

🦴 Extension Squelette – Les bases

L'extension squelette va vous permettre de créer des objets articulés à l'instar du squelette du corps humain par exemple. Ce document est dédié aux principes de base de l'utilisation de l'extension.

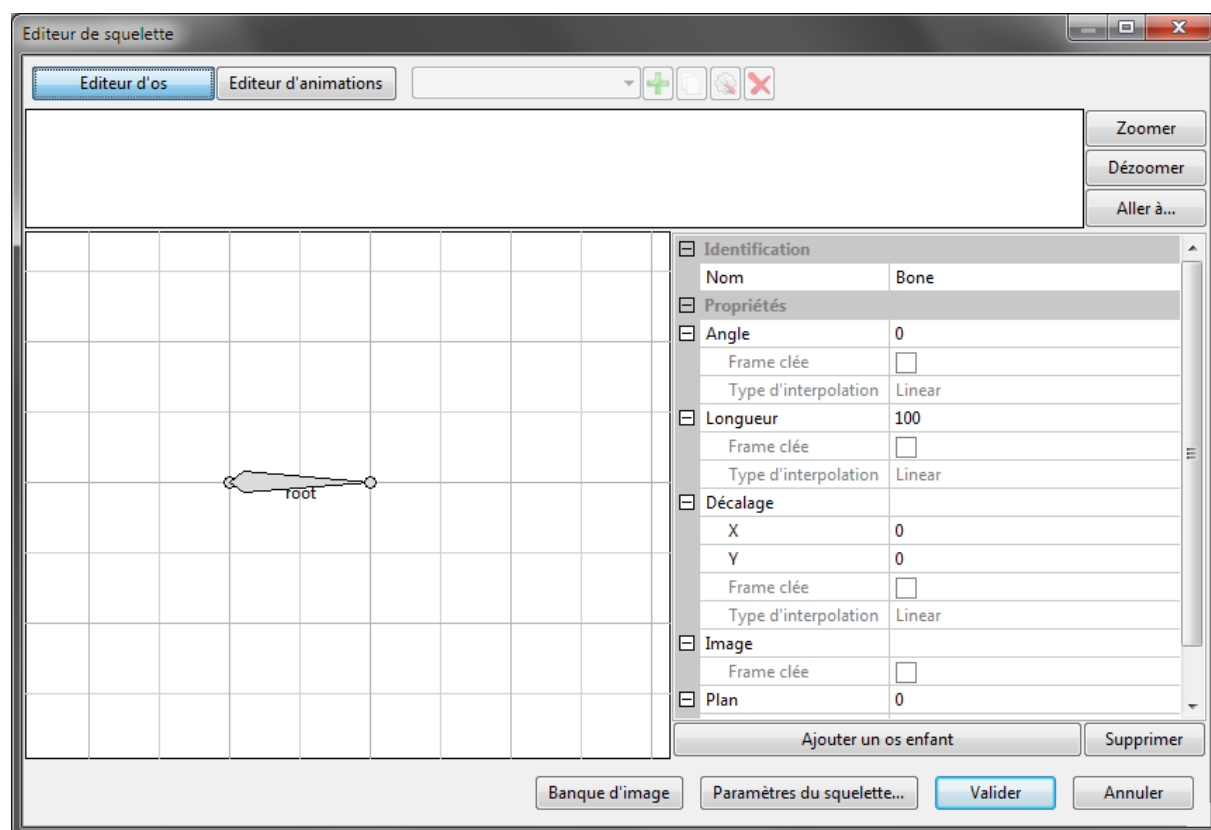
Table des matières

I.	Présentation générale	1
II.	Les os	2
A.	L'os de base (racine)	2
B.	Les extrémités des os	2
III.	Os enfant	2
IV.	Propriétés des os	3

I. Présentation générale

L'extension Squelette fournit un objet nommé « Objet squelette », des actions, des conditions et des expressions permettant d'agir sur cet objet via les événements.

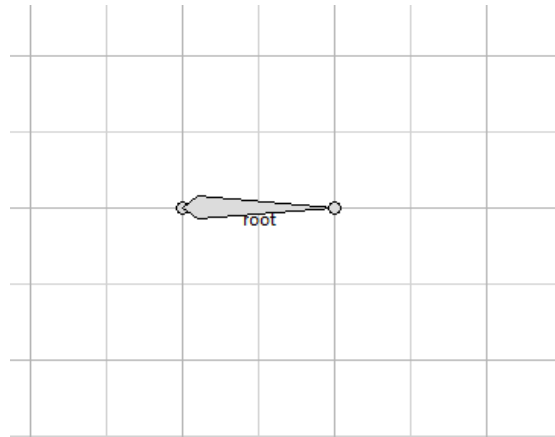
L'éditeur de l'objet squelette nous permet de créer les os du squelette et de les animer.



