



**Forum: Questions & Réponses**

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

**Subject: Re: Animation d'un rotor : LE défi du rigg !**

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 25/6/2010 20:50:13

Citation :

Dodo01 a écrit:

Et vous êtes obligées de faire ça avec des bones? Ça suffit pas juste des contraintes? (je suis nul dans le domaine

;) )

Parce que si vous donnez des contraintes physiques (les mêmes qu'en vrai) ça devrait suffire non?

Oui et non, c'est un peu la méthode que j'ai utilisée avec les Bones.

Mais la question actuelle n'est pas de savoir comment simuler les mouvements dans Blender, mais laquelle des deux versions est la bonne, ou sont-elles les deux justes ou les deux fausses ?

Ouvrez les fichiers, sélectionnez le plateau fixe (en bleu), passez en mode de pivot local (,) ou "Bounding Box Center", et faites une rotation sur Y. Vous verrez que l'ensemble réagit de manière très différente.

[edit]

Je ne sais pas comment j'ai fait, mais j'avais pas vu les autres réponses entre la citation et ici

[/edit]