



Forum: Python & Plugins

Topic: BVH 4 BLENDER

Subject: Re: BVH 4 BLENDER

Posté par: jbperin

Contribution le : 29/10/2004 9:56:32

Bonjour Kaal_le_Saint,

Merci de ta réponse ..

En effet, tu as raison, le fait que les os ne soient pas liés par une relation parent-enfant, rend le squelette inutilisable manuellement.

Mon objectif, en écrivant ce script, était de pouvoir associer des BVH à des formes que je récupère sur 3Dcafe sans me poser de questions.

Toutes les solutions basées sur l'utilisation de squelette avec parent enfant ou utilisant les contraintes TrackTo me niquait les formes.

En ce qui me concerne, lorsque je veux faire mes propres déplacements, je n'utilise pas un BVH.

Ceux qui tiennent vraiment à modifier le comportement du squelette peuvent utiliser les scripts déjà existant ..

Je recommande: [Import BVH](#)

(bon courage pour associer une forme..)

Merci pour les adresses .. je vais voir ce que ca donne ... a+

Jean-Baptiste ..