



Forum: Questions & Réponses

Topic: Je patine avec mon personnage

Subject: Re: Je patine avec mon personnage

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 5/5/2022 7:15:34

Salut, Lylo.

Admettons que tu avais ta courbe sur 100 frames et que tu mettais une clef d'évaluation de 0 à frame 1 puis une clef de 100 à frame 101.

Tu rallonges ta courbe de 50%.

Tu dois alors mettre ta courbe sur 150 frames, laisser ta clef à 0 sur frame 1, mais passer ta clef (antérieurement à 100) à 150 sur la frame 151.

Ainsi la vitesse de progression de ton perso sera respectée.

EDIT : Je n'avais pas vu ta vidéo "Je glisse". Et je remarque le contraire de ce que j'avais compris. Je croyais qu'elle glissait en avant alors que là, elle glisse en arrière. Mais de toutes façons, ce que j'ai expliqué au-dessus est toujours valable. Il faut simplement que tu adaptes le nombre de frames et les clefs d'évaluation time. Tu peux le faire empiriquement en tâtonnant ces valeurs.

La théorie se résume à une fraction représentant la position relative de ton perso :

Numérateur : position relative

Dénominateur : nombre total de frames

La position des frames détermine à quels moments il commence et s'arrête de marcher. Et là, bien sûr, si tu laisses ta courbe* telle que Blender te la fait (en Bezier), il va y avoir accélération et décélération. Si tu veux une marche uniforme, il faut sélectionner le début de ta courbe dans le graph editor et dans le menu "key / interpolation mode" choisir "Linear".

* La courbe d'évaluation sur ton chemin, pas la courbe de ton chemin elle-même !