

TP - Animation d'un cycle de marche d'un personnage (Gaston Lagaffe)

Créez un dossier **blender_tp_animation_cycle_de_marche**.

Enregistrer le fichier blend **blender_tp_animation_gaston.blend** dans votre répertoire.

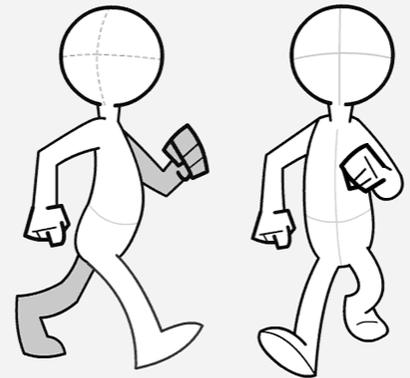
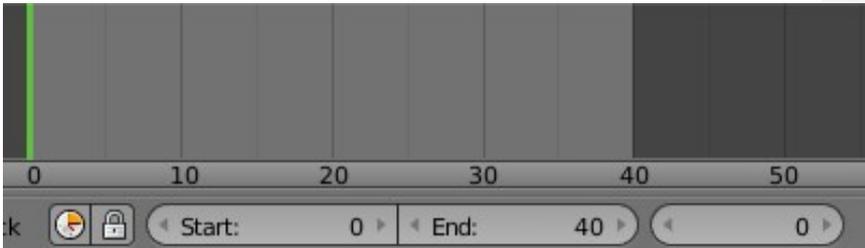
Se mettre en screen Animation comme ci-contre >



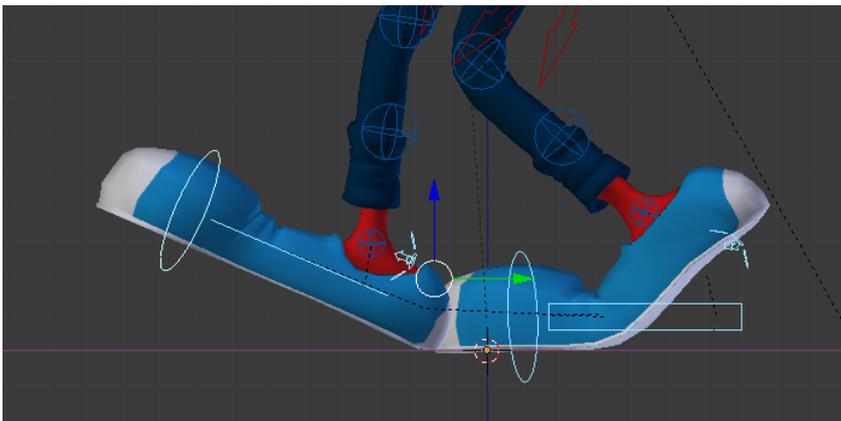
1- Les poses et durée de l'animation



Choisir pour début 0 et pour fin d'animation 40 frames
Chaque pose sera décalée de 5 frames



Se mettre à la frame 0 voir ci dessus



Corrigez en vu de face la positions de pieds

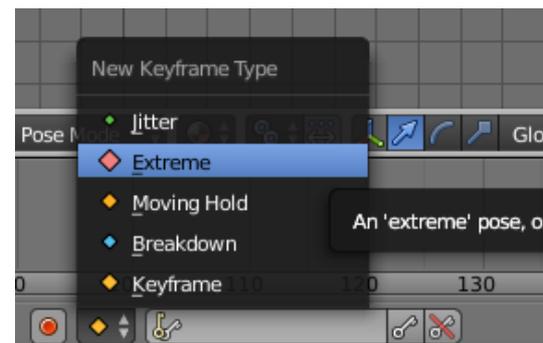
Se mettre en clé extrême (rose)
Puis metttrre une clé avec **i** en **locrot** sur ces 6 bones

