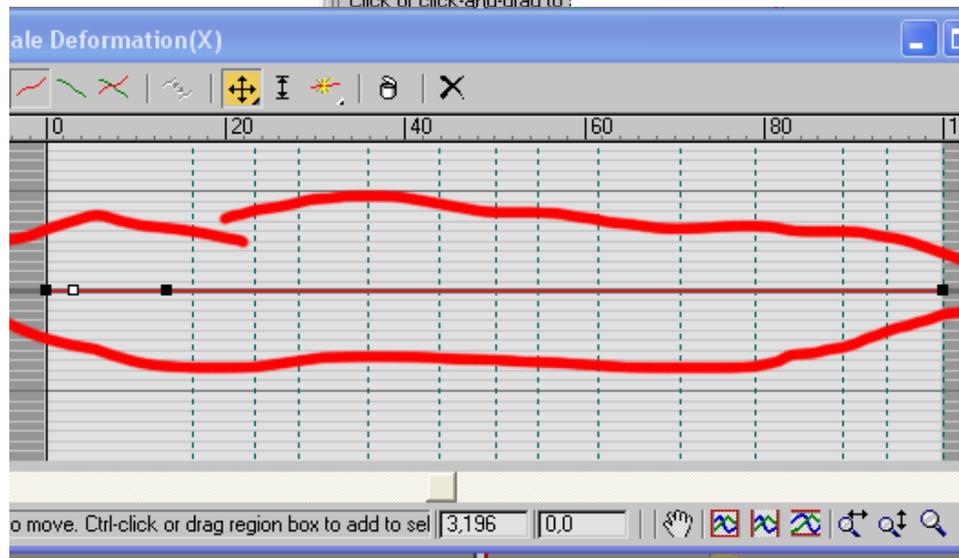


Cliquer sur Scale

-FRAME 0-

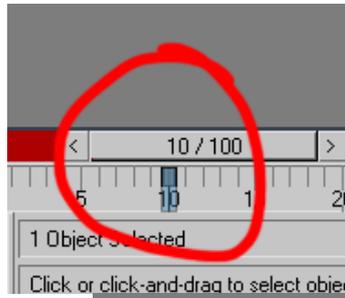


Frame 0

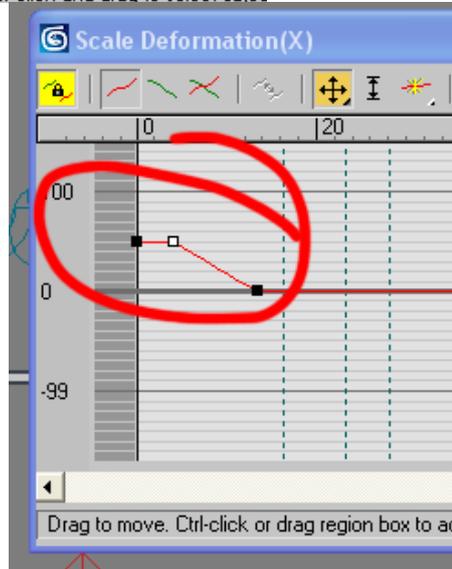


Le scale frame 0

-FRAME 10-

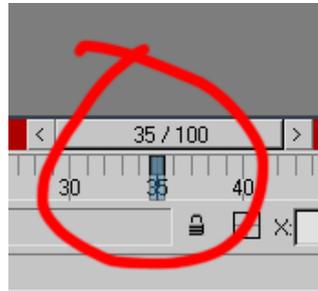


Frame 10

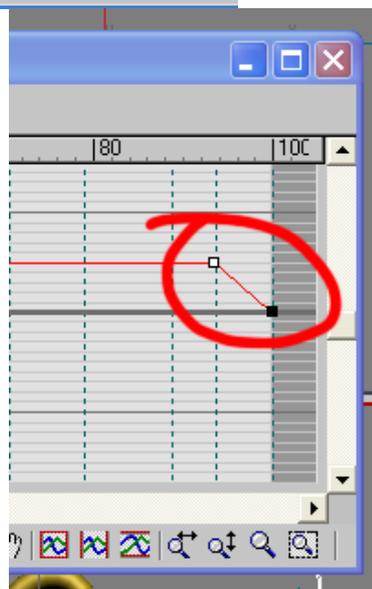


Le scale frame 10

-FRAME 35-

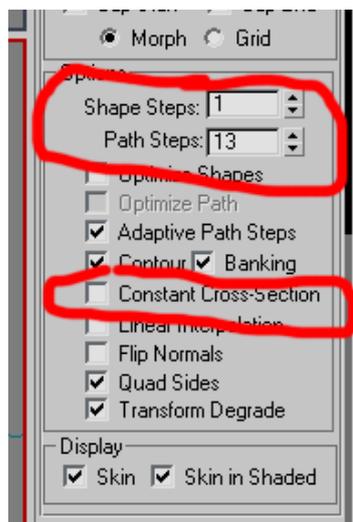


