



Forum: Questions & Réponses

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

Subject: Re: Animation d'un rotor

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 21/6/2010 21:26:15

Citation :

Bobibou a écrit:

C'est quand même bien pratique de ne pas avoir à écrire soit même les noms de bone à rallonge à chaque fois en 2.5...Là j'ai souffert.

J'ai pas tout compris là, en fait. C'est dans quelle version que c'est compliqué et pourquoi ???

J'espère que tu trouveras des réponses fondées pour cette histoire de rotor, sinon je vais encore passer des nuits blanches.

Pour rappel, j'ai passé trois jours pour placer deux Bones [ici](#) et je n'ai pas envie de refaire des crises d'insomnie