



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: magie vaudou :)**

**Subject: Re: magie vaudou :)**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 7/10/2021 15:06:36

La seule chose qui importe, c'est le nom des os. Le modèle n'a aucune importance. Tu pourras ainsi animer avec les mêmes mouvements un humain, un extraterrestre et un androïde du moment que leurs armatures respectives ont les mêmes noms sur leurs os. Tu n'es même pas obligée de dupliquer l'armature, tu peux en faire deux séparément, le truc est toujours le même : conserver la même nomenclature des os.

Les actions sont vraiment un truc très puissant, la base même d'une animation propre et nette. Tu peux faire un cycle de marche (un pas pied droit, un pas pied gauche), un cycle de course (idem), une animation pour regarder en l'air, une autre pour se gratter la tête.

Ensuite, tu peux jouer avec un outil très puissant dans Blender, le NLA (Non Linear Animation). A partir des actions, tu peux dire que tu veux répéter 5 fois le cycle de marche, pendant laquelle tu vas également jouer l'action pour regarder en l'air. Ton personnage marchera et à un moment regardera en l'air tout en marchant. Puis tu peux faire une transition pour qu'il se mette à courir en grattant la tête.

Je crois que meltingman a fait une vidéo sur le NLA. C'est vraiment un outil très très puissant que je te recommande d'étudier au vu de ses possibilités, du travail propre qu'il encourage à faire et de la facilité à créer des animations pourtant complexes.

J'ai fait un blend de démo pour que tu comprennes mieux de quoi je parle ici :

<https://pasteall.org/blend/cf0f5da3373f4111af7cce84f22995ab>

Tu peux aussi tester en échangeant les animations entre les armatures pour voir qu'elles s'appliquent bien. Je précise que les armatures sont créées indépendamment les unes des autres avec l'addon Rigify.