



**Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)**

**Topic: club Blender en collège/lycée**

**Subject: Re: animation d'un coucou**

Posté par: busanga

Contribution le : 14/10/2014 6:38:27

Salut et merci pour ta réponse,

J'ai aussi pensé à ça, mais a priori ça poserait deux problèmes :

- la rotation des battants sera proportionnelle à la translation de la planche, ce qui est sans doute pas le cas exactement. Encore ça est sans doute pas trop gênant car je pense qu'on ne verrait pas la différence.
- ça rendrait les os "tige-" inutiles du coup. Mais ceux-ci matérialisent deux petites tiges métalliques que je n'ai pas encore modélisées, fixées à la planche et qui poussent les battants quand elle avance. Et je ne vois pas comment je maintiendrais la distance entre les deux extrémités de ces tiges (je sais pas si je suis très clair, là...)

Enfin je vais quand même essayer avec ton tuto, il y a peut-être quelque chose qui m'a échappé. Encore merci.