



## **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 21:51:50

Citation :

Bobibou a écrit:

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

Pas tout à fait mon cher.

En passant, ton blend est tout pourri quand je l'ouvre avec 2.49b (ou je suis chiant avec mon 2.49b).

Le plateau fixe est limité en rotation à quelques poussières de degrés, les bielles s'en vont dans tous les sens.

Mais revenons à nos mutant, euh, nos moutons.

RotBarrBellAv est parent de LockTrackBarrBell qui est parent de RefBarrBell.

Le principe est simple, avec une contrainte LockedTrack, puisqu'un axe est verrouillé, il n'est pas toujours possible de "viser complètement la cible".

Il faut, pour y arriver, utiliser un second élément avec une seconde contrainte LockedTrack perpendiculaire.

C'est exactement ce que j'ai utilisé [ici](#).

LockTrackBarrBell vise sa cible avec Y en ayant son axe X fixé (il fait donc une partie du travail), alors que RefBarrBell vise sa cible avec Y en ayant son axe Z fixé (il fait le reste du travail).

Un problème similaire s'est posé avec ApproxBielBarrAv qui permet d'incliner la barre Bell,

mais la barre elle-même en s'inclinant suit une trajectoire légèrement différente.

J'ai donc finalisé le truc en repartant du vrai mouvement de la barre, pour pointer la même cible avec BielleBarrAv.

Celle-là est mesquine, parce que ApproxBielBarrAv et BielleBarrAv ont la même taille et en EditMode la même position.

Pour comprendre un peu ça, essaye ceci (en espérant que ta 2.5 fasse comme ma 2.49, oui je suis chiant).

- Ouvre un fichier vide
- En vue de dessus, ajoute un Plane
- En mode Edit, tourne le de 45°
- Revient en Object Mode, ouvre le panneau des propriétés (N) verrouille l'axe Z
- Place toi en vue de face (1), dans le panneau des propriétés, met RotX:30.0
- Maintenant fait tourner le Mesh autour de l'axe global Y (en vue de face il suffit donc de faire R et bouger la souris)

---> Observation : les coins haut et bas se décalent, ça paraît normal.

- Annule la rotation

- Passe en vue latérale (3)

- dans le panneau met RotY:30.0

- Fait tourner le Mesh autour de l'axe X global (en vue latérale il suffit de faire R et bouger la souris)

---> Observation : les coins haut et bas ne se décalent pas, ça paraît normal aussi, mais c'est pas pareil qu'avant.

C'est ce qui m'a permis de garder le plateau fixe dans l'axe du Mesh M\_CoulissePlateau (tout à fait par hasard).

Si cette coulisse avait été devant le plateau et non sur le côté, j'aurais tété très tennuyé !

Et voilà comment je comprends mieux maintenant le besoin de quaternioniser les rotations des Bones.

Cela dit, il y a certainement des manières de faire plus simple et plus efficace, et je serais ravi qu'on me les montre.