



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Modélisation personnage cartoon

Subject: Re: Modélisation personnage cartoon

Posté par: Hook

Contribution le : 8/2/2019 14:57:15

C'est ça, pas de soucis

J'en profite pour poser une question peut être que quelqu'un ici aura une réponse.

Mon environnement de travail est le suivant, j'ai un fichier personnage qui contient la seule version de mon personnage principale, avec tout ses accessoires...

Pour le mettre en scène je dois créer un nouveau blend et link mon perso avec les vêtements et accessoires désirés.

Le soucis est le suivant, je ne peux pas modifier mon armature (la pose) dans le fichier ou le personnage est link. Je dois obligatoirement pre animer le personnage dans le fichier principale puis le mettre à la bonne frame dans le fichier link.

Ma question: existe il un moyen de modifier la pose d'une armature link. J'ai entendu parlé des proxy je sais pas si ça a quelque chose à voir avec mon problème.