

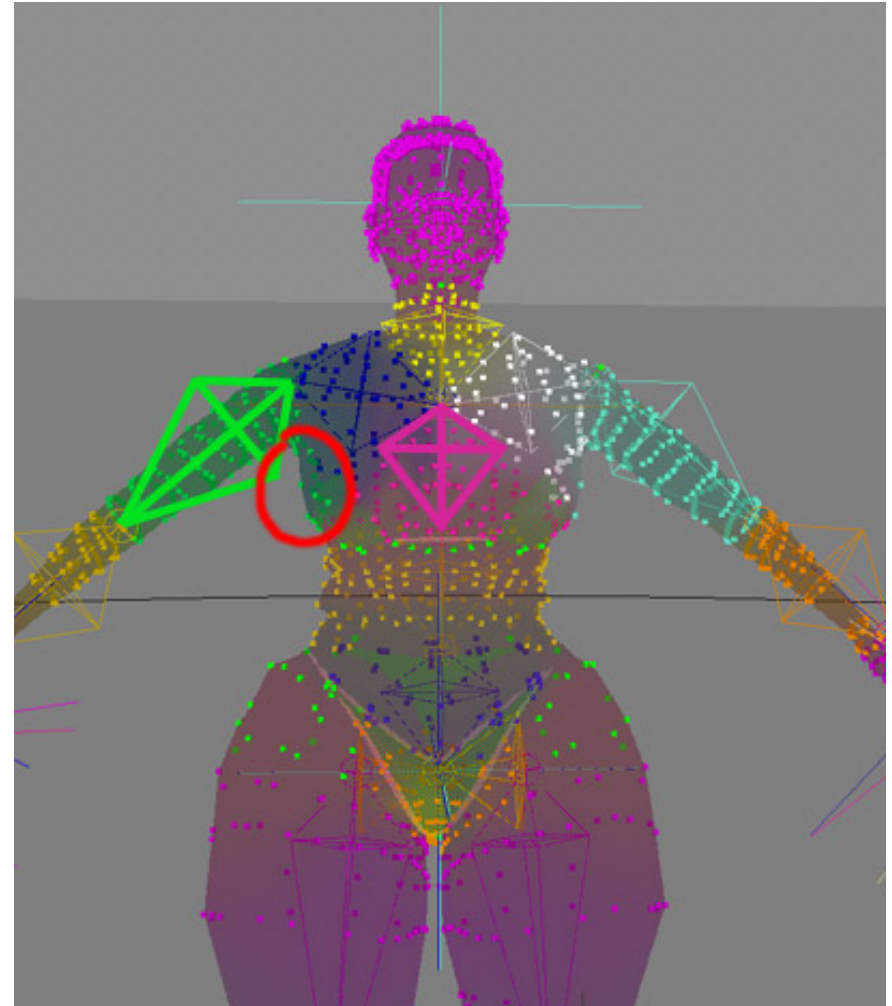


:: Técnica de Ajuste de Pesos para Personajes.

Modificar pesos en objetos requiere una visión artística, puesto que no es perfecta. Por lo tanto, es importante que el valor de peso (Weight) aplicado por defecto al "envelope" se acerque lo más posible al resultado final.

El problema:

Muchos vértices del área del pecho se asignan también al "humerus" (el hueso superior del brazo). Este es un problema común.



