



Forum: Questions & Réponses

Topic: Faire en sorte que les vertices d'un seul ou deux meshes différents restent accrochés en mouvement

Subject: Faire en sorte que les vertices d'un seul ou deux meshes différents restent accrochés en mouvement

Posté par: Okinage

Contribution le : 6/8/2019 14:00:26

Bonjour,

En ce moment je rig des personnages pour leur intégrer des mouvements de motion capture, le rig doit donc être très précis et bien fait, mais j'ai encore des difficultés sur certains points :

1) Pour un gant que j'ai riggé, il ne fait qu'un seul mesh mais 2 matériaux, et quand je bouge les doigts l'un des matériaux a tendance à ne pas suivre l'autre, ce qui crée des trous dans le gant, même après correction au weight paint c'est imparfait.

Comment faire en sorte que les vertices de la partie haute du gant soient collés à ceux de la partie plus basse, et donc les suivent parfaitement ? (sachant qu'il ne s'agit déjà que d'un seul objet)

2) Pour un problème d'importation et de texture j'ai du séparer la tête et le corps d'un personnage. Ils doivent impérativement rester deux objets distincts. Cependant lors du mouvement cette séparation crée des trous dans le cou, puisque forcément ils ne sont plus attachés. Comment faire en sorte que l'extrémité de la tête et celle du cou soient attachées (pas de trou même en mouvement) tout en préservant deux objets distincts ?

J'espère que mes questions ne sont pas trop complexes, si vous avez besoin des blends pour y voir plus clair n'hésitez pas à me demander, merci d'avance !