

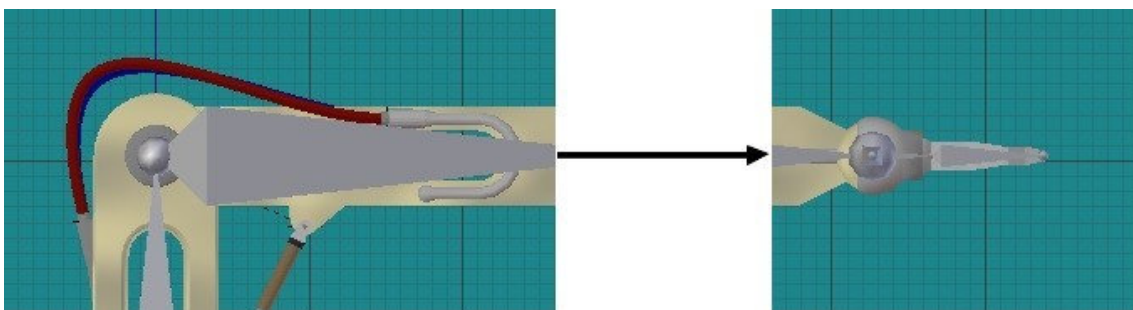
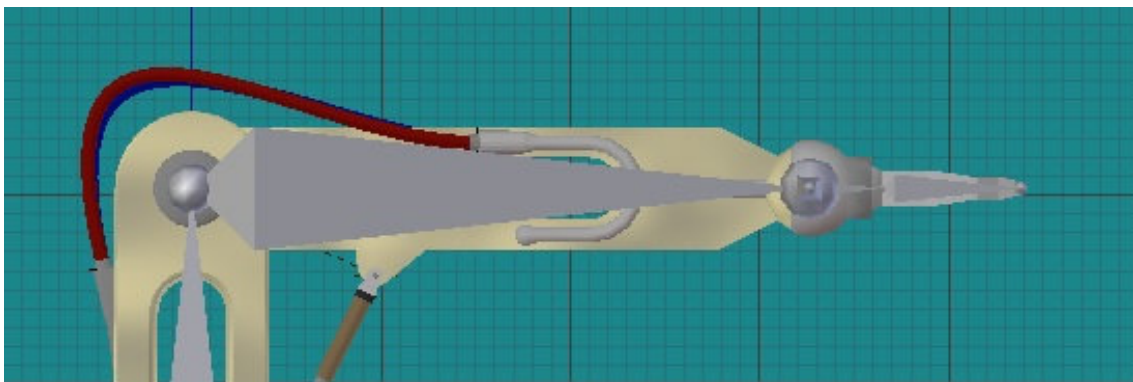
Forum: Questions & Réponses**Topic: Augmenté l'échelle d'un os sans augmenter celle de l'objet attaché****Subject: Augmenté l'échelle d'un os sans augmenter celle de l'objet attaché**

Posté par: Horemheb

Contribution le : 26/3/2019 21:45:45

Bonsoir,

Je voudrais augmenter la longueur du bras dans une animation



En gardant les liens avec l'armature pour gérer le poignet et la pince à son extrémité.

J'avais envisagé d'utiliser un Shape Key pour le bras et d'augmenter l'échelle de l'os mais ça augmente automatiquement celle du bras, ce qui ne me convient pas.

Comment faire pour que le changement d'échelle de l'os ne se répercute pas sur le bras ?

Merci