



Forum: Questions & Réponses

Topic: Armature + IK solver : lampe architecte

Subject: Re: Armature + IK solver : lampe architecte

Posté par: ottovonstein

Contribution le : 19/5/2012 21:27:07

Bien bien bien...

J'ai revu ma copie et après réflexion : [voilà!](#)

C'est super simpliste pas taper!!! Mais la question m'intéressait et j'ai tenté...

Alors c'est en FK et faut toucher qu'au bones baseH et braH (H pour haut mais en vrai c'est ceux à l'extérieur de l'arc.)

Si on touche au coude ça nique tout l'intérêt de la chose.

Mais quelle est l'intérêt de la chose? En fait c'est que l'important à remarquer c'est que le "coude" est rigide. Les "bras" ne sont parallèles que par accident.

L'accident étant la forme appropriée du coude.

Voilà peut être une version IK plus tard mais je pense qu'il faut que je change tout l'ordre des os du "coude"... (qu'ils soient issus des os du haut)

Voilà si c'est pas clair : demande!