

🦴 Extension Squelette – Les bases

L'extension squelette va vous permettre de créer des objets articulés à l'instar du squelette du corps humain par exemple. Ce document est dédié aux principes de base de l'utilisation de l'extension.

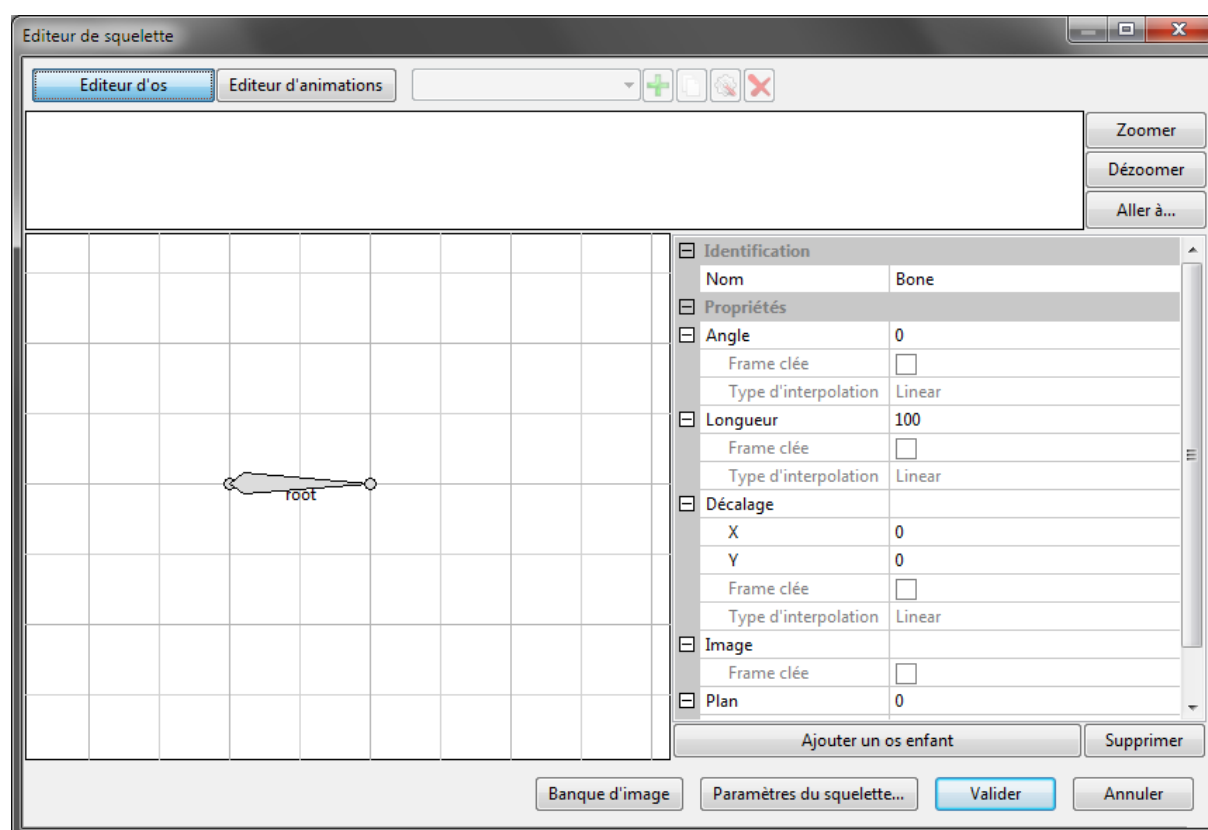
Table des matières

I. Présentation générale	1
--------------------------------	---

I. Présentation générale

L'extension Squelette fournit un objet nommé « Objet squelette », des actions, des conditions et des expressions permettant d'agir sur cet objet via les événements.

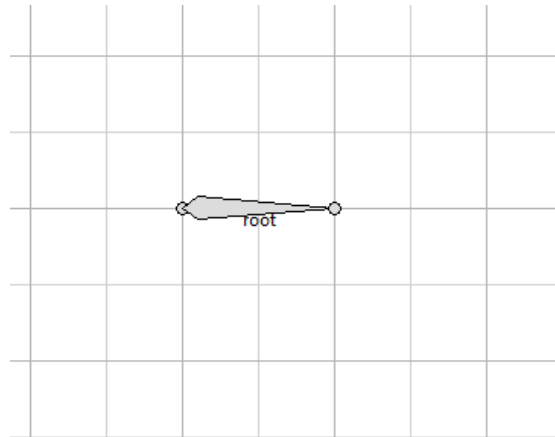
L'éditeur de l'objet squelette nous permet de créer les os du squelette et de les animer.



II. Les os

A. L'os de base (racine)

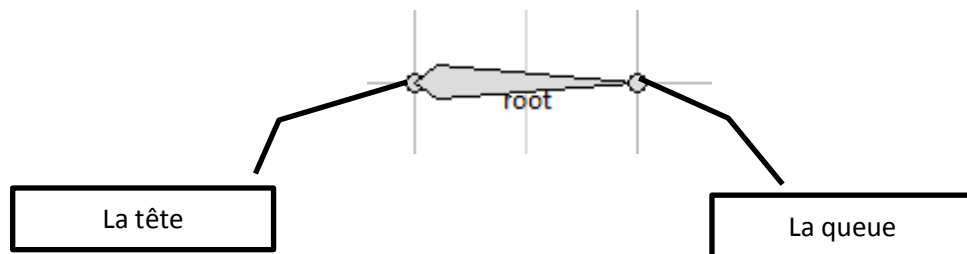
La partie gauche de l'éditeur affiche l'aperçu du squelette sous forme de segments épais. Chacun d'eux représente un os.



Ici, le squelette ne possède qu'un seul os qui se nomme « root » (racine en français). En effet, cet os est le 1^{er} os de notre squelette et donc sa base. C'est sur celui-ci que les autres os viendront se fixer.

B. Les extrémités des os

Les os possèdent deux extrémités qui sont chacune représentée par un petit cercle. Les deux extrémités ne jouent pas le même rôle, on les distingue par leur nom.



Remarquez que la forme du dessin de l'os permet de différencier aisément les deux extrémités.