



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Questions à mac (en vrac): Lignes droites avec Grease Pencil ?**

**Subject: Re: Questions à mac (en vrac): comment exporter une chenille en FBX ?**

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 6/10/2015 21:47:47

Succès mitigé sur cette question

J'essaie une autre approche :

Est-il possible de transformer (sorte de "bake") l'animation d'un Mesh sur une Curve en KeyFrames ?

Autrement dit, peut-on enregistrer les positions et rotations de l'objet à chaque Frame, pour pouvoir ensuite enlever le modificateur Curve tout en gardant l'animation ?

Vous me suivez ?

Si oui, c'est déjà bien.

Si vous savez comment faire, c'est encore mieux.

[edit]

Il y aurait bien ceci, mais...

<http://blender.stackexchange.com/questions/23713/bake-path-animation>

...mais il faudrait d'abord remplacer chaque maillon de ma chaîne par un Bone affublé d'une contrainte Follow Path

au lieu du modificateur, et alors là Pose > Animation > Bake Action et ça marche. Seulement c'est long...