Frame 35

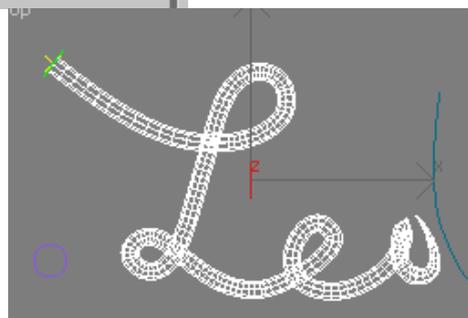


Le scale frame 35

Optimiser la mesh :



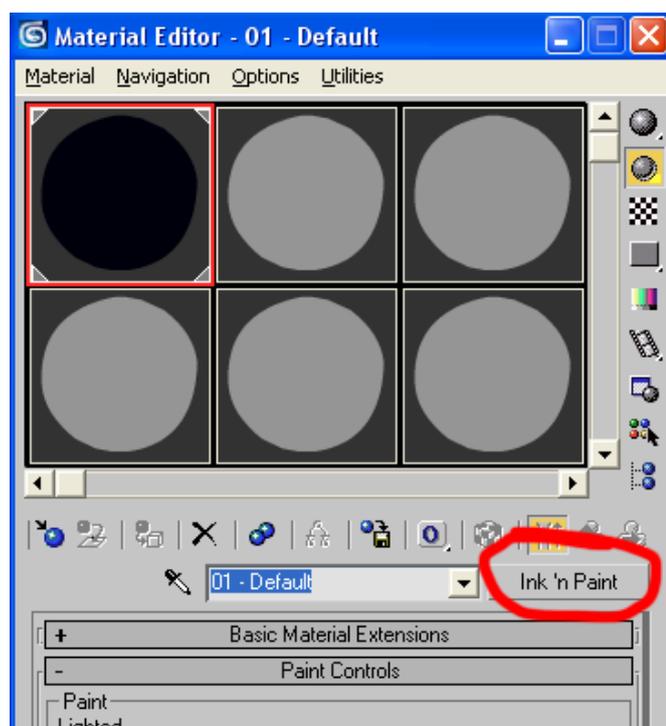
Parametre optimal

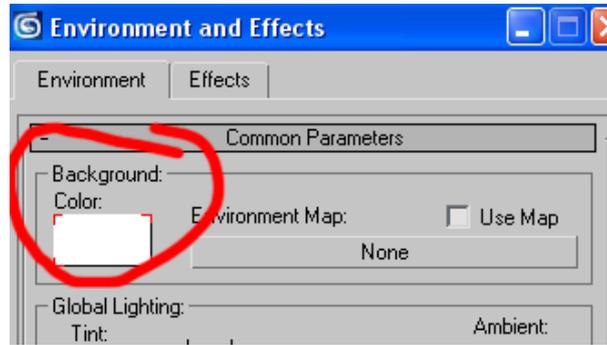


Après optimisation.

Préparer le type de rendu :

Ici (Swift 3D)





Rendu Swift 3D

Ya plus qu'à importer le rendu dans flash....