

**Forum: Questions & Réponses****Topic: Bouger un objet lié à une armature via un empty****Subject: Re: Bouger un objet lié à une armature via un empty**

Posté par: Horemheb

Contribution le : 25/2/2021 17:24:44

Bonjour,

Plutôt que d'associer ton armature à un empty et déplacer l'empty, tu pourrais rechercher le bone "racine" (le parent du parent du parent ...) de ton armature et l'animer directement.

C'est ce que je fais avec mon personnage, c'est l'os du bassin qui me permet de le diriger.

