



Forum: Questions & Réponses

Topic: Driver un bone qui s'allonge

Subject: Re: Driver un bone qui s'allonge

Posté par: Bugs

Contribution le : 9/3/2021 15:44:19

Super info. Merci. Je vais avoir besoin de modifier certains bones de l'armature en fonction du reste effectivement.

Je commence à me familiariser avec les drivers. Ça a l'air pas mal du tout mais je bute encore sur un truc qui me paraît simple.

J'ai une armature composée de 2 bones (difficile de faire plus simple), le second extrudé du premier.

En mode edit, quand je sélectionne la tête de la charnière entre les deux je peux bouger cette "tête" en gardant fixes les extrémités de l'armature. Seule les longueurs des bones bougent.

Or, on ne peut pas driver cette "tête" de bone en mode edit. Comment puis je faire ça en pause mode ? (sans que ce soit une animation donc

Je devine qu'il faut driver les rotations et les scales respectives des deux bones à coups de cosinus pour dilater correctement les deux bones suivant le bon angle. Mais est ce qu'il n'y a pas plus simple ?