



Forum: Questions & Réponses

Topic: FBX Rigify exportation vers Powerpoint ?

Subject: Re: FBX Rigify exportation vers Powerpoint ?

Posté par: Okinage

Contribution le : 21/6/2020 20:41:20

Salut, merci de ta réponse! Effectivement j'ai essayé le .glf et il a apporté un résultat différent, plus encourageant, mais aussi un autre problème.

Mon personnage riggé en cinématique inverse et exporté en .glf s'importe animé et texturé dans Powerpoint, mais sans les fonctionnalités de la cinématique inverse, ce qui rend l'animation complètement erronée... J'ai essayé de changer des paramètres d'exportation, de cocher et décocher "bone influences" etc... mais rien n'y fait.

Il y a aussi énormément d'erreurs de Traceback quand j'essaie d'exporter en .glf (un de mes 2 personnages, riggé avec Rigify, n'a pas pu être exporté du tout dans ce format)

Quelqu'un aurait une idée de comment importer un .glf en préservant les propriétés de cinématique inverse propres à l'armature ?

Et aussi comment rendre l'exportation dans ce format mieux optimisée, pour éviter les crashes/erreurs?