



Forum: Questions & Réponses

Topic: Driver un bone qui s'allonge

Subject: Re: Driver un bone qui s'allonge

Posté par: Bugs

Contribution le : 13/3/2021 0:16:28

Bonsoir,

Merci pour votre aide, vraiment c'est super. Je vais regarder ça de près et je pense que je vais apprendre.

Juste quelques précisions:

- Quand je bouge le genouCtrl, c'est exactement ce que je voulais obtenir => Parfait.
- En revanche, le CtrlPied ne réagit plus comme dans mon modèle (c'est entièrement de ma faute, j'aurais du préciser, je voulais juste rajouter la fonction sur CtrlGenou sans toucher au reste). Il déforme en élongation lui aussi le fémur comme le fait CtrlGenou. Or je ne voudrais cette déformation en élongation seulement pour CtrlGenou. Le CtrlPied doit rester en contrôle de la jambe comme auparavant, c'est à dire en Ik sur toute la jambe sans que Femur et Tibia se dilatent.

Je vais regarder en détails mais j'ai pensé au début que vous aviez transféré la fonction du CtrlPied sur le bone "main". Or non, le main contrôle un peu plus mais le fémur se dilate encore.

Si je résume dans votre cas:

- CtrlGenou dilate bien fémur et tibia => parfait
- CtrlPied agit sur le tibia et le dilate => non, il faudrait qu'il contrôle tibia et fémur sans les dilater (ik classique comme dans mon fichier)
- Main dilate fémur et ne contrôle pas tibia => Pareil que le précédent.