



Forum: Questions & Réponses

Topic: Comment interdire à un objet de traverser les faces d'un autre lors d'un anim ?

Subject: Comment interdire à un objet de traverser les faces d'un autre lors d'un anim ?

Posté par: pepe

Contribution le : 25/3/2009 14:55:08

Amis du clan, bonjour !

Un perso sans vêtements est en objet. On lui rajoute chaussures, pantalon, et tee-shirt en tant qu'autres objets.

Une fois l'armature posée, lorsqu'on anime le perso via les bones, par moment la peau traverse les habits, et est pas très élégant lors du rendu

...

Voilà quelques idées, mais qui ont leurs inconvénients. On pourrait :

- éviter de rajouter les habits par dessus, et les faire directement sur le perso, mais si on veut lui changer ses habits en 2, 3 clics, est pas pratique...
- utiliser la fonction clothes mais pour faire des rendus pour une vidéo, on dirait que ça allonge énormément le rendu...
- Amaigrir le perso et rembourrer les habits (ok pour l'hiver, mais pour l'été sera bientôt là)
- Modifier les vertices des habits au cas par cas lors des poses (mais je sais pas si les shapes key vont apprécier...)

Avez-vous d'autres idées pour empêcher que la peau apparaisse par dessus les habits lors de l'animation via les bones ?

Merci beaucoup !!!!