



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: probleme avec action editor**

**Subject: Re: probleme avec action editor**

Posté par: mly

Contribution le : 29/6/2014 14:49:43

Alors euh... J'ai pas très bien compris l'histoire avec Rigify/metarig et les différents objets.

Tu ne peux pas fusionner en un seul objet car chaque objet représente l'apparence d'un bone.

Par exemple, un cercle pour une main, un carré pour un pied. Si tu fusionnes, ça fera un cercle + un carré pour la main et le pied. Donc ça ne va plus.

Si tu veux que ton outliner soit moins rempli, tu peux créer un empty avec shift a > empty > plain axes, renomme le "shape".

Sélectionne tous les objets "WGT" + à la fin ton empty "shape" et ctrl p > objet.

Dans l'outliner, tous les "WGT" seront cachés dans "shape". Ils ne sont pas un objet mais plusieurs en dessous.

Même chose pour ta première question.

On ne peut pas fusionner les empties avec le metarig. Mais tu peux les parenter comme au-dessus en sélectionnant **d'abord les empties puis le metarig (avec shift enfoncé) et ctrl p > objet.**

Et donc en sélectionnant ton metarig en mode objet, les empties bougeront en même temps.

**Mais si tu transformes tes ik en bone, tu aura plus besoin des empties.**

Je te donne la manœuvre pour la faire, et aussi [un blend](#) où un seul ik a été transformé

Mets-toi à l'image 0.

Sélectionne toute l'armature en pose mode et alt r puis alt g pour remettre les bones dans la position d'origine.

i > available.

Par contre, c'est plus compliqué pour les empties car avec alt g, ils se mettent au centre du monde...

Donc pour les remettre à une position neutre, il faut sélectionner ton armature en mode edit, te mettre en octahedral au lieu de stick, sélectionner le rond qui représente la cheville (juste le rond pas le bone), puis shift s > cursor to selected.

Tab pose mode. Sélectionne l'IK et shift s > selected to cursor (c'est pas le même que

avant, attention).

Sélectionne ton armature en edit, shift a. Un bone est créé là où est ton curseur. Shift s > selected to cursor et tire le bout du bone vers l'arrière.

Sélectionne le bone en entier et nomme-le ik.L.

**Ensuite en pose mode, sélectionne le bone qui recoit la contrainte ik.**

**Dans target, met metarig et dans bone, met ik.L.**

**Maintenant, la contrainte ik suivra le bone et plus l'empty.**

**Mais le pied ne bougera plus car il ne suit plus l'empty mais le bone ik qui n'est pas animé.**

Pour l'animer, on va mettre une contrainte copylocation pour qu'il suive l'empty que tu as animé.

Sélectionne l'empty puis ton bone ik avec shift enfoncé, ctl shift c (en même temps) > copylocation. Ça suit maintenant l'empty mais il n'a pas de clé.

Pour ça, met de temps en temps un visualLoc sur le bone ik avec la touche i > visualLoc.

Maintenant, tu peux enlever l'œil de la contrainte copylocation (ou la supprimer) et le bone ik bouge avec sa propre animation.

Il est aussi dans l'action editor avec les autres bones du personnage :)

Et ça sera beaucoup plus facile d'animer/corriger.

Ah, et pour que le pied ait la sensation d'être bloqué par le sol, j'ai enlevé inherit rotation avec shift w. Ensuite il suffit de mettre des clés de rotation sur le pied s'il y a besoin.

Je pense avoir tout dit étape par étape.

Bon courage si tu suis ces instructions.

Enfin, **pour fusionner deux objets/meshes, c'est ctl j** (j comme join).

Si tu as d'autres questions mais que je ne réponds pas, c'est que j'estime que la réponse se trouve déjà dans les lignes précédentes OU que j'ai pas compris ta question et qu'il faut la reformuler

**edit** : tu as du mal avec le Français mais je vois aussi que tu peux faire des efforts. Certains messages sont mieux donc prend ton temps pour écrire et te faire comprendre ;)