TIPS BLENDER



Conseil : Pour ne pas faire doublon avec le DopeSheet, déplacer la fenêtre jusqu'à ne faire apparaître que les boutons du haut

Manipulation :

G = translations	ALT G to reset translations	
R = rotations	ALT R to reset rotations	
S = scales	ALT S to reset scales	
(Fonctionne dans le dope sheet, le graph editor etc)		



Clic molette pour **tourner** dans la vue 3D

clic molette + shift **= se déplacer** dans la vue 3D

(Ou l'inverse à choisir dans paramètre)

Molette pour **zoomer**

. (point pav. num.) = se centrer sur la sélection (comme f sur Maya) (Fonctionne dans la vue 3D, le dope sheet, le graph editor, l'outliner)

Clic droit pour annuler une action, n'importe laquelle ! 83 Pose Op Mirror pose : t = fenêtre d'outil n = fenêtre de propriété (fonctionne sur différents panneaux) Visibilité : shift H = Cache tout ce qui n'est pas selectionné et dé-cache alt H = Dé-cache tout Toggles de visibilité des différents éléments de la scène. & v 🕅 v , i→ Defa<u>ult</u> entation: Change Orient : Se .↓→ Default View 🔁 Global

⊷ Local

Animation (Timeline/Dopesheet) :

i = Pour placer des clefs d'animation.

Fonctionne sur la vue 3D

Ctrl tab = switch entre graph editor et le dope sheet

Le panneau des canaux va nous indiquer tous les objets et les coordonnées par canaux (XYZ ou RVB) des image clef. Pour chaque objet, il y aura une action avec les canaux correspondants.

Les points blancs représentent les images clefs. Ces points deviennent jaunes lorsqu'ils sont sélectionnés.

Le header du Dope

se trouve tous les

de contrôle

d'animation.

Sheet est l'endroit ou

paramètres et menus



Object mode / Pose mode = pour animer

CTRL + TAB = change mode

Auto key = le petit rond



Active Keying set = Définit sur quelle valeurs les clefs sont posées (en général : loc rot scale)







(raccourcit : v)

Dans le dopesheet, les différents handles sont indiqué par des formes sur les clefs correspondantes.





Auto Clamped :

Utilisé le plus couramment, lisse les courbes.

Vector :

Utile pour insérer un angle droit dans une courbe.

images créées entre toutes les images clefs avec un décalage

Répète la courbe des images créées entre toutes les images clefs

Modifier : Cycle (raccourcit : Shift + E

Rappel :

n = fenêtre de propriété dans e graph (dont les modifiers)

 Modifiers 	
Add Modifier	~ 1 1
▽ ● Cycles	• X
Before:	After:
Repeat Motion 🌲	Repeat Motion 💲
Before Cycles: 0	After Cycles: 0

Before Mode

Repeat Mirrored Repeat with Offset Repeat Motion No Cycles