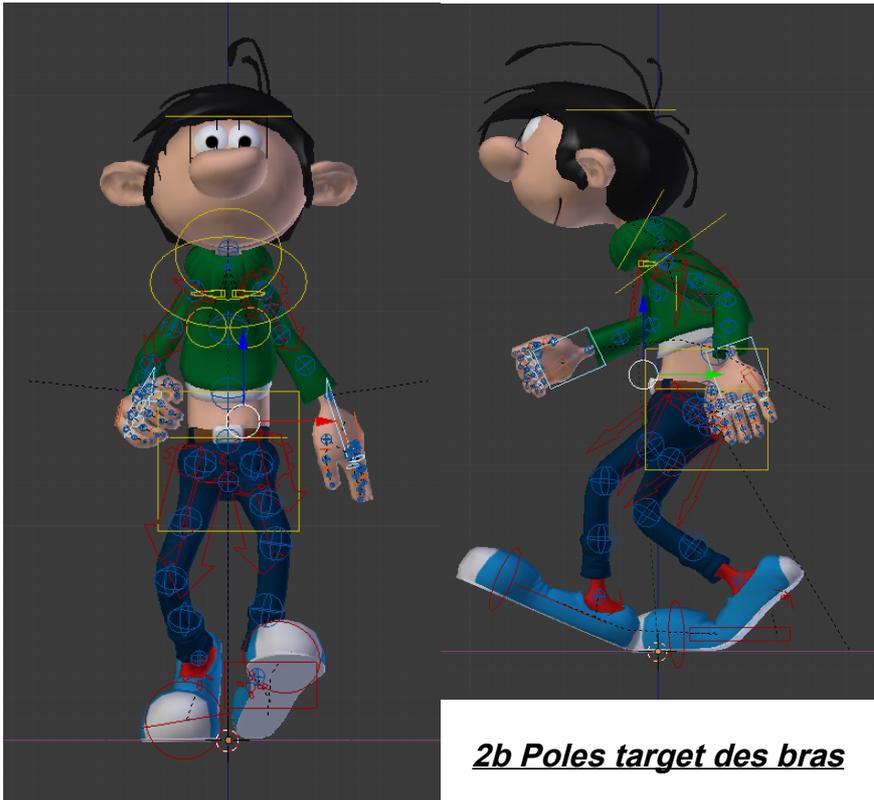
VISIT WWW.ANGRYANIMATOR.COM FOR ANIMATION TUTORIALS

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 reculer le pied droit en jouant sur le manipulateur Roll.





2a Les mains

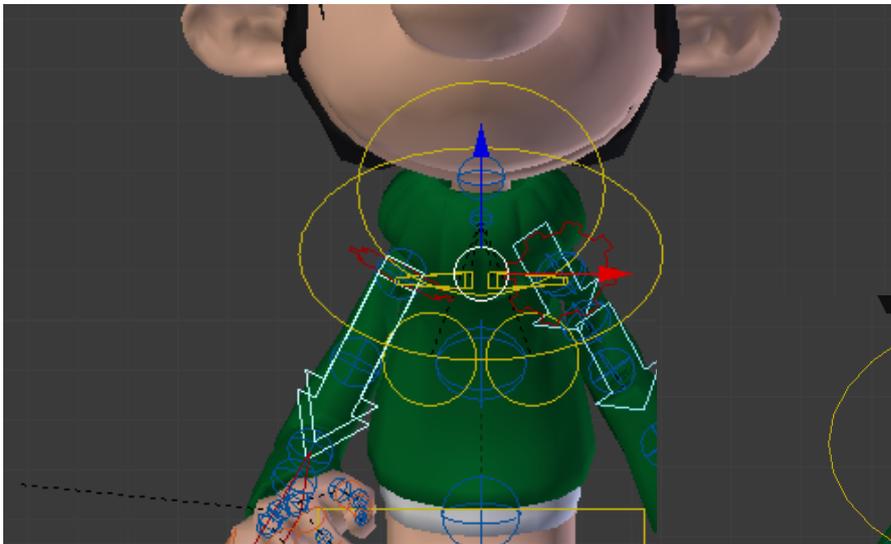
En vue de face et de profil, déplacer les bones des mains vers l'avant avec **g** et **r** comme ci contre.

