



Forum: Questions & Réponses

Topic: Supprimer les edges d'un skin

Subject: Re: Supprimer les edges d'un skin

Posté par: Patrickletare

Contribution le : 16/5/2019 19:27:08

"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."

Désolé, oui j'emploie le terme skin car j'ai cliqué sur le bouton du même nom pour créer du "volume" après avoir fait l'armature grâce à un seul point de départ.

"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."

Aaah je vais essayer de se pas ! Mille merci !

EDIT: Alors, en sélectionnant "plane" qui contient donc mon mesh, je ne peux bouger que l'équivalent de l'armature, pour choisir justement edge faces... tu parlais dans l'interface ou directement sur le modèle ?

REEDIT: C'est comme si mon maillage, mon mesh, n'avait aucun point saisissable, se que j'arrive à très bien faire sur un cube où autre objet déjà en volume :(désolé si je ne comprend pas je sais que c'est pourtant les rudiments...

"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".

Mais alors, un vertice c'est quoi ? l'ensemble des edges et faces ?

Merci encore, et je vais continuer les formations à droite et à gauche !