



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Armature en IK sur squelette complexe**

**Subject: Re: Armature en IK sur squelette complexe**

Posté par: Melodicpinpon

Contribution le : 24/10/2021 17:36:27

Yes, Redstar m'a bien aidé mais là j'ai trop lutté, je vais passer à autre chose en espérant qu'une bonne âme résolve les détails restants.

Voici l'armature:

<https://pasteall.org/blend/ce51520c8fac41e3bafba56c7b2854f5>

Il semble impossible de limiter les rotations des parties en aval de l'IK sur le bone qui a un IK, parce qu'on passe d'un système à l'autre et que le premier bone qui suit celui avec la contrainte IK doit être dé-parenté.

C'est le cas pour les hanches, les chevilles et les poignets

Je ne parviens pas non plus à placer le pivot du custom shape du thorax de manière à ce qu'il suive plus ou moins les objets qui lui sont associés.

Et les custom shapes se balladent un peu beaucoup; (j'aurais aimé par exemple obtenir des rotation de tête sur l'axe Z sans rotation en Y associée), j'étais parvenu à un pied dont le custom shape suivait bien, et puis j'ai perdu dans les modifications.

J'ai essayé en supprimant le Child of -et ne trouve même plus dans quel tuto il est question d'utiliser cette contrainte-mais ne parviens plus à rien sans.

Voilà, bien paumé je suis. C'est trop compliqué pour mon niveau. Peut-être aussi que je veux faire des choses qui ne sont pas prévues..

L'armature de droite est une tentative de recréer le point de rotation évolutif du genou, avec un driver qui ne débloque l'articulation basse; qu'à la fin de la rotation de l'articulation haute; du genou;

bon là ça ne marche pas mais l'idée est là...