



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Proxy et Modifier : bug ou feature ? (Blender 2.58)**

**Subject: Re: Proxy et Modifier : bug ou feature ? (Blender 2.58)**

Posté par: Hibou57

Contribution le : 28/7/2011 9:41:33

Pertinence zéro.

Si tu as quelque chose à dire qui ne ressemble pas à ce que tu appelles un troll et qui reste à définir, eh bien ne te prive pas pour donner l'exemple à suivre.

Je constate un problème entre la séparation des modèles et de l'animation, et j'essaie de trouver une solution à ce problème (ce que tu appelles un troll, ou ce qu'on dit qu'on a plus rien à dire)

La question de cette séparation me semble nécessaire à moi, si ce n'est pas ton cas, eh bien ne lis pas ce topic et n'y répond pas.

-- EDIT --

D'autant que je viens de découvrir qu'un proxy ne permet pas de toute manière d'utiliser les Shape Key non-plus pour les animations (en plus de déjà faire perdre les Modifiers).

Il y a un mélange entre modèle et animation. Ce n'est pas du troll, c'est de l'analyse fonctionnelle. Blender y gagnerait je pense en distinguant clairement ce qui fait partie du modèle et de l'animation.

La définition des Shape Key, c'est le modèle, leur animation, ben c'est l'animation (ça devrait être évident).

La définition d'un maillage et les modificateurs qui travaillent sur le maillage, c'est le maillage (ça devrait être évident aussi), ce n'est pas l'objet.

La position, la rotation, oui, ça c'est l'objet et l'animation. Mais tout est mélangé. C'est comme ça que je comprends le problème que je rencontre (parce que j'essaie au moins de le comprendre).

Je vais me passer totalement de librairie, c'est la seule solution que je vois, mais ça ne résoudra pas tout non-plus.