



Forum: Questions & Réponses

Topic: Rigging occasionne des bugs avec automatic weight

Subject: Rigging occasionne des bugs avec automatic weight

Posté par: Patrickletare

Contribution le : 25/3/2021 11:06:19

Bonjour,

Continuant mon petit bout de chemin, je viens de modéliser mon premier character.

J'avais pas mal de questionnement pour rigger ses habits, puis j'ai pensais utiliser l'armature sur le corps puis les habits, qu'en pensez-vous ?

Malheureusement avant d'en arriver là j'ai rencontré des soucis, je suis donc revenus au base, j'ai retiré le mirror, et je ne tente plus que de rigger le corps.

Souci, le automatic weight fait n'importe quoi, il attribut peux de "force" et de manière très diffuse...

Qui plus est, lorsque je reprends moi même la weight map j'ai beau le faire au mieux, en bougeant le bras, par exemple, les jambe me font pleins de bugs bizarre...

Il y a pas mal de topic en anglais là dessus mais j'aurais voulu voir avec vous la source du problème pour l'éviter à l'avenir et tenter de corriger au mieux sans trop faire de patch et de modifier supplémentaire...

Le maillage me semble pas trop sale, éventuellement recalculer les normals ? Mais il y a beaucoup d'options et je ne vois pas trop laquelle conviendrait...

Enfin passons aux images:

Le modèle

<https://nsa40.casimages.com/img/2021/03/25/210325120547715744.png>

La vue en tranche

<https://nsa40.casimages.com/img/2021/03/25/210325120547564407.png>

Weight de l'avant dernier bones

<https://nsa40.casimages.com/img/2021/03/25/210325120547967494.png>

Weight du dernier bones

<https://nsa40.casimages.com/img/2021/03/25/210325120548235684.png>

Tout semble bon et pourtant lorsque j'articule le bras :

<https://nsa40.casimages.com/img/2021/03/25/210325120548508761.png>

Je ne comprends vraiment pas ./ Je vous remercie d''avance les amis