



Forum: Questions & Réponses

Topic: Je n'arrive pas à skinner mon pied... (débutant)

Subject: Je n'arrive pas à skinner mon pied... (débutant)

Posté par: Aelendys

Contribution le : 3/9/2019 4:43:53

Bonjour,

Nouveau sur blender (depuis 1 mois ou 2 maintenant), je suis en train de m'essayer au rigging sur un personnage cartoon... Après pas mal de galères, je suis enfin parvenu à créer mon armature avec une petite IK au niveau des pieds. Je m'attèle maintenant à la dernière phase du rigging : le skinning. Ça ne m'avait pas l'air très compliqué quand j'ai regardé les tutos... Mais finalement, c'est un véritable calvaire pour moi... Vraiment...

Je suis parti de ça :

<https://gyazo.com/94acef0973c8b9795ae4e9831262d91f>

Et j'arrive à ça (après plusieurs heures à patauger) :

<https://gyazo.com/c7aacf668a8aead8be2de0e53d05c89b>

C'est mieux mais c'est pas encore ça, loin de là. Ça "casse" complètement au niveau de la jointure tibia-pied et il y a encore des déformations assez visibles tout autour de la chaussure. Je ne comprends pas pourquoi je galère autant...

Bon, à vrai dire, pour le problème de la cassure, j'ai peut-être compris : La chaussure et la jambe sont 2 meshes séparés. Or, il me semble (et j'aurais besoin de votre avis) que le skinning se fait toujours sur un seul mesh, non ? Cela réglerait déjà ce problème, non ? Ou ça n'a rien à voir ? Pour info, j'ai sélectionné tous les meshes (2 jambes, 2 pieds/chaussures, 2 bras, 1 corps et 1 revêtement) puis l'armature, Ctrl+P et "Set Parent To Armature Deform With Automatic Weights". Cela a créé une zone d'influence, pour le tibia (LowLegDef) toute rouge sur cet os et brusquement noire pour la chaussure. Pas bon du tout...

Ensuite, plus globalement, bah je suis complètement largué... Je me perds à switcher entre les modes, les meshes et les bones, je me mélange les pinceaux entre les zones d'influences de tel ou tel bone, j'ai tendance à vouloir sélectionner un bone puis switcher entre plusieurs meshes pour voir les zones d'influence alors que c'est pas possible et que le système a plutôt l'air prévu pour l'inverse (sélectionner un mesh et switcher entre les bones en faisant Ctrl+clic), les chiffres affichés pour chaque zones d'influence en mode edit me semblent un peu bancales, je passe 3 heures à examiner mes meshes à la recherche du petit groupe de vertex qui n'aurait pas été coloré comme il faut, je bataille avec le radius parce que j'aimerais le mettre assez gros pour colorier certains meshes d'un coup mais qu'apparemment, ça ne marche pas : obligé de réduire le radius à chaque fois...

Bref, soit le skinning n'est pas très optimisé sur blender, soit je m'y prends très mal, soit un peu les deux... En tout cas, je m'arrache les cheveux...

Un peu d'aide serait la bienvenue...