



**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 19:36:09

A y est, j'ai fini de faire kata

Attention, pas de fausse joie, il y a des imperfections.  
Mais je vais corriger ça, je crois que c'est jouable.

Astuce personnelle :

Pour les éléments mécaniques, je m'arrange toujours pour "coller" les Objets et les Bones à la grille de Blender.

De cette manière pas d'approximation dans le positionnement, pas de travail "à peu près environ".

Je l'ai fait dans la 2.49b. J'ai supprimé toutes tes armatures, et j'en ai refais une (une seule).

Effectivement, ça m'a pris la journée, et j'ai dû adapter certains objets par rapport à ta version.

Voilà ce que je propose : demain je fournis mon .blend, et en échange tu me laisse le proposer dans les exemples

d'animations mécaniques sur mon futur site. Avec la mention que la modélisation est de toi, bien sûr.

Je n'aurai pas le temps de faire un tuto, mais si tu souhaites en faire un ou si tu coinces à utiliser mon .blend,

je reste à disposition dans la mesure de mon temps libre (qui vient d'être amputé d'une journée entière

)