

TP03 : Animation d'un cycle de marche d'un personnage (Lézard)

Créez un dossier TP_animation_cycle_de_marche.

Ouvrir Firefox et taper dans la barre d'adresse

<http://www.3dminfographie.com/>

Allez dans l'onglet de menu **GOODIES > TUTORIELS** puis

Blender > TP Animation

Ouvrir l'énoncé puis enregistrez le.

Enregistrer le fichier blend (**tp03_animation_marche_lezard .blend**) dans votre répertoire.

Vous pouvez ensuite ouvrir le fichier

tp03_animation_marche_lezard.blend

Se mettre en screen Animation comme ci-contre ->

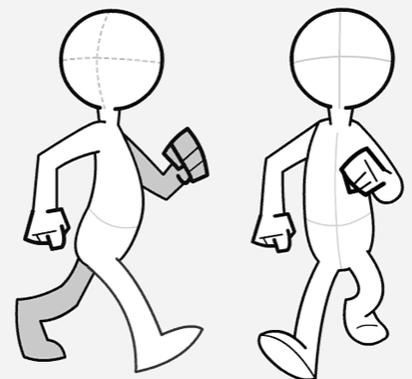
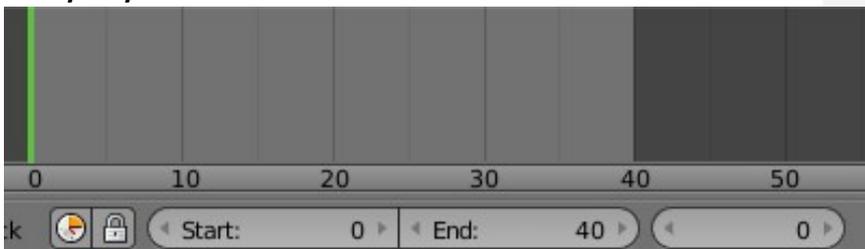


1- Les poses et durée de l'animation



Choisir pour début 0 et pour fin d'animation 40 frames

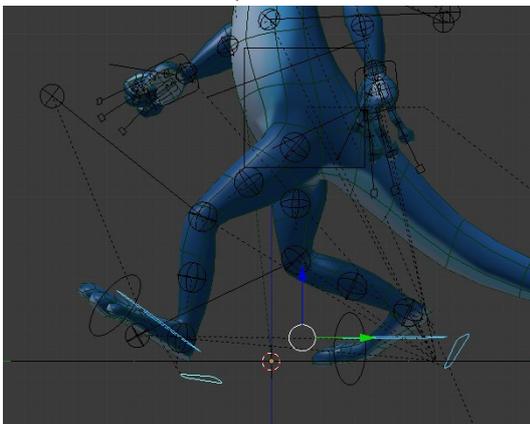
Chaque pose sera décalée de 5 frames



VISIT WWW.ANGRYANIMATOR.COM FOR ANIMATION TUTORIALS

Se mettre à la frame 0 voir ci dessus

2- Pose contact (Pieds, Bras, Mains, Queue)



2a Les pieds

Se mettre en vue de profil **3** et déplacer le bone du pied gauche vers l'avant avec **g** et **r**. Puis le bone du pied droit en jouant sur le manipulateur Roll du pied droit

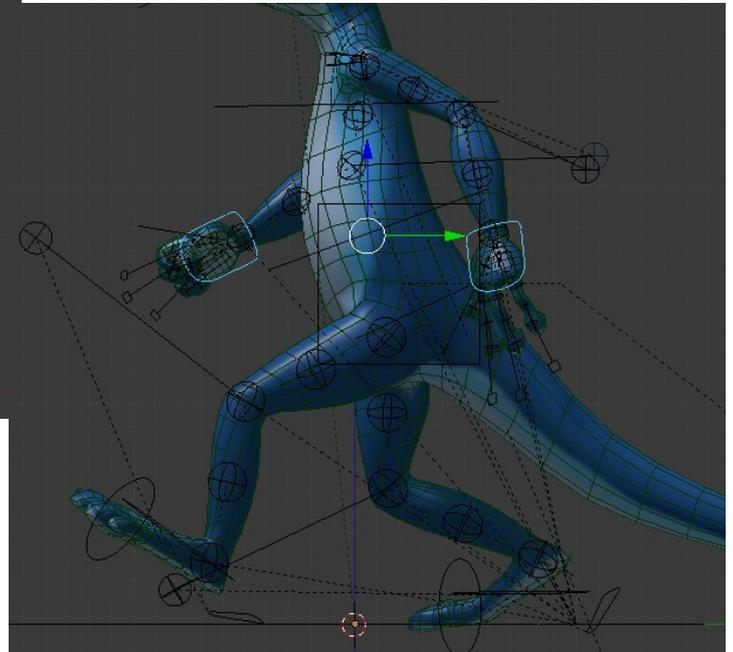
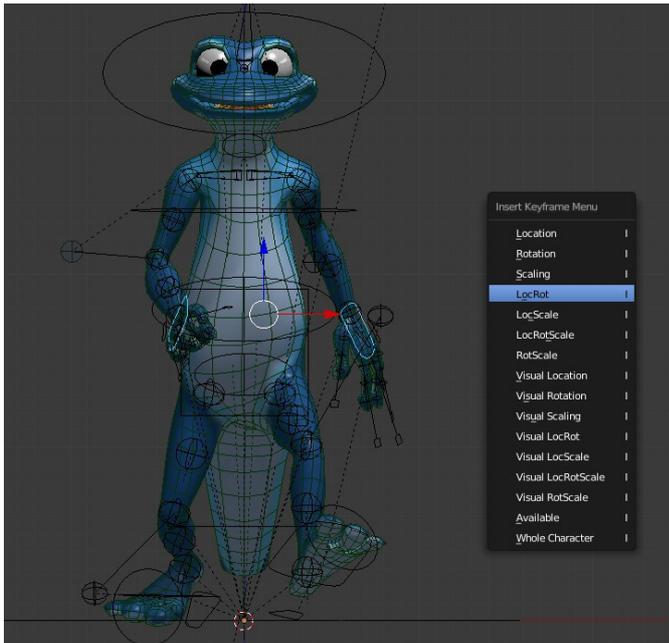
<- Voir ci contre