Pour les doigts de la mains droite faire **r x x** excepté sur le pouce

Puis mettre des clés extremes avec **i** en **locrot** sur les bones des mains ainsi que les 8 doigts

2b Poles target des bras

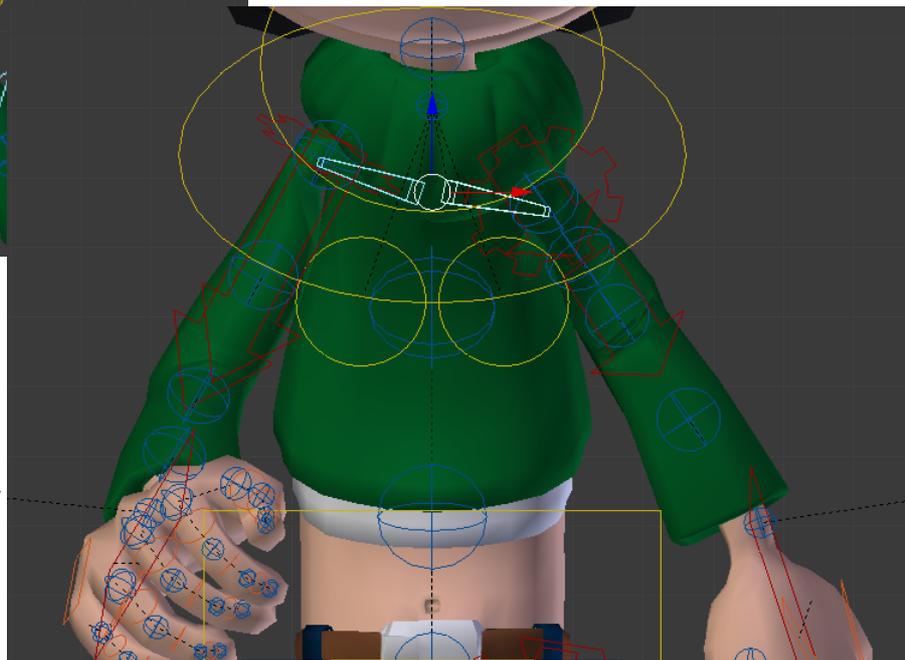
Tournez avec **r** les pôles target (double fleches) des bras pour placer les bras correctement le long du corps. Puis leur mettre une clé **i** uniquement en **rotation** cf. ci-dessous



2e Les épaules (locrot)

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

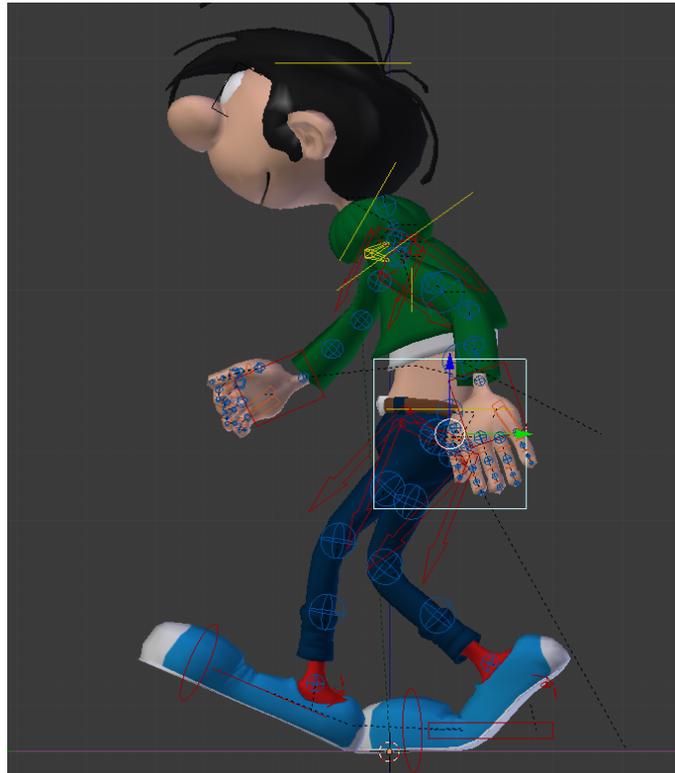
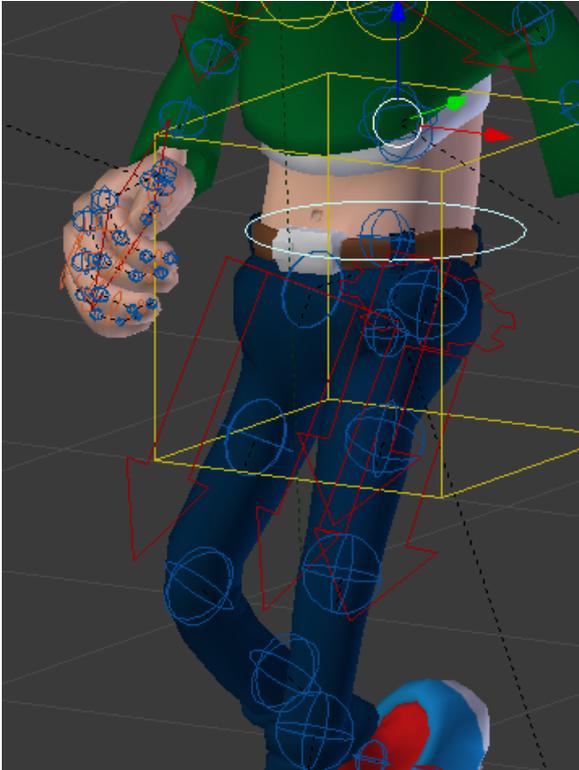
Mettre une clé extreme en locrot pour les deux épaules



