



Forum: Questions & Réponses

Topic: Simulation Tissu Temps Reel

Subject: Re: Simulation Tissu Temps Reel

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 21/9/2020 9:39:17

Salut, Thierry et bienvenue sur le
!

Je pense que moonboots a bien trouvé la faille.

Quand on ouvre ton blend pour la première fois, ça marche très bien, on bouge l'empty et le tissu pend bien en dessous en suivant l'empty. Tant qu'on n'arrête pas l'anim, ça fonctionne.

Si on arrête et qu'on recommence, on voit que le tissu suit non pas les mouvements actuels de l'empty, mais les précédents. Donc tout ça a été mis dans un cache interne qu'on ne peut pas supprimer. D'ailleurs, on voit la ligne bleue dans la timeline. Mais contrairement au conseil de moonboots, on ne peut pas supprimer le bake.

Si on fait un "Revert" qui remet le blend tel qu'il a été chargé, et donc sans ce cache interne, ça refonctionne.

Donc ça ne marche qu'au début. Le seul moyen que j'ai trouvé pour supprimer ce cache interne est avec "Undo" qui supprime la ligne bleue.

EDIT : J'ai regardé le manuel et ils disent de faire un bake, j'ai essayé et en effet ça supprime le cache interne (non ça ne le supprime pas, mais ça prend la priorité sur lui) et en refait un nouveau qu'on pourra supprimer mais qui ne supprimera pas le cache interne qui sera resté en retrait mais toujours là.

Donc la solution finale est de refaire un bake à chaque fois, avec des keyframes sur l'empty, mais le bouger en temps réel ne fonctionnera que la toute première fois, dès qu'on a lancé une seule fois le play, c'est foutu (sauf Undo).