



Forum: Questions & Réponses

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

Subject: multiple meshes rig

Posté par: Thewada

Contribution le : 7/8/2019 11:01:40

Salut,

pour qu'un vertice colle à un autre, j'imagine que tu peux utiliser des emptys sur chaque point concernés et leur appliquer un modif. hook. A tester. Donc faudrait un même nombre de points pour que ce soit un peu propre.

<https://docs.blender.org/manual/fr/dev/modeling/modifiers/deform/hooks.html>

vérifie tes normales aussi, faut qu'elles soient identiques, au niveau de la découpe.

Après, je sais pas si tu sais, mais tu peux utiliser plusieurs ID de matériaux, donc c'est pas obligé d'avoir des meshes distincts juste pour pouvoir réappliquer des textures.

Sinon, vu que tu dis: "quelque chose d'aussi logique qu'accrocher des vertices d'un même mesh": c'est ctrl-j..

mais ça me perd un peu, tu veux que ce soit des meshes différents ou pas?

++

Je sais pas pourquoi mais y'a eu un bug sur le titre du topic.