



Forum: Questions & Réponses

Topic: RIG FAILED.

Subject: Re: RIG FAILED.

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 21/5/2020 0:17:53

Salut, Cien25 !

Bien, bien, bien, ton cosmonaute !

Mais il est dix fois (au moins) trop maillé...

Alors remarque : toutes tes faces sont inversées. Donc SHIFT N

Ensuite, honte sur toi, tu n'as pas fait le sacro saint "Apply scale" CTRL A, tu as des scales loufoques.

Ensuite, tu as fait un merge by distance, c'est bien, mais c'est pas assez. La valeur par défaut est 0.0001. Si tu la mets à 0.001, il supprime 20000 vertices . Si tu la mets à 0.05, il en supprime encore 400000. Si tu augmentes encore, ça ne va plus. Donc 0.05 est une bonne valeur.

Donc, fais tout ça (sauf le apply scale), supprime le modificateur Armature, déparente le cosmo de l'armature, maintenant le apply scale et recommence le parentage avec automatic weights. C'est ce que j'ai fait et tout marche bien.

Mais à l'avenir, simplifie, simplifie, tu n'as pas vraiment pas besoin de tant de vertices.

Ça alourdit. Sur ma bécane, l'armaturage a duré au moins 15 secondes. Ça devrait se faire en moins d'une seconde.

Et puis quand tu vas l'animer, tu vas avoir des temps de rendu dingues, surtout si tu utilises Cycles.

Bonne continuation.