



Forum: Hors Sujet !!

Topic: problème de clamp to

Subject: problème de clamp to

Posté par: debutant

Contribution le : 24/4/2021 10:54:26

Bonjour

Je pensais enfin voir la fin de mes problèmes et pouvoir passer à l'animation mais c'était sans compter avec mes soucis blenderiens .

Mon animation se passe bien sur les 200 premières images environ. Je ferme les portes les soutes jusque là sans problème sauf que au recul de l'avion quand celui-ci s'aligne sur le départ (rotation 90°) sans que je ne demande quoi que ce soit les portes s'ouvrent malgré que les empty soient parentés à l'avion.

J'ai un os qui dirige la porte et qui lui-même est guidé par un clamp sur une courbe. Je n'étais arrivé à ce que je voulais que par cette méthode. Mais j'ai des pointillés bleus dont je ne connais pas la signification qui ont leurs origines à l'endroit de la création de l'avion. Et je me doute que le problème vient de là . Ce point fixe génère un déplacement des portes non pas par rapport aux empty prévus pour cet effet mais par rapport à ces pointillés bleus .

Quelqu'un sait-il comment faire en sorte que mes portes une fois fermées si les empty ne bougent plus ces portes restent fermées ? les gens ne se pressent plus dans les avions et si en plus je les perds en cours de route il faut que reconnaisse que ça fait mauvais genre non ?

C'est d'autant plus râlant que j'espérais enfin pouvoir animer mon avion sans problème. si vous pouvez me dire à quoi servent ces pointillés bleus . Rien trouvé sur le net et comment faire pour qu'ils suivent l'avion ce serait bien. voilà le fichier .

https://www.mediafire.com/file/l6j3f0x3b78y5pd/A320_animation.blend/file

C'est peut-être tout bête mais je n'ai rien trouvé de concluant. j'ai réussi à faire quelque chose sur une porte et quand je l'ai appliqué aux trois autres ce n'était pas bon.

merci