



Forum: Questions & Réponses

Topic: Weight paint inégal même après que les objets aient été liés (ctrl+j)

Subject: Weight paint inégal même après que les objets aient été liés (ctrl+j)

Posté par: Okinage

Contribution le : 5/8/2019 11:37:39

Bonjour,

Pour la création d'un perso j'ai modifié une veste en cuir déjà existante en y rajoutant quelque chose au niveau des bras, j'ai ensuite fait ctrl+j pour faire de la veste et de mon ajout un seul objet.

En Edit Mode cela apparaît donc comme un seul Mesh, pourtant quand je rig la veste (en automatic weight, j'ai fait réagir très différemment du reste au niveau du Weight Paint, comme si les meshes étaient traités différemment par le rig malgré le fait qu'ils ne fassent qu'un en edit mode.

Je me retrouve alors avec les parties que j'ai ajouté qui ne suivent pas correctement le mouvement des bras alors que tout le reste est parfait, et même en modifiant le weight paint manuellement ça reste très imparfait...

Comment faire pour que le rig traite mon objet comme un seul mesh, et donc que mon ajout suive le bras de manière logique ?

Merci d'avance !