Puis mettre une clé avec **i** en locrot sur les 4 bones

2a Les mains

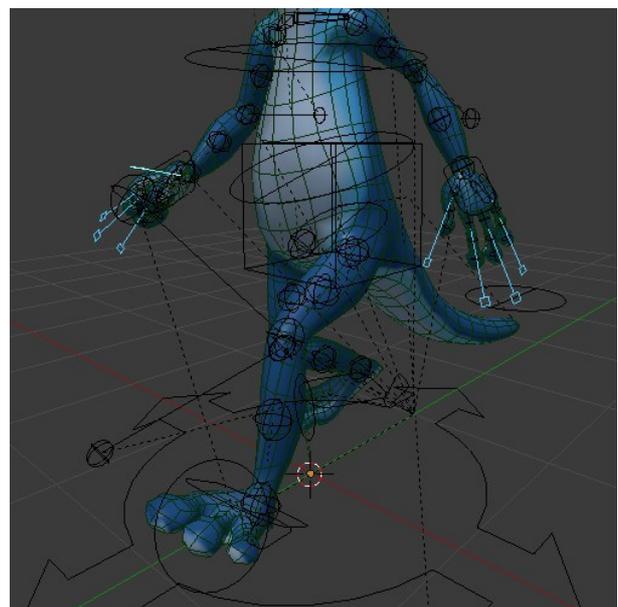
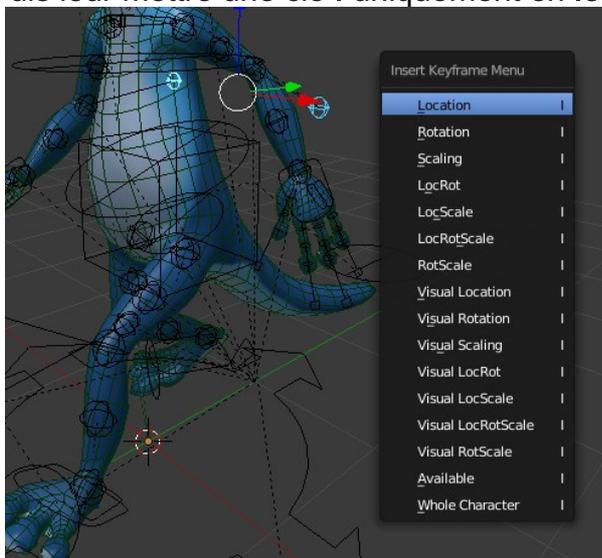
En vue de face et de profil, déplacer les bones des mains vers l'avant avec **g** et **r** comme ci contre.

Puis mettre des clés avec **i** en **locrot**



2b Poles target des bras

Déplacez les pôles target des bras pour placer les bras correctement le long du corps. Puis leur mettre une clé **i** uniquement en **location** cf. ci-dessous

