



Forum: Questions & Réponses

Topic: probleme avec action editor

Subject: Re: probleme avec action editor

Posté par: mly

Contribution le : 1/7/2014 17:29:07

Désolée mais je ne comprends pas.

Tu as écrit 4 parties et il y a un problème de compréhension pour les 4.

Tout d'abord la dernière partie.

Je suppose que tu voulais dire que tes animations sont **préparées** et pas séparées, c'est-à-dire "déjà faites". Oui mais elles sont faites sur des empties et **tu seras obligé de recommencer à mettre des clés si tu veux que les ik bones soient dans la fenêtre action editor avec metarig.**

SOIT TU RECOMMENCES LES ANIMATIONS (mais qui seront plus faciles à faire avec la copy location et les clés visualLoc, tout est écrit au-dessus)

SOIT TU ACCEPTES DE MODIFIER TES DIFFÉRENTES ANIMATIONS AVEC LA FENÊTRE DOPE SHEET mais c'est pas pratique.

Citation :

j'ai commencer avec le genou.L

Mon conseil était valable pour les IK, pas pour les empties genoux ! Donc que les deux pieds !

Citation :

et cette pole target il ne s'anime pas comme l'empty il s'anime dans les trois axe alors que l'empty s'anime seulement sur x Que faire ?

J'ai rien compris. Mais le problème vient sûrement parce que tu as essayer de faire ce que j'ai dit sur les genoux et pas sur les pieds.

Pour les genoux, il faut seulement mettre un nouveau bone à cet endroit, c'est tout.

Et tu fais ce que j'ai écrit que SUR LES PIEDS.

Donc je répète, **si tu veux que les clés des ikbones et genoux bone soient dans la FENETRE ACTION EDITOR, tu es obligé de recommencer les animations. Sinon tu travailles avec les empties et metarig dans la fenêtre DOPE SHEET.**