



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Edwin le gnome**

**Subject: Re: Edwin le gnome**

Posté par: mathblend

Contribution le : 20/6/2008 10:05:21

Salut et merci, j'essaye .avi

alors mon problème, c'est que j'ai fait toute l'armature de la tête. Puis quand je remarque qu'il faudrait encore un bone pour le sourcil, par exemple, et que j'ai déjà fait le parentage, je retourne dans le mode d'édition et je fait: add bone, mais après, je suis obligé de refaire le parentage avec le mesh et toute l'armature, nouveau bone compris, non?!

Car sinon, le nouveau bone n'est pas reconnu dans le vertex group...

à+ mathblend