



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Entraînement personnage cartoon

Subject: Re: Entraînement personnage cartoon

Posté par: Thewada

Contribution le : 10/8/2018 9:33:51

Salut,

pour ta question sur IK/FK, les deux méthodes sont utiles.

Pour FK, (Forward) ca prend une pose en input, et ça calcule le "reste", mais il faut placer toutes les articulations, et ça peut être long s'il y a bcp de bones. IK (Inverse) prend le "reste" en input, et calcule la pose.

exemple tu place la main, IK calcule la position de l'avant-bras, bras, épaule..

Ca peut du coup être utile de combiner les deux, tu places ton perso en IK, et tu affines les détails avec FK.

Pour la queue en S, tu pourrais créer une action, ou la queue se met comme ça. Ensuite avec un bone et un driver tu pourras l'activer.

++