



Forum: Questions & Réponses

Topic: Apply scale d'une armature fixe en l'air ; animation

Subject: Re: Apply scale d'une armature fixe en l'air ; animation

Posté par: lucky

Contribution le : 8/10/2020 11:04:40

Hello moonboots,

J'ai juste lu en diagonal, mais si j'ai bien compris le Apply Scale modifie tes keyframes de location des bones? Si c'est bien ça il faut scaler toutes tes courbes de locations dans le graph editor par le même facteur que ton scale. Exemple: Ton armature a un scale de 2. Apply Scale va mettre le scale a 1, mais sans changer la valeur de position des bones. Donc, dans le graph editor, sélectionne toutes les courbes de location, met le curseur à 0 en Y, utilise le curseur comme point de pivot, et scale toutes les clés par 2 en Y.

Dans le cas d'un scale à 0.018, il faudra scale les clés par 0.018.

Les rotations n'ont pas besoin de cette correction, car ce sont des angles, et le scale est relatif à la position de repos de l'armature.