



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Edwin le gnome

Subject: Re: Edwin le gnome

Posté par: [_tibo_](#)

Contribution le : 20/6/2008 10:45:35

Ok, je vois que l'informatique et toi c'est pas une grande histoire d'amour

Ouvre "poste de travail", puis double clique sur le disque dur dont le nom est suivi de (C:). Par exemple "Disque local (C:)".

Dans la liste qui s'affiche (ce sont tous les dossiers et fichiers qu'il y a sur ton disque), il y a un dossier appelé "tmp". Double clique dessus, ton animation devrait se trouver là.

edit :

tout ça en supposant que tu sois sous windows Xp. Sous vista la manip doit être légèrement différente.

edit :

Citation :

mais après, je suis obligé de refaire le parentage avec le mesh et toute l'armature, nouveau bone compris, non?!

Car sinon, le nouveau bone n'est pas reconnu dans le vertex group...Ajoute ton nouveau bone. Ensuite en mode Edit sur ton objet, ajoute un nouveau Vertex Group (Add/New) et assigne lui manuellement les points qui t'intéressent (sélectionne les points, Assign).