



Forum: Questions & Réponses

Topic: Squelette qui devient une boule de polygone lors de l'import sur Mixamo

Subject: Re: Squelette qui devient une boule de polygone lors de l'import sur Mixamo

Posté par: blend74

Contribution le : 9/10/2021 0:33:48

hello jriod

je ne connais pas la raison de ce qui t'arrive, ni le logiciel unity

mais je teste en ce moment une methode qui pourra peut etre t'aider
au lieu d'uploader mon perso et de le rigger sous mixamo, je recupere sous mixamo
l'animation qui m'interesse (download du fichier fbx sans le skin, juste l'armure)

et apres j'importe l'animation fbx sous blender
je la convertis en une action que blender memorise grace a son actions editor
puis suivre ce que dit le post ci dessous

http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=50793&start=10

en qq sorte reinitialiser l'armure a zero, la parenter avec le perso que tu veux rigger, et lui
appliquer l'action (l'ancienne animation de maximo)

et pour le transfert vers unity, tu dois en savoir plus que moi :)

si tu fais le test n'hésite pas a me dire si ca marche ou pas