



Forum: Questions & Réponses

Topic: probleme avec action editor

Subject: Re: probleme avec action editor

Posté par: mly

Contribution le : 28/6/2014 17:40:41

Salut,

Je tiens à féliciter Thomas56 et lyssorus pour leur persévérance à t'aider !

Lyokoguerier, ce n'est pas seulement les fautes d'orthographe qui gênent mais surtout ta façon de parler. On a vraiment du mal à te comprendre. Il y a des mots qui manquent, d'autres mots qui ne correspondent pas aux fonctions que tu cherches.

Bref, si tu n'as pas réponse (du verbe **répondre** et pas reprendre qui fait penser à ça

d'où certaines blagues des autres membres), **il faut réécrire ta question d'une autre façon.**

Quand j'ai vu ton rigging la première fois, je me suis dit «oh non, le gros casse-tête». Félicitation tout de même à avoir réussi à animer tout ça !

Mais comme dit dans un précédent sujet, **il est plus facile de travailler avec des ikbones que des ikempties** car au lieu de cliquer sur chaque empty pour voir les clés, tu cliques simplement sur l'armature du personnage pour voir tous les bones et aussi les ik.

Est-ce que c'est bien ça que tu cherches ?

Mettre les ik dans la fenêtre action editor ?

Si oui, tu ne peux pas avec les empties. Uniquement avec les bones ik. C'est-à-dire ajouter de nouveaux bones à l'armature qui auront la contrainte ik.

Si ce n'est pas ça que tu cherches à faire, reformule ta question.