



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

**Topic: Cieux à 360°**

**Subject: Re: Cieux à 360°**

Posté par: Kaal\_le\_Saint

Contribution le : 6/11/2004 10:57:00

1- Oui, tu as raison, c'est "**free for personal non-commercial use**" et limité à des rendu de 1280x960 au maximum, avec des terrains de 513x513 unités au maximum.

2- Le lien que j'avais donné explique en anglais comment faire des map à 360°. En français, ça donne :

- Faire un jolie terrain (sinon ça ne fonctionne moins bien

.

- Mettre la caméra au milieu du terrain. Pour connaitre le milieu exacte, dans le panneau 'Landscape' se trouve le bouton 'Size' qui donne la taille x et y (en mètre) du terrain...Diviser par 2 : par défaut le terrain fait 7680m. Il faut donc placer la caméra (dans la fenêtre 'Rendering Control') à 3840m en x et 3840m en y.

(Attention, l'altitude z est importante, elle empêche de mettre la caméra dans la poussière

)

- Ensuite, télécharger le script "PanoScript.zip" de [Dave Drews](#).

L'ouvrir avec un éditeur de texte, et rajouter à la deuxième ligne, entre les guillemets après InitAnim, le répertoire de destination... ce qui donne par ex. :

**InitAnim "c:test",1**

- Ensuite dans le menu de Terragen intitulé 'Terragen' se trouve 'Execute Script'... Chercher le script, valider et voilà

Bonne appétit !