

Foundry papotage – Peaufiner les scènes

Animation

Tuile + carte officielle

Rendre joli, un truc moche.

Suppression du moche avec GIMP, puis ajout de tuiles dans Foundry.

Dessin + Token magic FX

Animer de l'eau ou des brumes

Tuile + Token magic FX

Animer de la lave ou du feu.

Détourage de la tuile avec GIMP.

Tuile + Tile Scroll

Déroulement en boucle

Créer une image à scroller avec GIMP (Effet ? à retrouver).

Vision

Multi Level Token + Set Elevation

Terrain avec élévation

Fonctionne aussi avec Monk's Active Tile Triggers.

Colline à descendre



- La 1^{ère} zone est en élévation 6m comme les jetons sont déjà présents la macro se déclenchera si le token se déplace ou entre dans la zone adjacente (aussi à 6).
- La 2^{ème} zone n'est pas un rectangle, elle suit le relief de la petite falaise. La macro est déclenchée à l'entrée de la zone quelle que soit la zone de départ avec une élévation de 6m.
- La 3^{ème} zone en dessous n'est pas un rectangle, elle suit le relief de la petite falaise. La macro est déclenchée à l'entrée de la zone quelle que soit la zone de départ avec une élévation de 3m.
- A la 4^{ème} zone, la macro est déclenchée à l'entrée avec une élévation de 0m.

Les murs peuvent aussi suivre les niveaux pour un meilleur rendu visuel.



Tuile + Better Roofs + Roof Occlusion And Fade

Passer sous une arche ou un lustre

Même si ce n'est pas un toit, la tuile est sur la couche « Toit » des outils de Tuiles et clique-droit sur la tuile.

Ne pas choisir de fondu sur la vision du jeton.

Vision par occlusion partielle de tuile de toit

Idem pour la couche « Toit ».

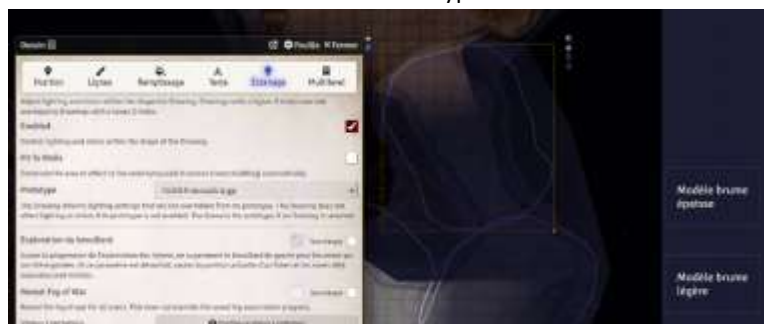
Choisir le fondu sur la vision du jeton : cela permet de n'effacer la couche toit que pour la vision du PJ cela grâce au murs et aux fenêtres.

Dessin + Perfect Vision

Vision réduite par le brouillard, la broussaille...

Simuler une brume qui s'épaissit et affecte la vision ou l'entrée d'un tunnel sombre.

- 1- Avec l'outil "Dessin créer les modèles dans la marge.
- 2- Puis dessiner les zones sans les chevaucher.
- 3- Dans l'onglet éclairage du dessin cocher Enable puis sélectionner le modèle dans Prototype".



- 4- Dans un modèle ouvrir l'onglet Eclairage et cocher "Enable"
- 5- Cliquer sur « Configure Vision Limitation » > Cocher Enabled + Surcharger ; Vision Limit "nn" + Surcharger >> Sauvegarder.
- 6- Mettre à jour le dessin.
- 7- Après on peut déformer les dessins et les faire se chevaucher (pas avant sinon Perfect Vision n'est pas content et il faut recréer le dessin).

L'avantage c'est que les modèles peuvent être sauvegardés et dupliquer sur les autres scène.

Appliqué à un déplacement en sous-bois qui débouche sur une clairière (scène avec vue limitée par défaut et un dessin recouvrant la clairière avec une vision illimitée) :



On peut faire la même chose avec des zones avec de éclairages différents avec le paramètre « Configure Light Limitation ».

Interdire ou restreindre les effets météorologiques (click-droit sur la tuile).

Son et lumière

Lumière + Light/Sound Mask + Murs

Décoré une image avec un coucher de soleil

Configurer le disque solaire avec une lumière peu progressive, créer un halo très progressif pour avec une seconde lumière.

Pour le reflet sur le lac dans les paramètres avancés de la lumière, choisir une forme d'ellipse et l'aplatir. Puis dans les paramètres de base ajuster la rotation.

Délimiter les reliefs avec des murs simples.

Illuminer un pentacle

Lumières « intense à 0 ». A partir d'une image moche.

2 lumières avec brume tournoyantes avec 2 vitesses et couleurs différentes.

1 lumière avec couleur externe exacerbée une forme de pentacle et ajouter une couleur et une animation.

Idem avec 1 lumière normale pour le cercle extérieur.



Lumière + Mur

Effet d'ombre de herse ou de prison

La porte est placée sur une fenêtre.

