



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Shape contrôlée dans Blender 2.55**

**Subject: Re: Shape contrôlée dans Blender 2.55**

Posté par: kagi

Contribution le : 14/11/2010 18:17:20

Sans blague

Je n'ai pas oublié de jouer avec la courbe pour voir le comportement, mais encore une fois, je n'arrive pas à obtenir le comportement souhaité.

J'ai testé le rotational difference avec tout les bones du bras, le transform channel avec quasiment tous les bones du bras aussi, en X Y et Z avec ou sans Local Space, les deux variables mixée pour voir le comportement (sans oublier l'update), avec ou sans modifier generator, donc avec ou sans une courbe que j'essaie tant bien que mal de modifier pour espérer que au moins mon shape ce comporte à peu près normalement, puisqu'encore une fois, y a pas les degrés et sans ça j'avance complètement en aveugle.

J'ai testé pas mal de combinaison et comme résultat j'ai soit le shape qui fonctionne correctement mais dès que je pivote le bras, le shape change, soit j'ai rien qui change le shape (ni même le coude...), soit j'ai le shape qui fonctionne à l'envers (à 1 le bras tendu et à 0 le bras plié) et changer la courbe ne corrige absolument pas le problème...

Alors tu comprendras qu'un moment, l'interface entre la chaise et le clavier doute fortement que le bug vienne de lui...

J'ai fait des trucs qui me semblent logique, ça marche pas, j'ai fait des trucs tordus, ça marche pas non plus alors je fais quoi maintenant? oO