



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: club Blender en collège/lycée

Subject: Re: animation d'un coucou

Posté par: Julkien

Contribution le : 14/10/2014 11:12:46

Je ne suis pas très calé dans ce domaine. Ma technique quand ça ne marche pas, est de refaire tout proprement, en appliquant les transformations, les origines, en ayant des bones proprement créés et édités avant toutes modification dans le mode pose etc. Ma technique numéro 2 est de limiter les contraintes que je ne maîtrise pas.

En général, ça fonctionne à la 2ème ou 3ème fois :)

Sinon, tu gardes contrôle/planche/tige droite/battant droit, tu le paramètre comme tu veux et testes que tout fonctionne.

Ensuite, tu dupliques et fais un miroir (alt+D et ctrl+M puis X)

Enfin, tu parentes ton armature à un empty et la planche à un empty aussi et banco.

A défaut d'être optimisé et diversifié, cela aura le mérite de fonctionner de manière plus fiable et de répéter 2 fois la manip dans ton cours.

Encore mieux, tu mets dans un groupe tout le système, objets + rig du côté droit (fonctionnel avec les clés etc), puis tu fais Add/group/group instance. Tu le positionnes sur le côté gauche après avoir fait un miroir et banco, ça fonctionne, c'est totalement synchrone et modifiable en même temps que le système original. En plus ça introduit les groupes et le mirror hors modélisation ;)

A défaut d'avoir répondu à ta question, je t'encourage sur cette belle initiative. bonne suite