



**[Forum: Mes premières images sous Blender \(débutants\)](#)**

**Topic: mes trucs de noob**

**Subject: Re: mes trucs de noob**

Posté par: moonboots

Contribution le : 20/4/2019 20:20:02

qq remarques :

- forcément en faisant des ctrl J tu dois définir quel est le bone qui contrôle la partie nouvellement jointe, c'est à dire à quel vertex group elle appartient, tu peux t'y prendre soit en Weight Paint mode soit dans les vertex groups en faisant des Assign.

- tant que tu n'as pas besoin d'appliquer le Subsurf, ne le fais pas, ça te fait gagner en légèreté de fichier et de travail.

- ce qu'il faudrait c'est que tu bosses sur les Inverse Kinematics (IK) afin de créer des bones contrôleurs qui vont te permettre d'animer plus facilement les membres

- conçois correctement par exemple la partie gauche de l'armature, avec tout ce qu'il faut en termes d'IK, contrôleurs, pole target et cie, avec le suffixe .r (comme "right") et une fois que tu es content(e), en Edit mode tu sélectionnes l'ensemble des bones à dupliquer sur la partie droite et tu fais un Armature > Symmetrize.