



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Animation d'un rotor : LE défi du rigg !**

**Subject: Re: Animation d'un rotor**

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 16/6/2010 10:49:52

Citation :

Bobibou a écrit:

Ben en gros tu tournes avec l'objet qui a les flèches (ou alt+A, c'est animé !) et pour l'inclinaison, c'est les cercles.

Normalement, c'est tout...

Ah, ouais, ... j'avais pas pensé à une petite astuce.

Je les ouvre dans Blender 2.49b, parce que je n'ai pas installé la 2.5, et donc les clés d'animation sont perdues.

Raison pour laquelle je croyais que ce n'était pas animé.

J'essaierai de regarder ça après avoir installé la 2.5 ce soir...

C'est chiant, faut mettre un nouveau python, faire .bat pour basculer les chemins sur la nouvelle ou l'ancienne, ...