



Forum: Questions & Réponses

Topic: Question de boulet...

Subject: Re: Question de boulet...

Posté par: ghanor

Contribution le : 24/4/2009 14:54:33

pour faire sa tu doit utilisé les "vertex parent"

1 tu selectionne l'objet enfant puis ensuite avec la touche shift tu delectionne ton ressort.

2 tu press "Tab" et la tu selectionne 1 point (vertex) le plus prés possible de ton objet enfant et tu fait "Ctrl+p" pour parenté l'enfant au vertex du ressort et voila.

a savoir que on peu selectionner jusqu'a 3 point pour la parenté . au dela de 3 point le "ctrl+p" renvoie un message d'erreur.

par contre pour animé le ressort ensuite il faut etre en edit mode pour la deformation sinon ton objet enfant ce déforme aussi.