



Forum: Questions & Réponses

Topic: Rotation d'une roue en fonction d'un déplacement

Subject: Rotation d'une roue en fonction d'un déplacement

Posté par: titub

Contribution le : 9/6/2014 13:40:29

Bonjour à tous,

Je débute dans Blender, alors pardonnez ma question un peu bête. Mais bon, je n'ai pas trouvé de réponse, alors je vous demande.

Dans l'idée de déplacer une voiture et que ses roues tournent en même temps (rotation proportionnelle au déplacement), j'ai suivi ce tutoriel : [Tutoriel rotation roue](#) scrupuleusement. Voici un screenshot de mes réglages :

[Réglages initiaux](#)

Comme on le voit, une translation du cube sur l'axe Y (le châssis...) entraînera une rotation de la roue sur l'axe X. Sauf que lorsque je bouge mon châssis sur l'axe Y, la roue tourne sur l'axe des Z !]

[Rotation autour des Z](#)

Je me suis dit que c'était du à la rotation initiale de mon cylindre sur l'axe Y de 90° pour le mettre dans la bonne orientation pour qu'il figure une roue. Mais ce n'est pas ça !

En enlevant cette rotation je me retrouve comme ceci :

[Sans rotation autour des Y](#)

Dans cette configuration là, la roue tourne bien sur l'axe des X :

[Rotation autour des X](#)

Mais elle est évidemment mal orientée pour une roue de voiture. Et lorsque je lui fais subir une rotation de 90° sur Y, elle tourne autour des Z... Comme si dans sa rotation sur Y elle entraînait un repère propre qui ne serait pas celui utilisé par l'Object Constraint.

Dans ce cas là, il suffit d'utiliser le repère de l'object Constraint. C'est à dire de la faire tourner autour des Z... Mais cette fois-ci elle tourne toujours autour de l'axe des Z, que ce soit avant ou après sa rotation sur l'axe des Y pour la mettre parallèle au châssis...

Contrairement à ce qu'il se passe lorsque je sélectionne "rotation autour des X"...

Ais-je été clair ? C'est pas évident à comprendre...

Merci beaucoup de votre aide,

Titub

EDIT : l'affichage des screenshots n'a pas l'air de marcher... Ils sont hébergés sur pasteall conformément au tuto du forum... Est-ce du au format .PNG utilisé par Blender pour les Screenshots ? J'ai donc remplacé les balises images par un lien.