



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: magie vaudou :)**

**Subject: Re: magie vaudou :)**

Posté par: blend74

Contribution le : 8/10/2021 16:58:50

pour l'objet instant c'est horrible a voir...

j'ai récupéré le fbx d'un base mesh qui faisait un saut (animation toute simple) on peut enregistrer le saut en action de l'action editor et l'enlever ou l'appliquer ou appliquer une autre action qu'on vient de créer à mon base mesh

ensuite j'ai fait une copie de l'armature A, j'ai supprimé le basemesh A et importé un basemesh B

j'ai, comme j'ai pu, réinitialisé l'armature A de la façon que je connais, c'est à dire, en mode pose "alt s, r, g", elle redevient droite

avec alt p je pensais également avoir enlevé l'ancien parentage

ensuite j'ai parenté en automatique weight cette armure A avec le perso B et appliqué l'action de départ

et donc, ça marche à moitié, car le parentage a mal fonctionné, cela fait bien le saut mais c'est juste l'armature qui saute en ayant à son bras accroché le perso B qu'il secoue dans tous les sens!!!!

alors il me semble que je n'ai pas bien nettoyé la mémoire de l'armature A, comment la rendre vierge à nouveau pour garder cette copie et ne pas être obligée de la refaire à l'identique?