2f Le torso

Déplacez le bone Torso un légèrement vers le haut

Ajoutez une clé extreme en **location**



2g Le bassin

Annulez la rotation et son dépl&acement avec alt + g et alt + r Comme ci-contre <

Mettre une clé Extreme i loc rot

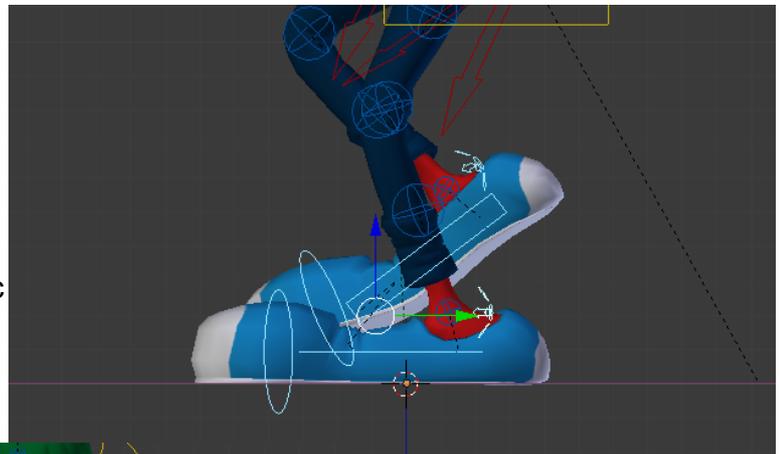
3- Pose Passage (Passing) Extrême

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

3a Pieds

Déplacez les bones des pieds comme ci contre.
Pour le roll du pied droit le remettre à 0 avec **Alt + r**

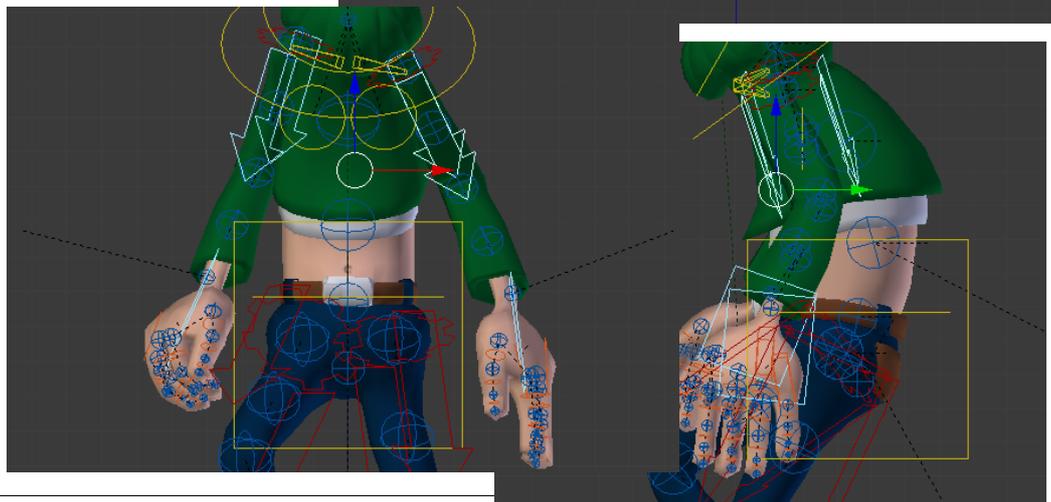
Ajoutez des clés extremes en **loc rot**



