



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Pole angle incompatible avec l'IK et le mesh**

**Subject: Re: Pole angle incompatible avec l'IK et le mesh**

Posté par: moonboots

Contribution le : 23/10/2017 17:50:00

voilà ce que j'ai fait :

- en mode Pose j'ai sélectionné tous les os et j'ai fait un alt G, alt R pour annuler tout éventuel déplacement d'os
- en mode Pose j'ai effectué une rotation Pole Angle de la jambe gauche de -82° à peu près pour effacer la torsion du mesh
- en mode Edit j'ai sélectionné les genoux uniquement et je les ai légèrement avancés, ça fléchit légèrement les jambes et ça lui permet de savoir comment la plier
- accessoirement j'ai déplacé les Pole Target pour que la jambe soit correctement orientée quand elle se plie, je les ai déplacés légèrement vers le haut puis sur l'axe des X, en fait ils se croisent même, le Pole Target de la jambe droite se retrouve à gauche et vice et versa, je t'avoue que je ne maîtrise pas encore complètement les Pole Target mais du moment que ça marche correctement ;) je sais qu'on peut aussi les parenter au pied pour qu'ils suivent le mouvement d'élévation de la jambe, à tester

au passage, je suppose que tu le sais mais il manque qq trucs à ton armature : le parentage des jambes au bone du ventre, et le parentage des bras au bone du torse, et un bone principal en bas sur lequel seraient parentés le bone du ventre + tous les contrôleurs et pole target