



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Solution rendu saccade**

**Subject: Re: Solution rendu saccade**

Posté par: CBY

Contribution le : 29/11/2021 11:28:02

Bonjour,

Les orbites étant circulaires le problème aurait pu être résolu par de simples rotations. On peut redéfinir l'origine d'un objet en importe quel point de l'espace, celle-ci pouvant être en dehors de l'objet. On définira son origine à une distance R (rayon) du centre géométrique de l'objet. L'objet décrira une rotation de centre l'origine et de rayon R. L'animation pourra alors se faire par de simples points clefs.

Exemple en prenant un objet d'origine placé sur le 3D cursor (0,0,0).

En mode OBJET, "transformation orientation" en "global", curseur au centre, décaler l'objet de R sur l'axe des Y, coordonnées de son origine (0,R,0).

Changer l'origine de l'objet, dans le menu OBJET : Objet>set origin>origin to 3D cursor.

L'origine de l'objet sera alors sur le curseur 3D de coordonnées (0,0,0) et les rotations de l'objet seront faites par rapport à sa nouvelle origine (curseur 3D).

.Mettre un point clef sur la frame 1 : i>LocRotScale (rotation en Z=0°)

. définir un 2ème point clef par exemple sur la frame 100 et mettre l'angle de rotation en Z à 360°

L'objet fera un tour complet de rayon R entre les frames 1 et 100 .

Pour ralentir/accélérer la rotation, le point clef qui était en 100 dans l'exemple précédent peut être déplacé vers la droite/gauche.

Pour faire tourner l'objet dans un plan incliné d'un angle alpha par rapport au plan XY, définir dans l'ordre :

.le point clef 1 : rotation en X de +alpha rotation et de 0° en Z

.le point clef 100 : rotation en X de +alpha rotation et de 360° en Z

.point clef sur le point milieu (50) : définir une rotation en X de -alpha