3b Bras et main

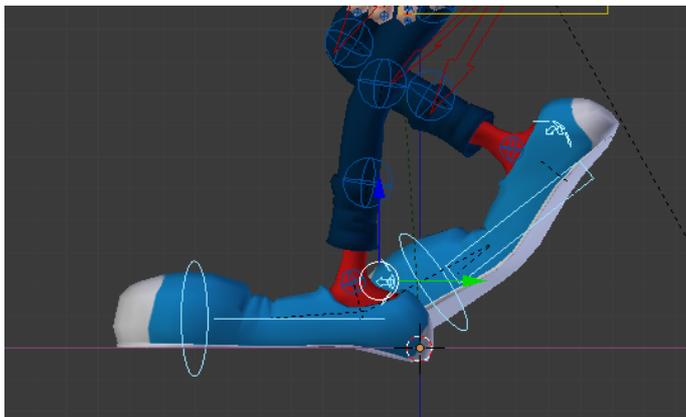
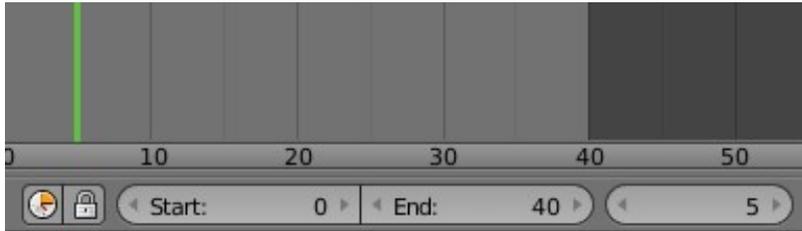
Déplacez les mains avec g et r
Ajoutez une clé extremes en locrot pour les mains

