

## Consigne pour la Simulation du soleil

Afin de corriger et d'améliorer le soleil que vous simulez l'on va un peu changer les paramètres précédemment

### **Taille et format :**

L'on va seulement faire 64 images , chaque'une de 512 sur 512pixels , les images n'ont pas 'besoins' d'être en .tga a ce stade , seul le résultat final de 4096,4096 lui devra être exporté en .tga pour Unreal .

Donc si vous voulez sauvegardez chaque image dans un autre format c'est valide aussi tant que vous ne perdez pas de qualité et pouvez ensuite les importer dans photoshop

**Contours :** le Bord de la radiance du soleil ne doit pas toucher les bord de l'images , puisque l'on va utiliser une couche de l'image comme opacité

**Frames :** De sorte a éviter que l'on aie le départ des flammes , l'on va capture nos 64 images de la frame 31 (inclue) à la frame 94.

**Caméra :** le soleil doit être au centre de la capture caméra et ni la location(position) du soleil ni celle de la camera changent.

**Rotation :** si vous voulez que le soleil tourne vous devez lui faire faire un cycle de 360° de la frame 31 à la frame 94, soit il doit bouger de a peu près 5,6° par frame , le plus simple etant de mettre un clef a 31 (sur la rotation), et une seconde clef a 94 avec un tour de plus , puis faire une interpolation directe (le changement de rotation doit être une ligne et pas une courbe).

si vous n'y arrivez pas on peu regarder ensemble ou vous pouvez faire un soleil qui ne tourne pas

Si vous avez des questions de paramètres venez les poser de sorte a ne pas simuler vos 64 images pour rien.