



Forum: Questions & Réponses

Topic: Un truc de base que je voudrais comprendre définitivement.

Subject: Un truc de base que je voudrais comprendre définitivement.

Posté par: Lylo

Contribution le : 5/4/2022 11:26:06

Bonjour le Blenderclan qui ne perd pas le nord,

voilà mon soucis de compréhension d'un fonctionnement basique de Blender sur lequel je ne peux plus resté évasif.

Il s'agit de l'import d'un objet animé et sa relation avec l'environnement et le centre du monde.

Dans le projet sur lequel je travaille je me suis aperçu que je faisais fausse route avec le déplacement de la caméra, qu'il est mieux que je la lie à une courbe plutôt que de créer des clefs au fur et à mesure du déplacement.

Pour faire les choses au propre j'ai "monté" ma caméra dans un projet à part (elle est fixé sur la tête d'un personnage en marche) et j'ai tracé l'ébauche d'une courbe afin de bien tout lier, tout propre.

J'ai obtenu le résultat que je souhaitais, tout mis en collection et fait un fichier Blender que j'importe dans mon projet (import collection).

Mais arrivé dans celui-ci, ma courbe semble liée au centre du monde et si je fais un aimantage sur le curseur elle vient toute seule alors que mon personnage part à perpète les oies.

Ce n'est pas la première fois que je suis confronté à cette problématique dès qu'il s'agit d'objets animés.

Alors la question, qu'elles sont les interaction de tout se bazar ? Comment faire pour avoir ce comportement : importer un objet (ou une collection) qui a son autonomie cinétique et le placer là où on le souhaite sans le désarticuler ?