



Forum: Questions & Réponses

Topic: Appliquer un mesh en tant que Blendshape

Subject: Re: Appliquer un mesh en tant que Blendshape

Posté par: meltingman

Contribution le : 19/10/2022 23:44:52

Bonsoir, Sinope :)

Tout d'abord, je me demande si la création de ce shape est vraiment utile, car à première vue le problème viendrait d'une assignation qui devrait être corrigé en Weight paint.

Ceci dit, tu peux faire ton shape en le sculptant sans avoir à l'exporter. tu dois activer ajouter ton shape puis activer dans le modifier Armature, le petit triangle vers le bas qui va te montrer le mesh en mode Edition avec le plus des genoux.

Ce qui te permettra de réparer ça par un shape que tu pourras ensuite appeler. (soit à la main soit par un driver sur la rotation par exemple).

++

Ah, important, le site du est down même s'il continue à fonctionner, il n'y a plus de modos ayant accès au code pour le réparer et donc Moonboots a lancé un forum de secours, qui fonctionne plutôt bien et n'attends que du monde :D.

<https://blendertribu.forumactif.com/>