



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Rigging...**

**Subject: Re: Rigging...**

Posté par: Zack2554

Contribution le : 1/7/2018 14:02:41

Du nouveau, j'ai pu exporter dans unreal game engine, j'ai placé le centre sur une face qui est celle de l'épaule, je dois désormais voir si on peut directement animer sur unreal game engine, je vais créer un "corps" primaire et simpliste pour voir, je vais regarder si on peut placer deux axes/points d'origine afin de pouvoir rater un bras de chaque côté.

Encore que, je dois plutôt placer l'origine en bas du corps du mécha, le pépin qui va se poser ça va être de placer un repère/point qui sera détecté dans unreal game engine de manière à rater les bras dessus...