



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: [Cycles] Accordéon**

**Subject: Re: [Cycles] Accordéon**

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 21/12/2011 12:21:05

J'ai essayé avec une simple chaîne IK, mais la déformation due à la rotation ne me plaisait pas.

Alors j'ai essayé avec un Curve, "Hookée" à un Empty à une extrémité, et servant pour la contrainte Spline IK de l'Armature.

Ensuite j'ai ajouté des Bones qui servent de Parents aux parties non déformables, et j'ai décoché Inherit Scale à chacun.

Ca permet de donner un effet "élastique" à l'ensemble et de bouger sans déformer les "plaques".

Maintenant, comment déformer le soufflet entre les "plaques", ça, en 2 minutes, je n'en ai aucune idée...

Mon test est [ici](#).

Inclus une animation sur 150 Frames, où les plaques se collisionnent, mais en limitant les mouvements c'est évitable.