



Forum: Questions & Réponses

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

Subject: Re: Animation d'un rotor

Posté par: Bobibou

Contribution le : 21/6/2010 22:23:22

Ben c'est l'ancienne qui est pas pratique : Dans la nouvelle, pas besoin de réécrire le nom de chaque bone précisément lettre par lettre (sous peine de voir tout le nom effacé pour une faute de frappe

) : Il y a une liste déroulante et avec juste les premiers caractères, tu retrouves très facilement la bone que tu veux.

Vive la 2.5 !

Bon, je reconnais qu'elle a aussi son lot de défaut, enfin rien n'est parfait...

Bon et j'ai cherché des vidéos, mais j'ai pas trop trouvé...

Faudrait essayer de refaire un truc qui ressemble vaguement en vrai, genre en bois...(ou avec sculpteo

Enfin je vais pas non plus dépenser des fortunes pour ça.

).