



Forum: Questions & Réponses

Topic: Armature en IK sur squelette complexe

Subject: Re: Armature en IK sur squelette complexe

Posté par: Melodicpinpon

Contribution le : 26/10/2021 18:16:43

Le blend est trop lourd pour PasteAll.

Mes problèmes principaux, à part les limitations de rotation qui ne fonctionnent pas dans toutes les positions et qu'on me conseille d'abandonner sur Blender Artists (<https://blenderartists.org/t/limit-rotation-in-last-ik-bone/654059/10>) sont:

-J'utilise des IKS pour la tête, les épaules et les mains; les mouvements globaux (comme se pencher vers l'avant) sont donc accompagnés d'un recul relatif de la tête, des mains et des épaules.

-La position anatomique de référence est en supination (paumes vers l'avant), ce qui oblige de la retourner à 90° à 180° pour la plupart des positions. Dans n'importe quelle pose de bras, le contrôleur (IK) se retrouve très vite orienté n'importe comment; et les rotations qui devraient lui permettre, par exemple de tendre le bras vers l'avant paume vers l'extérieur ou le haut, deviennent impossibles.

Etant donné le temps passé et les retours, il semble que parvenir à créer des pauses cohérentes avec beaucoup de patience soit déjà un accomplissement; et que les rendre accessibles via une bibliothèque de pauses soit la meilleure chose présentable que je puisse proposer.