



### **Forum: Questions & Réponses**

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

**Subject: Re: Animation d'un rotor**

Posté par: Bobibou

Contribution le : 18/6/2010 17:20:56

J'ai essayé de décoder tout ça et dans l'ensemble ça va pas trop mal. Disons que je comprends pourquoi et comment ça fonctionne.

Mais alors je sais pas comment t'as trouvé toutes ces astuces par contre !

Il y a les 2 tiers de tes bones qui ne correspondent à aucun élément du mécanisme, qui sont là juste pour que ça marche, mais que perso, j'aurais jamais eu idée de les mettre là !

Enfin j'ai assez pigé pour terminer le truc, enfin la deuxième pale, quoi :

PS : Il y a deux bones que j'ai du mal à distinguer : RefBarreBell et LockTrackBarrBell...La contrainte n'est pas exactement la même, mais elles ont le même comportement, elle ont la même mère, la même position...Il y en a juste une un peu plus longue que l'autre...Qui ne sert visiblement à rien d'ailleurs.

Enfin elles semblent se partager un boulot qu'elles pourraient toutes les deux faire !

edit : Mais qu'est-ce que t'as fais à mes objets ? On ne les vois plus en mode BGE !

edit2 : Ah non, c'est juste que l'armature doit être dans le même calque.

Autant pour moi...