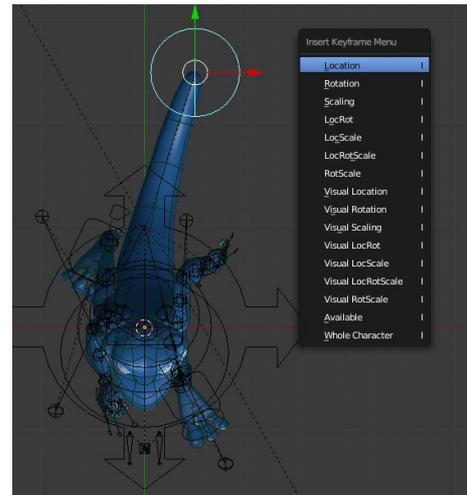
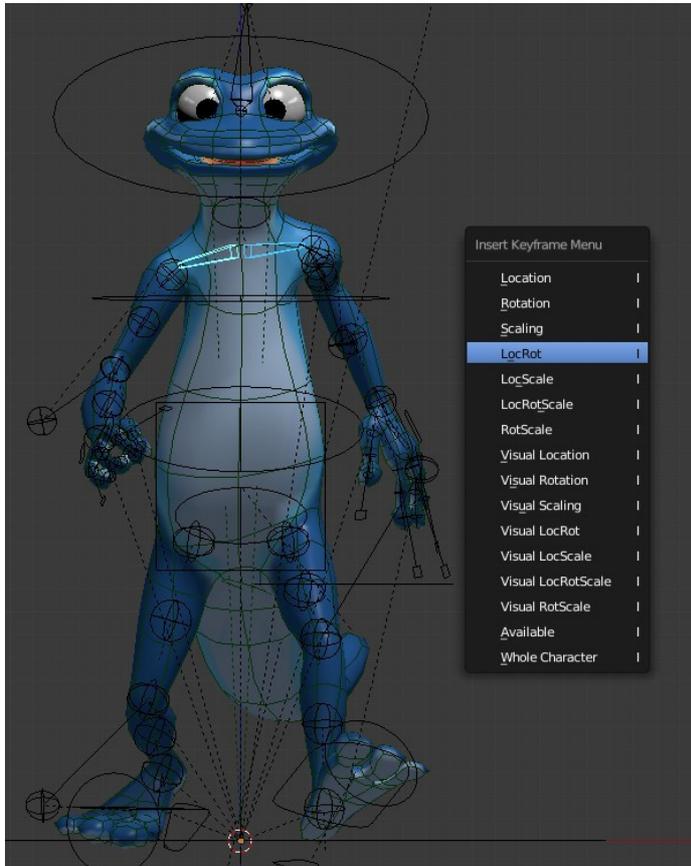


2c Doigts (scale)

Serrez les doigts du bras droit avec scale **s**
Comme ci-contre ->
Ne pas oublier de mettre une clé **i scale** sur tous les doigts même ceux que l'on a pas bougé.

2d Queue (location)

En vue de dessus 7 déplacez la queue comme ci-contre ->



2e Les épaules (locrot)

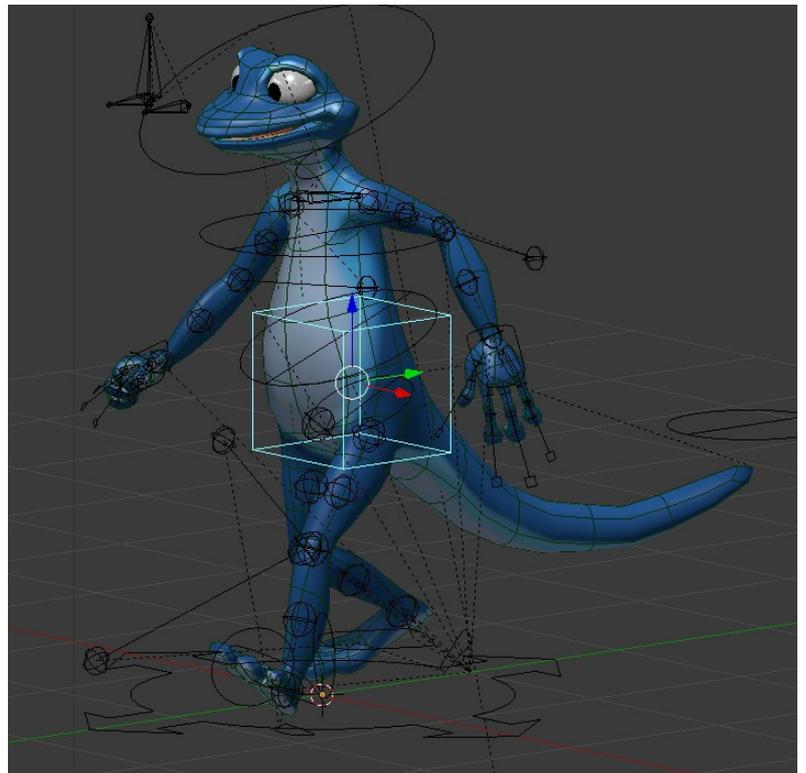
En vue de face déplacez les épaules <- comme ci-contre

Mettre une clé en locrot pour les deux épaules

2f Le torso

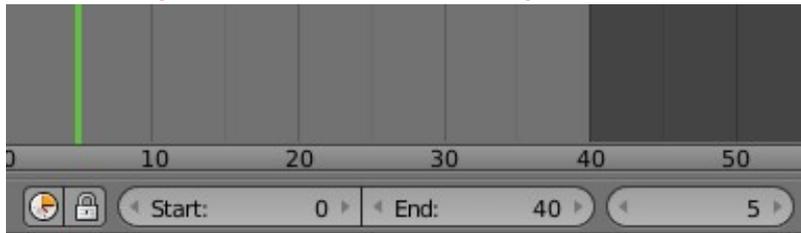
Déplacez le bone Torso un légèrement vers le haut

