

Forum: Questions & Réponses

Topic: Maillage et système de particules

Subject: Maillage et système de particules

Posté par: Horemheb

Contribution le : 26/9/2021 6:40:35

Bonjour,

J'ai été confronté plusieurs fois à ce souci : je crée un personnage auquel je mets une chevelure.



Ensuite je rectifie mon maillage et la chevelure part dans tous les sens, même si les modifications ne concernent pas le Vertex Group affecté à Density dans le système de particules. il me faut alors refaire la chevelure.



Y a-t-il un moyen d'éviter cela, de pouvoir modifier le maillage de l'objet sans avoir à refaire la chevelure ?

Merci