



Forum: Questions & Réponses

Topic: Boids, boids, boids...

Subject: Re: Boids, boids, boids...

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 18/9/2020 17:32:39

Salut, Melti.

D'abord merci beaucoup de t'intéresser à mon problème qui ne doit pas inspirer grand monde ici.

Les boids, j'ai pas mal expérimenté avec depuis que je connais Blender et je sais à peu près, car c'est très complexe, les gérer. Ils ne sont pas forcés de s'attaquer, ils peuvent rester très pacifiques entre eux. Comme d'ailleurs l'origine de ce concept qui était d'abord de faire voler des oiseaux en groupe, genre étourneaux.

Moi c'est pour faire flotter des canards dans une mare.

Mes premiers essais ont été avec un océan, et c'était pas mal, il n'y avait qu'un défaut, l'émetteur des boids était l'océan (dans la mare) lui-même. MAIS...

l'océan a un défaut : son extension ne va que dans le sens positif en x et en y. j'aurais aimé le prolonger dans le sens négatif, ce qui n'est pas possible. Donc, je me suis rabattu sur un plan assez maillé, émetteur, et ça marchait aussi. SAUF que quand j'ai voulu faire des vaguelettes pour animer un peu mon plan, le problème que j'ai exposé dans mon premier message est survenu. Les boids ne suivent pas les vaguelettes. Ils suivent le plan à la frame 1, point.

J'ai essayé diverses tactiques, par exemple de mettre des empties en tant que boids et les canards parentés aux empties, au lieu des canards directement et ensuite j'ai essayé des contraintes de shrinkwrap sur les canards ou même sur des empties représentant l'origine des canards et ça ne marche pas. Voilà !