



Forum: Questions & Réponses

Topic: bone et mesh

Subject: Re: bone et mesh

Posté par: robinlife

Contribution le : 12/4/2010 7:35:30

Donc en clair :je nomme plusieurs vertexgroup dans mon mesh (ça je sais pas le faire XD)Puis je créer un squelette avec les bones qui on les noms des vertexgroup (là tout va bien

) et je les associes avec ctrl+P "Name group" ?