

Reactor : Simuler une Corde

Catégorie : 3DstudioMax

Publié par [-GJ-](#) le 11/11/2006

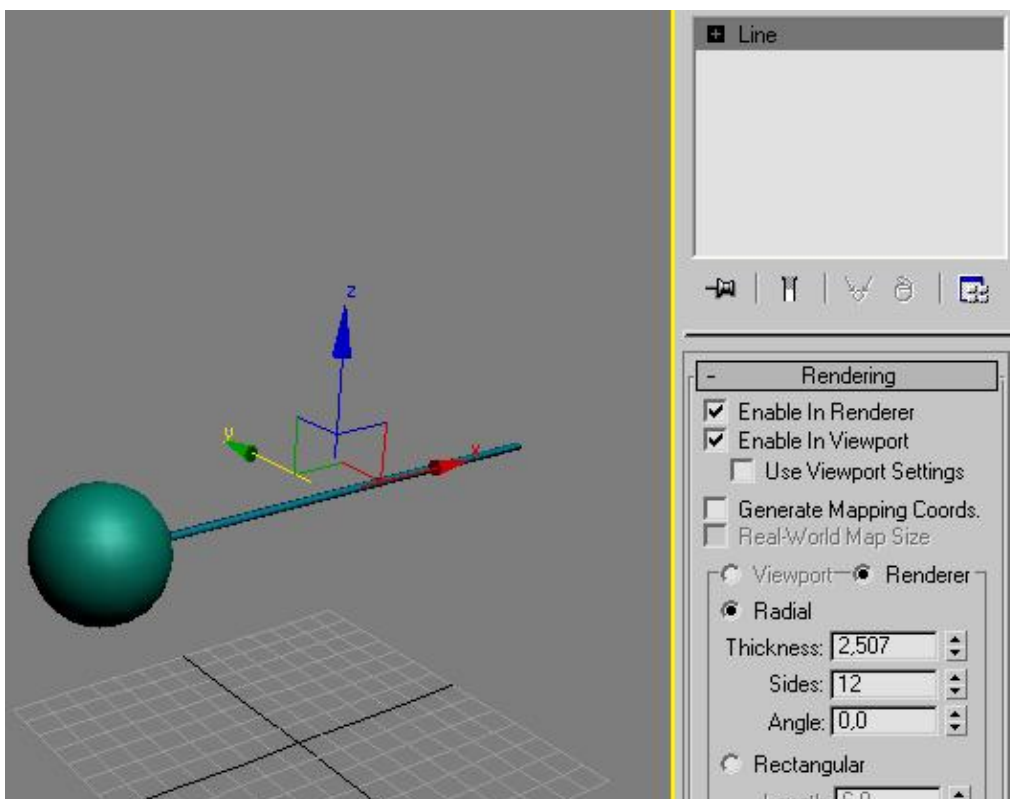
Venez découvrir une technique de dynamique qui vous permettra de simuler la chute d'un objet attaché à une corde...

Ceci représente un bon entraînement à cette technique de dynamique. Nous restons bien évidemment à votre disposition si vous rencontrez des problèmes...

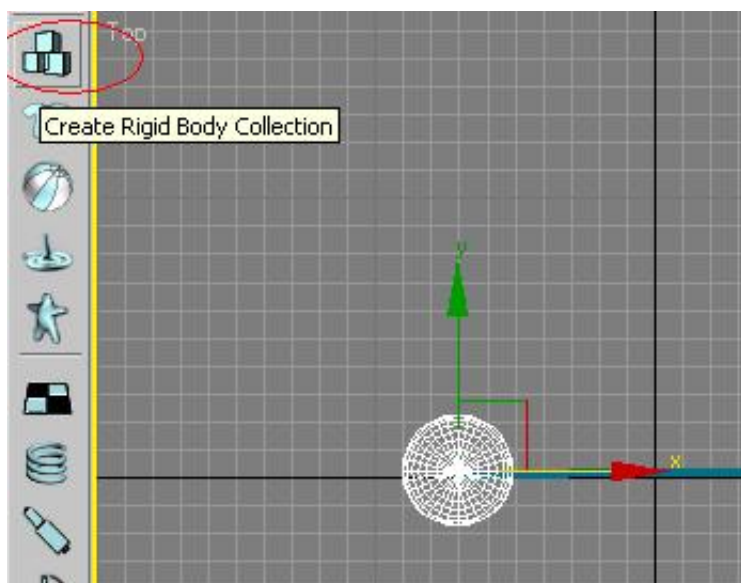
Vous trouverez dans ce tutorial une technique de dynamique qui vous permettra de simuler la chute d'un objet attaché à une corde....

