



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Sauvegarder un mesh déformé par l'armature.**

**Subject: Re: Sauvegarder un mesh déformé par l'armature.**

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 29/3/2020 16:50:09

Bonsoir.

D'abord et avant tout tu fais une copie de ton blend que tu nommes autrement. Tu ne gardes (pas obligé mais plus pratique) que ton objet et ton armature, tu sauvegardes.

Tu vas à la frame où tu veux pérenniser ton objet, et tu appliques l'armature, tu resauvegardes. Ton objet (habilement renommé pour le reconnaître plus tard) sera alors figé et tu pourras l'utiliser comme tu veux, même en append à partir d'un autre blend