



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Animation vehicule : Problème de driver**

**Subject: Re: Animation vehicule : Problème de driver**

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 8/4/2019 8:08:56

Bonjour, Luc.

Je ne sais pas pourquoi tu as besoin d'un driver pour déplacer ton véhicule. Tu as peut-être des raisons.

Tu pourrais déplacer ton véhicule directement avec une contrainte Follow Path. Tu te serviras du paramètre "Evaluation Time" de ton chemin pour mettre tes clés d'animation.

Si tu veux faire ça avec un Empty, tu ferais la même chose que dit précédemment, et soit tu parenterais ton véhicule à l'Empty, soit tu appliquerais une contrainte "Copy Location" au véhicule avec l'Empty comme Target.

Pour l'Empty qui doit gérer la rotation des roues (sur elles-mêmes ou pour braquer ?) je ne comprends pas.

Si c'est pour que les roues tournent sur elles-mêmes en avançant, il suffit de mettre un driver sur les roues en "Average Value" vers ton chemin (Prop) et son Evaluation Time (en copiant le Data Block de celui-ci et en le collant dans la seconde case (Path) de ton Average Value. Après tu dois mettre un multiplicateur dans l'onglet Modifier de ton driver pour ajuster la quantité de rotation des roues.

Ensuite tu répètes l'opération pour chaque autre roue, ou plus simple tu leur colles une contrainte Copy Rotation.

En résumé, un Empty est inutile.

EDIT : Je t'ai mis un [Blend](#) simplifié sur PasteAll.