



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 15:04:42

@debutant : C'est marrant, j'ai justement suivi ce tutoriel (en même temps, les tutos en fr sur blender ne sont pas si nombreux que ça

) pour la partie "revêtement" de mon modèle (la peau de banane, en fait

) Mais oui, comme l'a dit Moonboots, ce tutoriel m'a perturbé plus qu'autre chose (d'ailleurs, j'ai fini par laisser tomber). Je pensais que le modifier "Mesh deform" servait à la déformation des tissus ou pour les expressions du visage. Or, je vois que la personne du tuto s'en sert pour rigger un pied avec un résultat identique à ce que ferait un rig classique avec des bones (qu'il a rajoutés aussi) et un weight paint bien calibré (qu'il n'a pas appliqué puisque si je me souviens bien, il n'avait pas parenté le mesh à l'armature mais à la cage de déformation...)

Sur le coup, je n'avais pas compris l'utilité de cette méthode pour rigger un pied (ou une jambe ou n'importe quel autre membre...) et donc si elle était appropriée pour ce que je voulais faire... Mais avec le recul, je me rends compte que je comprends l'utilité de sa méthode pour rigger un membre : c'est justement pour éviter de passer par le weight paint. Ce n'est peut-être pas si mal, finalement

...