



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: animation : décalage d'un objet avec "Follow path"**

**Subject: Re: animation : décalage d'un objet avec "Follow path"**

Posté par: blendinfos

Contribution le : 15/6/2021 5:25:11

Ci-dessous le résultat de mon essai finalement réalisé ce matin

:

*"à 400 tu crées une image clé"*

> sélection de la sphère en mode objet, "i" > "location"

*"à 401 tu fais Alt G"*

> la sphère vient se placer à l'origine du world

*"tu crées une nouvelle image clé"*

> sélection de la sphère en mode objet, "i" > "location"

*"tu attribues à ton objet un Follow Path"*

> sélection de la sphère étendue à la Nurbs > CTRL+P "Follow Path"

> sélection de la sphère > ajout de "Follow path" dans "Object constraint properties" en mettant la Nurbs dans "Target"

*"à 400 tu désactives sa visibilité"*

> j'ai cliqué sur l'oeil à côté de "Follow path" dans "Object constraint properties" > oeil fermé

*"et tu fais une image clé dessus"*

> sélection de la sphère en mode objet, "i" > "location"

*"à 401 tu actives la visibilité"*

> j'ai cliqué sur l'oeil à côté de "Follow path" dans "Object constraint properties" > oeil ouvert

*"tu fais une nouvelle image clé dessus"*

> sélection de la sphère en mode objet, "i" > "location"

---

A cette étape si je fais lecture, la sphère bouge des 0 dans le timelaps et elle est toujours décalée de

la Nurbs.

*"et ensuite tu animes l'offset du Follow Path"*

> là je ne vois pas ce que c'est, l'Offset", oui, mais "animer l'offset" je ne vois pas

Est-ce correct pour la procédure ? car du coup ça n'a pas fonctionné.