*** 1 ***

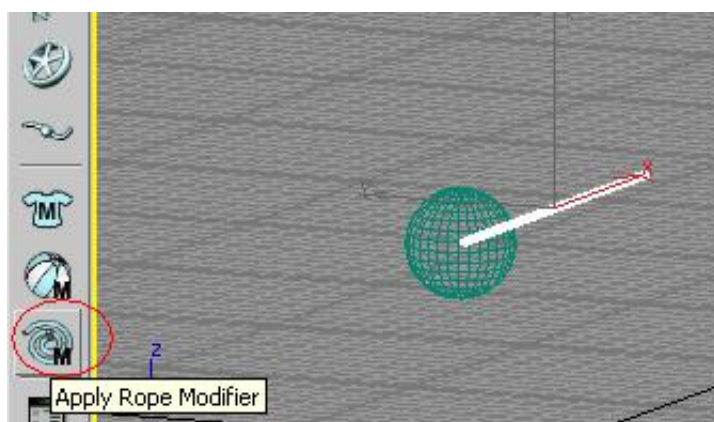
Commençons par mettre la scène en place, créez une sphère, et une spline, comme ceci :



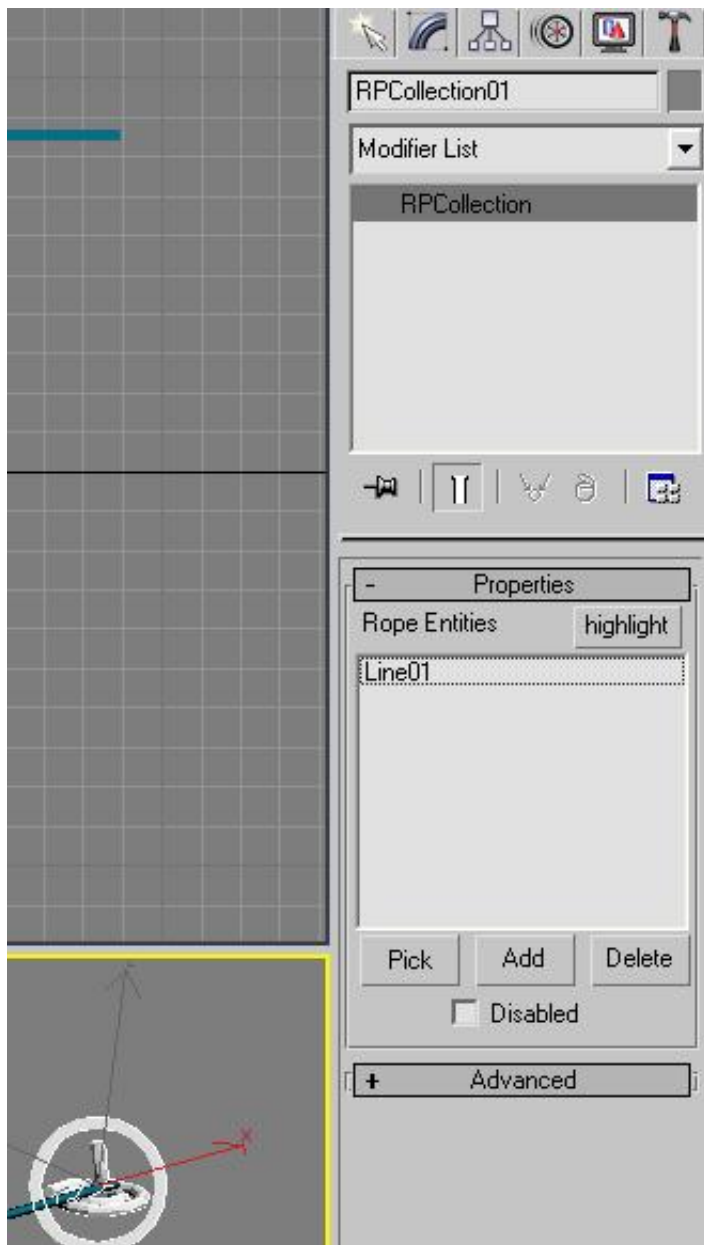
Appliquez une masse de 2 à la sphère, et ajoutez la sphère dans une collection RigidBody.



