

Forum: Questions & Réponses

Topic: Augmenté l'échelle d'un os sans augmenter celle de l'objet attaché

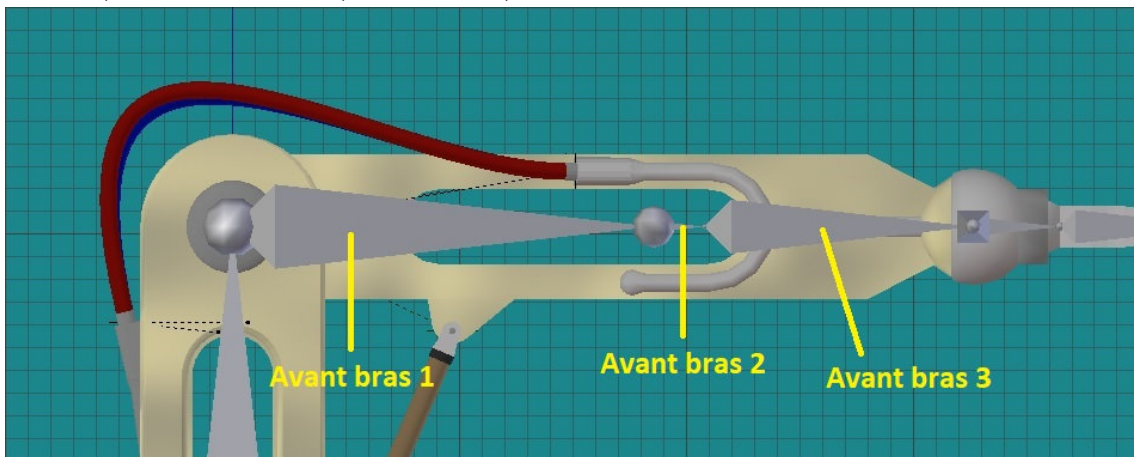
Subject: Re: Augmenté l'échelle d'un os sans augmenter celle de l'objet attaché

Posté par: Horemheb

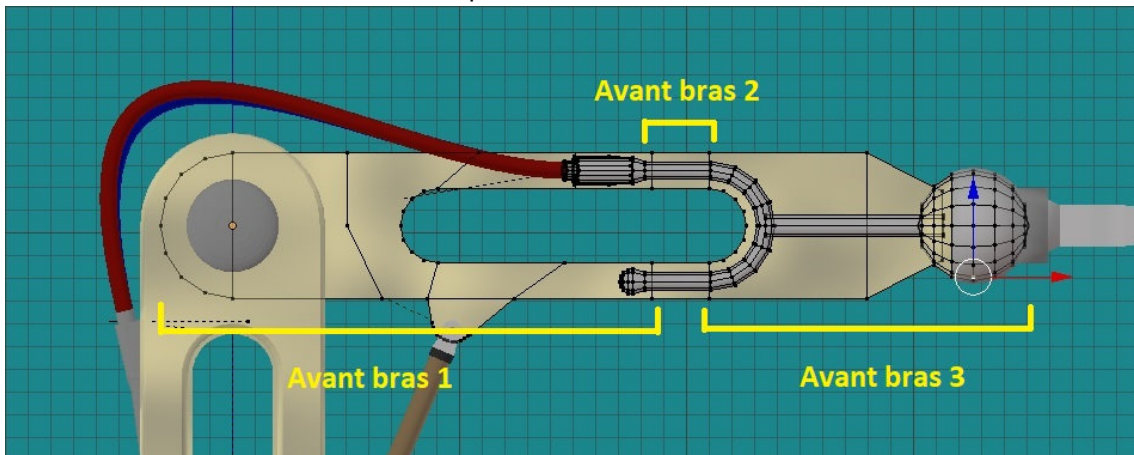
Contribution le : 29/3/2019 9:13:36

MoonBoots je me suis penché sur les Weight Paint comme tu me le conseilles.

J'ai subdivisé l'os de l'avant bras en 3

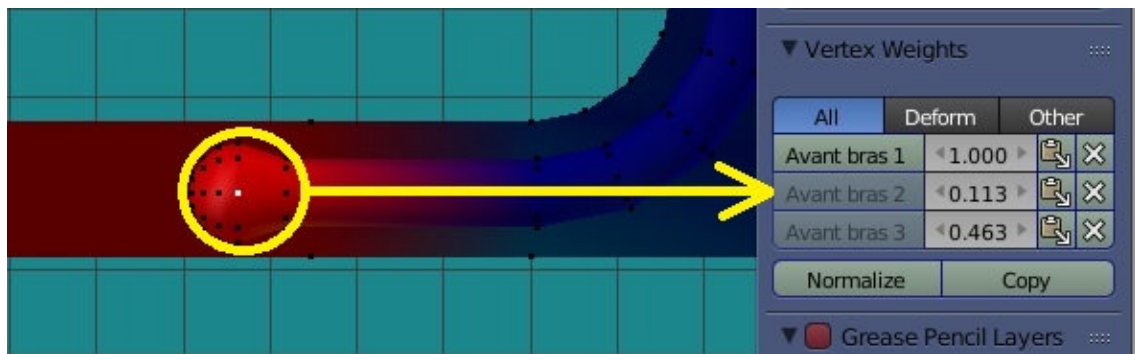


J'ai ensuite défini 3 Vertex Groups



J'ai associé l'avant bras à l'ossature par un Ctrl-P With Automatic Weight

J'ai enfin accédé au Weight Paint



Comme on peut le voir, chaque point est associé à différents os avec un poids variable.

Comment faire pour avoir un poids de 1 sur un os et supprimer les autres de la liste, sans le faire un par un ?

Ou encore comment associer, non pas l'objet (ici l'avant bras), mais un Vertex Group à un os ?

Merci