Ajoutez une clé en location

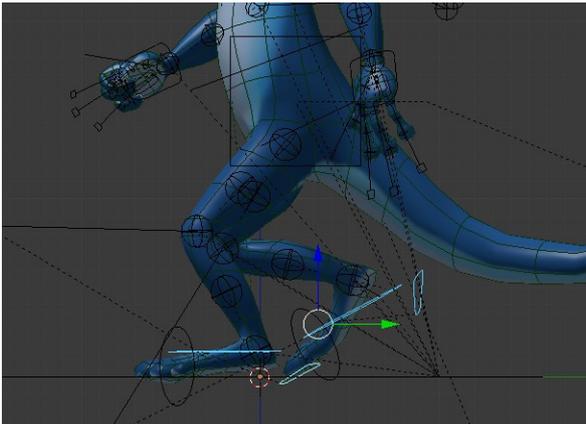


3- Pose Recul (Recoil)

Pour cette pose toutes les clés se poseront à la frame 5 comme ci-dessous



3a Pieds



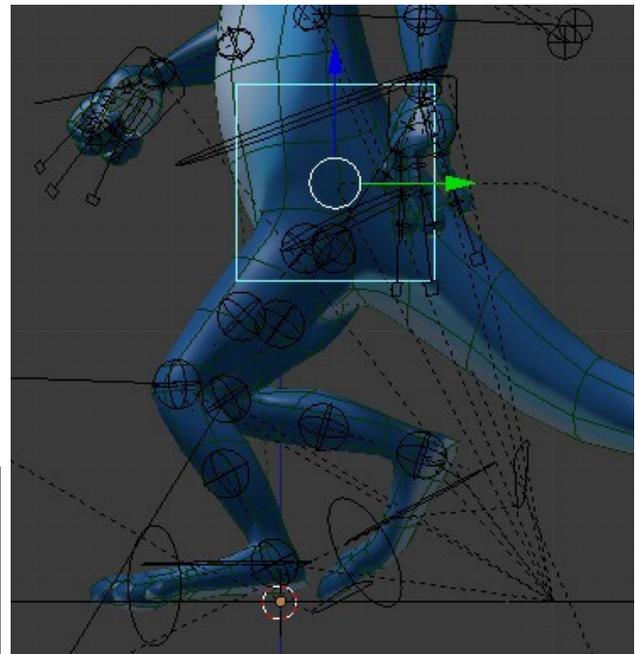
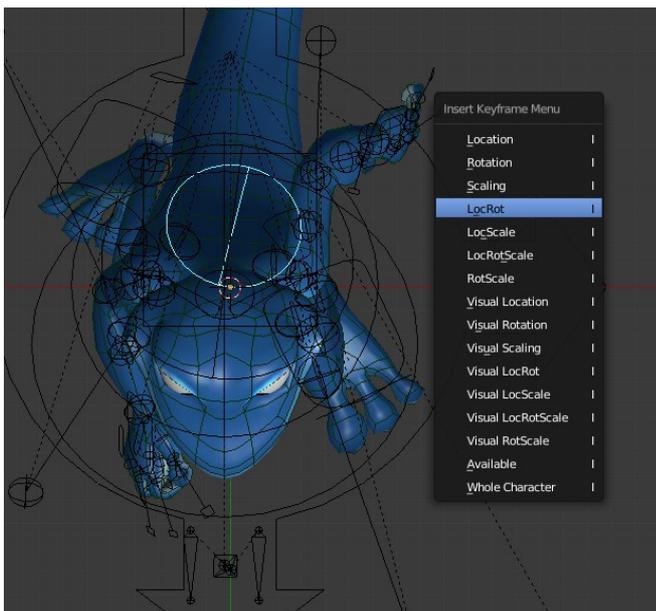
Poser les bones de contrôles des pieds comme sur l'exemple.

Ne pas oublier d'ajouter une clé en locrot sur les 4 bones

3a Torso

Faire un **alt g** pour réinitialiser la position du torso

Puis mettre une clé à celui ci cf. ci-contre ->



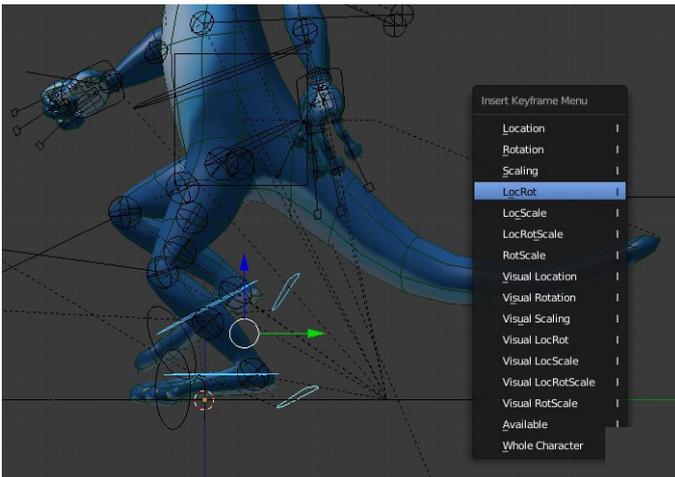
3b Le bassin

Tourner le bone du bassin sur z et vers la droite.