Déplacez les poles target
Ajoutez une clé en rotation pour les poles target



3- Pose Recul (Recoil) Breakdown

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



3a Pieds

Se mettre en breakdown

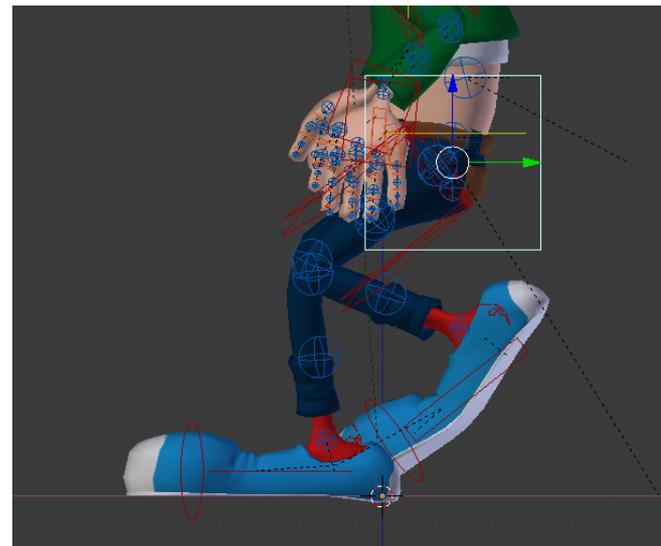
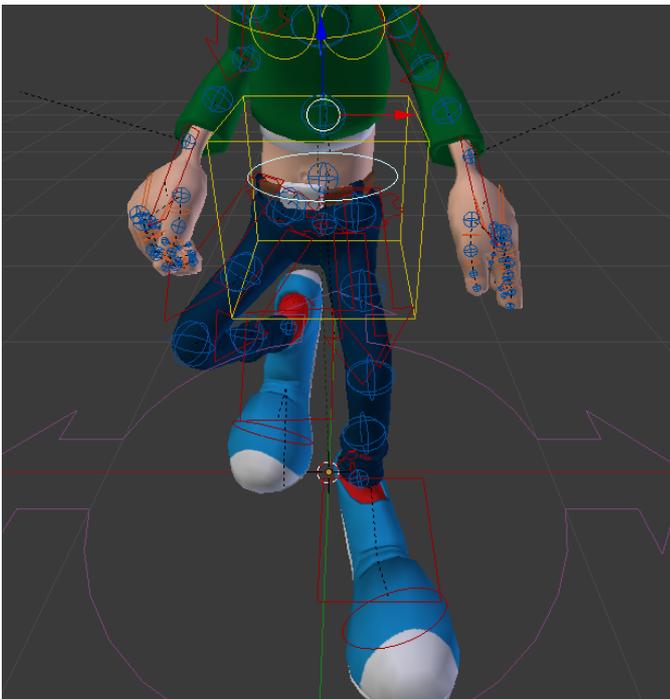
Poser les bones de contrôles des pieds comme sur l'exemple.

Ajoutez une clé breakdown i loc rot sur les 6 bones

3a Torso

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

Puis mettre une clé breakdown en i loc rot



3b Le bassin

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

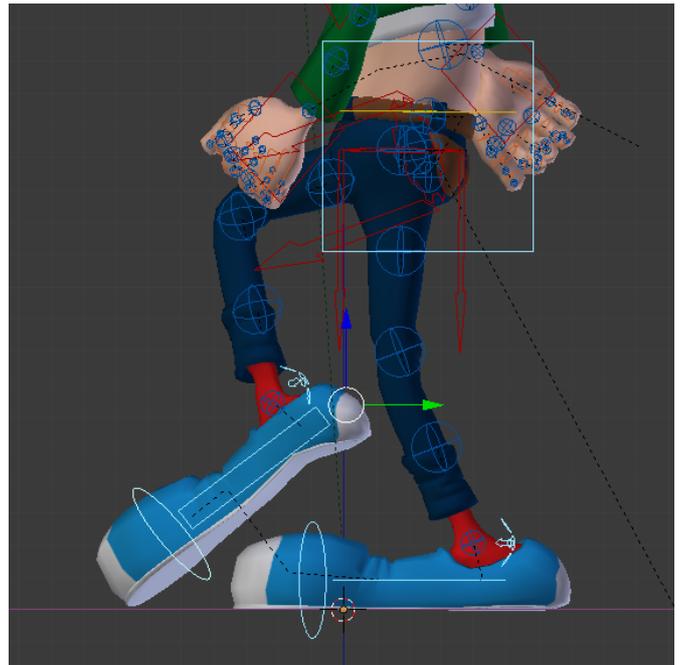
Mettre une clé breakdown en **loc rot**

4- Point haut (Hight point) breakdown

4a Pieds et torso

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

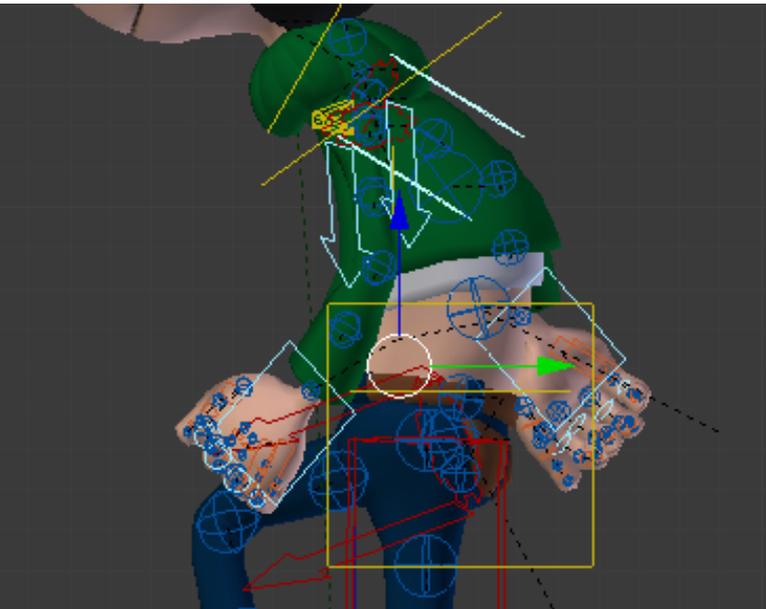
Ne pas oublier de mettre les clés adéquates à ces 5 bones



