

Les Soft Bodys, permettent de créer de multiple actions automatisées..de faire de vêtements qui suivent le mouvement du personnage, un cape par exemple, un draps qui tombe sur un lit, un goal de foot qui reçoit un ballon de foot etc.. Mais selons les paramètres il peuvent aussi servir à faire une surface avec de l'eau et des contacts physiques ... Pour notre animation (voir premiere partie) , notre sol recevra le choc des cubes lui tombant dessus :aëuu: ...

### Paramètres du sol (le soft body)

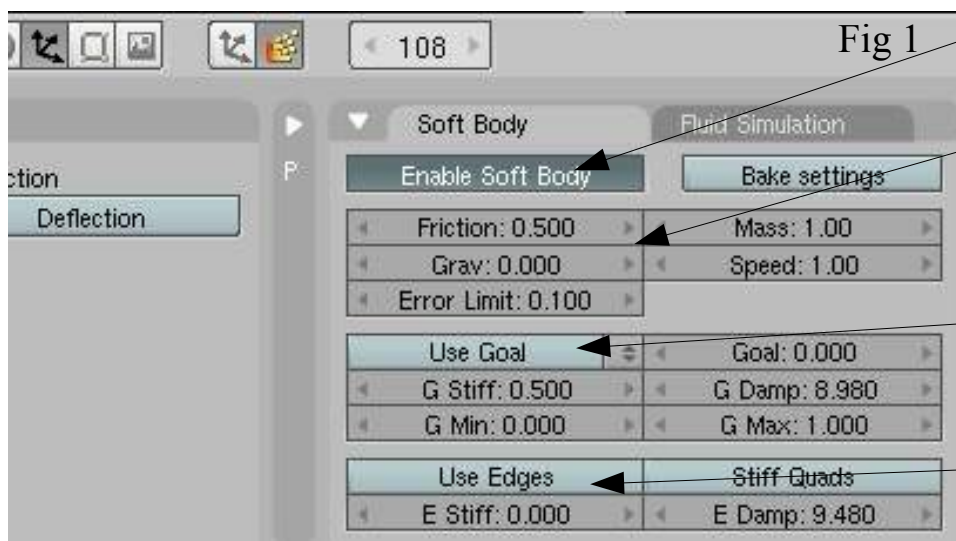
Sélectionnez le Sol et ouvrez le panneau des Soft Bodys [F7] , puis activez le par [Enable Soft Body].

Içi vous aurez à loisir de pouvoir changer la friction ou de rentrer une gravitéà l'objet ...

Le Use Goal vous permet avec les Weigt painting de répartir l'influence du soft Body selon le « poids des couleurs »...

Le Use Edge vous donne accès aux réglages de l'élasticité ou maléabilité de l'objet...

Quand au stiff Quad, (ca fait glisser ?)



### **-Revenos à nos mouton :**

Donc pour nous, le sol ne bouges pas donc >Gravité :00. Ne nous servant pas d'un groupe de vertice « weight painting » et ne désirant pas que notre sol remue comme un élastique, on va décocher tout ca (-:-).

### Passons à l'interaction avec les cubes

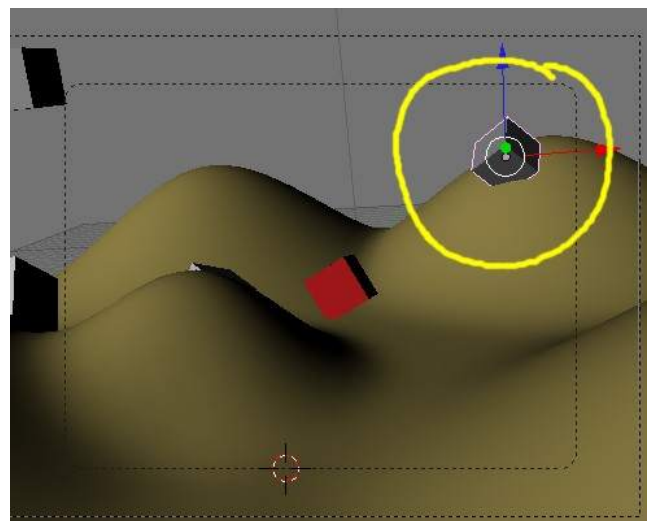
Tout d'abord, pour qu'il y ai interaction il faut que les objet cubes et sol soient « plus » qu 'en contact Il faut que certaines parties de nos cubes « pénètrent » le sol!

