



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Rigging...**

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

Posté par: Zack2554

Contribution le : 2/7/2018 7:36:11

Bonjour, j'aimerais exporter dans unreal game engine mais, comment je peux faire en sorte de pouvoir attacher les bras sur le corps?

J'ai les épaules du mécha et ne trouve aucune info sur comment faire, il faut placer des repères, des curseurs 3D ou autres idem sur unreal game engine.

J'arrive à placer le repère 3D et l'origine de manière adéquate pour l'exportation mais je dois créer des "attachements bones" si je ne me trompe pas dans les termes.

C'est là que ça coince, je ne trouve aucun résultat en cherchant "attachement bones" blender ou unreal game engine ni sur youtube ni sur google.

Merci bien, le core:

<http://pasteall.org/blend/index.php?id=49847>