



Forum: Questions & Réponses

Topic: Questions à mac (en vrac): Lignes droites avec Grease Pencil ?

Subject: Re: Questions à mac (en vrac): comment exporter une chenille en FBX ?

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 7/10/2015 18:48:19

J'ai un début de méthode pseudo acceptable:

- 1) Placer les maillons un par un le long de la Curve, en les dupliquant au fur et à mesure, et en ajustant leur position avec l'Offset
- 2) Animer "Evaluation Time" dans "Path Animation" de la Curve
- 3) Sur le premier maillon, Object > Animation > Bake Action
- 4) Sur les maillons suivants, Shift+R (parce que l'étape 3 ne fonctionne pas sur plusieurs objets en même temps)

C'est clairement l'étape 1) qui sera la plus rébarbative, d'autant qu'il faudra la faire pour la chenille gauche et la chenille droite.

Oui, je pourrais faire la gauche et dupliquer, mais il faudra alors changer le nom de la Curve dans chaque contrainte.

Ah oui, j'ai oublié de préciser, la forme de la Curve est identique deux deux côté, mais la chenille gauche et la

chenille droite ont un mouvement légèrement différent. C'est un système pivotant et le but est de le montrer.

Matpi, tu pourrais me pondre un petit script qui parcourt tous les objets sélectionnés (les maillons) dans l'ordre de leur nom,

et qui change la valeur de l'Offset en ajoutant une valeur fixe définie dans une variable ?

Bon, je sens que dans les parties courbes, la valeur fixe va être aux fraises, et bien sûr

l'essentiel de ma Curve n'est pas droite.

Mais ce serait un début de solution.

Encore que, si j'y réfléchis, le temps passé à trouver un moyen rapide aurait sans doute déjà suffi à le faire à la main complètement.