

# L'animation

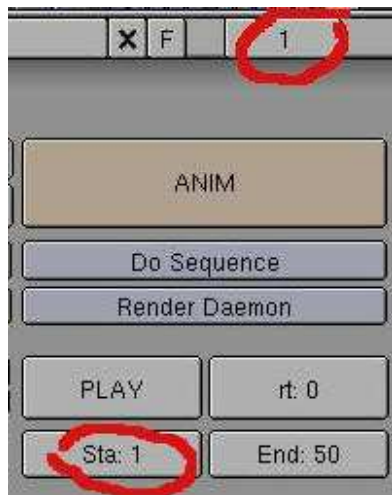


## Principe de l'animation

### Rappel :

Les primitives sont des objets simples (plan, cube, sphère...) disponibles à partir du menu **ADD**.

### Utiliser et animer des primitives:



Le principe de l'animation est assez simple, vous placez votre objet dans l'espace 3D en état sur l'image 1

#### Insert Key

Loc

Rot

Size

LocRot

LocRotSize

Layer

Avail

Mesh

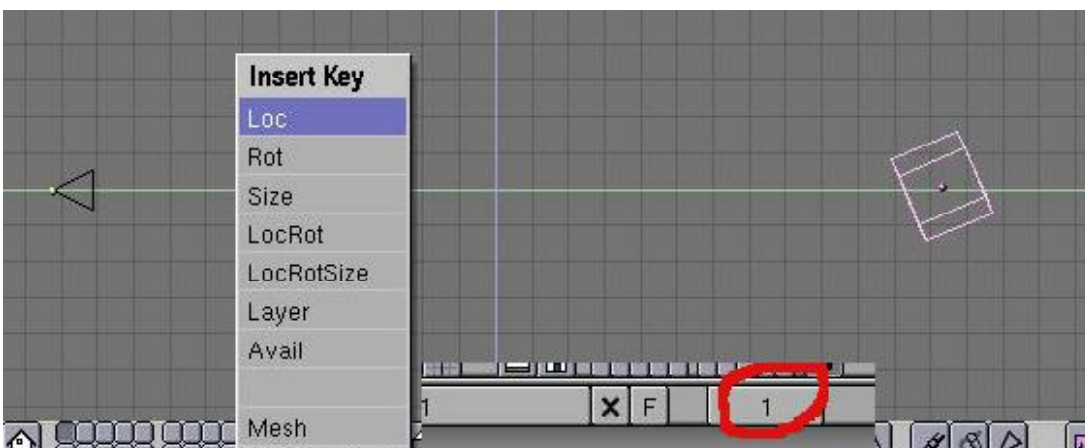
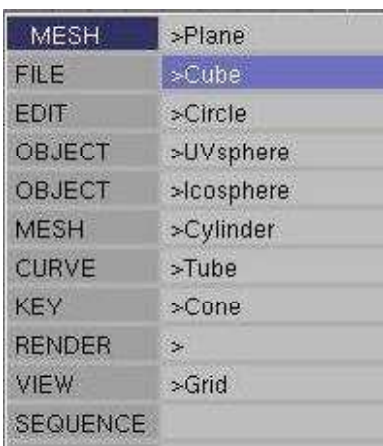
Puis vous ajoutez une clé de positionnement à l'aide de la touche [ I ] (Insertion) et choisissez le paramètre sur lequel le mouvement va être appliqué, position (Loc), rotation (Rot), position plus rotation (LocRot)... etc.

Ensuite vous allez à l'image où doit se terminer ce mouvement, 50 par exemple, vous ajoutez une nouvelle clé à l'aide de la touche [ I ].

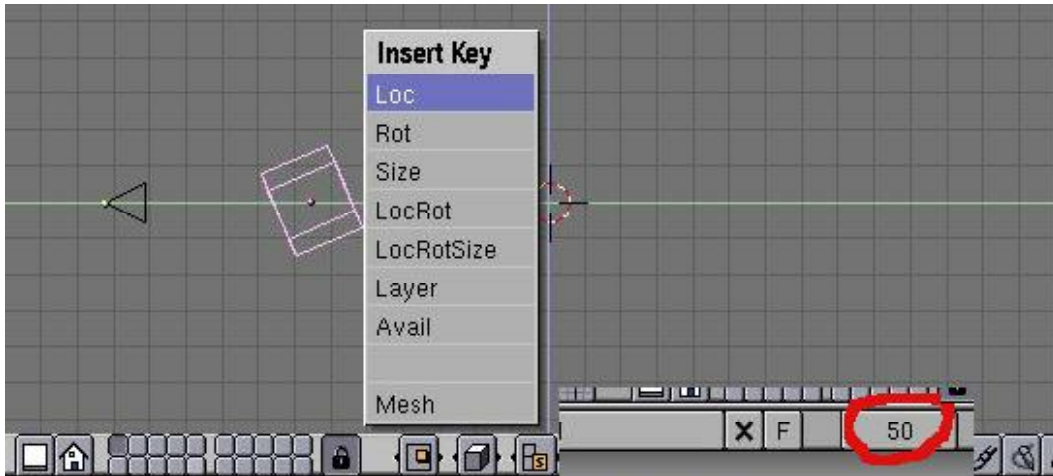
Votre objet va alors se déplacer entre la position 1 et 50, de la position où la première clé a été insérée jusqu'à la position de la dernière clé.

