



Forum: Questions & Réponses

Topic: Mesh qui se déforme avec le mouvement de l'armature

Subject: Re: Mesh qui se déforme avec le mouvement de l'armature

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 7/4/2020 18:38:28

Tu as fait une erreur impardonnable (mais non), tu as rescalé l'armature de manière pas homogène. tu vois comme tes bones sont gras et aplatis aux extrémités ?

Pas grave, sélectionne ton armature en mode objet et fais lui un "Apply scale" (CTRL A). Regarde les valeurs dans le panneau de droite, tu as X 0.375, Y 0.375 et Z seulement 0.195.

Le "Apply scale" va corriger tout, remettre l'échelle à 1.0 partout et ensuite, ta tête restera bien ronde quand tu la fais pivoter.

J'imaginai que tu avais un corps continu, en un seul objet, donc beaucoup de ce que je t'ai dit cet après-midi ne sert pas à grand chose dans ce cas.