II. Les os

A. L'os de base (racine)

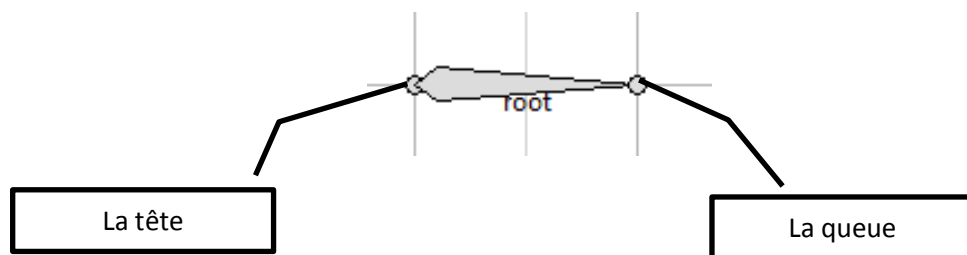
La partie gauche de l'éditeur affiche l'aperçu du squelette sous forme de segments épais. Chacun d'eux représente un os.



Ici, le squelette ne possède qu'un seul os qui se nomme « root » (racine en français). En effet, cet os est le 1^{er} os de notre squelette et donc sa base. C'est sur celui-ci que les autres os viendront se fixer.

B. Les extrémités des os

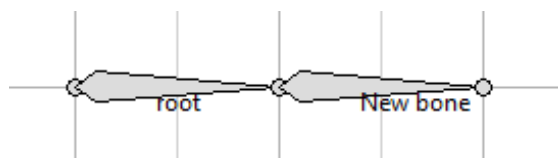
Les os possèdent deux extrémités qui sont chacune représentée par un petit cercle. Les deux extrémités ne jouent pas le même rôle, on les distingue par leur nom.



Remarquez que la forme du dessin de l'os permet de différencier aisément les deux extrémités.

III. Os enfant

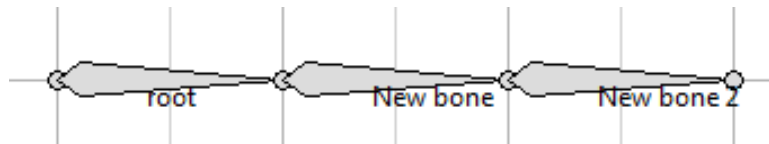
En sélectionnant l'os « root » et en cliquant sur « Ajouter un os enfant », une boîte de dialogue vous demande quel nom donner au futur os que vous allez créer. Cet os sera un os enfant de l'os « root ». En effet, ce nouvel os est en fait connecté à la queue de l'os root.



Nous verrons plus tard que dès que l'on modifiera la longueur ou la rotation de « root », ses os enfants suivront.

Remarque : Un os peut avoir plusieurs os enfants

De la même manière, pour ajouter un os enfant à « New Bone », sélectionnez-le puis cliquez sur « Ajouter un os enfant ». Donnez-lui un nom différent des autres. Vous devriez avoir à peu de choses près ce résultat :



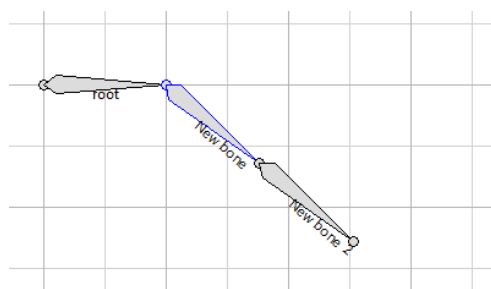
IV. Propriétés des os

La grille de propriété présente à droite de la fenêtre d'aperçu du squelette permet de modifier les différentes propriétés des os, comme leur angle (par rapport à l'os dont ils sont enfants), ou leur longueur.

Identification	
Nom	
Propriétés	
Angle	0
Frame clé	<input type="checkbox"/>
Type d'interpolation	Linear
Longueur	1
Frame clé	<input type="checkbox"/>
Type d'interpolation	Linear
Décalage	
X	0
Y	0
Frame clé	<input type="checkbox"/>
Type d'interpolation	Linear
Image	
Frame clé	<input type="checkbox"/>
Plan	0
Frame clé	<input type="checkbox"/>
Type d'interpolation	Linear

Sélectionnez un os, et vous pouvez modifier ses propriétés, juste en cliquant dans les cellules de la grille des propriétés.

Par exemple, en réglant l'angle de « New bone » à 40°, on obtient ce résultat :



Remarque : on voit bien ici que l'os « New bone 2 » a suivi la queue de son os parent.