. Pour cela sélectionnez le sol et élevez le sur l'axe des Z: [GZ] , juste de quelques... un peu voir fig 2,

### **Astuce:**

- Vous pourrez lancer l'animation [Alt A] et l'arrêter sur l'image voulue à l'aide de la [Barre Espace].
- repérez le moment clé inscrit sur la barre de menu 3D
- Dirigez et zoomez votre vue sur l'objet le plus visible (important) de votre scène Et concentrez vos essais sur cet objet uniquement ..

Fig 2



## Ajoutons la déflexion au cube..

Alors on pourrait traduire Déflexion en français, mais le mieux est de ce dire que c'est de la Déflexion ou l'action/réaction aux contacts. Mais détaillons un peu :-)  
.....pas facil.....

Après avoir sélectionné le cube, ouvrez le panneau Field and Deflection et activez la Déflexion (fig3)  
: [F7]/[physique Button]/[Deflection]

**Le cube possède maintenant le POWER de tordre le sol quand il va le toucher...**Lancez l'animation pour vous en convaincre [Alt A] ..

Ha ça bouge pas :-D...Bon, vous fachez pas , essayons quelques réglages.....

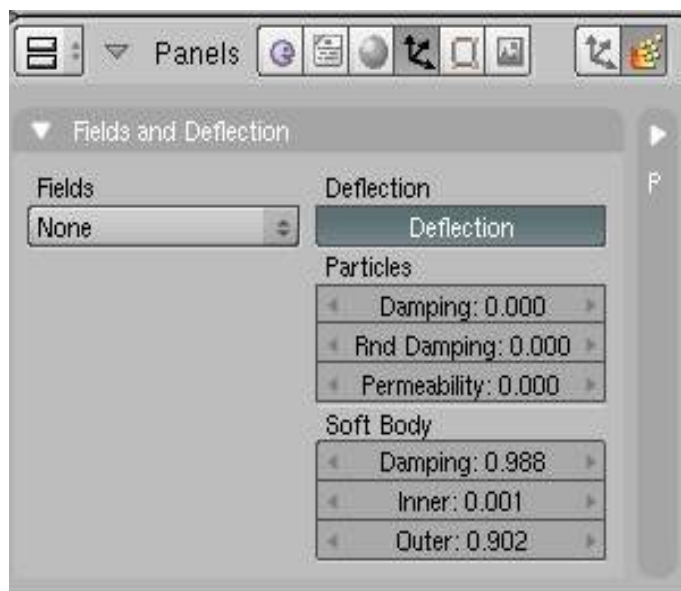


Fig 3

**Damping** à donf : testez [Alt A], Baissez le Damping à 50% puis re-testez..

**Inner** à donf : Testez ... et **Outer** à donf .....Testez..mmmm!

Pour résumer, le Damping serait le « pourcentage » de l'action entre Inner et Outer, L'Inner serait la Force ou propagation de l'intérieur des faces du cube??, et l'Outer le contraire, c'est à dire la propagation des faces extérieures du cube...(mais peut être y a t'il de meilleures explications j'en veux :-P)

## Alors me direz vous?

Alors, réduisez le Inner à 000, et augmentez le Damping à fond.. et maintenant faites des essais en augmentant progressivement le Outer..moi j'ai mis l'Outer = 0,44 pour du sable pas trop mou....Mais vous avez tout le loisir de le mettre à 0,8 pour de la neige par exemple....

Si vos essais vous plaisent, donnez de la Déflexion à tous vos cubes avec les mêmes réglages puis, Avant de faire le rendu final:

## Accélérer le Rendu (enregistrer les déformations):

Pour accélérer le rendu et « fixer » les déformations de votre sol, Sélectionnez le et retournez au panneau Soft Body (fig1), puis cochez le [Back Setting] . Un Panneau de contrôle très complexe vous permet de rentrer le départ de l'animation et sa fin...(pour intervalle je sais pas, mais laissé à 10 ça fonctionne bien :-))

Voilà, j'espère vous avoir donné l'envie de faire pleins d'essais, moi j'ai fait un cube passer dans un truc qui réagit comme la surface de l'eau (par hasard :-P).. Je vous laisse Admire une petite animation faite durant ce tutoriel, elle vous montre l'action des cubes sur le sable... [Ici](#). Bons Blends !

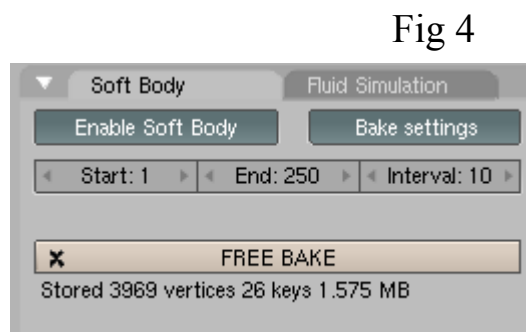


Fig 4

