



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Parenter armature**

**Subject: Re: Parenter armature**

Posté par: moonboots

Contribution le : 22/4/2019 17:26:05

tu aurais pu simplement appliquer le modifier, cela t'aurait évité de dupliquer et mirroter la moitié. Maintenant que tu as deux parties mirrorées, ce qu'il faut que tu fasses est fusionner les vertices centraux afin qu'ils ne fassent plus qu'un : tu vas en mode Edit, tu sélectionnes tout et tu fais W > Remove Doubles. Ça ne résout pas tout car il y a encore de mauvaises déformations. Du coup il faut peut-être que tu supprimes le modifier Armature dans le panneau des modifiers et que tu refasses un parentage. Ensuite il y aura peut-être qq modifs à faire, soit en mode Weight Paint, soit en passant par la liste des Vertex Groups et le bouton Assign.

Une question : je pige pas où viennent les boîtes et grilles qui entourent ton personnage étant donné que l'option Texture Space est inactive ?

edit : un peu grillé par Rimpotche :))