



Forum: Questions & Réponses

Topic: Driver un bone qui s'allonge

Subject: Driver un bone qui s'allonge

Posté par: Bugs

Contribution le : 7/3/2021 0:32:10

Bonjour,

Je débute sous Blender et j'apprends les armatures.

Dans le cadre de mon apprentissage, une fois un rig mis en place, je voudrais parvenir à redimensionner des bones d'un rig à partir d'un custom shape key ou un driver.

Si je détaille un peu, j'ai un rig composé de 6 bones et je voudrais pouvoir en allonger / raccourcir 2 dans la structure de manière indépendante.

Bien sûr une fois que j'aurais associé mon rig au mesh final, ça devra suivre.

Mon idée est que les shape key ou driver contrôlent le rig qui lui même contrôle le mesh.

Est ce que c'est possible de faire ça ?

Merci