

Olivier **Saraja**



La 3D libre avec **Blender**

Avec la contribution de Gaël **Thomas**

© Groupe Eyrolles, 2006,

ISBN : 2-212-11959-3

EYROLLES



chapitre 8



Tree frog and dragonfly, (c) 2006 par Jason Pierce : <http://cs.unm.edu/~sketch/gallery/>

Techniques d'animation avancées

Ce chapitre vous montrera les techniques d'animation les plus avancées de Blender. Elles n'en sont pas pour autant forcément les plus complexes, mais les plus diversifiées et différentes du reste des autres fonctionnalités de Blender.

SOMMAIRE

- ▶ Animation de corps souples
- ▶ Animation de corps rigides
- ▶ Simulation de systèmes fluides
- ▶ Animation squelettale
- ▶ Éditeur d'actions
- ▶ Éditeur d'actions non linéaires

MOTS-CLÉS

- ▶ Softbody
- ▶ Goal
- ▶ Bake
- ▶ Game Engine
- ▶ Bullet
- ▶ Fluides
- ▶ Armature
- ▶ Squelette
- ▶ Rigg
- ▶ Action
- ▶ Bandes d'actions
- ▶ Composition