Mettre une clé en locrot

4- Pose Passage (Passing)

Pour cette pose toutes les clés se poseront à la frame 10



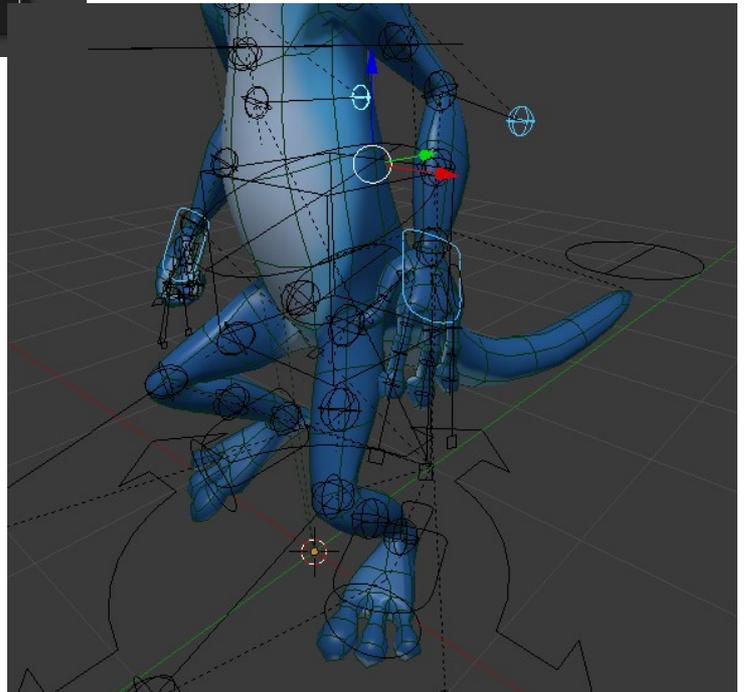
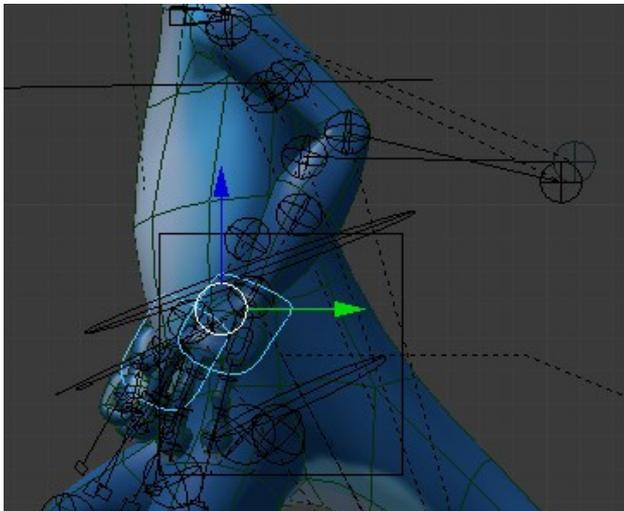
4a Pieds

Déplacez les bones des pieds comme ci contre.

Pour le roll du pied droit le remettre à 0 avec **Alt + r**

Ajoutez des clés en loc rot

4a Bras et main



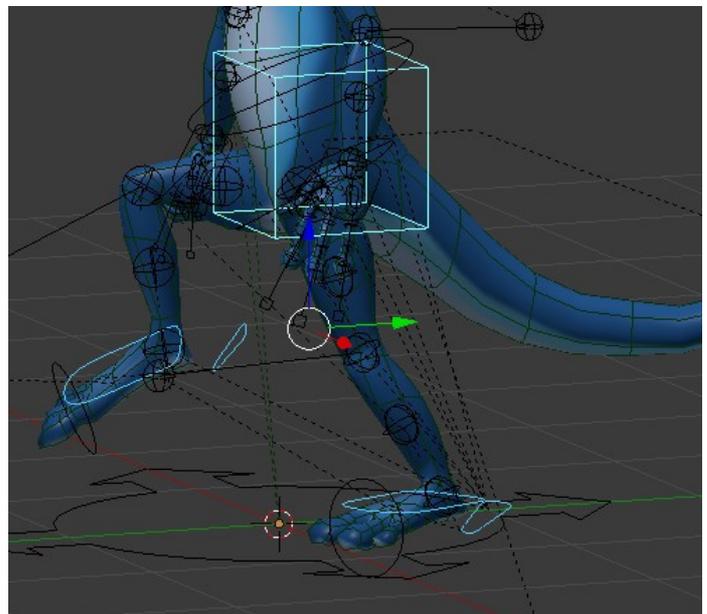
Déplacez les mains avec g et r
Ajoutez une clé en locrot pour les mains
Déplacez les poles target
Ajoutez une clé en location pour les poles target

