



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Courbes mathématiques**

**Subject: Re: Courbes mathématiques**

Posté par: yawdpwal

Contribution le : 28/4/2022 7:26:25

Tu peux transformer en Curve n'importe quel mesh "linéaire", qu'il soit obtenu par modélisation classique (cercle transformé en ellipse par exemple) ou via les formules mathématiques de l'add-on mentionné par Rimpotche. Si tu veux obtenir une parabole par exemple, tu génères la surface  $z=x^2$ , tu en conserves qu'une EdgeLoop et tu la convertis en Curve.

Problème, quand tu vas animer un objet sur cette courbe avec la contrainte Follow Path, rien n'assure que le paramétrage en temps de cette courbe sera celui que tu veux... le paramétrage d'une trajectoire elliptique est assez complexe si je me souviens bien, avec l'accélération au périhélie, il y a une équation à résoudre, c'est pour ça que je t'aiguillais vers les contraintes des armatures qui peuvent faire le boulot (le mouvement de chute libre le long d'une parabole peut se faire de cette manière je pense). Ça dépend du niveau de précision que tu veux aussi, c'est pour ça que je te demandais de détailler ton idée, et là tu restes encore assez vague...