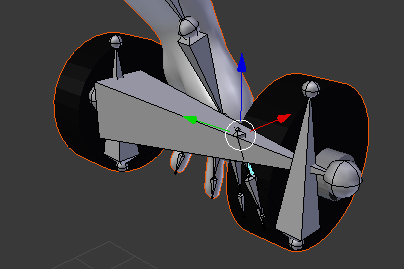
**Kurzhantel:**

Kurzhantel zur Hand bewegen, sodass er sie in der Hand hält. Kurzhantel und Charakter joinen mit Strg + J. Knochen bei der Kurzhantel einfügen:



Einer, der durch die Halterung geht

2, die durch die Gewichte gehen

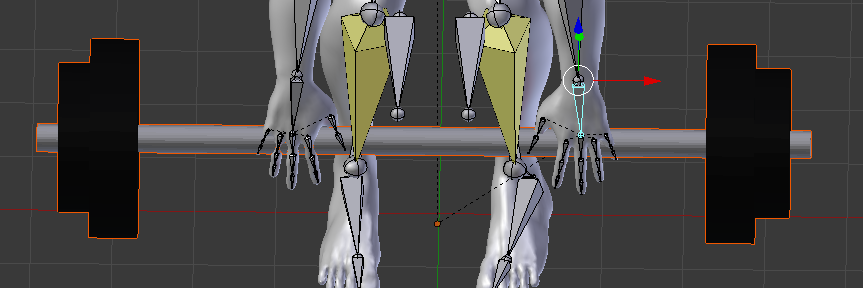
Parent-Knochen auf Mittelhandknochen setzen.

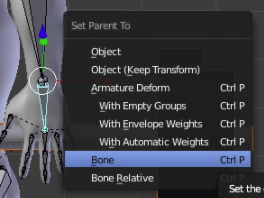
Mit Shift Mesh und Armature selektieren -> Strg + P -> With automatic weights

Jetzt kann man animieren, die Hantel bewegt sich jetzt mit der Hand.

**Langhantel:**

Ein anderer Weg, um das Objekt immer gemeinsam mit den Händen zu bewegen ist:

1. Langhantel auswählen
2. mit Shift dann seine gesamte Armature auswählen (Knochen)
3. In den Pose Mode gehen
4. Den gewünschten Knochen auswählen (in dem Fall irgendein Handknochen, zum Beispiel der linke Mittelhandknochen)
5. Strg + P -> Bone



Jetzt hat man festgelegt, dass sich das Objekt immer gleich wie der ausgewählte Knochen bewegen soll. Das ist jetzt zwar nur der linke Mittelhandknochen, ist aber bei der Langhantel nicht schlimm, weil sich die Hände dabei ohnehin immer gleichmäßig bewegen sollten.