



Forum: Questions & Réponses

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

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

Posté par: Aelendys

Contribution le : 3/9/2019 14:47:31

@Moonboots : Merci de ta réponse...

Les Assign et Remove en mode Edit, j'ai essayé mais je n'ai pas bien compris comment fonctionnait la sélection précisément. Du coup, je me suis contenté de faire "touche A" pour tout sélectionner puis "Select" et "Assign" ou "Remove", tout en switchant avec le mode Weight Paint pour bien voir ce que ça faisait (l'objet passait bien en rouge ou bleu selon que je cliquais sur "Assign" ou "Remove"...). Mais cela ne m'a pas avancé plus que ça...

L'avantage que j'ai trouvé à cette méthode, cependant, c'est que ça permet de peindre mes objets beaucoup plus rapidement (quand je ne me perds pas dans les menus, lol...) qu'en weight paint (dans ce mode, je suis obligé de tourner autour de l'objet, contraint d'avoir un radius assez faible et sans être certain d'avoir bien peint ma zone d'influence...)

Et oui, quand je parlais de meshes, je voulais dire "objets". Enfin, je crois... Pour être clair : Quand je sélectionne un bras ou une jambe, par exemple, et que je le/la déplace en appuyant sur "G", celui-ci/celle-ci se détache du corps et est le/la seul(e) à bouger. Étonnant que cela ne change rien. Bon, c'est juste mon intuition de débutant qui parle mais quand je vois cette cassure, cette coupure dont je parlais plus haut (passage soudain entre une zone toute rouge et une zone toute noire alors que les 2 objets sont côte à côte et dans le même prolongement), j'avais vraiment l'impression que c'était dû au fait que les 2 objets soient séparés. Impression trompeuse donc... Ou alors, on s'est mal compris...

J'envoie le blend pour que tout soit plus clair. Je précise que je n'ai pas re-sauvegardé le fichier après avoir travaillé le skinning, vu qu'à chaque fois, ça n'allait pas... La version que j'envoie est une sauvegarde juste après avoir terminé le rig et parenté celui-ci avec le mesh (de la façon que j'ai expliquée dans mon premier post). Mais ce sera peut-être plus clair pour vous comme ça...

Ah oui, et j'ai aussi décoché la case "Deform" pour 3 os du pied qui n'étaient pas des os de déformation mais des os de mécanique pour IK (j'ai remarqué qu'ils s'étaient colorés en violet/pourpre en mode weight paint). Il me semble que tout cela est normal...

Dernière précision : je ne me suis pas trop préoccupé du skinning des autres objets mais à part pour le bras gauche, me semble-t-il (va savoir pourquoi ! ...), c'est à peu près le même bordel...

Voilà voilà...

<http://pasteall.org/blend/index.php?id=52272>