



Forum: Questions & Réponses

Topic: Mauvais parentage en automatic weights

Subject: Mauvais parentage en automatic weights

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 28/12/2021 10:51:57

Bonjour.

J'ai fait pas mal de tels parentages dans ma vie de blenderien.

Aujourd'hui, je suis confronté à un problème que je n'avais jamais rencontré.

Avant le parentage, tout est bien à l'échelle 1.

L'attribution des poids est trop vague et étendue et toutes les influences se mêlent. Le bout du doigt influence la base de la main, et c'est pour tous les bones ainsi.

L'attribution des poids est complètement fantaisiste (admirer sur l'image jointe, j'ai surligné en rouge le bone responsable de ces poids).

Bien sûr, je peux corriger ça en weight paint, mais c'est assez compliqué en précision, ça ne me va pas.

Imaginant (à tort) que ce pourrait être une question de taille, je tout rescalé à 10 puis ai fait un apply scale, mais le résultat est exactement le même.

<https://pasteall.org/pic/e9c5c25f1f394019a56c87f9248b434a>

De plus, je voudrais retrouver des beaux rouges comme j'ai toujours eu dans le passé et non pas ces bleus et verts pâles.

Alors question 1 : Y a-t-il une raison que j'aurais négligée pour que ça se passe ainsi ?

Question 2 : Y a-t-il un moyen de régler la taille d'influence au parentage ?

Merci de vos réponses.