



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Squelette et bones.**

**Subject: Re: Squelette et bones.**

Posté par: moonboots

Contribution le : 11/6/2019 6:11:33

dans le Rigid Body il y a l'option "Animated" sur laquelle tu peux mettre un keyframe pour l'activer ou la désactiver, si tu veux que ton objet ne soit plus influencé par un bone, il suffit de le désactiver et il tombera. Le problème que je vois est que le bone, il bouge, va déterminer une force d'inertie à l'objet lors de sa chute