



Forum: Questions & Réponses

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

Subject: 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 14:37:11

Merci beaucoup à vous pour ces idées et ces méthodes qui me serviront, mais dans ce cas précis ça a l'air bien galère pour quelque chose qui semble simple.

(Pour le personnage qui a le corps et le cou séparé encore une fois ça ne dépend pas de moi, mais disons qu'on oublie ça, si le créateur du jeu n'est pas capable de faire autrement pour appliquer les textures il se contentera d'un personnage buggé au niveau du cou

)

Par manque d'expérience je n'y ai pas pensé, mais la solution la plus évidente pour régler le problème du gant est non pas de joindre (car après essais ça ne fonctionne pas bien, pareil pour le weight paint), mais de fusionner les vertices puisqu'ils sont positionnés précisément au même endroit.

(enfaite ils ont été dupliqués par une séparation que j'avais fait précédemment de l'objet, pour changer son matériau et ensuite le joindre en un seul mesh à nouveau)

Du coup ma dernière question serait :

Savez vous si il y a un moyen de détecter tous les vertex se situant au même endroit d'un coup, et donc les fusionner chacun entre eux rapidement ? (évidemment fusionner entre eux ceux qui sont proches a chaque fois)

C'est pour éviter la galère de les sélectionner et fusionner un par un sur chaque gant, ça durerait plus d'une heure... Après ça le topic sera résolu

Merci encore !