



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Squelette qui devient une boule de polygone lors de l'import sur Mixamo**

**Subject: Squelette qui devient une boule de polygone lors de l'import sur Mixamo**

Posté par: Jriodr5

Contribution le : 7/10/2021 23:35:29

Bonjour,

Je travaille sur un model low poly depuis peu.

J'ai réussi à le modelisé à mon goût et à le rig correctement.

Mon problème est que lors de l'upload sur Mixamo pour (tester les animations), je constate que le squelette ne s'est pas du tout importé correctement:

<https://preview.redd.it/i8cxumifyr431.png?width=940&format=png&auto=webp&s=6a52262b5e98813a6044619f61b7d8f32eec89a4>

J'arrive cependant à créer des animations sur Mixamo, mais lors de l'import sur Unity, ces dernières sont totalement différentes (et buggé), ce qui doit sûrement avoir un rapport avec le squelette dans Mixamo.

J'ai déjà fait mes recherches, mais je n'ai rien trouvé d'utile à l'heure actuelle. Je poste donc ce message dans l'espoir que quelqu'un ait une solution.

Merci d'avance!