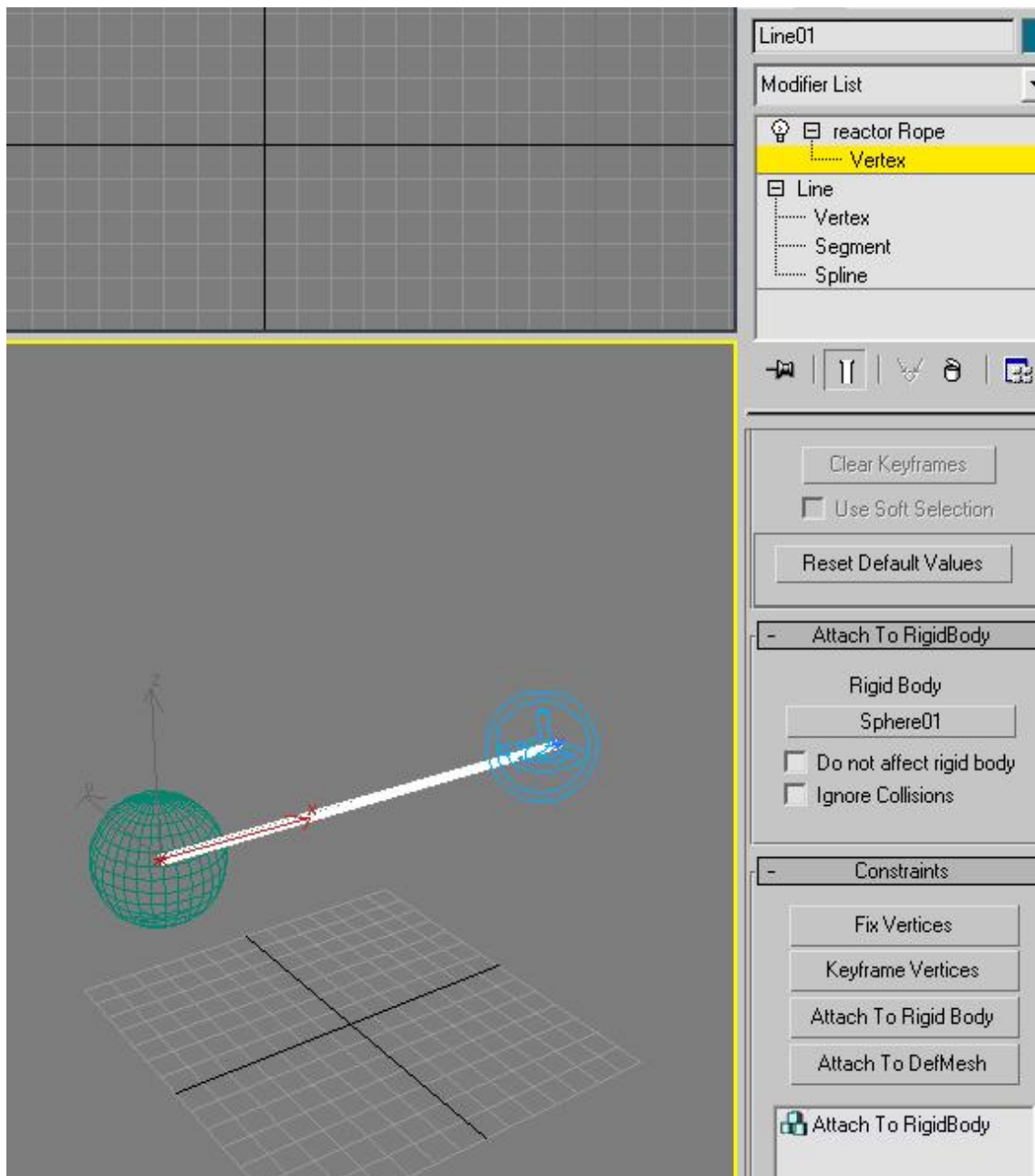
Selectionnez la spline, et appliquez lui un "Rope Modifier" :



