



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Entraînement personnage cartoon

Subject: Re: Entraînement personnage cartoon

Posté par: moonboots

Contribution le : 9/8/2018 15:11:36

Si, tu as tout intérêt à mettre un IK sur l'avant bras, avec le contrôleur qui part du poignet.

Après, est sûr que cette partie du corps est plus difficile à régler que les jambes, par exemple il vaut mieux segmenter l'avant-bras, lui ajouter un Copy Rotation qui oblige à pivoter quand on tourne la main faute de quoi on risque des plis, et aussi contraindre l'avant-bras sur quelques axes dans le menu Properties > Bone > Inverse Kinematics pour éviter qu'il parte en sucette.

Aussi, pour les doigts, idéal est d'attribuer aux 2e et 3e phalanges des contraintes Copy Rotation en mode Local Space pour copier la rotation des 1ère et 2e phalanges. De cette manière il suffit de ne plier que la première phalange pour fermer la main.

Enfin en tout cas, est ce que je tire de mon expérience jusque là ;)

Pour ce qui est de la queue je suis curieux de savoir si tu as essayé d'autres méthodes même si le Spline IK a l'air d'être le plus adapté. Le Stretch To est plus facile à mettre en place et à manipuler mais je ne suis pas sûr que les résultats soient aussi bons ?