

Atelier 3DML:

Porte animée

par Jean Michel REVEILLAC
« La 3D pour le Web – Editions EYROLLES »

Le lecteur trouvera ci-dessous le code permettant de réaliser l'animation en 3DML de l'ouverture et la fermeture d'une porte

```
<!-- Porte en 3DML par Jean Michel REVEILLAC - 3D pour le web - Eyrolles -->
<!-- Début du spot -->
<SPOT>

<!-- Début de l'en-tête -->
<HEAD>

<!-- Titre du spot -->
<TITLE NAME="Porte"/>

<!-- Spécifications des bibliothèques utilisées -->
<BLOCKSET HREF="http://blocksets.flatland.com/flatsets/basic.bset"/>
<BLOCKSET HREF="http://blocksets.flatland.com/flatsets/interior.bset"/>

<!-- Dimensionnement de la carte -->
<MAP DIMENSIONS="(6,6,1)"/>

<!-- Texture du ciel et du sol -->
<SKY TEXTURE="@basic:clouds.gif" BRIGHTNESS="100%"/>
<GROUND TEXTURE="@basic:terrain.gif"/>

<!-- Eclairage ambiant à 100% -->
<AMBIENT_LIGHT BRIGHTNESS="100%"/>

<!-- Mise en place de l'option d'appel du debugger -->
<DEBUG/>

<!-- Fin de l'en-tête -->
</HEAD>

<!-- Début du corps du spot -->
<BODY>

<!-- Création d'un symbole a pour le bloc door de la bibliothèque interior -->
<CREATE SYMBOL="a" BLOCK="interior:door">

<!-- Texturage du bloc a sur ses faces walls -->
<PART NAME="walls" TEXTURE="murs.gif"/>

<!-- Orientation du bloc a -->
<PARAM ORIENT="270,0,0"/>

<!-- Un clic sur le bloc situé en 3,3,1 le remplacera par le bloc b -->
  <ACTION TRIGGER="click on">
    <REPLACE TARGET="(3,3,1)" SOURCE="b" />
  </ACTION>
</CREATE>
```

```

<!-- Création d'un symbole b pour le bloc dooropen de la bibliothèque
interior -->
<CREATE SYMBOL="b" BLOCK="interior:dooropen">

<!-- Texturage du bloc b sur ses faces walls -->
<PART NAME="walls" TEXTURE="murs.gif"/>

<!-- Orientation du bloc b -->
<PARAM ORIENT="270,0,0"/>

<!-- Un clic sur le bloc situé en 3,3,1 le remplacera par le bloc a -->
    <ACTION TRIGGER="click on">
        <REPLACE TARGET="(3,3,1)" SOURCE="a" />
    </ACTION>

<!-- Définition de la carte -->
</CREATE>

<!-- Niveau 1 de la carte -->
<!-- Le a représente un bloc porte fermée -->
<LEVEL NUMBER="1">
.....
.....
..a...
.....
.....
.....

</LEVEL>

<!-- Définition du point d'entrée de la carte -->
<ENTRANCE LOCATION="(1,3,1)" NAME="default" ANGLE="90"/>

<!-- Fin du corps -->
</BODY>

<!-- Fin du spot -->
</SPOT>

```

Liste des fichiers disponibles dans l'archive « **4cube.zip** » :

Nom du fichier	Description
porte.3dml	Fichier à ouvrir à l'aide d'un navigateur (Netscape ou Internet Explorer) possédant le plug-in Flatland Rover pour 3DML (www.flatland.com)
murs.gif	Texture pour les murs
At13dml.doc	Fichier d'explication au format Microsoft Word
At13dml.pdf	Fichier d'explication au format Adobe Acrobat