

# BLENDER : TUTO 4 : ANIMATION DE BASE PAR CLES

## Décollage de la fusée :

Lancer Blender et cliquer sur l'écran

Supprimer le cube activé...Taper X(ou suppr)...Taper Delete

Dans le menu 3D, ajouter un cône. Add...Mesh...Cone



Faire un test 3D pour vérifier qu'on a bien un cône

Choisir comme dans le Tuto 2, un « Material » (New), une « Texture »(New)(Dans Mapping choisir Coordinates...Generated et Projection...Tube)

Faire un RENDU puis revenir au menu 3DView en tapant « échap »

Choisir un fond World...Horizon Color...Choisir la couleur...Faire un RENDU...Echap

Choisir...View...Camera (Si le cône n'apparaît pas....déplacer le cône!!!)

Imaginons que ce cône est une fusée dont on veut réaliser le décollage....

Le cône étant activé, taper ...I...LocRot. Ainsi, cette image sera l'image de départ de l'animation ...image1 du menu « Timeline » (en bas de l'écran)



Maintenant, il faut fabriquer l'image finale.

Fixer le nombre d'images ...50 par exemple...en cliquant sur 250 que nous

remplaçons par 50...LMB pour valider...Puis déplacer le curseur vert LMB sur 50

Choisir désormais la position finale du cône activé grâce à la touche G (déplacement)

...valider LMB....puis la touche R (rotation)...Valider LMB

Taper alors sur le clavier...I...LocRot..L'animation est terminée

Faire ...alt +A pour tester l'animation en rendu rapide...ça marche... ?

Puis ...Echap pour stopper l'animation

Maintenant il faut fabriquer le film proprement dit et calculer les images une par une.

Pour cela, cliquer Render (l'appareil photo)...Animation...ça prend un peu de temps

Quand le calcul des images est terminé...

Reste à voir le film en cliquant Render dans le Menu Info...Choisir Play Rendered Animation



Faire échap...puis échap pour revenir au revenir en 3D

Sauvegarder ce fichier en cliquant dans le menu « Info »...File...Save as...

Remplacer « untitled » par « DécollageFusée » et taper « enter » 2 fois

Vous pouvez désormais réaliser le décollage de votre fusée...Open...