



Forum: Questions & Réponses

Topic: Mesh qui se déforme avec le mouvement de l'armature

Subject: Re: Mesh qui se déforme avec le mouvement de l'armature

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 7/4/2020 14:08:55

Salut, Homarus.

D'abord, je te conseille de voir des tutos sur le Weight paint et les Vertex groups.

Car c'est là que tout se passe pour l'animation des parties d'objet par une armature.

Sinon, en résumé, si tu te mets en "weight paint" tu pourras voir quelles parties sont entraînées par le bone.

Si tu ouvres la fenêtre des vertex groups de ta poupée, tu sélectionnes chaque groupe qui a été créé par l'armaturage avec le nom du bone correspondant. Et là dans le viewport, tu dois voir la couleur des faces. Rouge : complètement dépendant. Bleu, complètement indépendant. Et puis toute la gamme des couleurs pour des pourcentages intermédiaires.

Donc si tu sélectionnes le groupe de la tête, tout ce qui doit être entraîné doit être rouge (avec des couleurs progressives quand on s'approche des autres bones).

Mais ce n'est pas tout ! Il se peut que certaines parties de ta tête subissent l'influence d'un autre bone. Et pour savoir ça, il faut sélectionner tous les groupes un par un et contrôler. Si ça arrive, deux méthodes. Soit tu peins avec une brosse soustractive pour réduire la couleur au bleu.

Soit tu sélectionnes tous les vertices concernés (attention pas plus) et tu fais remove au bas de la fenêtre des vertex groups.

J'ajoute que l'influence marquée là correspond 1 à rouge, 0 à bleu.

Voilà plutôt indigeste tout ça, mais ça devrait t'aider dans l'immédiat.