



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Entraînement personnage cartoon

Subject: Re: Entraînement personnage cartoon

Posté par: busanga

Contribution le : 7/8/2018 11:02:38

Merci moonboots,

Effectivement pour la texture y a du boulot, là le mesh n'est même pas déplié encore. J'espère bien progresser nettement sur les textures avec ce WIP, pour le moment j'ai jamais rien fait de très poussé. Je m'y mets quand j'en aurai fini avec le rig.

Les os immobiles dont je parle, ce sont des os qui ne font que suivre le mouvement d'un autre sans avoir de mouvement propre, comme les côtes qui suivent le mouvement de la colonne. Je les mets uniquement pour occuper la place au moment du parentage en Automatic Weight et éviter que l'os du bras ne vienne déplacer le bide par exemple. C'est pas forcément très académique comme méthode mais ça me convient assez bien et pour l'instant j'ai pas eu à retoucher aux Vertex Groups (j'aurai déjà assez à y faire au moment de rigger le visage). Faudrait que je fasse un peu le ménage dans mon armature, faudra attendre un peu pour des images.