

[[pantin:procedure|{ { :home.png?direct&80| } }]]] ===== Rig Difficile ===== Le placement des bones ===== { { :blender-3d-cursor.png?direct&80| } } * **Avant de placer l'armature**, remettre le **cursor 3D** au centre de la scène. <wrap lo>(Shift+C)</wrap> * Maintenant il faut prendre le temps de **bien choisir** entre ces deux armatures : <wrap lo>(si vous avez des doutes, demandez conseil)</wrap> * **Pantin (meta-rig)** : Si un seul des bras du pantin a été dessiné, il sera automatiquement dupliqué de l'autre côté. * **Pantin Two Limbs (meta-rig)** : Si le pantin a deux, trois, ou dix bras dessinés. =) { { :armature.jpeg?direct&150| } } * En "Object Mode" aller dans : **Add -> Armature -> Pantin** <wrap em>ou</wrap> **Pantin Two Limbs**. * **Ne pas oublier** de travailler en vue de **FACE** et **ORTHOGRAPHIQUE**. * Se mettre de <wrap em>Face</wrap> : " Numpad 1 " * Se mettre en vue <wrap em>Orthographique</wrap> : " Numpad 5 " * Centrer la vue : " Numpad ." \ { { :xray.png?direct&150| } } * Il va falloir **placer** chaque bone au centre de leurs joints. \ \ Mais les bones sont gris, et pas facile d'être précis. Pour y voir plus clair : * **Sélectionner** le rig. * À droite de l'écran, cocher **X-Ray** et **Wire**. * Ne pas hésiter à revenir de temps en temps en **textured**, pour voir si les bones sont bien placés. { { vimeo>175665536?medium } } <wrap lo>Dans la vidéo, ne pas prendre en compte la suppression des bones (il ne faut supprimer le cou, la mâchoire...)</wrap> * Comme dans la vidéo en "Edit Mode", **sélectionner les bones** et **les placer chirurgicalement au centre des joints** <wrap lo>(Maintenir "SHIFT" pour plus de précision)</wrap>. **Important** : * **Le talon et la pointe du pied** doivent **toujours être au sol**, sur la ligne rouge. * <wrap em>Toujours placer les bones droite et gauche dans le sens du pantin. S'il est de face ou de dos, la droite et la gauche seront inversées.</wrap> <WRAP center round info 80%> À chaque fois qu'un **bone est sélectionné**, en bas à gauche de l'écran **s'affiche son nom**. C'est très utile pour savoir où les placer par rapport aux plaques du pantin. </WRAP> \ { { :supression_bones.gif?direct&150| } } * Si le personnage n'a pas d'**abdomen**, de **thorax** ou de **buste** * Aller en "Edit Mode". * **Sélectionner** le bones à supprimer. * Faire "X" et le **supprimer**. * **Sélectionner** le bone du dessus. * Aller dans l'onglet bones. { { :onglet_bones.png?nolink&40| } } * Et cocher "Connected". * Si le bones du haut s'est connecté à celui du bas, c'est bon. { { :parenter_bones.png?150| } } * **Utiliser un bone accessoire** : [[pantin:procedure_ajouter_accessoire|Comment ajouter un bones accessoire ?]] * De base, l'accessoire est parenté au bones de la main. * Pour le déparenter, aller dans l'onglet bones { { :onglet_bones.png?nolink&40| } }. * **Cliquer** sur la croix <wrap lo>(voir image)</wrap>. * Choisir le bones qu'on veut lier. * Bien le <wrap em>renommer avec le nom exact de la plaque</wrap>(journal, ombrelle, thorax arrière, cheveux...). { { :thorax_arriere.jpg?direct&100| } } * Si vous avez un **Thorax_arriere/Cou_arriere/Accessoire...** : * Passer en "Pose Mode". * **Sélectionner** l'accessoire. * Dans le menu "Rigify Type" changer le **Right** en **Center**. * Si l'accessoire doit bouger indépendamment, **cocher IK**. * Si le pantin est amené à se déplacer, faire un **stretch**. * Sélectionner en "Mode Pose" le bones d'une des 2 jambes_haut. * Dans propriété du bones, cocher "Do Stretch". * Faire la même chose avec l'autre jambe. { { :generate.png?direct&60| } } * **<wrap em>Une fois que tout a été bien placé</wrap>** : * **Sélectionner** en "Edit Mode" **tous les bones**, avec "A". * Puis faire "CTRL N" → dans la colonne Positive : "Global + Y Axis". <WRAP center round download 60%> On **sauvegarde** et on **enregistre une V03**. \ \ Courage, encore une dernière partie, et si toutes les étapes ont été respectées, il ne devrait pas y avoir de problème dans la suite. ;-)</WRAP> \ ---- ===== La finalisation ===== { { :generate.png?direct&200| } } * **Quand on a bien fait toutes les étapes de la première partie** : * En "Pose Mode", aller dans l'**onglet Armature**. * Cliquer sur "Generate" et on croise les doigts pour qu'il n'y ait pas de message d'erreur ;-). * Tout s'est bien passé ? Pas de message d'erreur ? Parfait, on peut continuer. * Dans l'outliner, cacher le Meta-Rig, qui nous a bien servi. * Dans l'Outliner, nommer le **rig** par le nom du pantin. * L'ouvrir pour voir si il y a **rig** et non rig.001. \ \ Si c'est le cas, **supprimer** ".001". \ { { :parentplanes.png?direct&200| } } * On va maintenant **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 déplacer le personnage : * "G" : déplacement * "R" :

rotation <WRAP center round info 50%> Pour revenir à la pose initiale : * Sélectionner le rig en "Pose Mode". * Faire "ALT+G" pour remettre la position à zéro. * Et "ALT+R" pour la rotation. </WRAP> \\ * Si tout marche, et qu'il n'y a pas d'erreur,** le faire vérifier**. \\ { { :placement_bones.gif?direct&160} } * 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". { { :bones_index.gif?150} } * Et si l'on souhaite déplacer une plaque/bone 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|(<) } } { { :controleur_xray.png?direct&200} } * **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, mâchoire...)</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 bone comme le chapeau, la paupière, et la mâchoire.</wrap> * **Créer** l'ombre du pantin : * Dans la fenêtre Propriétés, sélectionner **Déformation**. * Cliquer sur les 2 bones des pieds en "Pose Mode". * Dans l'onglet LFS, cliquer sur "Pantin Add Shadow". * Désélectionner **Déformation**. * 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**. * Une fois qu'on a **bien vérifié**, **_sauvegarder_**, et <wrap em>faire valider une dernière fois.</wrap> <WRAP center round download 60%> Si le pantin est validé, enregistrer une version REF comme ceci : ⇒ **LIB_Chars_Pantin_<nom_pantin>_actor_REF**. </WRAP> Félicitations, on a maintenant un super pantin ! \\ <WRAP center centralign round box 30%> ===== Sommaire =====
[[pantin:procedure|Introduction]] [[pantin:procedure_fabrication|La fabrication du pantin]]
[[pantin:procedure_rig|Le rig du pantin]] [[pantin:procedure_animation|L'animation du pantin]]
[[pantin:faq|Le 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:procedure_rig_expert?rev=1512754516

Last update: **2017/12/08 17:35**

