



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: orientation des objets

Subject: Re: orientation des objets

Posté par: debutant

Contribution le : 27/1/2021 9:20:21

bonjour

Hier soir j'étais toujours en train de courir après mon mesh qui bougeait dans tous les sens et me suis dit qu'il faudrait trouver une autre méthode. j'ai donc cherché et je pense que la cage de déformation sera bien plus simple à utiliser et pour le moment ça fonctionne plutôt bien puisque une fois la partie mobile rentrée dans l'aileron je peux encore plus la déformer pour qu'elle ne dépasse pas de l'aileron sans que ça ne génère de problème. l'utilisation de la curve est complexe parce que même le fuselage aligné sur l'axe des X le plan n'est pas sur l'axe des y à cause du dièdre de l'aileron. je continue donc avec la cage mais garde la curve qui fonctionne.

Voilà de plus les tutos traitant du curve restent assez évasifs sur le pourquoi du comment il faut changer X Y Z -X -Y -Z et restent avec une demo basique soit un plan. Je ne suis pas persuadé que ce que je voulais faire est donc faisable et si ça l'est ce n'est pas simple et ça j'en suis persuadé.