



Forum: Questions & Réponses

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

Subject: Re: Animation d'un rotor

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 17/6/2010 8:56:55

Citation :

Bobibou a écrit:

... "RestPosition" ...

J'ai jamais touché à ces trucs-là, moi

Dans la 2.49 c'est un bouton en bas du panneau Armature, sous le titre Deform Options. Ca permet simplement d'afficher l'armature dans la même position qu'en Edit Mode.

La question c'est (à moins que ce ne soit dû au fait que je l'ouvre dans la 2.49) pourquoi à l'état de repos (Rest Position, Edit Mode) toutes les parties mécaniques ne sont pas "en place" (la barre Bell trop haut par exemple).

Citation :

Normalement, il n'est parenté qu'à la bone du centre, celle en forme de cercle...Chez moi c'est comme ça en tout cas...

Oui mais ce Bone central (Pas1_collecteur) et les deux autres (Pas1_mainHAUT, Pas1_bBellHAUT) sont indépendants

les uns des autres, alors qu'ils font tout les trois parties d'une seule et même pièce (Objet:Mesh.004), c'est pas logique.

Citation :

Ben en fait, non...Si je parentais la barre Bell à la bone qui correspond à peu près, j'aurais un petit décalage...D'où ma supercherie.

Oui mais ton modèle réel, lui n'est pas construit sur une supercherie (ou alors t'as acheté une super-cherie).

Citation :

Ben on m'a montré les IK, alors j'utilise les IK.

Une contrainte TrackTo vise une cible en essayant de garder un axe vers le haut.

Une contrainte LockedTrack essaie de viser une cible en gardant un axe fixe.

Voilà, tu sais maintenant utiliser autre chose que les IK. Sérieusement, essaie avec deux Empty, tu comprendras vite.

Astuce : affiche les axes des Bones pour connaître leur orientation et savoir quel axe vise la cible et quel autre est fixé.

Citation :

J'ai déjà donné le lien (PDF).

Là-dedans, j'y vois vraiment rien qui puisse m'aider, navré.

Citation :

Et des images

Ca, c'est mieux, dommage que les autres soient si petites.

Bon, je commence à débroussailler.

En "fixe" on a : l'arbre principale, celui que le moteur fait tourner (donc pas fixe, ouais).

Je veux dire par là que cet arbre tourne sur lui-même, autour de l'axe Z (global), et c'est tout.

Il ne monte pas, ne bascule pas, ne fait rien d'autre. C'est juste ?

Ensuite, le "Plateau cyclique fixe" est orienté par les 3 servos placés à 120° autour de l'arbre principal.

Ce plateau est "fixe", ce qui signifie qu'il ne tourne pas avec l'arbre principal (sinon il arracherait les servos)

On continue, le "Plateau cyclique rotatif" est dépendant du "Plateau cyclique fixe" par un roulement à billes.

Moralité le "Plateau cyclique rotatif" tourne avec l'arbre principal et s'oriente comme le "Plateau cyclique fixe".

Toujours juste ?

Pour le reste je crois que c'est bon, j'ai pigé.

La pièce qui s'appelle "Mesh" sur laquelle sont fixées les grandes pâles, elle ne coulisse pas en hauteur non ?

Elle est fixée sur l'arbre principal et n'a pas d'autre degré de liberté dans les mouvements ?

Tiens, je pense qu'il y a une faute dans ta modélisation.

Si le "Plateau cyclique fixe" est orienté par les 3 servos, ton Objet "Mesh.027" l'empêche de pivoter.

Sur l'image que tu as mise dans ton poste, on voit que cette fente empêche le plateau de tourner avec l'arbre principal,

mais que la pièce coulissante peut pivoter librement, ce qui n'est pas le cas dans ton .blend.