



Forum: Questions & Réponses

Topic: Os et FBX

Subject: Os et FBX

Posté par: zeromeetsinfinity

Contribution le : 22/9/2021 8:12:13

Bonjour à tous. J'ai créé une animation avec un petit logiciel (Kinect animation studio) et une Kinect. J'importe le fichier FBX dans Blender. Tout fonctionne correctement. J'obtiens un squelette avec des os et des images clés. Par contre, si j'applique une contrainte à un de mes pieds pour qu'il ne descende pas plus bas que le sol, ça n'a pas d'influence sur sa position. Et quand j'essaie de déplacer le pied, il tourne. Est-il possible de modifier quelque chose dans mon squelette pour que le fait de déplacer le pied fasse plier la jambe ? Voici le lien :

<https://pasteall.org/blend/792d5982f57b4c57afb6f09abe9cca82>

Merci à ceux qui voudront bien se pencher sur mon cas.