



## **Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: mouvement de jeu**

**Subject: Re: mouvement de jeu**

Posté par: Bobibou

Contribution le : 25/6/2010 16:18:15

Ah ben voilà, il suffisait de demander... Pourquoi ne l'as-tu pas fait plus tôt ?  
Les shape keys sont un moyen très intéressant de déformer un objet.  
En fait, le principe est simple. Pour un objet, on enregistre tous les vertices à différentes positions.  
Ensuite, à l'aide de courbes, on peut facilement manipuler ces positions.

Prends un objet quelconque pour les premiers tests. Mettons un cube. Dans l'onglet  
'Editing', vas sur le panel 'Shapes' (par défaut "derrière" les modifieurs).  
Là, ajoute une clef : "Add Shape Key". Ça sera la clef de base.

Ajoute ensuite une clef, la clef 1. Tu peux passer d'une clef à une autre grâce aux petites  
flèches. Chaque clef contient une liste de positions.

Sélectionne une clef, avec les flèches, et passe en Edit Mode pour la modifier. Tu peux donc  
déformer ton mesh.

Lorsque tu repasses en Object Mode, peut-être que toutes tes modifications disparaîtront et que tu  
retrouveras ton beau cube. Pas de panique ! Si tu repasses en edit mode, tes points retrouveront  
leur position. Pour voir ça en Object mode, il faut jouer avec le fader situé en dessous du nom de la  
shape key !

C'est très utile pour faire des objets qui s'abîment par exemple.

Voilà, j'espère avoir été assez clair. Sinon, dis-le.