



Forum: Concours

Topic: AC/BC N°1 "Saute un mur, mange le sol!" Gloire à metingman!

Subject: Re: AC/BC N°1 "Saute un mur, mange le sol!" Gloire à metingman!

Posté par: metingman

Contribution le : 13/11/2012 23:48:42

Citation :

Kiopaa a écrit:

Salut !

Ça me fait plaisir de voir que vous projetez d'utiliser un de mes rigs pour la deuxième manche du concours.

À mon avis [Joe](#) (clic droit, puis enregistrer la cible...) est parfaitement adapté pour ça, il est même beaucoup plus simple à manipuler que le pantin : il n'a pas de cou, pas de regard à diriger, des paupières toutes simples... Et surtout de meilleurs contrôleurs pour les pieds et les mains.

Si je peux vous aider à quelque chose...

EDIT > Merci Origalde

Merci kiopaa

Ben pour un rig debutant c'est sympa mais:

> on ne peut plier les doigts en passant par le menu numérique / sélectionner le bone dans la vue 3D et tordre morceaux par morceaux le doigt grace aux drivers du dit menu?

- un petit driver (pliage du doigt) sur le Size ou serait sans doute plus pratique non?

> Comment on lui fait regarder à droite ? les 3D manipulateurs ne servent pas dans ce sens? je ne comprends pas la méthode. est-ce un comportement de rig calqué sur maya ou autre soft? au quel cas c'est la bonne méthode?

> et idem pour la paume de la main et la torsion du coude... je dois sûrement louper un truc la

> idem pour les Bones du torse dont je n'arrive à rien

.

J'ai bien repéré un triangle qui devrait agir sur le bassin, et des cercles sur la "colonne vertébrale", mais le triangle n'agit que sur la position et non rotation apparemment; et les cercles ne se déplacent/rotationnent pas. normal tout ça ou Bug de compatibilité?

Merci d'éclairer ma lanterne

