



Forum: Questions & Réponses

Topic: Ipo Curve Time dans blender 2.5/6 ?

Subject: Re: Ipo Curve Time dans blender 2.5/6 ?

Posté par: Helowan

Contribution le : 7/1/2012 18:14:11

Salut,

Si je comprends bien, tu souhaites "figer" ton animation et laisser un plan fixe jusqu'à la fin?

Il y aurait peut-être une autre solution qui consisterait à rendre ton animation jusqu'à la frame où tu souhaites la figer, et te servir de ce dernier plan en "l'étalant" le temps souhaité.

Dans ce cas, il faudrait que le format de sortie de ton animation ne soit pas un format vidéo mais un format image. Tu pourrais ensuite importer la séquence d'images de ton animation dans le VSE de Blender, en veillant à "étaler" la dernière image sur le nombre de frames souhaitées.

Une autre solution consisterait aussi à agir sur le débit de ton "Inflow" en le coupant à la frame désirée (cf. [ce topic](#)).

(Je me demande si j'ai bien compris ton problème, en fin de compte...

)