



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: HELICE EN MOUVEMENT.**

**Subject: Re: HELICE EN MOUVEMENT.**

Posté par: letmedoo

Contribution le : 14/2/2005 19:45:22

Soyez pas vache, il ne sais peut être pas la faire tourner... Tu modélises ton hélice à ta guise, en plan, ou en vue de côté, et tu définis dans le panneau des rendus (celui qui s'affiche quand tu démarres, F10 ou 11, jséplu)la longueur de ton anim (mettons 100 images).

tu définis une clé à l'image 0 (celle ou tu es sensé(e) être), avec "i", puis tu passes à l'image qui te conviens, suivant la vitesse de rotation souhaitée (j'insiste, tu passes à l'image d'abord), tu fais "r", pour tourner ton objet dans l'axe souhaité", et après avoir validé la rotation, tu refais "i", pour insérer une nouvelle clé ( au fait, tu choisis, bien sur, la clé "rot", ou locrot, ou encore locrotsize).

Ta roue tourne maintenant de x degrés sur y images, et tu passes dans le panneau des IPO's(F6), et tu repères le bouton "extend", qui prolonge ton anim en rotation tout au long de ton cycle : le tour est joué

A+