



Forum: Questions & Réponses

Topic: animatique vers projet réel : comment concilier les fichiers ?

Subject: Re: animatique vers projet réel : comment concilier les fichiers ?

Posté par: jcnouveau

Contribution le : 12/11/2021 0:05:06

Citation :

J'aurais peut-être dû mettre ce sujet dans les WIP, désolée si je fais une erreur.

Salut,

Si c'est pour poser des questions c'est le bon endroit. Mais créer un nouveau sujet dans WIP pourrait être une bonne idée pour voir l'avancée du projet.

Citation :

- Lorsque j'ai fait l'animatique, je suis partie du fichier avec mon personnage doté d'un cycle de marche et d'une translation que j'avais transformées en actions dans le NLA, mais quand j'ai déplacé ces actions dans la timeline (vu que j'avais des plans avant cette scène), le personnage donne l'impression de flotter, alors que j'avais passé du temps dans le fichier initial à bien caler mes actions. Donc j'hésite à importer les actions d'un fichier vers un autre pour les autres plans.

Il semble que l'action du cycle de marche et de translation ne soit pas bien calée. On dirait que le personnage glisse sur le sol. J'ai l'impression que tu as commencé par faire le walkcycle puis tu as ajusté la translation pour que les pieds ne glissent pas. Si c'est le cas, je pense que tu aurais dû faire l'inverse : commencer par faire une translation avec une vitesse constante puis le cycle de marche. Comme ça, tu pourras réutiliser ton cycle de marche avec des vitesses de différente plus facilement.

Citation :

- Comme mon personnage n'est pas texturé dans l'animatique, je dois repartir d'un fichier du personnage où il est texturé (avec plusieurs textures) pour faire mes plans. Comment puis-je récupérer la position de mon perso (différente de la pose en T, bien sûr) et son emplacement dans la scène de l'animatique sans tout faire os par os ?

Ou alors, est-il possible de remettre les textures dans l'animatique assez rapidement sans refaire les UV ?

Si je comprends bien, tu as d'un côté un perso avec les textures et les UV mais sans rig et de l'autre le personnage animé mais sans textures ni UV. Le plus simple c'est de mettre les matériaux du premier sur le second puis de transférer les UV d'un maillage à l'autre. Pour ça il faut que tes deux maillages se superposent et que tu utilises le modificateur DataTransfer.

Citation :

- Mon autres problème sera de mettre ensemble le perso et la machine dans le décor, faut-il faire un append de la machine vers le fichier du perso ou l'inverse, et comment récupérer à la fois l'objet et son animation ?

Alors là, il vaudrait mieux mettre tout les assets, personnages, décors etc dans des fichiers blends séparé et faire un link dans la (ou les) scène principale. Comme ça si une personne modifie un objet et sauvegarde le blend à nouveau, l'objet sera automatiquement modifié à la prochaine ouverture de la scène principale. Par exemple pour ton personnage si tu avais fait un link pour l'importé dans l'animatique et que plus tard une autre personne lui ajoute des textures il se serait mis à jour automatiquement dans l'animatique.

Pour que ça fonctionne bien il faut que tout le monde travaille avec des dossiers partagés et faire attention à se coordonner pour qu'il n'y ait pas deux personnes qui travaillent sur le même blend en même temps.

Ne pas oublier qu'après un link il ne faut plus transformer l'objet en proxy. On doit utiliser les library overrides.

Et si tu dois exporter le blend de la scène principale (par exemple pour l'envoyer vers une ferme de rendu) il ne faut pas oublier de rendre tous les objets locaux.

De manière générale il faut être assez méticuleux quand on travaille avec des fichiers liés. Il suffit de déplacer ou renommer un fichier et tout est cassé. Ça peut vite arriver quant on travaille à plusieurs.