

Animation 3
WS 2020 / 21

Lehreinheit 5

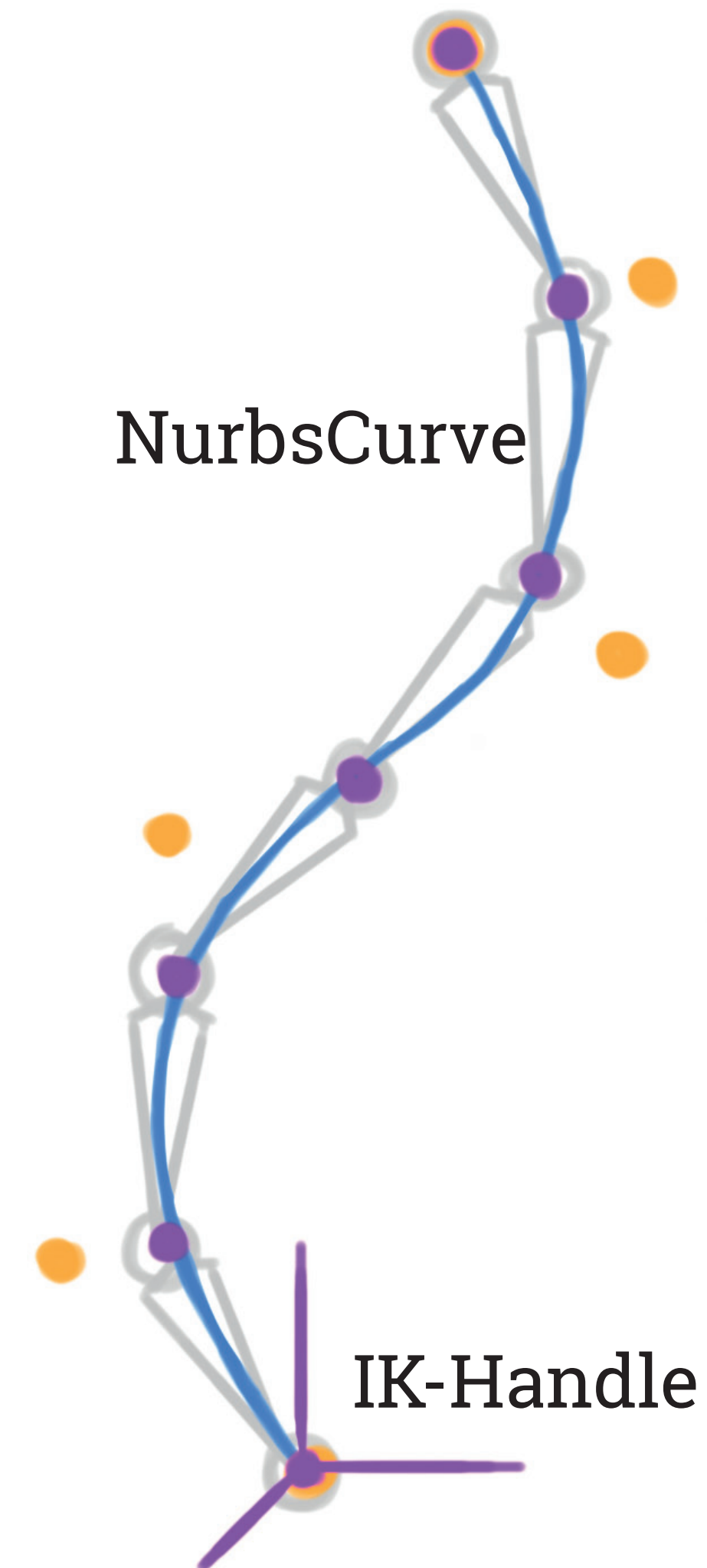
09.12.2020

Übersicht:

- Wiederholung
- Blenden von FK und IK
- Simple Arm-Setup

Wiederholung: Spline IK

- Simple IK-Setup zur Steuerung von Joint-Ketten mit Länge ≥ 2
- Einsatz z.B. in Wirbelsäule, Tentakel, Fühler, Schwänze
- Steuerung per NurbsCurve, die den Verlauf angibt. Rotation und Position der Joints, um dem Verlauf der Kurve zu folgen, werden vom IK-Solver errechnet.
- Berechnung basiert auf fixen Abständen zwischen den Joints und dem Verlauf der NurbsCurve.
- Die Rotation der Joints um die NurbsCurve lassen sich über die Attribute „roll“ und „twist“ des IK-Handles steuern.

