



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: modelisation et animation de petits persos

Subject: Re: modelisation et animation de petits persos

Posté par: blend74

Contribution le : 10/7/2021 16:30:01

hello melting,
carapace , ah ok
ah c'est la time line

pas tres active là, car je bosse mais je m'y remettrais lundi

tu parles de tes tutos quand tu dis "l'atelier suivant"?
si tu parles de rig et d'animation, oui je peux deja regarder les tiens , il y en a tellement,
parfois on ne sait pas lequel choisir et tu speak frenche, quel chance!!
j'aimerais bien un rigging automatique comme avec la methode du skin et l'ajout
d'une armature automatique

pff c'est sans fin tout ce que je dois apprendre
je vais surement devoir refaire le rig, ya trop de choses qui débloquent

par exemple avec l'os du milieu, si je crée un gz (une respiration du crabe par exemple) ça
pousse les yeux hors des orbites alors que ce n'est pas parenté (les parties separées ont
leurs propres os independants)
je pense aussi séparer les pattes du corps car je ne peux faire les mvts que je veux

si je fais tourner le crabe sur lui meme en rz, tout vrille et se desarticule, (faut il que je le rz dej en
object mode avant le pose mode?)

le plus gros truc pénible que je ne comprends pas c'est que certaines modifications
s'appliquent a ma frame en cours (c'est ce que je veux) et d'autres
s'appliquent a toute l'animation et je dois tout recommencer

c'est pour ça que je ne vous ai montré que ce qui a marché
enfin, chaque jour un petit peu, faut s'accrocher
la liberté créative est au bout du tunnel, !!!