



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Parenter armature

Subject: Re: Parenter armature

Posté par: Guppy88

Contribution le : 23/4/2019 18:25:42

Il n'est pas nécessaire de faire un modifier mirror.

Un mirror X convient parfaitement à condition de savoir qu'il retourne les normales.

Donc avant de fusionner les deux moitiés il faut remettre les normales de la partie copiée en miroir, à l'endroit, c'est à dire les faire pointer vers l'extérieur.

Pour cela tu la sélectionnes et tu lui appliques un "flip normals".

Ensuite tu fais comme dit moonbots, un remove doubles, en fait deux parce que ton robot est en deux parties la tête et le corps sont séparés, cela fusionnera les vertices des deux moitiés : pour la tête -> 38, pour le corps 53.

Ton problème c'est que tu as associé tes os avec une mpitié, le côté droit avec des normales inversées; c'est cela qui déformes ton robot.

Il faut recommencer pour associer les os avec les faces dans le bon sens.

Guppy