



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: moonboots

Contribution le : 29/3/2019 9:37:22

un autre truc bien à savoir, que tu sais peut-être déjà, quand on fait le rigging d'un objet non-organique, donc comme par exemple un robot, le mieux au moment de parenter n'est pas de choisir l'option With Automatic Weights mais With Empty Groups. Cela va créer des vertex groups pour ton objet, qui porteront le nom des bones de ton armature, mais cela ne va assigner aucun vertex à aucun de ces groupes, c'est toi qui va les assigner manuellement, par exemple si tu veux que certains vertices soient assignés au bone qui s'appelle bone1, tu sélectionnes ces vertices, tu vas dans Properties > Data > Vertex Groups, tu sélectionnes le groupe qui s'appelle bone1, qui a été créé automatiquement quand tu as fait parent With Empty Groups, puis tu fais Assign. De cette manière tu as assigné les vertices au groupe (et donc au bone) comme tu l'entendais, et il n'y a pas d'assignation à 50% si tu n'en veux pas, alors qu'avec With Automatic Weights tu as un dégradé de l'assignation selon que Blender juge que tels vertices font partie à 50% de tel groupe...