Les barreaux sont en murs éthérés ou de terrain sans limitation de mouvement (ma préférence).

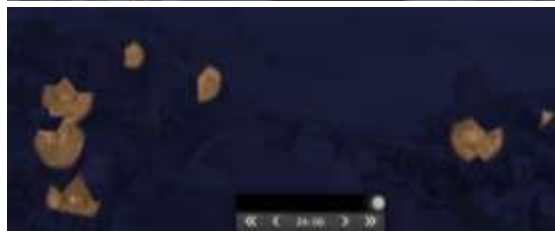


Cercle réalisé avec « Curvy Walls » un carré peut suffire.

Smalltime + Lumière + Son

Les activer avec l'heure du jour

Montrer d'activation de l'obscurité.

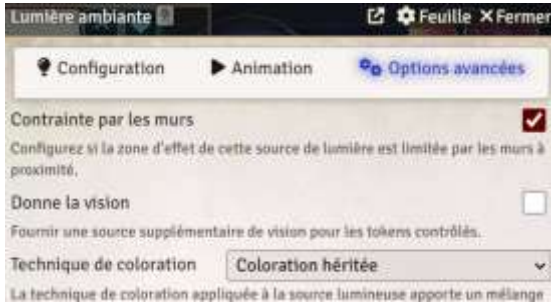


On peut faire la même chose avec les sons (ex. les grillons la nuit et les oiseaux le jour).



Lumière sans outrance le jour

Pour créer des éclairages sans se gêner le niveau obscurité pour les activer. Utiliser la coloration héritée qui ne génère pas de lumière éblouissante durant les scènes de jour :



Garder la luminosité adaptative pour les éclairages remarquables comme les enseignes.

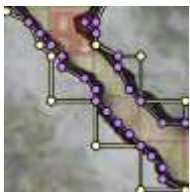


Murs et mouvement

Mur éthéré + Mur Simple

Simuler un passage étroit

Doubler les couloirs de murs éthérés et garder les murs simples pour délimiter le passage notamment lorsque la carte n'a été réalisée pour VTT.



Créer une porte trop étroite pour la case

Afin de garder l'effet visuel du mur, lorsqu'une porte d'une scène est à cheval sur plusieurs cases ou trop petite.

- 1- mettre la porte sur la longueur de/des cases impactées.
- 2- placer 2 morceaux de mur "curtain/rideau" de chaque côté à l'emplacement des murs.



Mur éthéré + Vitre + Smart Doors

Adapter une carte Dungeon Alchemist avec un effet 3D pour que les jetons puissent circuler sans voir à travers les murs.

Comme il y a 2 épaisseurs de murs, il faut 2 portes qu'il faut synchroniser :

Montrer les groupes de porte dans les paramètres des portes.



Le plus simple est en fait de réduire la ratio d'affichage du jeton de 70% (0,7 pour une créature de taille moyenne) sans changer le nombre de cases occupées car le point vue est généré par le centre.

Terrain Layer + Drag Ruler

Générer des terrains difficiles

Montrer la couche « Terrain » avec les mêmes outils que la couche « Dessin » avec le réglage du TD à la création et sur la tuile.

Dessin + Multi Level Token

Simuler un labyrinthe

Montrer la zone « téléportation » et comment les dupliquer pour régler les E/S.

Changer d'étage ou de carte

Idem + activation par note.

Voir une étage en dessous

Montrer la zone « clonage ».

PF2e : Pour générer la vue de dessus avec des jetons plus petit, il faut désactiver dans l'onglet « Apparence » des jetons la dimension automatique des jetons.

Table des matières

Animation	1
Tuile + carte officielle.....	1
Rendre joli, un truc moche.	1
Dessin + Token magic FX.....	1
Animer de l'eau ou des brumes.....	1
Tuile + Token magic FX.....	1
Animer de la lave ou du feu.....	1
Tuile + Tile Scroll	1
Déroulement en boucle.....	1
Vision	1
Multi Level Token + Set Elevation	1
Terrain avec élévation	1
Tuile + Better Roofs + Roof Occlusion And Fade.....	2
Passer sous une arche ou un lustre	2
Vision par occlusion partielle de tuile de toit.....	2
Dessin + Perfect Vision	2
Vision réduite par le brouillard, la broussaille... ..	2
Son et lumière	2
Lumière + Light/Sound Mask + Murs.....	2
Décoré une image avec un coucher de soleil	2
Illuminer un pentacle.....	2
Lumière + Mur	2
Effet d'ombre de herse ou de prison	2
Smalltime + Lumière + Son	2
Les activer avec l'heure du jour	2
Lumière sans outrance le jour	3
Murs et mouvement	3
Mur éthéré + Mur Simple	3
Simuler un passage étroit.....	3
Créer une porte trop étroite pour la case	3
Mur éthéré + Vitre + Smart Doors	3
Terrain Layer + Drag Ruler	3
Générer des terrains difficiles.....	3
Dessin + Multi Level Token	3
Simuler un labyrinthe	3
Changer d'étage ou de carte.....	3
Voir une étage en dessous.....	3