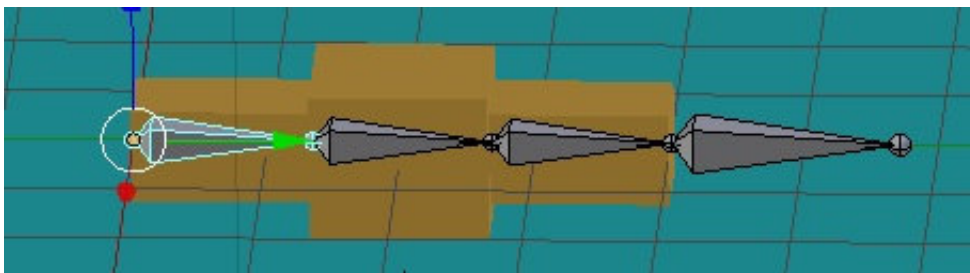


Forum: Questions & Réponses**Topic: Augmenté l'échelle d'un os sans augmenter celle de l'objet attaché****Subject: Re: Augmenter l'échelle d'un os sans augmenter celle de l'objet attaché**

Posté par: Horemheb

Contribution le : 27/3/2019 9:29:08

Je n'avais pas pensé au Scale X en mode Pose. Mais ça amène plusieurs conséquences. J'ai testé sur cet exemple où j'ai agrandi la partie centrale pour mieux visualiser son allongement.



- 1) Subdiviser l'os pour n'allonger que la partie centrale,
- 2) Découper le bras en 3 objets pour réaffecter les parties concernant chaque os, sinon l'objet reste affecté au 1er os
- 3) Décocher l'item Inherit Scale de l'os qui est attaché à celui qui est allongé.

A la place du Ctrl-P pour le parentage, dans les contraintes d'objet il existe Child Of qui permet de décocher les changements d'échelle et d'éviter les déformations de l'objet. Associé à un Shape Key pour la déformation de l'objet, ça devrait fonctionner.

Qu'en penses-tu ?

Merci pour ton aide.