



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Fusionner deux armatures**

**Subject: Re: Fusionner deux armatures**

Posté par: moonboots

Contribution le : 16/12/2022 15:56:27

Si tu les joins j'ai peur que tu perdes ton animation pour la plupart des bones, car les bones qui ont un nom commun avec des bones existants vont prendre des noms différents et comme les animations affectent les bones en fonction de leur nom, ceux qui vont changer de nom ne seront plus affectés. Maintenant tu peux attribuer des contraintes de type Copy Rotation à tes bones pour qu'ils imitent le mouvement de ceux qui sont affectés...