



Forum: Questions & Réponses

Topic: Supprimer les edges d'un skin

Subject: Re: Supprimer les edges d'un skin

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 16/5/2019 14:26:56

Bon, déjà, essaye de t'habituer au vocabulaire blenderien, ce sera plus facile de te comprendre. Ce que tu appelles skin est chez nous un "mesh". Un objet est au moins constitué d'un mesh ou plusieurs. On parle donc d'objet en "mode Object" et de mesh en "mode Edit". Théoriquement, il ne doit pas y avoir de "clone" de l'armature. Si tu avais une deuxième armature (elle s'appellerait alors "armature.001") par mégarde, supprime-la.

Théoriquement, pour ton problème, tu as l'armature sélectionnée et tu es en "mode Edit", c'est à dire que tu sélectionnes les "bones" (les constituants d'une armature) et tu peux les éditer.

Pour ce que tu veux faire, repasse en "mode Object" (TAB) et sélectionne ton mesh (qui en effet s'appelle encore "plane" parce que tu as du commencer ta modélisation par un plan. Tu peux le renommer en double-cliquant sur son nom dans la fenêtre "Outliner"- et ailleurs aussi, mais ça suffit pour l'instant).

Donc, je me répète, une fois ton armature en "mode Object", si tu sélectionnes ton mesh, ça doit désélectionner ton armature (à moins que tu n'appuyes sur SHIFT qui a pour effet de multisélectionner). Une fois ton mesh et lui seul sélectionné en mode "Object", tu peux passer en "mode Edit" et là en choisissant Vertice ou Edge ou Face, les sélectionner et les éditer.

Chaque catégorie a ses constituants et ses modes particuliers.

- Un objet est fait d'un ou plusieurs meshes eux-même faits de "vertices", "arêtes" (edges) et "faces". Il a en plus du mode Object et Edit d'autres modes spécifiques.

- Une armature est constituée de "bones" et a trois modes, Object, Edit (on crée ainsi le squelette) et Pose (on ne peut plus l'éditer mais on peut le plier comme on veut).

Le mode commun pour tous "au repos" est le "mode Object".