



**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 22:08:18

En fait je ne cherche pas à le faire en fonction du temps. Je voudrais juste pouvoir le driver ou le commander depuis un autre bone.

J'arrive bien à faire ce que je veux en utilisant "transform" comme vous le mentionnez. En combinant une rotation source en opposition avec une rotation de la cible (-90,90 vers 90,-90). Et le tout combiné avec des scales un peu compliqués à calculer mais ça passe. En fait il est assez difficile de bien faire en sorte que la pointe (tail) du bone enfant reste fixe quand je fais tourner le bone parent pour que l'enfant compense complètement le mouvement. En outre, la trajectoire de la charnière décrit une droite (la médiatrice) et je n'ai que peu de contrôle sur son mouvement.

C'est pour ça que je me demandais s'il n'y avait pas une alternative plus simple.