### Créer une animation :

"Barre d'espace" --> Menu 'Add' --> "Mesh" --> "Cube":



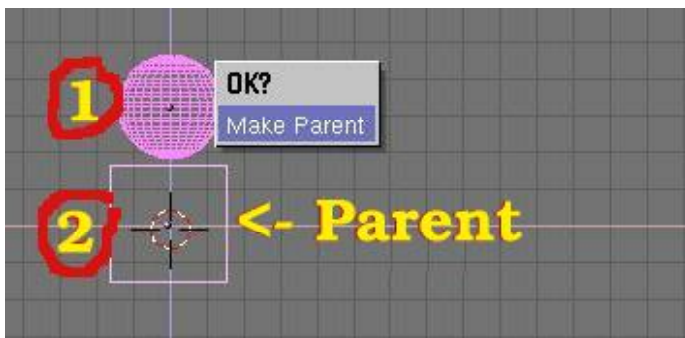
Dans la vue de coté placer le cube le plus à droite de la caméra, appuyer sur la touche [ I ] et sélectionner "Loc".



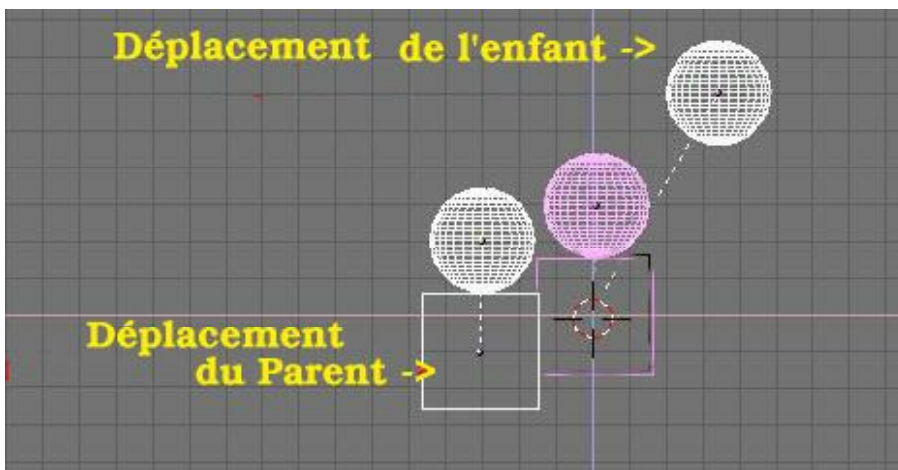
Avec les touches fléchées, aller à la position (image) 50 , déplacer le cube pour le rapprocher de la caméra et insérer une nouvelle clé [ I ] -->"Loc". Blender va calculer le déplacement du cube de la position 1 à la position 50 , pour le vérifier lancer l'animation en mode filaire à l'aide des touches [ Alt ] + [ A ].

### Les liens Père/Enfant :

Pour lier un objet à un autre en gardant la possibilité d'affecter des mouvements différents à chaque objet, la construction d'un lien "Parent" sera très utile.




Sélectionner [Clic droit] l'objet "Enfant" puis ajouter à la sélection [ Shift ] + [Clic droit] l'objet "Parent" et appuyer sur les touches [ Ctrl ] + [ P ].



Le mouvement appliqué sur l'objet parent entrainera l'objet enfant mais un autre mouvement sur l'objet enfant sera indépendant et ne s'appliquera pas à l'objet parent.

### Lancer l'animation :

Dans le menu scène  :

Pour lancer le calcul d'une image (Rendu) cliquer sur le bouton " RENDRE "

Pour lancer le calcul de l'animation, cliquer sur bouton " ANIM ".

[ F 12 ] lance le calcul du rendu d'image.

[ F 11 ] affiche le dernier rendu d'image.

[ Alt ] + [ A ] lance l'animation en mode filaire.

[ Shift ] + [ Alt ] + [ A ] lance l'animation dans toutes les vues 3D

---

© 2001 Autodesk

Autodesk - 25 - 08 2003 - mise à jour pour la version 2.28

 Michel Luc

---