

Tuto loupe

Pour plus de facilités, dans les Outils (bouton du bas) cocher "Ignorer les objets non sélectionnés".

PTE9 permet d'afficher les points de contrôle de plusieurs objets simultanément, et permet donc de reprendre le mouvement de la loupe beaucoup plus facilement qu'avec PTE8. Mais cette facilité mise à part, on peut faire la même chose avec les versions précédentes de PTE.

Sauf si vous maîtrisez déjà bien les points de contrôle de PTE9, utilisez plutôt la commande "Dupliquer le point de contrôle" (après clic droit sur le point de contrôle) pour créer de nouveaux points.

Ce tuto seul devrait vous suffire, mais bien sûr je joins un exemple, ce qui facilite quand même la compréhension de la démarche. La vue 2 ne sert qu'à montrer les défauts si le décor est limité à l'écran, et que la loupe se trouve près du bord.

J'ai essayé de me mettre à la place d'un (presque) débutant. Les explications paraissent donc longues et rébarbatives. Vous me direz si c'est vrai ?

Il est bien évident qu'on peut tricher (Loupe menteuse qui montre autre chose ! Il n'y a pas que les miroirs qui savent déformer la vérité).

Merci de signaler toute erreur, et amélioration possible.

-O-O-O-O-O-O-O-O-

1 -- Commencer à faire le "décor" qui sera examiné avec la loupe. Il peut se limiter à une seule image. Ici c'est volontairement plus compliqué, une image de fleur, penchée par rapport à l'écran, sur lequel se trouvent plusieurs dés (en 3D). C'est le "1 - Cadre Décor " On peut y mettre ce que l'on veut.

Si la loupe vient à sortir de l'écran - par exemple pour être cachée au départ, ou à la fin - il faut alors que le décor soit un peu plus grand que l'écran (sinon la loupe dévoilera ce bord d'écran).

2 -- Le cadre décor n'étant pas sélectionné, mettre un cadre "2 - Cadre général LOUPE" pour regrouper tout notre petit monde. (Ce cadre n'est pas indispensable, on peut l'ignorer, et commencer au cadre suivant)

3 -- En gardant ce cadre 2 sélectionné, mettre un cadre "3 - Cadre Mouvement de la loupe" qui sera donc en enfant du cadre 2. Ne rien toucher, et surtout conserver (pour le moment) PanoX et PanoY à 0

4 -- Continuer en gardant le cadre 3 sélectionné, et en utilisant un cadre "4 - Cadre poignée loupe", (en enfant donc du précédent). Il servira à faire tourner la loupe et sa poignée autour de sa lentille. Conserver toujours impérativement PanoX et PanoY à 0

5 -- En enfant de ce cadre 4, mettre l'image de la loupe, un fichier png.

Avec le paramètre Zoom, donner à cette loupe la dimension que vous voulez.

Il faut ensuite déplacer cette image pour que le centre de la lentille se trouve exactement au centre de l'écran. C'est le plus difficile à faire (!). S'aider de l'orientation de la poignée (cadre4) avec son paramètre RotationC. (Pas d'affolement : quand le masque sera en place, après l'étape 7, on pourra peaufiner ce centrage).

6 -- En sélectionnant le cadre 3, on pourra éventuellement mettre en enfant, un reflet sur la lentille (le mien n'est pas génial).

7 -- Sélectionner de nouveau le cadre 3, et mettre un masque. Choisir "Ajouter un modèle de masque", puis un cercle, avec largeur de flou proche de zéro (2% par exemple).

Ce conteneur de masque doit se trouver sous les cadres précédents. Il faut donc le faire descendre en le sélectionnant avec Maj+CTRL+page suivante (ou clic droit, ordonner, mettre derrière)

Sélectionner le Masque (pas le Conteneur de masque, ni le Contenu du masque), et avec le zoom (ou avec la souris) diminuer sa dimension pour obtenir celle de la lentille de la loupe. Si nécessaire, reprendre le centrage de la loupe et sa dimension (dans le fichier Loupe)

8 -- On a maintenant suffisamment d'élément pour élaborer le mieux possible le trajet de la loupe. Trajectoire, arrêts, vitesses... dans le cadre "3 - Cadre Mouvement de la loupe ".

"Le mieux possible" ai-je écrit, car on utilisera bientôt une copie de ce cadre, et si par la suite on veut modifier ce mouvement, il faudra le faire dans ce cadre ET, de façon rigoureusement identique, dans sa copie. Ce qui aujourd'hui est très facile avec PTE9, en sélectionnant les deux cadres.

Le mouvement peut être extrêmement compliqué, ce peut être une courbe de Bézier comme dans mon ancien tuto Redimensionner...

9 -- Sélectionner maintenant "Contenu du masque", et mettre en enfant un cadre "9 - Cadre ampli et retournement" Pour le moment, se contenter de mettre RotationC à 180

10 -- Sélectionner le cadre "3 - Cadre Mouvement de la loupe" et le copier (CTRL et C)

11 -- Sélectionner le cadre "9 - Cadre ampli et retournement" et faire un coller (CTRL et V)

Supprimer tous les enfants de ce nouveau cadre "3 - Cadre Mouvement de la loupe" (C'est un multi-infanticide, donc ne l'ébruitez pas !)

12 -- En enfant de ce cadre, mettre un cadre "12 - Retournement", et mettre RotationC à -180 (ou 180, peu importe ici)

13 -- Enfin, sélectionner le cadre/image "1 _ Cadre Décor" (tous ses enfants vont le suivre), le copier, puis sélectionner le cadre "12 - Retournement" et donc en enfant de ce cadre, coller ce cadre1. C'est lui qui sera agrandi. La qualité des images de ce décor devra être en accord avec le grossissement qui va être choisi.

Si l'on déplace le curseur, et donc la loupe, la loupe ne montre rien de particulier, c'est comme si elle était transparente. On a donc bien travaillé. (On constatait la même chose avant, mais c'est parce qu'il manquait le décor dans le Contenu du masque)

Mais mettons une valeur de zoom -- de 170 par exemple -- dans le cadre "9 - Cadre ampli et retournement"... Valeur à ajuster selon vos besoins. C'est différent !! C'est bon !

On peut peaufiner les choses, en sélectionnant les deux cadres "3 - Cadre Mouvement de la loupe" et le cadre "4 - Cadre poignée loupe"

Les deux cadres 3 doivent rester rigoureusement identiques, position de points de contrôle et vitesse en particulier. Ils vont aider à mettre des points de contrôle pour faire pivoter la poignée de la loupe pour rendre les choses un peu plus animées - pour s'amuser !