

[[pantin:procedure|{ { :home.png?direct&80| } }]]] ===== Rig Facile ===== 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> * **Une fois que tout a été bien placé** : * **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**. { { :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 Proprieties, 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_<Film>_<nom_pantin>_actor_REF****. </WRAP> Félicitations, on a maintenant un super pantin ! \\ <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:procedure_rig_facileLast update: **2017/12/11 09:46**