



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Un arc: Up en huitième message avec améliorations Lascapi et version low-polys**

**Subject: Re: Un arc**

Posté par: iaminnocent

Contribution le : 19/9/2008 13:03:14

Merci de partager ce fichier !

J'ai modifié le mien avec les idées qui me sont venues du tien.

[ARC006.blend](#)

L'arc est superbement low-polys.

24 polys !

C'était pour un jeu ?

Ton exemple m'a aussi fait réfléchir sur l'utilisation d'un objet pour la cible IK. Blender a des problèmes de mise à jour de l'interface dans ce cas-là. Ce n'est rien qui paraisse au final en animation car les positions sont rafraîchies à chaque changement de frame. Il est déconcertant cependant, pour qui ne connaît le problème, de voir un objet devenir tordu tout-à-coup. Il est aussi inconvenient pour celui que cela ne surprend plus de devoir provoquer le rafraîchissement, d'un Tab-Tab par exemple.

Ton arc utilise un os pour la cible IK et ainsi évite ce problème. Par contre cela force à faire toute l'animation en mode de pose. Personnellement je déteste les modes car ils finissent toujours par vous restreindre de partout et idéalement je fais toute mon animation en mode objet. C'est pour cela que j'utilise des objets pour les cibles IK.

Si je devais déposer mon arc à la BlenderCave cependant j'adopterais ta solution pour ne pas troubler le chaland.

Je trouve ton arc pratiquement parfait pour un jeu. Je me demande comment on pourrait organiser le comportement de la flèche cependant. Je l'ai déjà faite enfant du maillage Arc (j'ai du renommer un peu, tu me pardonneras) pour pouvoir tirer dans toutes les directions. Ce serait bien d'avoir des objets prêts pour le jeu, avec une logique déjà appliquée, à la BlenderCave.