Créer une collection "Rope", et assignez lui la spline précédemment créée :

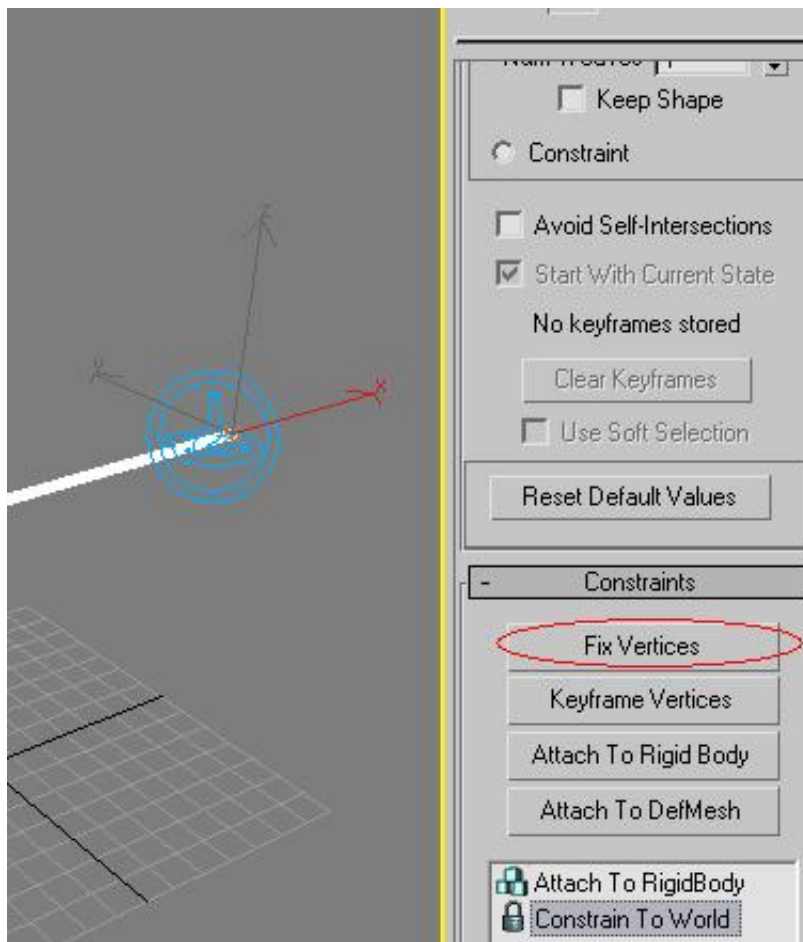


Dans les paramètres du modificateur rope de la spline, cliquez sur le vertex qui se trouve dans la sphère, et appliquez lui une contrainte Attach To RigidBody, et désignez comme cible la sphère.



*** 2 ***

Nous allons maintenant fixer le "haut" de la corde, sélectionnez l'autre vertex de la spline, et appliquez lui une contrainte "Fix Vertices" :



Et voilà, vous pouvez prévisualiser puis calculer votre animation !

Bonne chance !