



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Modélisation et Animation d'un Bulldozer

Subject: Re: Modélisation et Animation d'un Bulldozer

Posté par: xanatos67

Contribution le : 25/11/2019 20:56:28

Alors ça y est j'ai fini de monter ma première vidéo entière sur la modélisation dans Blender. Avec quelques explications basiques pour la modélisation spécifique au jeu vidéo.

[Vidéo : Apprendre à Modéliser en 3D avec Blender pour Créer un Jeu Vidéo \(10 minutes\)](#)

@Redstar

Effectivement c'était bien en mode "pose" qu'il fallait que je déplace mon "bone". Je viens de faire un test.

Il va falloir que je révise... ma seule expérience de modélisation c'était un bonhomme qui marche et qui saute mais je n'ai pas encore toutes les connaissances nécessaires en animation, c'est sûr.

Je vais devoir travailler encore plus dur si je veux savoir l'expliquer dans ma prochaine vidéo mais cette fois je me souviendrais du conseil.

Merci pour l'explication du Dopesheet il prend plus de sens une fois qu'on place nos clés en pose mode.

J'ai regardé trois vidéos d'animation en lego après celle que tu as mis en lien. Effectivement ça me conforte dans l'idée que je ne dois pas forcément lier mon action de cheminée avec mon action de fumée mais plutôt m'arranger pour rendre les actions indépendantes mais cohérentes.

C'est la même logique que pour se simplifier la vie quand on programme. Séparer une action compliquée en plusieurs actions simples

Merci