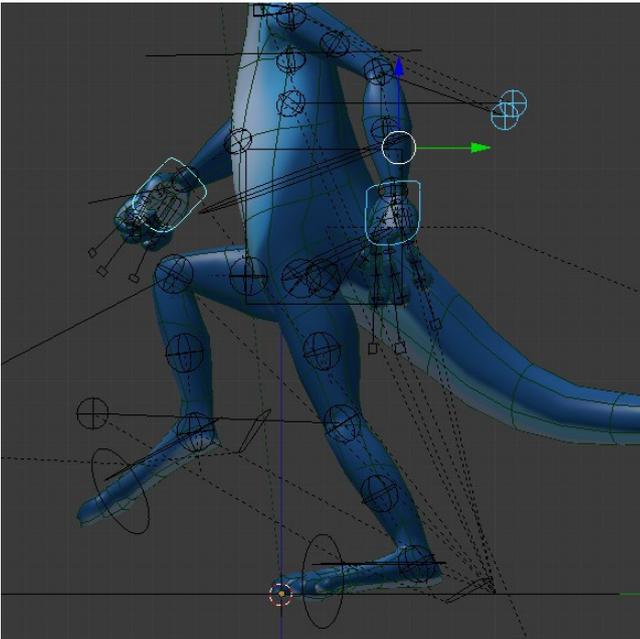
5- Point haut (High point)

5a Pieds et bone principal nommé torso

Se mettre à la frame 15
Déplacez les bones comme ci-contre ->

Ne pas oublier de mettre les clés adéquates à ces 5 bones





5b Mains

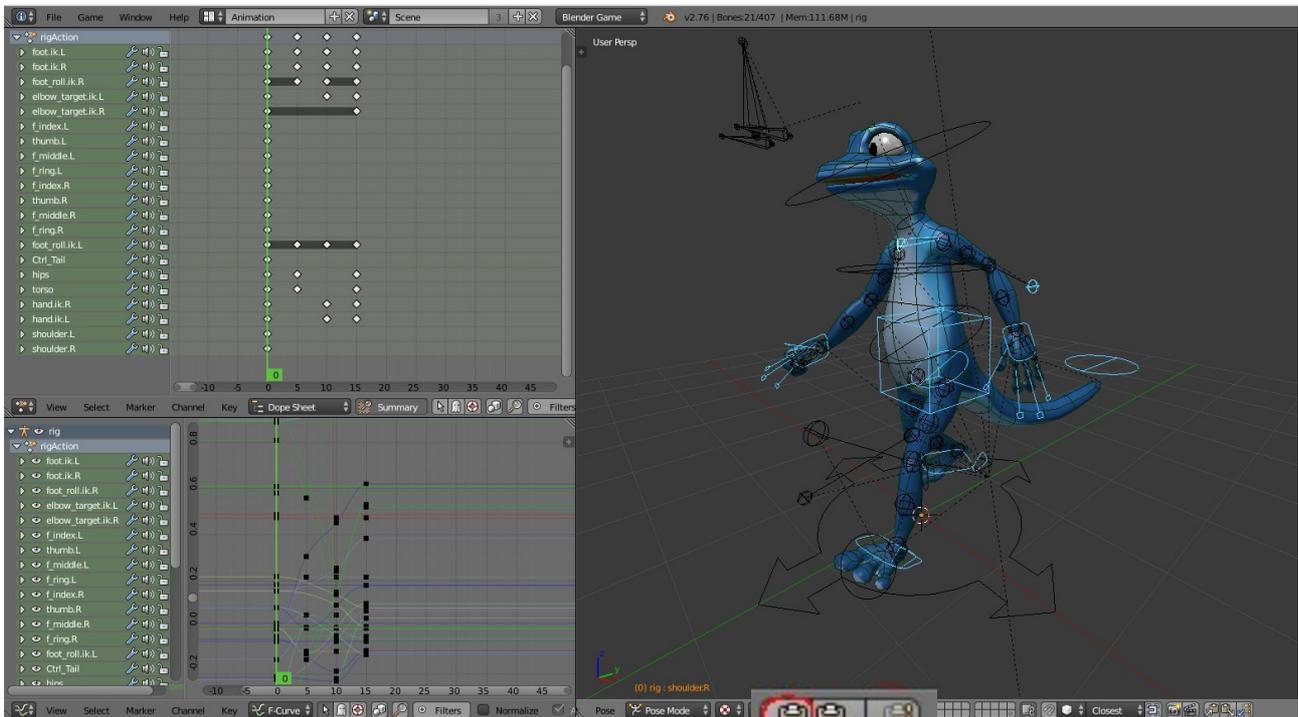
toujours en frame 15
Déplacez les bones des mains et pole target
<- comme ci-contre

