



Forum: Questions & Réponses

Topic: probleme avec action editor

Subject: Re: probleme avec action editor

Posté par: mly

Contribution le : 11/7/2014 20:29:06

Ah bin, c'est moins catastrophique que je ne le pensais ! Dans l'ensemble, tu as bien suivi

Donc les animations avec les empties ont déjà été fait, tu as seulement des changements de bones quand tu passes d'une action à l'autre.

Ça, c'est à cause des clés absentes. Comme déjà dit, il faut les mêmes clés sur tous les bones qui bougent, même si dans telle action, ils ne bougent pas.

[Je t'ai déjà corrigé ça ;\)](#)

Dans ce blend, tu verras qu'il y a une nouvelle action base, et les copies de tes animations : jump2, etc.

En gros, voici ce que j'ai fait :

Création d'une nouvelle action "base".

Cliquer sur le X pour poser de nouvelles clés, dans l'ordre d'importance des bones :

hips : locRot

shoulder , upper_arm , forearm , hand : rotation

ik , genoux : location

foot , toes : rotation

spine , chest , neck , head : rotation

et enfin tous les doigts en rotation

Ça permettra d'avoir les bones importants en haut de la fenêtre action. (bon, je ne sais pas pourquoi mais spine, chest, neck et head sont passés à la fin :/ tant pis, l'important, c'est d'avoir des clés partout).

Dans la fenêtre action editor, sélectionner tous les bones en mettant le curseur de la souris sur un nom de bone comme hips et appuyer sur A.

Ensuite copier les clés de jump avec A puis ctrl C.

Dupliquer "base" et l'appeler jump 2.

ctrl V pour coller les nouvelles clés, en vérifiant que tous les bones sont sélectionnés dans la fenêtre (nom des bones en blanc et pas en noir).

Même chose pour les autres actions.

Autres modifications :

J'ai parenté les cheveux au bone head.

J'ai enlevé l'inhérit rotation des pieds avec shift w pour que les pieds ne tournent pas dans tous les sens.

Pour walk, j'ai bougé le bone genou pour plier la jambe comme on veut (je ne sais pas pourquoi il faut autant le déplacer alors que l'autre genou n'en a pas besoin).

Les empties peuvent être supprimés, tout comme tes anciennes animations ;)

Après, si tu veux créer de vraie nouvelle action, **duplique l'action "base" et crée de nouvelles clés à partir de là.**