



### **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: [Résolu][Armature] Agit sur des éléments alors qu'elle ne devrait pas**

**Subject: [Résolu][Armature] Agit sur des éléments alors qu'elle ne devrait pas**

Posté par: Tuttu

Contribution le : 10/9/2007 10:11:57

Bonjour à tous !

Certains se souviennent peut-être de mes demandes d'aide sur l'UV-Mapping pour texturer un gros robot.

Le travail saisonnier n'aidant pas, j'ai abandonné la texture durant les vacances et je voudrais passer à l'animation de ce gros pataud de robot.

Comme je débute dans le domaine, je fais un peu de recherche pour voir comment utiliser une armature.

Pour faire les tests, je me décide à utiliser ladite armature pour faire se mouvoir une des jambes. Je pars sur une base de trois os (pied, jambe, cuisse), je les agrandie plus ou moins pour que la totalité de la jambe soit englobée et j'applique le modifier armature l'ensemble pied-jambe-cuisse en veillant à choisir le bon nom de l'armature.

Je me prépare, me mets en mode Pose et sélectionne un os pour les tests. Je bouge l'os et... il agit également sur le bassin qui se déforme à chaque mouvement.

Je me pose donc une question : comment faire pour qu'une armature ne s'applique qu'à une zone définie du maillage en sélectionnant les options adéquates de manière à ne pas déformer le reste du maillage. Car autant pour un humain ou quelque chose d'organique, ça paraît normal que la peau se tende, qu'elle se déforme, mais pour un robot, c'est moyen bof.

Je pourrais fournir des screens un peu plus tard dans la journée pour éclairer un peu mieux mon problème si vous le souhaitez.