



Forum: Questions & Réponses

Topic: Armature en IK sur squelette complexe

Subject: Re: Armature en IK sur squelette complexe

Posté par: Redstar

Contribution le : 25/10/2021 12:59:10

Je proposerai de dégrossir le travail point par point:

D'abord, pourrait-on envisager une version IK et FK séparée ? La collection 1 serait pour l'IK et la collection 2 pour le FK.

Je suppose que la politique de nommage des membres reste inchangée ?

Citation :

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 rotations 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.

Le problème est que le blend que tu as publié est compliqué à comprendre. Idéalement, tu pourrais rajouter les os du squelette comme tu avais fait dans les blends précédents de nos conversations ? Cela permettra à tout le monde de comprendre.

Si tu veux éviter que les custom shapes se "balladent", tu dois y appliquer la contrainte des os "limit distance". Tu dois aussi mettre à l'échelle, si nécessaire, réglable dans paramètre de scène, unités.

Si tu veux faire en sorte que le haut du genou commence à tourner au moment où le bas du genou est au degré X, soit tu fais ça en programmation (si c'est faisable), soit via une animation, que tu contrôles via un bouton/driver, encore une fois, si c'est possible.