4b Mains

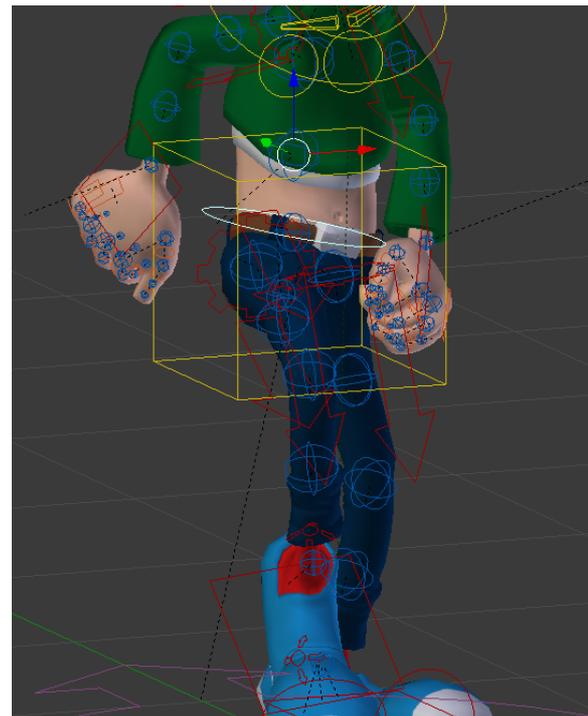
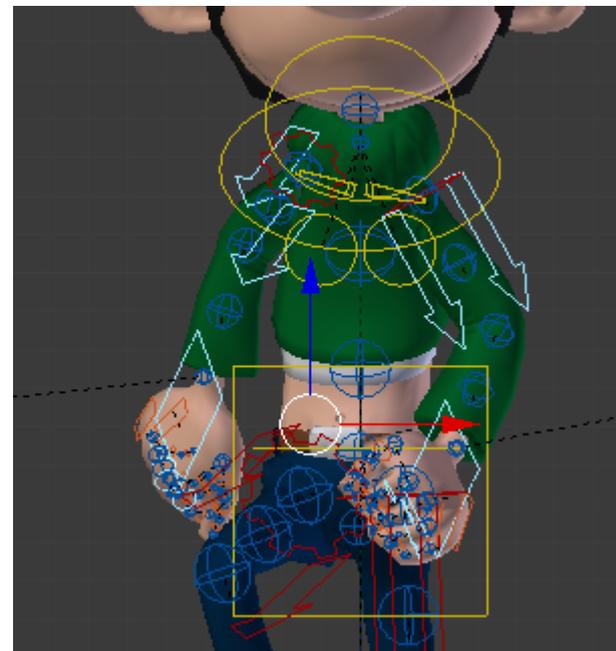
toujours en frame 15
Déplacez les bones des mains et pole target
< comme ci-contre

