

Construction et animation d'objets  
 en 3D fil de fer.

Avant tout, lancez l'exemple d'animation sauve sur la disquette :  
 RUN"DEMO". Reperez les objets qui tournoient dans l'espace, et la bande de  
 messages en bas de l'ecran.

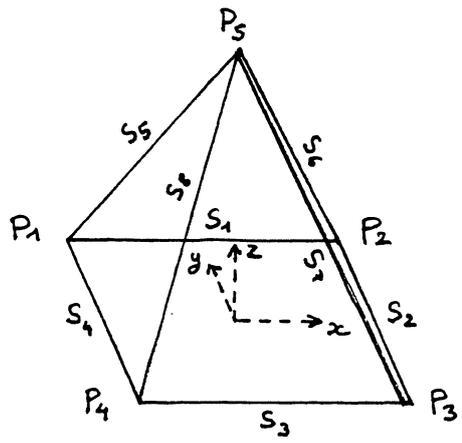
Appuyez sur F1 pour passer en mode "Controle" ; vous pouvez alors  
 editer tous les parametres definissant l'objet courant : nombre d'aretes ;  
 palette ; vitesse de rotation autour de chaque axe (abscisses,ordonnees,cotes)  
 angles courants sur chaque axe ; mode et vitesse de deplacement du centre de  
 l'objet par rapport a l'ecran ; boucles d'attente du texte et de l'animation...  
 Cliquez sur le nom d'un objet pour le visionner.

Maintenant que vous etes familiarise avec le mode de fonctionnement  
 d'Anima-3D, passons au programme de creation (RUN"AUTO.BAT").

Celui-ci se decompose en deux modules : le premier vous permet de  
 "sculpter" des objets, qui seront sauvegardes sur disquette... et recuperes  
 par le deuxieme module, qui lui se charge de generer un programme executable  
 pour ces objets. Vous obtenez finalement une animation -appelee a partir du  
 BASIC- composee des objets et du texte que vous avez definis.

Exemple de definition d'un objet : la Pyramide.

Chaque objet est constitue de la serie de parametres (palette, angles  
 de depart, vitesses de rotation...) que vous avez observes dans la DEMO, et  
 de sa forme proprement dite. Celle-ci est definie a partir de points (ici P1  
 a P5), et de segments/aretes reliant 2 points (ici S1 a S8). Il faut donc  
 saisir les coordonnees de chaque point (ex: P1= -50,50,0) puis pour chaque  
 segment indiquer quels points il relie (ex: S3= de P3 a P4).



Les fichiers .A3D et leur chargeur BASIC ne sont pas proteges ; vous  
 etes donc libre de diffuser vos creations comme bon vous semble.

Anima-3D est capable d'animer des objets constitues de 128 aretes  
 tirees entre 256 points : a vous de jouer !!!