



**Forum: Questions & Réponses**

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

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

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 19/9/2020 10:47:29

Oui, mly !

Quand j'ai vu ta réponse, j'ai tout de suite pensé que c'était une voie intéressante. Ça ne marche pas tout à fait pour les raisons que je vais donner, mais je vais explorer ça. Merci !!!!

Raison 1 : Les boids ne prennent pas en compte les objets qui leurs sont parentés. (Donc je les ai joints, mais la contrainte shrinkwrap n'a pas d'option "vertex group") donc les canards sont pour l'instant un peu dans tous les sens. J'essaye de les redresser en Edit mode, mais je ne suis pas encore arrivé à quelque chose de satisfaisant.

Raison 2 : pour les raisons que j'avais expliquées (mais qu'il faudrait que je revoie tout de même), je préfère un plan animé à l'océan. Ça fonctionne mais il y a un truc que je ne m'explique pas : les canards suivent bien les vaguelettes, mais seulement après une cinquantaine de frames ?????? Pendant les cinquante premières frames, ils restent horizontaux. Après ils suivent le mouvement. Bon, je pourrai toujours prolonger l'anim et commencer à la rendre à partir de la frame 50.