



Forum: Questions & Réponses

Topic: Animation d'un rotor : LE défi du rigg !

Subject: Re: Animation d'un rotor

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 16/6/2010 18:47:16

Négatif :

Runtime error !

This application has requested the runtime to terminate it in an unusual way.

Please contact the application's support team for more information.

Citation :

...L'avantage de la 2.5, c'est que pendant que ça tourne à l'infini, tu peux bouger des trucs sans couper l'animation pour voir ce qu'il se passe

Possible également avec la 2.49b (sans doute moins fluide mais parfaitement fonctionnel).

Dans la fenêtre Timeline, Menu Playback, activer "Continue Physics", démarrer l'animation avec le bouton (PAS AVEC ALT+A).

Et hop, tu peux bouger les objets pendant l'animation

[edit]

Tentative d'y voir clair (avec la 2.49b) :

- Pourquoi en "RestPosition" les éléments ne sont pas à leur place ? (Barre Bell trop haute par exemple)

- Pourquoi certains éléments mécaniques fait d'une seule pièce sont armaturés par deux Bones indépendants ?

(Pas2_mainHAUT et Pas2_bBellHAUT devraient avoir un lien de parentage dans un sens ou un autre, parce que l'objet Mesh.017 ne va pas plier au milieu.)

- J'aurais tendance à dire que si le Bone Bell_centre_rotX faisait correctement son job, la barre serait parentée

à ce Bone, la contrainte Rot deviendrait inutile, ainsi que le Bell_centre_hauteur et la contrainte de position de la barre.

- Pour mon WIP de robot industriel, j'ai constaté que je voulais trop utiliser les IK, et que bien souvent

une combinaison CopyRot et LockedTrack font merveille là où de trop nombreux IK se marchent sur les pieds.

Mais j'ai vraiment du mal à m'en sortir...

Tu n'aurais pas des images détaillées du modèle de rotor que tu utilises ?

[/edit]