



Forum: Questions & Réponses

Topic: Faire en sorte que les vertices d'un seul ou deux meshes différents restent accrochés en mouvement

Subject: Re: Faire en sorte que les vertices d'un seul ou deux meshes différents restent accrochés en mouvement

Posté par: Okinage

Contribution le : 7/8/2019 7:35:35

On ne verra pas la peau puisque le personnage est créé uniquement avec les vêtements (c'est un motard en combi complète), mais oui l'idée est là : ce problème créera de gros trous dans le gant pendant l'animation, et ce sera moche alors que je ne vois pas la raison puisqu'il ne s'agit que d'un mesh.

Pour l'autre avec le cou et la tête, moi aussi je trouve ça bizarre mais c'est pour quelqu'un d'autre, il compte l'exporter dans un jeu et m'a dit que ça doit absolument être séparé afin de pouvoir réappliquer les textures après... (puisque il y a une texture précise pour la tête, une autre pour le corps etc)

J'espère vraiment que ces deux trucs sont réglables, voilà les 2 blends ! (avec uniquement les éléments concernés)

Les gants : <https://drive.google.com/open?id=1c0BVJdgGWQ6wE3dOpEkR8FIZ3jCGvtDs>

(déjà riggés mais si vous pensez nécessaire de modifier le rig des mains n'hésitez pas, rien n'est établi)

L'autre perso :

https://drive.google.com/open?id=1xns0XPyp6MSa7clgs_o51mWIRKnzO7Jl

(le problème est visible aussi entre le bas de son corps et la ceinture, puisque c'est séparé là aussi, selon la demande du gars)

merci d'avance à ceux qui testeront !