



Forum: Questions & Réponses

Topic: rendre une animation plus fluide

Subject: Re: rendre une animation plus fluide

Posté par: moonboots

Contribution le : 15/5/2020 13:30:27

mmh j'ai du mal à piger, au stade où tu conçois le cycle tu n'as pas besoin de curve, juste un cube qui avance de manière linéaire, et tu t'en sers de repère pour caler tes pieds

de cette manière tu sais que tes pieds vont se déplacer de manière linéaire eux-mêmes (veiller à ce que le cube et les pieds aient une extrapolation linéaire quand même)

ensuite quand tu bouges ton personnage dans un décor 3D, que tu trouves la bonne vitesse bien sûr, les pieds n'auront pas d'effet de glissade.