



Forum: Questions & Réponses

Topic: Skinning

Subject: Re: Skinning

Posté par: Bjo

Contribution le : 6/11/2006 18:34:28

Un conseil : pour l'armaturage (Rigging) d'un robot, ne regroupe pas toutes les pièces dans un même objet.

Utilise les Bones en tant que Bones.

Tu crée ton armature.

Tu sélectionne l'objet puis (via la touche [MAJ]) le Bone que tu souhaite.

Avec [CTRL+P] > Parent to Bone tu parentes l'objet avec ce Bone.