

va **lier les plaques aux bones** : - Sélectionner le rig en "Pose Mode". - Cliquer sur "Parent Planes to Bones". \ \ <wrap lo> Dans la fenêtre Tool Shelf à gauche de l'écran </wrap> \ \ \ \ \ \ \ \ - **À ce stade, on peut déjà voir si le rig fonctionne ou pas**. Le tester en "Pose Mode". \ \ Pour revenir à la pose initiale : - Sélectionner le rig. - Faire "ALT+G" pour revenir à la location. - Et "ALT+R" pour la rotation. \ \ \ \ \ \ - **Si tout marche, et qu'il n'y a pas d'erreur,** on peut continuer sereinement. =) \ \ \ \ \ \ \ \ <WRAP right round box 20%> { { :placement_bones.gif?direct&160 | } } </WRAP> - Très souvent, il va falloir changer l'ordre des plaques <wrap lo>(par exemple si la main doit être derrière la manche)</wrap> - En "Pose Mode" sélectionner le rig. - Ouvrir la **région Propriétés** "N" si elle n'est pas déjà ouverte. - Dans **Members** tout en bas, cliquer sur **Construct member and bone structure** - **Sélectionner** la plaque qu'on souhaite mettre devant ou derrière une autre plaque. - Faire **monter/descendre** avec les petites **flèches sur le côté**. - Une fois qu'on a terminé, **refaire** Construct member and bone structure. \ \ \ \ \ \ \ \ <WRAP right round box 20%> { { :bones_index.gif?150 | } } </WRAP> - Et si l'on souhaite déplacer une plaque/bones dans un autre groupe ? - <wrap lo> Dans la fenêtre propriétés "N" </wrap> en bas, cliquer sur **Construct member and bone structure**. { { ::bones_index_a.jpg?linkonly|(<=>)} } - Puis sélectionner **Déformation**. <wrap lo>(Des bones vont apparaître, qui sont nécessaires pour la suite)</wrap> { { ::bones_index_b.jpg?linkonly|(<=>)} } - Passer en "Pose Mode", puis dans l'onglet { { :onglet_bones.png?nolink&40 | } } propriété du bones. { { ::bones_index_c.jpg?linkonly|(<=>)} } - **Sélectionner** le bones de la plaque qui doit changer de groupe. { { ::bones_index_d.jpg?linkonly|(<=>)} } - Dans **l'onglet du bones**, changer la valeur de **member_index** par le member qui vous intéresse. { { ::bones_index_e.jpg?linkonly|(<=>)} } - <wrap em> Important </wrap>, **le bones index** ne doit pas avoir la même valeur qu'un des membres. { { ::bones_index_f.jpg?linkonly|(<=>)} } \ \ \ \ \ \ \ \ - Une fois que vous avez bien testé le rig **Appeler Léo ou Mathieu pour vérifier**. **_** \ \ \ \ \ \ \ \ <WRAP right round box 20%> { { :wgt.png?direct&50 | } } </WRAP> - Maintenant nous allons **supprimer les widgets**. Pour éviter de les faire un par un : - **Écrire** dans l'Outliner "WGT". - Toujours dans l'Outliner, appuyer sur "A" pour **tout sélectionner**. - Et **désélectionner** <wrap lo>"Ctrl"+"Shift"+"Clic gauche"</wrap> **Scene**. - Puis **supprimer** "Clic droit" ->"Delete" les **widgets**. - Enfin, enlever "wgt" dans l'outliner, pour revenir comme avant. \ \ \ \ \ \ \ \ - **Cacher** (avec l'oeil) la plaque **Joints_fusionnés**. \ \ \ \ \ \ \ \ <WRAP right round box 20%> { { :couleur_controleur.png?direct&100 | } } </WRAP> - Courage, encore quelques étapes. ;-) \ Celle-ci consiste à **changer la couleur des contrôleurs**. - En "Pose Mode", sélectionner la "Main_L". - Puis choisir dans les propriétés de l'armature "L" et choisir **thème 01 rouge**. - Faire la même chose avec la "Main_R". - Et sélectionner "R" et choisir **thème 04 bleu**. \ \ \ \ \ \ \ \ <WRAP right round box 20%> { { :controleur_xray.png?direct&100 | } } </WRAP> - **Rendre** les contrôleurs plus **apparent** : - Sélectionner le rig. - Aller dans l'onglet "Object". - Cocher **X-Ray**. \ \ \ \ \ \ \ \ - Dans la même démarche, <wrap em> vérifier le groupe dans l'Outliner. </wrap> - Dans l'Outliner, remplacer **All Scenes** par **Groups**. - **Vérifier** si le groupe est bien nommé et qu'il n'y a pas de "001". - Et **vérifier** aussi si dans le groupe, **il y a bien les plaques et le rig**. - Enfin, si un autre groupe est en trop, "Clic Droit" → **Unlink group**. \ \ \ \ \ \ \ \ - **Cacher les contrôleurs** qui ne nous servent pas <wrap lo>(ex: Pied, orteil, chapeau, paupière, machoire...)</wrap>. - Sélectionner le ou les contrôleurs en question. - Puis appuyer sur "H". - <wrap lo> Ne pas hésiter à faire de même si c'est un bones comme le chapeau, la paupière, et la machoire. </wrap> \ \ \ \ \ \ \ \ - Dans la fenêtre Tool shelf, l'onglet LFS, **cocher** "Add UUIDS". \ \ \ \ \ \ \ \ - La fin est proche, on génère les textures dans le dossier actor. \ \ - Pour ce faire, **sélectionner** le rig, en "Object Mode" - Aller dans **File** → **External Data** → **Copy All images to blend directory**. \ \ \ \ \ \ \ \ - **Créer** l'ombre du pantin : - Cliquer sur le contrôleur de la **racine** en "Pose Mode". - Dans l'onglet LFS, cliquer sur "Pantin Add Shadow". \ \ \ \ \ \ \ \ - Une fois qu'on a **bien vérifié**, **_sauvegarder_**, et <wrap em> faire valider une dernière fois. </wrap> \ \ \ \ \ \ \ \ <WRAP center round download 60%> Si la pantin est validé enregistrer une version REF comme ceci : ⇒ **LIB_Chars_Pantin_<nom_pantin>_actor_REF**. </WRAP> \ \ Félicitations, on a

maintenant un super pantin qui va pouvoir danser la samba => {{: dance.gif?nolink&110|}} \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ ----

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

Permanent link:
https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantin:procedure_rig_expert?rev=1512731096

Last update: **2017/12/08 11:04**

