



Forum: Questions & Réponses

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

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

Posté par: meltingman

Contribution le : 10/9/2007 14:49:10

oui,

Le mieux est de (lire la doc

ya un super exemple de robo skinné dessus

).. (recherche a blender doc)

le mieux je disais est de separer les pieces mobiles de ton objets: (P separate)

et ensuite de les parenter aux Bones unes par unes par [select Objet>Select l'armature (en mode pose tu choisis le bone exact) / Ctrl P / objet to Bone.

++