



Forum: Questions & Réponses

Topic: Shape contrôlée dans Blender 2.55

Subject: Re: Shape contrôlée dans Blender 2.55

Posté par: Kiopaa

Contribution le : 15/11/2010 18:22:03

Ah bien content que pour le coude, ça marche.

Merci pour le screen de la 2.49, j'avais complètement oublié comment on faisait ! faut dire que j'ai effacé la 2.49 de mes ordi depuis bien longtemps (Je ne l'utilise plus depuis décembre 2009, il me semble).

Objectivement, je ne trouve pas qu'il y ait **beaucoup plus** de choses à faire pour définir le driver du coude maintenant.

Tu trouves les valeurs qui définissent la courbe pas évidentes, pour moi elles le sont, puisque c'est le résultat d'un calcul.

Par contre :

Citation :

kagi a écrit:

Parce que je le redis encore, si maintenant j'ajoute une variable Transform Channel en Rot Z (local ou pas) avec mon bone Arm21_L (celui qui est censé pivoté, ce qui me paraît logique), ben ça foire, le shape ne réagit plus comme souhaité, le shape reste bloqué à 1.

Là dessus je te rejoins, le Transform Channel ne marche effectivement pas comme ça, et il ne nous reste que differential rotation et distance pour commander nos shapekeys correctrices.

C'était bien plus facile avant, puisque un seul bone pouvait servir de driver.

Mais tu sais quoi, à mon avis ils vont rajouter cette option... surtout si on envoie un message à nos devs.

Bon, pour piloter RotZ d'un bone prochaine étape l'épaule, je reste à l'écoute, je t'avais dis que ça m'intéressait.