

Olivier **Saraja**



# La 3D libre avec **Blender**

Avec la contribution de Gaël **Thomas**

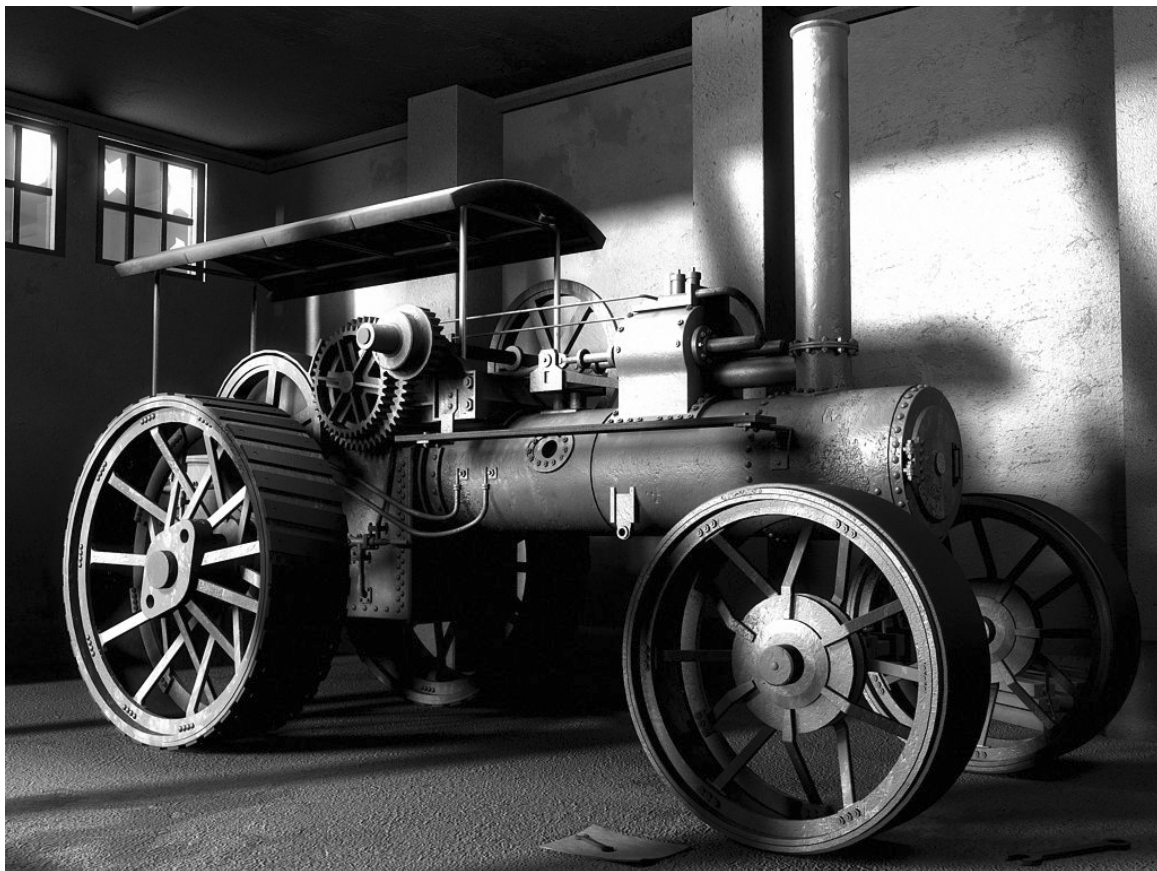
© Groupe Eyrolles, 2006,

ISBN : 2-212-11959-3

**EYROLLES**



chapitre 7



Age of Steam, (c) 2004 par Zsolt Stefan : <http://deeppixel.uw.hu/gallery.html>

# Techniques d'animation fondamentales

Ce chapitre aborde les techniques d'animation pour la réalisation de films avec Blender. Les notions présentées ici sont fondamentales.

## **SOMMAIRE**

- ▶ Animation le long d'un chemin
- ▶ Apprentissage de l'éditeur de courbes IPO
- ▶ Formes clés et éditeur d'actions
- ▶ Usage des modificateurs

## **MOTS-CLÉS**

- ▶ Path
- ▶ IPO
- ▶ Interpolation
- ▶ Extrapolation
- ▶ Modificateur
- ▶ Formes
- ▶ Clé
- ▶ Courbes
- ▶ Éditeur
- ▶ Timeline
- ▶ Frames