

ik_wheelbones mit SketchUp richtig plazieren

So manchen quälte es, wie auch mich, dass sich die Räder bei selbsterstellten CTRWs meisst nicht während der Fahrt drehen.

Deshalb habe ich mich mal da drangewagt und mit Hilfe von Markus Lomberg, DasMatze und Luigi Wollknäuel das Rätsel der ik_wheels für SketchUp gelöst.

Es ist eigentlich einfach. Bei mir funktioniert es so:

Jede der in Sketchup gruppierte "Rolle" benötigt einen Zentralmittelpunkt. Dabei ist es egal wie viele Rollen vorhanden sind.

Wir unterscheiden bei der Animation nur die oberen und unteren Rollen.

Für die oberen Rollen ist der Bone: ik_wheel..rt.. verantwortlich

Habe ich also 4 obere Rollen mit dem Durchmesser von 20cm benötige ich folgende Bones:

- ik_wheel01rt20
- ik_wheel02rt20
- ik_wheel03rt20
- ik_wheel04rt20

Dazu habe ich von Luigi Wollknäuel einen Hinweis zu erhalten, die meine Erfahrung damit verdeutlichen und teilweise berichtigen.

Ich zitiere:

Zitat

Du schreibst, dass der Codeteil "rt" für die Road Wheels (also die Räder auf der Schiene) verantwortlich wären. Das stimmt soweit, es ist allerdings noch eine Spezifizierung von Nöten: Das "T" steht für Top, also die Road Wheels. Das "R" beschreibt die Seite des Rades: Ein IK Rechts oben muss anders laufen, als eines links oben. Somit kommt zu "rt" noch "lt" hinzu. Das ist dann für die verschiedenen Laufgeschwindigkeiten in einer Kurve verantwortlich. Die Codes für die Unteren und die Seitlichen Räder existieren glaube ich noch nicht, auch wenn fraglich ist, ob Markus von den nötigen Änderungen im [CTR](#)

Creator weiß.

Du schreibst, dass die Zahl am Ende des IKs der Durchmesser ist, in deinem Fall 20. Erfahrungsgemäß ist diese Zahl aber der Radius, da die Räder sich bei der Annahme, dass es sich um den Durchmesser handelt, halb so schnell wie nötig drehen.

Nun der Trick mit der Position:

Alle Wheel-Gruppierungen (Rollen) müssen auf dem Zentralmittelpunkt um 90° auf der roten Achse in SU (x) gedreht werden.

Das kann in der Vorschau seltsam aussehen, aber inGame passt es dann. So zumindest bei mir.

Viel Spaß beim Rumprobieren.