Ne pas oublier de mettre les clés adéquates



4c Le bassin

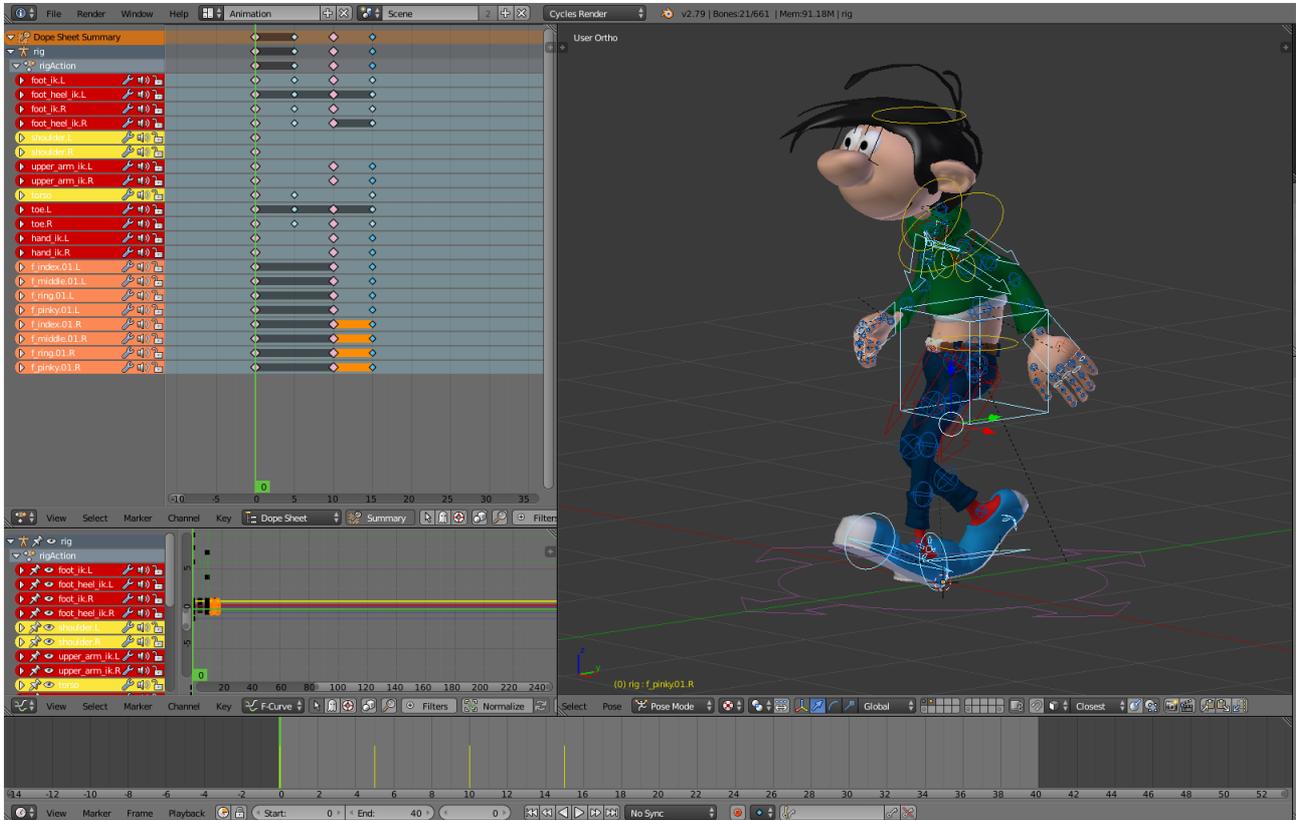
Déhancez le bassin comme ci-dessous



5- Contact inverse Extrême

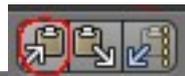
5a frame 20 et 40

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

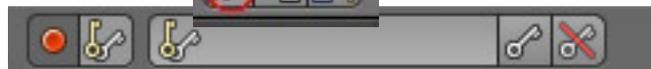


Sélectionnez avec **b** (box selected) les bones du Dope Sheet ce qui aura pour effet de sélectionner les bone dans le viewport 3D

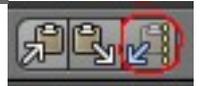
Copiez la pose avec le bouton dédié à cette effet



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



5b 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

Se mettre à la frame 25 et collez l'inverse de la pose 5

5c 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 30 et collez l'inverse de la pose 10

5d frame 35

La pose 35 sera l'inverse de la pose 15

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

Ne pas oublier de désactivez l'enregistrement automatique

6- 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 le vecteur de 60° de la frame 0 et de la frame 40

