



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: le réveil du grand ancien

Subject: Re: le réveil du grand ancien

Posté par: Groot

Contribution le : 8/11/2005 18:57:28

Oui, pour la grotte, j'ai fait une petite texture dans gimp puis disp map et un cloud par dessus en nor.

Par contre j'en bave un maximum pour mes path; d'abord je comprend pas pourquoi les path apparaissent pas dans les NLA editor, IPO curves, et Action editor. Ensuite en faisant extend->curve->cyclic rien ne se passe

Et surtout: je sauve une scene avec un path, sur lequel circule une sphère (qui emet des particules) parentée à une lampe; je place le path (avec difficulté), je sauve, je sors du soft et à chaque fois que je reviens, le path a foutu le camp dans tous les sens et la sphère et la lampe sont à droite à gauche mais surtout pas où y faut. Pourtant je fait clear origine, rotation etc.

Je comprend pas. Je me demande si c'est parce que je sais pas me servir du module d'animation de blender (c'est très possible) ou si c'est un bug de la version 2.4. Je vais ptetr me remettre à la 2.37 mais pour les bones (pour mes oiseaux) c'est beaucoup moins pratique.

S'il qqun peut me sortir de ce borbier, ça serait pas de refus!

groot