

[[pantin:procedure|{:home.png?direct&80}]] ===== Types de chaînes Simple ===== {{ :pantin:rigify_type.png?direct&200}} Le système d'autorig `Rigify` offre différents types de modules, pour chacun des différents membres. Ces modules sont appelés "Rigify Types" dans Rigify. On y accède en Mode Pose, en sélectionnant un os, dans les propriétés de Bone, panneau //Rigify Type//. Le //Rig Type// pantin.simple est le plus polyvalent. On s'en servira pour les accessoires, les ajouts, et en général tout ce qui n'est pas prévu par le reste (tête, torse, membres). Cet article décrit les différents types de chaînes qu'offre ce //Rig Type//, qu'on peut choisir dans le menu déroulant Chain Type, ci-contre. \\ <WRAP box right rightalign 200px>

{{pantin:simple_types_metarig.png?direct&200}} {{pantin:simple_types_rig.png?direct&200}} \\ Plusieurs types de chaînes sur un même metarig, et le rig généré correspondant. </WRAP> ===== Normal ===== Ce type de chaîne est le choix par défaut. Il s'agit d'une simple chaîne FK avec contrôleurs, un par os. Utile pour les chapeaux, cannes, et tout ce qu'on souhaite déplacer et tourner depuis un point donné. ===== IK ===== Ce type crée un contrôleur au bout de la chaîne, qui se déformera en comme une IK. Peut être utile pour des queues, colliers, jupes, constitués de plusieurs os. ===== Curve ===== Ce type est elle aussi applicable aux chaînes de plusieurs os. À la différence de l'IK, chacun des os peut être déplacé, et pas seulement le dernier. On peut ainsi animer la chaîne comme les poignées d'une courbe. Est actuellement utilisée sur les sourcils, dont on peut faire bouger chaque partie indépendamment. ===== Dynamic ===== Ce type de chaîne crée automatiquement une fausse dynamique utilisant le parentage en mode "Slow Parent", qui donne l'impression que l'objet a un retard (overlap). Attention, les chaînes en mode Dynamic ne peuvent actuellement avoir qu'un seul os dans la chaîne. ===== Def ===== Ce type-là ne crée aucun contrôleur. Il sert pour les objets qui sont directement parentés à autre chose, mais qu'on ne veut pas animer à la main. Il permet aussi une option très intéressante : lorsque des contraintes sont appliquées à un os //Def// dans le Metarig, elles seront recopiées dans le Rig généré. Cela permet d'élaborer des mécanismes complexes, comme par exemple les jupes qui se déforment en suivant les jambes. \\ <WRAP center centralalign round box 30%> ===== Sommaire ===== ----- [[pantin:procedure|Introduction]] [[pantin:procedure_fabrication|La fabrication du pantin]] [[pantin:procedure_rig|Le rig du pantin]] [[pantin:faq|La F.A.Q du Pantin]] </WRAP>

From:

<https://les-fees-speciales.coop/wiki/> - **Les Fées Spéciales**

Permanent link:

https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantin:faq_simple_types

Last update: **2017/12/13 15:40**