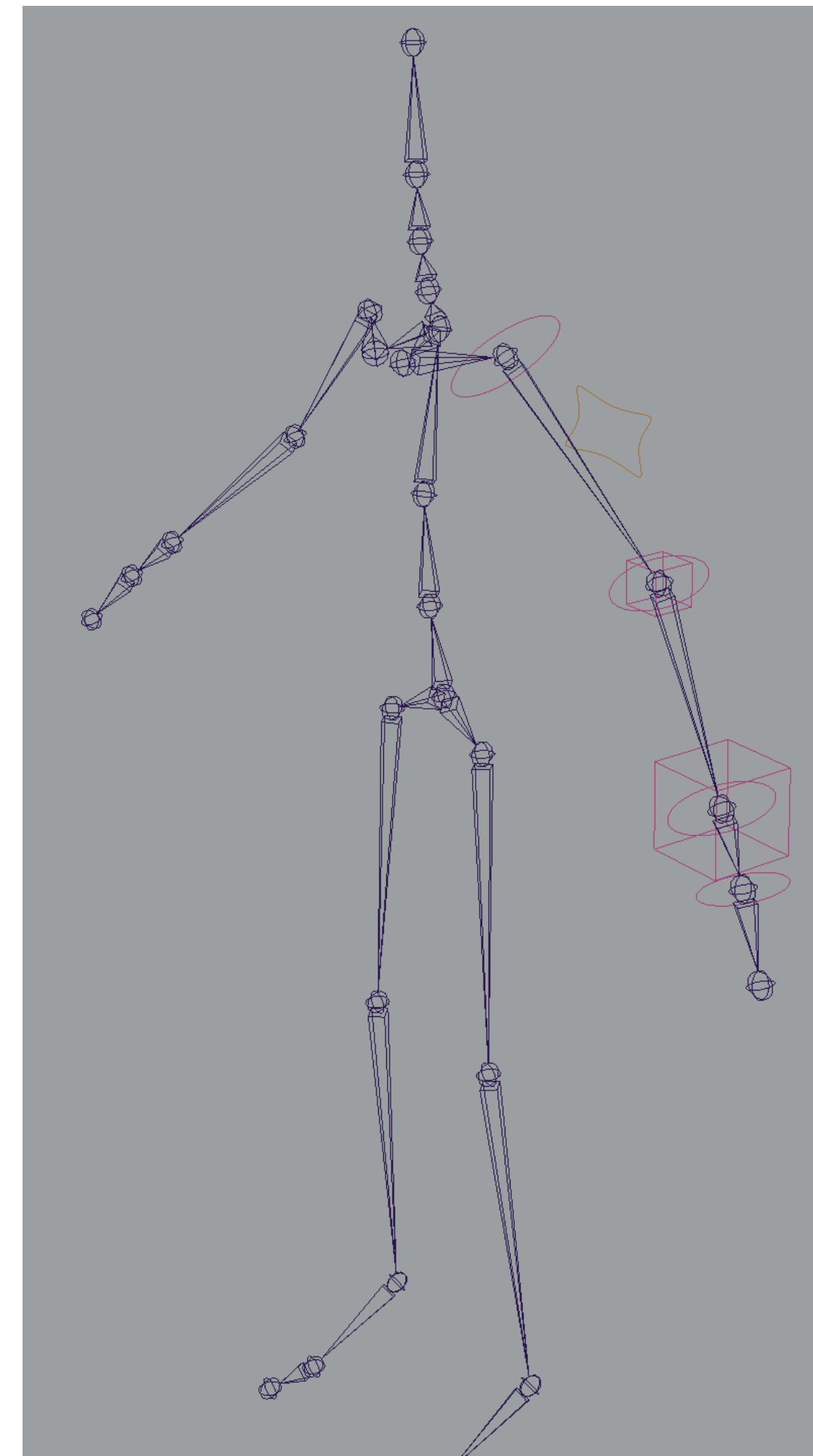


Blenden von FK und IK

- Aufsetzen des FK-Setups per Constraints der Joints an die FK-Controls
- Aufsetzen des IK-Setups
- Die Berechnung des IK-Solvers überschreibt die Limitierung durch die Constraints
- Der Einfluss des IK-Setups lässt sich über das „ikBlend“ Attribut des IK-Handles ein und aus blenden.

Simple Arm-Setup

- Nötige Joints für das Setup duplizieren
- Joint-Positionen und -Ausrichtungen für FK-Ctrls nutzen
- Joint-Positionen für IK-Ctrls nutzen
- IK-Handle für Setup-Joints aufsetzen.
- Setup-Joints per Constraints an FK-Ctrls binden
- IK-Handle per Constraints an IK-Ctrls binden
- Original Joints per Constraints an Setup Joints binden
- FKIK-Blend-Ctrl aufsetzen
- FKIK-Blending aufsetzen



Fragen?