**10. F.A.B.R.I.K.**

1. Что мы настроим в данном уроке у персонажа?

2. Какую новую ноду добавляем, как расшифровывается название? Тренируемся на анимации смерти – как убрать трансформацию из самой ноды, какие параметры мы настраиваем у нашей ноды и за что они отвечают?

3. Какую кость и к чему мы хотим прикрепить, однако мы не можем этого сделать и прикрепляем к другой, как настраиваем дальше, где нужно подключать нашу ноду на анимационном графе?

1. В данном уроке мы настроим инверсную кинематику для кости руки персонажа, которая находится у нас под дулом, так как у нас наблюдается проблема того, что рука дергается в начале и конце движения.

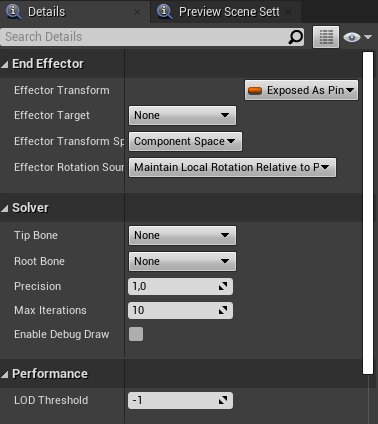
2. В анимационном блюпринте на анимационном графе добавляем ноду FABRIK (Forward And Backward Reaching Inverse Kinematics).

Для начала потренируемся на анимации смерти.

Изображение выглядит как текст, внутренний, черный

Автоматически созданное описание

Для начала убираем Effector Transform из ноды.



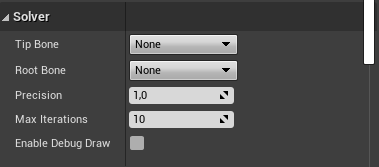


У ноды FABRIK имеется:

Effector Target – это кость, относительно которой мы хотим зафиксировать положение другой кости. Для теста выбираем кость головы.

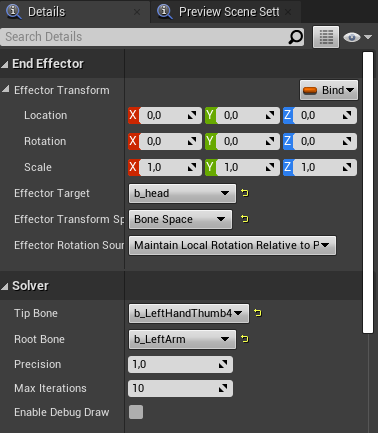
Transform Space надо поменять на Bond Space.

Далее категория Solver:



Tip Bone – кость, которую мы хотим зафиксировать относительно Effector Target (выберем палец на левой руке).

Root Bone – другая кость, по сути, конец цепочки в которой наша нода будет рассчитывать все трансформации всех костей (автоматически), которые находятся между Root Bone и Tip Bone. Выберем левую руку:



Теперь трансформация кости пальца совпадает с трансформацией головы.

Мы так же можем поменять относительную трансформацию.

3. В скелете имеется виртуальная кость, которая называется b\_LeftWeapon, именно ее мы и будем прикреплять к дулу оружия.

Фиксировать через FABRIK нам нужно до ноды Slot, иначе при проигрывании анимации смерти рука так же будет закреплена.

Изображение выглядит как текст, электроника, снимок экрана

Автоматически созданное описание

В скелете персонажа не имеется никакого оружия, поэтому трансформацию левой руки мы будем высчитывать относительно трансформации правой:

Изображение выглядит как внешний, автомат

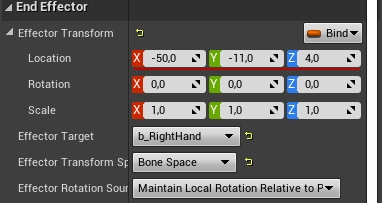
Автоматически созданное описание



А теперь нам надо поменять относительную трансформацию:

Изображение выглядит как внешний, едет, человек, скачки

Автоматически созданное описание



Изображение выглядит как внешний, игрушка, оранжевый

Автоматически созданное описание