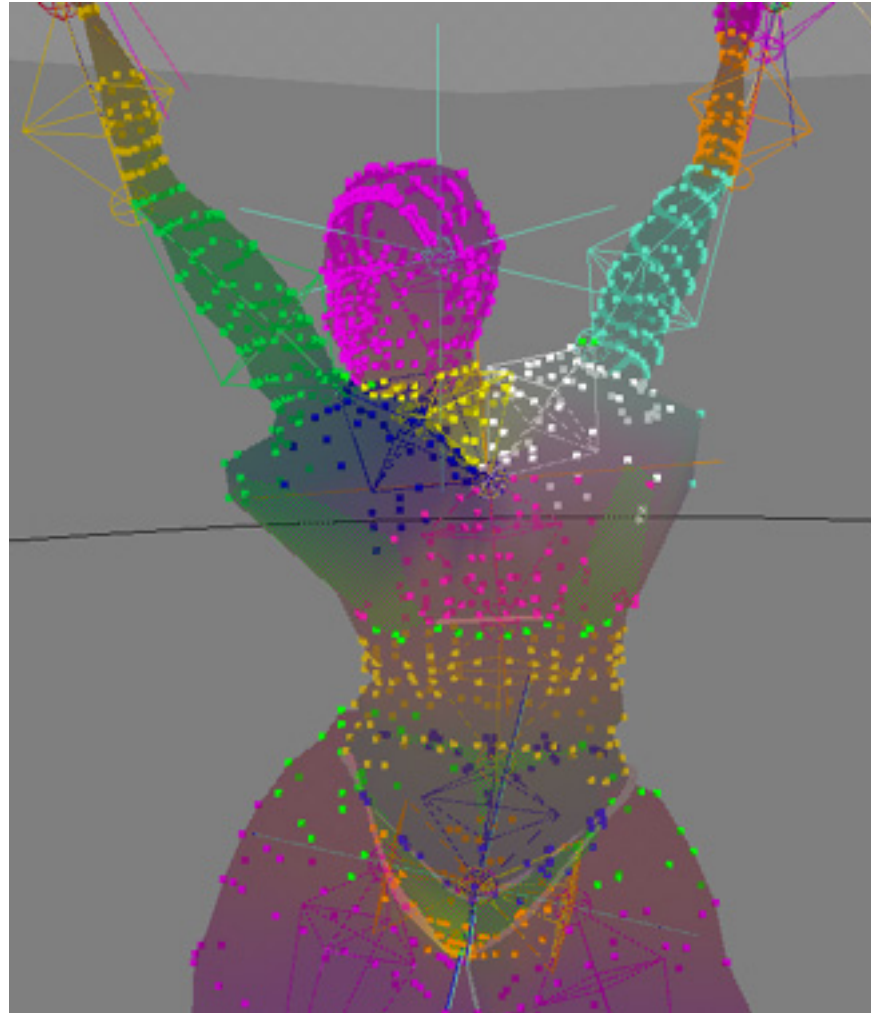


El resultado:

Cuando los brazos estén alzados el mal seguimiento de los vértices asignados.

En este punto, seguro que quieres modificar los pesos en esta área para corregir este efecto.

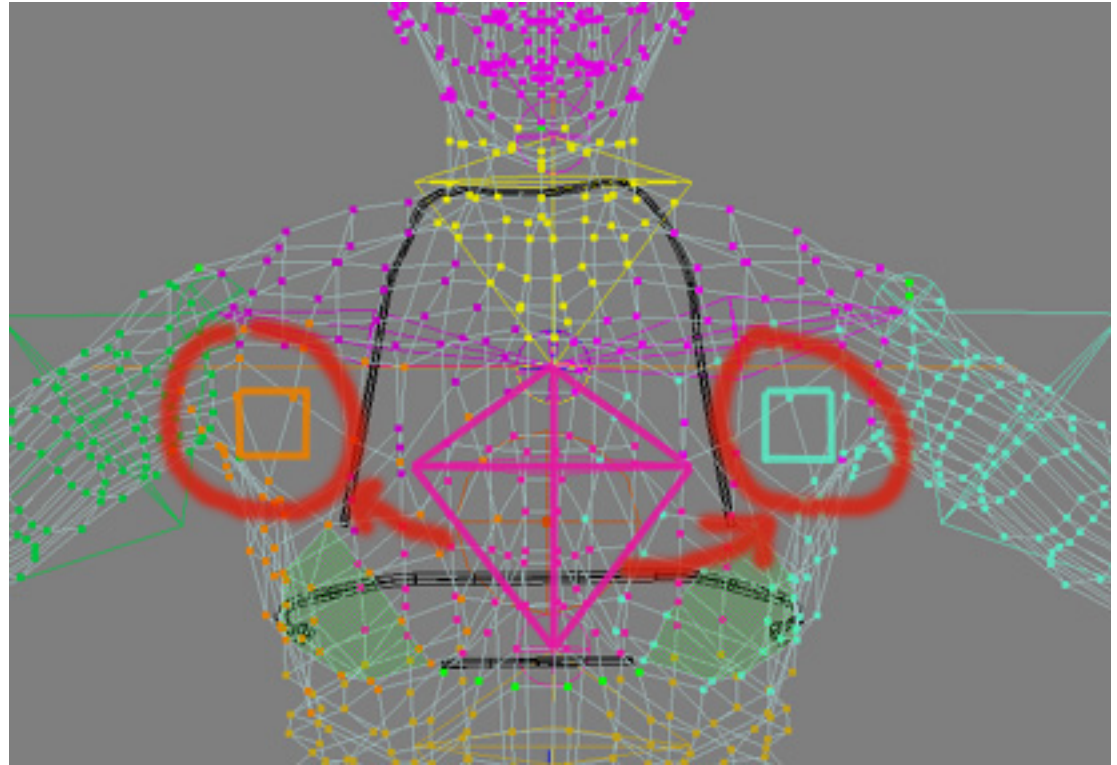
Puede conducirte a malos resultados, especialmente si el área afectada es muy grande y la simetría de las dos caras debe ser perfecta.





Solución:

Sitúa los objetos implícitos, dos cubos, en cada lado del área que se vera afectado y haz que sean "hijos" de el hueso más cercano de la espina dorsal. Cuando llesves a cabo el "envelope", los objetos implícitos serán tratados automáticamente como deformadores (Deformers). Haz de nuevo el "envelope".





Resultados:

Ahora puedes afinar los pesos o cargas si lo deseas.

