



Forum: Questions & Réponses

Topic: Rig d'un piston

Subject: Re: Rig d'un piston

Posté par: lollito

Contribution le : 29/5/2018 18:26:43

Salut,

je crois qu'on ne se comprend pas à cause du jargon.
Tu parle d'inversion de noms sur mes objets ?

Bref, de toute façon j'ai réglé mon problème.
Quelque chose me tracassait au niveau du local/global.
Je trouvais pas normal que ça fonctionnait pas une fois orienté à 45°.

Donc j'ai viré toutes les contraintes, puis orienté comme il faut l'ensemble, à 45 degré,
puis remis les contraintes, comme sur le tuto vidéo que j'ai donné, et dans la contrainte du
piston il fallait mettre en local mais uniquement sur la destination.

Voilà, tout est réglé.

Enfin, presque, parceque, après ce que j'ai compris, l'utilisation de la contrainte
copy location ne permet pas de parenter le tout à un empty par exemple, et d'orienter
l'ensemble. Je ne peux pour l'instant pas non plus le déplacer.
Je vais regarder pour régler ce problème, mais déjà ça fonctionne correctement.

Je vous mets le blend

[Piston orienté à 45°](#)

Allez, à + !