



Forum: Questions & Réponses

Topic: Rigging complet d'un chat...

Subject: Re: Rigging complet d'un chat...

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 17/10/2012 13:31:10

C'est étrange en effet, je viens d'essayer ton blend.

Si tu mettais 4 dans ta ChainLength (ce qui semble normal, l'omoplate participe au mouvement), il me semble que ça améliorerait et le glissement du bone disparaîtrait. De même pour les pattes arrières.

Pour dupliquer une moitié de squelette, je procède ainsi :

Je me mets en vue Front ortho, et en edit mode évidemment, je sélectionne avec le box tous les bones sauf ceux du milieu, sur le plan YZ, je vérifie ma sélection de côté, puis avec le cursor 3D précisément dans l'axe, de face, et of course avec le pivot en cursor3D, je duplique tous mes bones d'un coup, je leur fais un S Y -1, et un flip names.

Edit: Sais-tu que tu peux modifier la résistance d'un bone dans une chaine IK avec les "Stiffness" du panneau "Inverse Kinematics" de l'onglet "Bone" ? (au lieu de ton "Copy Location")