



Forum: Questions & Réponses

Topic: Le modifier spline ik - découverte

Subject: Le modifier spline ik - découverte

Posté par: Redstar

Contribution le : 14/3/2018 20:23:05

Bonsoir,

Pour animer [la queue de mon raptor](#), je souhaite utiliser le spline ik avec un curve, en rigid body.

Mais il y a une chose que je ne comprends pas: je vois qu'il faut aligner chaque centre de section du curve à chaque tête de bone mais bizarrement, mon mesh est déformé au repos, ce n'est pas normal.

J'ai placé le modifier spline ik à l'opposé du squelette de la queue.

Pour le curve, j'ai essayé avec un path et un curve tout court, là n'est pas le problème.

Peut-on m'expliquer pourquoi ai-je cette déformation ?