



Forum: Questions & Réponses

Topic: probleme avec action editor

Subject: Re: probleme avec action editor

Posté par: mly

Contribution le : 1/7/2014 10:40:17

Euh... Attends, de quel ik.L tu parles ?

Est-ce que tu repars de zéro depuis ton fichier ou tu continues sur mon blend donné ? (il faut tous les détails).

Si il s'agit de mon blend, ik.L bone est déjà créé et il est reconnu dans le metarig. Quand on ouvre le fichier, c'est le bone sélectionné et il se trouve à la fin de la fenêtre action editor. Donc tu continues avec ik.R et le placement de bone avec shift s.

Si tu repars de zéro et que tu es en train de faire ton bone ik.L, il faut changer les paramètres de la contrainte (mais attention, faut qu'il soit bien placé avec l'étape du shift s).

Pour que ik bone soit reconnu, je l'ai écrit en gras au-dessus.

Citation :

Ensuite en pose mode, sélectionne le bone qui recoit la contrainte ik.

Dans target, met metarig et dans bone, met ik.L.

Ça veut dire que tu sélectionnes le bone qui est jaune (c'est celui qui subit l'ik) et tu changes "target" pour qu'il reconnaisse le squelette et "bone" pour savoir quel os, soit **metarig** et **ik.L**.

Si tu ne vois pas où changer ça, c'est dans le menu "bone constraint", l'icone avec un os et une chaine. Regarde sur mon fichier, le menu est déjà sélectionné. Si tu cliques sur le bone jaune, la contrainte apparait.

Si tu as modifié à partir de mon fichier, il faut enregistré sous un autre nom quand tu modifies. Sinon, reprend-le sur pasteall.