Ne pas oublier de mettre les clés adéquates

6- Contact inverse

6a frame 20 et 40

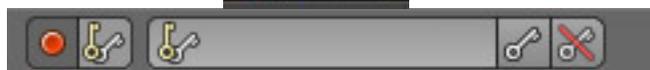
Se mettre à la frame 0 puis sélectionnez tous les bones que l'on a modifié précédemment comme ci-dessous



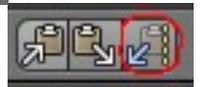
Copiez la pose avec le bouton dédié à cette effet



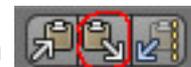
Activez l'enregistrement automatique



Déplacez vous à la frame 20 puis **collez l'inverse** avec le bouton de colle inverse

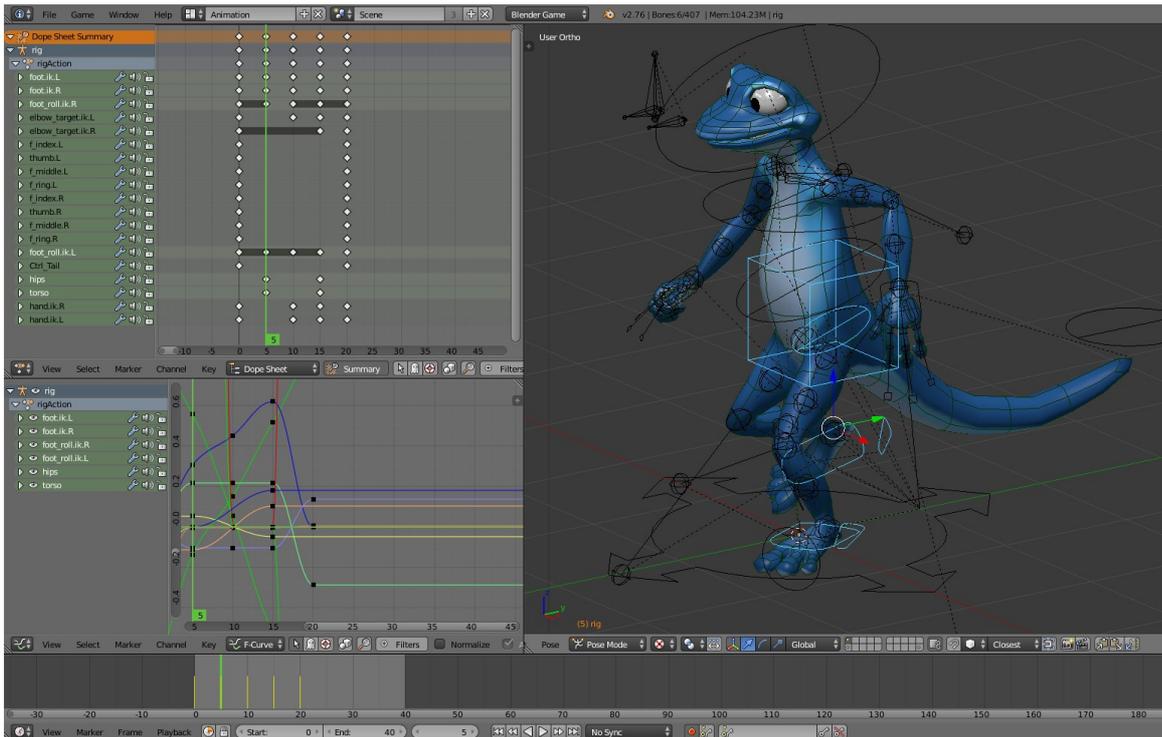


Se déplacer à la frame 40 et **coller** cette fois ci on utilise ce bouton



6b frame 25

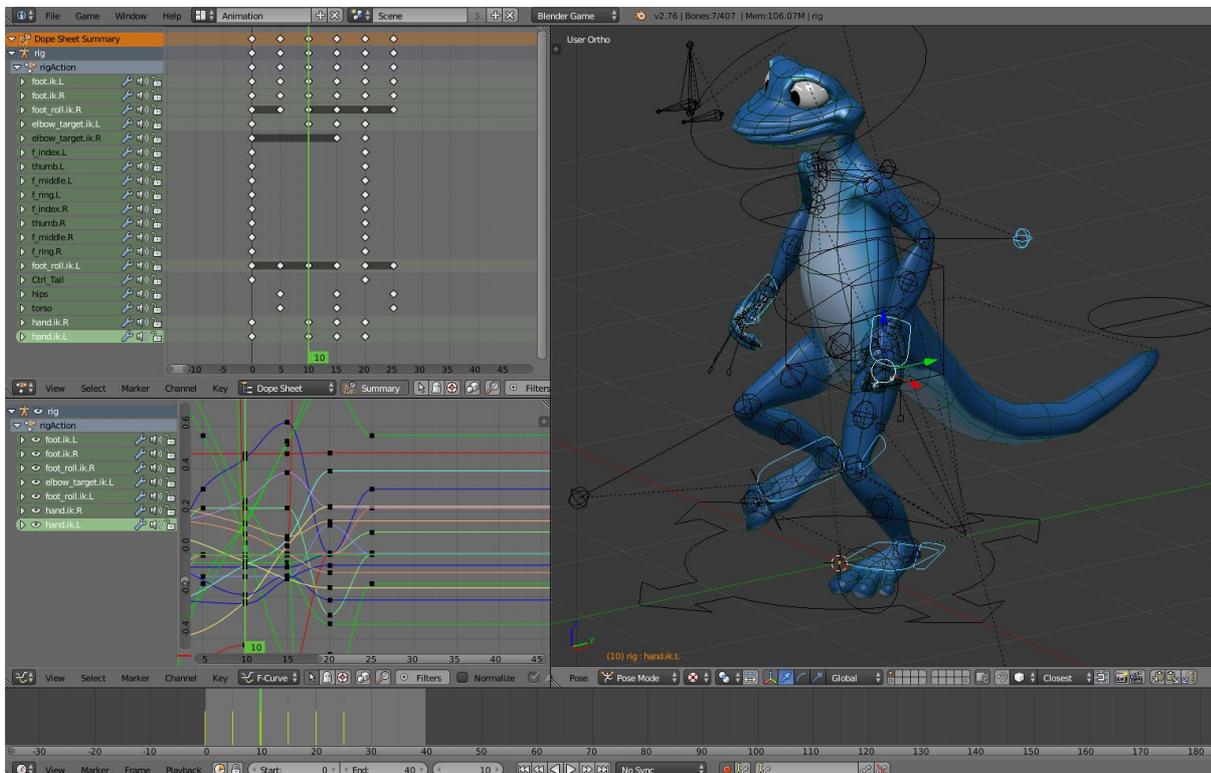
La pose 25 sera l'inverse de la pose 5



Se placer à la frame 5, sélectionnez les bones qui ont des clés cf. ci-dessus
