



Forum: Questions & Réponses

Topic: Rigging occasionne des bugs avec automatic weight

Subject: Re: Rigging occasionne des bugs avec automatic weight

Posté par: meltingman

Contribution le : 26/3/2021 2:49:22

Salut Patrickletare,

alors le Weight à besoin d'avoir des os bien placés et surtout si tu lance un automatique weight, il faudra que ton mesh soit "rempli" de tes Bones.

Ici on dirait que les Bones ne sont placés que sur le haut du corps?.

dans tous les cas il est bizarre de profil avec son Bug "mal placé"

.

sinon pour vérifier et corriger il faut que tu :

Sélectionne l'armature, Shift Select le mesh, passe en mode Weight paint puis tu pourra choisir les Bones et vérifier/repeindre les weight par un SHIFT clic sur les chaque Bone.

sinon pourquoi tu ne passe pas par une armature toute faite comprise dans Blender (Addon Rigify).

++