



Forum: Questions & Réponses

Topic: Armatures

Subject: Re: Armatures

Posté par: meltingman

Contribution le : 23/9/2011 16:47:16

Salut Darkangellor

pour le premier tuto que tu nous montre celui du réalisé par Kaéru, il est important que tu le suive attentivement, car à un moment donné quand il crée l'os du bras, il n'a jamais dit que l'on sortait du mode EDIT, donc l'os crée est en mode Edition (il s'agit bien du même objet) l'armature qui comporte plusieurs membres ajoutés en mode Edition mais non "colés" à un autre bone (ils sont juste parentés en [je cite] :ctrl+p --> keep offset

.

pour ce qui est de tes plies incontrôlés, le tuto de kaeru, qui est décidément très bien, en parle aussi je t'invite à relire son tuto donc.

pour les plies il s'agit de l'angle de base que tu dois donner à ton armature (un sorte d'angle d'attaque). sinon, Blender ne sais pas qu'il s'agit d'un bras, ou d'une jambe, et le plis se fera au plus proche de l'angle de ta pose de base donc.

cela dit, tu peu aussi ajouter des Bones aux épaules et aux genoux en contraintes target pour que les genoux/coudes se dirigent vers leur Bone target.

Sinon, pense à donner l'angle de départ à tes membres en mode Edition donc. Et aussi, tu peu limiter les rotations (avec les cadenas du panneau N sur la droite en haut de la vue 3D.) ou avec les contraintes "limite rotation".

voila voila.. ++