



Forum: Questions & Réponses

Topic: tubes

Subject: tubes

Posté par: matbde

Contribution le : 3/5/2008 10:20:21

Bonjour amis de blender.

J'aurais un petit problème à vous exposer

en fait je cherche à réaliser le frottement puis la casse de tubes sur une surface lisse pour une représentation de phénomènes physiques.

Je vous présente chaque méthode que j'ai utilisé et quels problèmes j'ai rencontrés.

1 Le moteur physique: En utilisant les outils pour réaliser les collisions, je n'arrivais pas lors du frottement à les faire se tordre (comme un roseau) le tube. Est il possible d'indiquer à blender que la base est plus solide que le sommet ?

2 Les armatures: on a donc ensuite essayer les armatures mais cela ne permet pas de donner un mouvement fluide (enfin y'a peut être des astuces)

3 Les shapes: Les shapes sont très bien. Permettent de déplacer tous les points des tubes à différents moments mais là le travail devient titanesque étant donné que l'on veut aussi représenter les chocs entre les tubes.

4: les modifieurs array, semblent être le meilleur choix. Cependant au bout de mes tubes j'aimerais placer un demi-cylindre de couleur et cela avec les modifieurs m'est rendu impossible.

y'a t'il d'autres solutions. Quel semble être la mieux pour vous ?

Les modifieurs array peuvent t'ils être utiliser avec le moteur physique ?

D'autres idées ?

En vous remerciant.