



Forum: Questions & Réponses

Topic: Apply scale d'une armature fixe en air animation

Subject: Re: Apply scale d'une armature fixe en air animation

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 8/10/2020 10:06:23

Salut Moonboots.

J'ai rajouté deux bones pour relier les jambes à la colonne, et j'ai coché "Connected" pour tous les bones.

J'ai fait le Apply Scale et le squelette est peut-être pas à la bonne position mais il reste intègre.

Après, tu as que deux positions d'animation, tu peux les corriger.

[le blend2](#)