



Forum: Questions & Réponses

Topic: Augmenté l'échelle d'un os sans augmenter celle de l'objet attaché

Subject: Re: Augmenté l'échelle d'un os sans augmenter celle de l'objet attaché

Posté par: Horemheb

Contribution le : 27/3/2019 11:14:41

Au départ, couper le bone du bras en 3 ne me plait pas (plus d'éléments à gérer) mais j'envisageais cependant de couper l'objet en 3 (contradiction) car je maîtrise mal la gestion de l'influence d'un bone sur un objet (j'ai galéré pour ma "bestiole" - je préfère le tout ou rien).

Je vais donc commencer par explorer le modificateur Child Of et les Shape Key, ce qui a le mérite de respecter la logique du système : un bras - un bone. Si je tombe sur des problèmes imprévus je me rabattrai sur ta solution.

Salutations