



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Le modifier spline ik - découverte**

**Subject: Re: Le modifier spline ik - découverte**

Posté par: Redstar

Contribution le : 17/3/2018 10:25:33

Bon, apparemment, je dois laisser les bones droits, or, comme j'ai courbé la queue de ma créature dans le mesh, la déformation ne se fait pas bien.

Donc, je dois faire l'inverse: courber grâce au curve mais les bones droits.

Cela dit, j'ai remarqué une chose: si je déplace le premier et le dernier point de ma curve, je peux déplacer le bone associé sur les 3 axes.

Or, pour les autres points de la curve, je ne peux que les déplacer que sur deux axes...