**치마를 위한 다이나믹 조인트 빌드 스크립트**

1단계 구상->2단계 분할->3단계 메소드 작성->4단계 수정

최상위 클래스 이름 - class dynamic\_build

실행 조건- 시작점 로케이터와 끝점 로케이터가 있어야 함 (이름: ‘Dynamic\_Start\_Loc’, ‘Dynamic\_End\_Loc’)

러프

1. 시작, 끝 점을 기준으로 조인트 원하는 만큼 생성 (스크립트 응용)

2. 그 조인트들에 cv를 맞춘 커브 생성

3. 2번 커브에 다이나믹 헤어 넣어주기

4. 3번 과정을 하면 오리지널 커브와 새 커브, 두개가 나옴. 그 새 커브에 위의 조인트를 이용해 ik spsolver...

5. 1번에서 만든 조인트들 위치에 cl=1된 조인트를 (컨트롤을 위함)를 만듦

6. 그 위치에 컨트롤 커브들을 만듦

7. 6번 컨트롤 커브들에 5번 조인트를 매치, 4번 새 커브에 바인드 시킴. 커브들 위에 Z0그룹 만듦.

8. 아웃라이너 정리