



Forum: Questions & Réponses

Topic: animation de perssonages

Subject: Re: animation de perssonages

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 3/9/2012 18:53:30

Salut, Marata.

Une fois ton personnage riggé et animé, sélectionne en multi l'armature ET le perso (qui est parenté dedans). Duplique les autant de fois que tu veux. Ils vont chacun avoir une copie d'action.

Tu peux lancer ton anim et ça fonctionnera, mais si tu veux changer un mouvement par la suite, tu ne voudras pas faire les changements sur chaque copie. Pour remédier à cela, sélectionne une à une tes copies, et dans l'Action Editor, si l'action du perso principal s'appelle par exemple (et par défaut) "ArmatureAction", tu verras sur la copie 001 par exemple, "ArmatureAction.001". Il te suffit de corriger en enlevant le ".001" pour que ça devienne "ArmatureAction", (ou tu peux choisir l'action que tu veux dans la liste déroulante à gauche). De même pour la copie 002, etc... Alors tu verras le nombre d'utilisateurs (à droite) s'incrémenter au fur et à mesure, à la fin tu devrais avoir le nombre total de persos animés par l'"ArmatureAction".

Donc quand tous tes personnages seront liés par l'action du perso principal ("ArmatureAction"), tu pourras changer les mouvements du perso principal si besoin est et les autres suivront le mouvement, synchro. Si tu voulais décaler le mouvement, il te faudrait le faire dans le NLA Editor.

Tu peux rajouter, enlever des clés d'animation sur le perso principal, mais pas rajouter de bone, évidemment (à moins que tu ne rajoutes exactement les mêmes, avec les mêmes noms, dans les copies.