



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Boids, boids, boids...**

**Subject: Boids, boids, boids...**

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 17/9/2020 8:55:06

Bonjour.

J'essaye en vain de faire flotter des boids sur une surface (plan) qui se déforme (pour l'instant juste un modificateur Wave).

Je veux que mes boids soient toujours présents, c'est-à-dire ne naissent ni ne meurent durant l'animation. Donc je leur donne une vie égale à la longueur de l'animation et je ne les fais naître qu'à la frame 1 et je les contrains au plan avec seulement "Allow land".

Mais ensuite, il se déplacent sur le plan à l'état de la frame 1 (là où ils sont nés) et ne suivent pas les déformations du plan.

Avez-vous des techniques pour éviter ça ou bien une autre idée pour simuler ce que je veux, c'est-à-dire qu'ils flottent à la surface en suivant ses déformations ?