



Forum: Questions & Réponses

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

Subject: Re: Animation d'un rotor

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 18/6/2010 11:58:55

Citation :

Bobibou a écrit:

De toute façon, tu peux très bien avoir Python26 et Python31 en même temps.

Ah, bon, alors je veux bien que tu m'explique comment faire ?

Parce que pour le moment, voilà ce qui se passe (et j'ai déjà eu exactement la même situation sur l'ordi du bureau).

Je suis sous Win XP, édition familiale, version 2002, SP3.

J'avais déjà Python26.

Je viens d'installer Python 31.

Avec PythonPath configuré pour Python26, Blender 2.49b fonctionne, Blender 2.5 crash.

Avec PythonPath pour Python26 et Python31, Blender 2.49b fonctionne, Blender 2.5 crash.

Avec PythonPath pour Python31 uniquement, Blender 2.49b fonctionne sans Python, et Blender 2.5 fonctionne correctement.

J'en reviens à mon premier principe, il faut que je configure un .bat, qui me change les chemins Python et démarre la version Blender correspondante

Bon, chose promise, chose due.

Voilà mon Rig rotorien.

- J'ai essayé de nommer les Bones et les objets de façon à peu près concordante.
- J'ai essayé de mettre les objets sur des calques (1 à 6) dans l'ordre où j'ai "construit"

(Pas complètement vrai, sur le calque 1 il y a les servos, alors que je suis parti du plateau fixe).

- J'ai essayé de faire de même avec les Bones

(Attention les Layers des Objets ne correspondent pas aux Layers des Bones, j'ai fais plus d'étapes pour les Bones)

- Il y a quelques imperfections mais dans l'ensemble que crois que ça fait illusion (c'est le but en 3D, non ?)

- Dans ta mod (que j'ai un peu changée, mais qui mériterait encore des adaptations) il y a des "bugs" mécaniques.

Par exemple sur l'image ci-dessous, tu peux constater que les mini-rotules du plateau fixe et celles du plateau

rotatif sont sur le même plan, et probablement que ce plan passe par le centre de la rotule de

l'arbre principale

(rotule autour de laquelle s'articulent les deux plateaux).

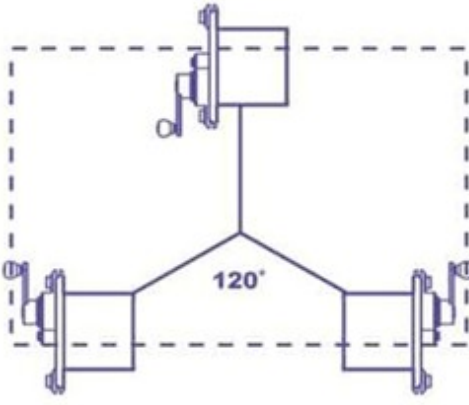
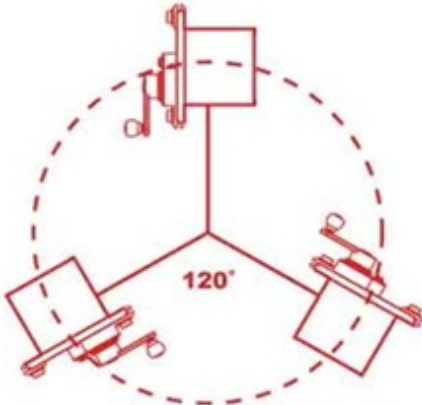
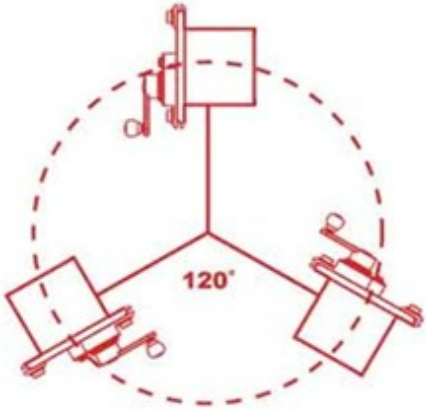

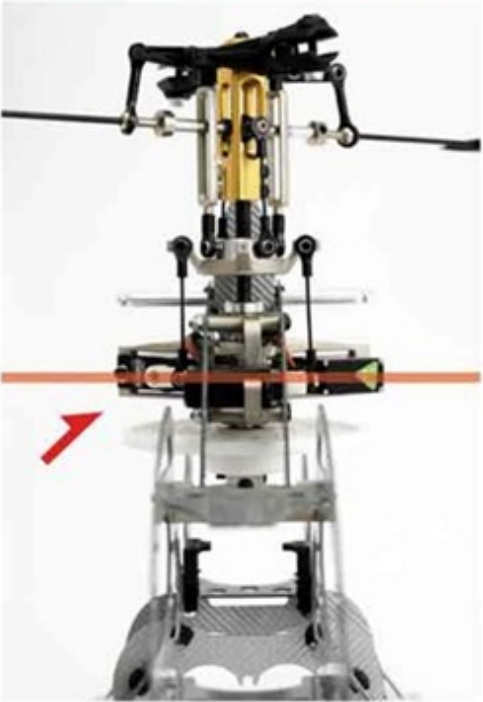
Ce qui n'est pas le cas dans ta mod, et dans la mienne non plus, et cela crée des perturbations de hauteur de la barre

Bell quand les plateaux s'inclinent, et un risque de collision entre la barre et la pièce que j'ai appelée "M_BiellePasDr".

Bon, voilà pour le moment, c'est pas parfait mais c'est mieux que rien, Bonne continuation, je reste aux aguets.

Gazaur®
Facing Challenges & Looking Into The Future

Gazaur CCPM Servo Control Base



Perfect Symmetry

Tradition

Ah oui, encore une chose :

La pièce qui commande tout c'est le plateau fixe.

Il est limité en position et en rotation à la fois dans le panneau des propriétés (N) et par des contraintes.

Sélectionne le et essaye R, R, puis bouge la souris.

L'arbre principal est aussi animé simplement en rotation sur Z.

L'animation que j'ai postée hier soir est aussi dans le fichier, Alt+A, comme toujours pour voir ça.