



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Rigging...**

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

Posté par: Redstar

Contribution le : 2/7/2018 11:09:37

Mes connaissances de UE4 sont limitées mais de ce que j'en sais:

- Vu que tu as plusieurs parties, tu dois tous les importer dans UE.
- Depuis UE, tu dois parenter les parties soit à l'armature, soit à ton mesh principal (root) et ensuite ajouter la déformation de l'armature sur tes parties du corps.
- Pour répondre à ta question sur l'animation, tu dois faire celle-ci sur blender puis exporter le produit fini sur UE. C'est à dire l'animation avec les vraies bones sans les contrôleur IK.

Je t'invite à poser tes questions sur le forum de UE4 (en complément du Blender Clan) car ils sont plus à même de t'aider au mieux.