



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Parenter armature

Subject: Parenter armature

Posté par: MaGe

Contribution le : 22/4/2019 16:07:27

Bonjour,

J'ai téléchargé un personnage pour le modifier par la suite. Il s'agit d'un petit robot fait avec un modifier mirror.

On m'a déconseillé d'utiliser ce modifier dans BGE. Je l'ai donc enlevé et, pour compléter mon robot, j'ai dupliqué sa moitié, puis fait un scale -1 pour obtenir son miroir. J'ai ensuite joint les deux mesh avec ctrl J.

Ensuite, quand j'essaye de parenter ce résultat avec une armature, la partie dupliquée de robot est déformée.

J'ai lu différents topics disant d'utiliser ctrl A pour enlever les transformations mais ça ne fonctionne pas.

Je ne comprend pas bien ce que ça fait d'ailleurs. Quand je fais ctrl A Location, ça déplace le cadre de mon objet mais pas l'objet lui-même...

Un conseil à me donner pour éviter cette déformation?

Voici le fichier :

<http://pasteall.org/blend/index.php?id=51603>

Merci d'avance!