



Forum: Questions & Réponses

Topic: Animation d'un rotor : LE défi du rigg !

Subject: Re: Animation d'un rotor

Posté par: Bobibou

Contribution le : 17/6/2010 12:12:11

Citation :

Oui mais ce Bone central (Pas1_collecteur) et les deux autres (Pas1_mainHAUT, Pas1_bBellHAUT) sont indépendants

les uns des autres, alors qu'ils font tout les trois parties; une seule et même pièce (Objet:Mesh.004), c'est pas logique.

Ben je me suis basé sur le blend de Kiopaa, hein, j'invente rien.

Citation :

Une contrainte TrackTo vise une cible en essayant de garder un axe vers le haut.

Une contrainte LockedTrack essaie de viser une cible en gardant un axe fixe.

Voilà, tu sais maintenant utiliser autre chose que les IK. Sérieusement, essaie avec deux Empty, tu comprendras vite.

Bah TrackTo, je connaissais, mais Locked Track, je crois que ça va m'intéresser.

Citation :

Là-dedans, j'y vois vraiment rien qui puisse m'aider, navré.

Ben tu demandes des images, je te donne un giga schéma détaillé avec un éclaté de chaque partie !

Tu veux quoi de plus ?

Citation :

En "fixe" on a : l'arbre principale, celui que le moteur fait tourner (donc pas fixe, ouais).

Je veux dire par là que cet arbre tourne sur lui-même, autour de l'axe Z (global), et c'est tout.

Il ne monte pas, ne bascule pas, ne fait rien d'autre. C'est juste ?

C'est exacte.

Citation :

Ensuite, le "Plateau cyclique fixe" est orienté par les 3 servos placés à 120° autour de l'arbre principal.

Ce plateau est "fixe", ce qui signifie qu'il ne tourne pas avec l'arbre principal (sinon il arracherait les servos)

Affirmatif. J'ai pas encore essayé d'orienter le plateau en fonction des servos, mais ça va pas être de la tarte non plus, ce truc là !

Citation :

On continue, le "Plateau cyclique rotatif" est dépendant du "Plateau cyclique fixe" par un roulement à billes.

Moralité le "Plateau cyclique rotatif" tourne avec l'arbre principal et s'oriente comme le "Plateau cyclique fixe".

Toujours juste ?

Oui, oui, c'est juste...C'est ma première difficulté : l'orientation...

Citation :

La pièce qui s'appelle "Mesh" sur laquelle sont fixées les grandes pâles, elle ne coulisse pas en hauteur non ?

Ah non, elle est fixée à l'arbre principal...Si elle était mobile, ça foutrait en l'air tout le mécanisme de pas collectif.

Citation :

Tiens, je pense qu'il a y une faute dans ta modélisation.

Si le "Plateau cyclique fixe" est orienté par les 3 servos, ton Objet "Mesh.027" l'empêche de pivoter.

Sur l'image que tu as mise dans ton poste, on voit que cette fente empêche le plateau de tourner avec l'arbre principal, mais que la pièce coulissante peut pivoter librement, ce qui n'est pas le cas dans ton .blend. Pas faux...Je vais retirer les rondelles.

Merci d'avoir pris le temps de regarder mon blend, je vais voir ce que je peux faire.

PKHG -> C'est vrai que la nomenclature (les noms) n'est pas top, mais là, c'est pas trop ma priorité.