



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: club Blender en collège/lycée

Subject: Re: animation d'un coucou

Posté par: busanga

Contribution le : 28/1/2015 16:51:41

Salut,

J'ai pris mon courage par les deux cornes pour éditer mon premier message et actualiser le titre du topic, donc vous l'aurez compris, pour la deuxième session de mon club, je vais m'attaquer à l'animation d'un monocycle (j'avais déjà pensé à un vélo, et [ce topic lancé par kimp](#) a achevé de me décider).

Voici où j'en suis de mes études préliminaires : je prévois de faire une trajectoire en 8, qui me semble animable comme ceci :

- * empty-head (en bas) a une contrainte follow path
- * l'os position le suit en location et rotation
- * l'os inclinaison a une contrainte Damped Track (ça foirait avec Track To, j'ai essayé ça, ça a l'air de marcher... je jeterai un oeil sur la doc pour creuser la question) avec pour cible empty-track (en haut)

Voici le [.blend](#) si vous voulez farfouiller.

Ca sera sans doute suffisant, bien que je trouve le mouvement un peu brusque quand le monocycle se redresse, mais je me pose quand même une petite question de mécanique, donc avis aux spécialistes s'il y en a parmi vous : j'imagine que l'inclinaison devrait être d'autant plus grande que le rayon de courbure de la trajectoire est faible, donc est-ce que la courbe du haut devrait pas avoir un rapport avec la développée de celle du bas ? Et si oui, y a-t-il moyen de récupérer ce genre d'information dans Blender ?