Se mettre à la frame 25 et collez l'inverse de la pose 5

6c frame 30

La pose 30 sera l'inverse de la pose 10



Se placer à la frame 10, sélectionnez les bones qui ont des clés cf. ci-dessus
Se mettre à la frame 25 et collez l'inverse de la pose 5

6d frame 35

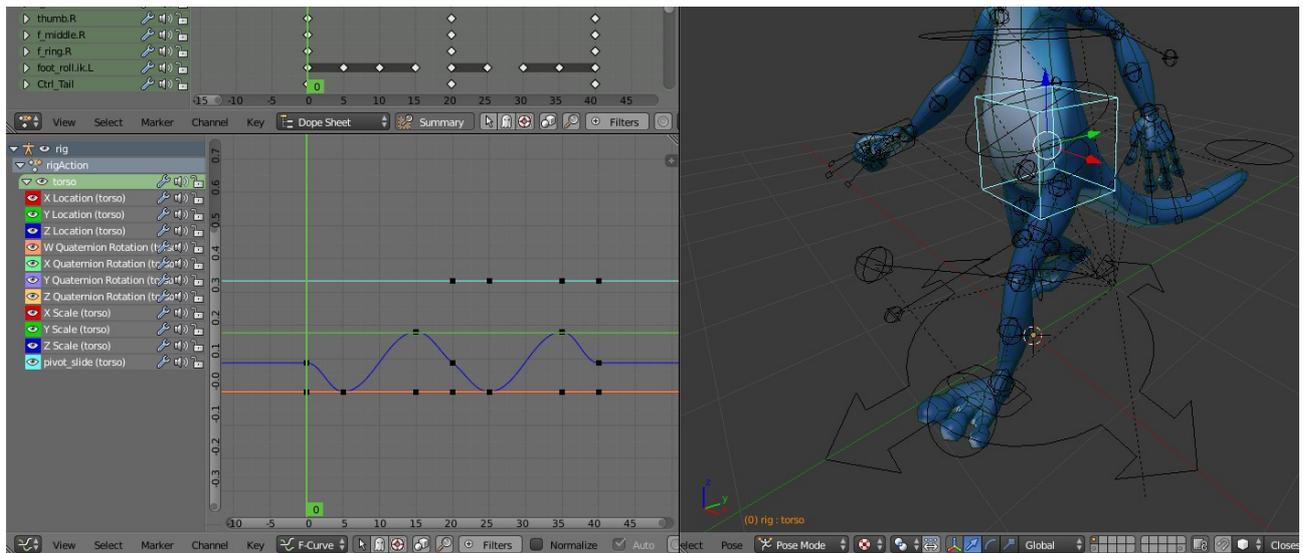
La pose 35 sera l'inverse de la pose 15

Avec la même méthode que la frame 25 et 30 répétez cette manipulation pour la frame 35

Ne pas oublier de désactiver l'enregistrement automatique

7- Corriger les courbes du bone torso

Sélectionnez le bone torso



Pour une animation plus fluide et sans cassure il nous faut supprimer la clé de la pose 20. Et tourner les contrôleur de courbe de la frame 0 et de la frame 40

Voici ce que l'on doit obtenir

