



Forum: Questions & Réponses

Topic: probleme avec action editor

Subject: Re: probleme avec action editor

Posté par: thomas56

Contribution le : 26/6/2014 8:55:28

Dans blender tu peux animer de 3 façons différentes.

Le NLA permet d'avoir une vision globale de tes actions. On parle alors d'actions puisque plus que de l'animation ce sont des actions globales comme un cycle de marche ou l'action "donne un coup de poing" que tu vas pouvoir gérer.

Le doop sheet va lui te permettre d'avoir un contrôle sur les key frames et ajuster précisément a quel moment chaque élément va jouer et ceci se trouve dans la fenetre dope sheet.

Le graph editor te donne une vision plus cinétique de tes animation avec une courbe qui va te permettre de donner de la vie a tes animations. Tout se trouve dans les fenetre correspondantes. Va dans l'onglet en bas à gauche de ta vue 3D, là où tu choisis le compositor, le sequencer, le browser pour tes fichiers, la vue3D,.....

Mais tout ça est la base de chez la base de Blender. Je te conseillerais de suivre quelques tutos avant de te lancer dans un jeu.

OOOPs j'avais pas vue qu'il y a avait plusieurs pages