



**Forum: Python & Plugins**

**Topic: BVH 4 BLENDER**

**Subject: BVH 4 BLENDER**

Posté par: jbperin

Contribution le : 29/10/2004 9:16:57

Salut tout le monde,

Je viens de pondre un script python permettant de construire une armature sur les empties de la fonction d'import BVH de Blender 2.34

La particularité de ce script réside dans le fait que les bones de l'armature ne sont pas parents les uns des autres

Cela permet d'éviter les déformations liées aux rotations

Ceux qui ont déjà manipulé les fichiers BVH avec Blender comprendrons l'intérêt ...

S'il s'avère que ce script intéresse un nombre important de personnes, je le rendrai disponible sur un site Web en l'accompagnant d'un petit tutorial.

En attendant, je me propose de l'envoyer par mail à toute personne intéressée (m'envoyer un courrier à [jb\\_perin@yahoo.fr](mailto:jb_perin@yahoo.fr)).

Mais si par contre ce script n'a pas d'intérêt, je m'épargnerai volontier le travail consistant à le rendre disponible ..

Y'a-t-il un endroit sur ce site où je puisse poster mon script ?

Jean-Baptiste