



## **Forum: Python & Plugins**

**Topic: BVH 4 BLENDER enfin disponible !!!**

**Subject: Re: BVH 4 BLENDER enfin disponible !!!**

Posté par: jbperin

Contribution le : 31/10/2004 11:24:52

Salut LOD,

Je suis content que tu ais apprécié mon script.

Je me suis vraiment cassé la tête sur la rotation des bones.

Ca fait plaisir de voir quelqu'un qui comprend l'intérêt de ce script ;)

Le script est très lent .. il faudra que je l'optimise un de ces quatres ..

En ce moment, je travaille à un nouveau script dont les 3 fonctionnalités principales seront:

- de faire tourner le BVH selon l'axe des X pour que le modèle soit vertical plutôt qu'horizontal (c'est vraiment trop galère de bosser avec des personnages qui regarde vers le ciel plutôt que vers l'horizon)
- de permettre d'insérer une fausse position de repos (la position de repos des fichiers BVH, avec les bras le long du corp est vraiment trop chiant à manipuler, elle ne correspond à aucun des modèles de personnage que j'ai trouvé sur internet 3Dcafe)
- de redimensionner le personnage (les personnages d'un BVH sont trop grands à mon goût)

J'ai déjà une version Java de cette moulinette ..

Je maîtrise donc déjà les actions à effectuer pour le faire

Il ne me reste plus qu'à en faire une moulinette python pour une parfaite intégration avec Blender

J'utilise Blender depuis bientôt 3 mois .. et

j'ai découvert Python peu de temps après ...

Ca risque donc de me prendre un peu de temps pour finaliser le truc..

J'envisage le mode opératoire suivant :

- L'utilisateur charge un BVH et une forme humaine (qui n'a pas forcément les bras le long du corp)
- Il se place sur la première image (correspondant à la position de repos du squelette)
- Il place la forme humaine horizontalement et fait tourner les empties pour que les points du BVH correspondent exactement à son modèle (attention . pas de déplacements, que des rotations)
- Il lance un script qui génère un nouveau fichier BVH
- Il charge le nouveau BVH (qui est vertical, qui inclue sa nouvelle position de repos, et qui est redimensionné)
- Il lance BVH4BLEND.py
- Il associe son modèle à l'armature créée
- Il hallucine de voir le résultat ..

Qu'en penses-tu ?

C'est un peu lourdingue .. mais j'ai pas trouvé plus simple ..

Jean-Baptiste ...