



Forum: Questions & Réponses

Topic: particule 2.56

Subject: Re: particule 2.56

Posté par: zeuro

Contribution le : 7/1/2011 12:28:38

Citation :

thb a écrit:

Le premier système est coché keyed et je met le nom de l'objet au quel est associé le deuxième système de particule.

Le deuxième système je coche keyed est je n'associe rien (puisque il est censé recevoir les premières....)

Et les particules du premier apparaissent directement sur le second....

Le first n'a rien d'obligatoire dans la 2.5. L'anim peut débuter sur n'importe quelle cible.

Pour ce que tu veux faire :

La première cible (celle de départ) doit être le keyed particle system, lui-même.

Pour celui-là, aucun objet n'est à préciser.

La seconde cible doit être le second particle system présent sur l'objet où doit se terminer l'anim.