

[[dilili:pantins\_procedure|{ :home.png?direct&80 }]] ===== Rig Facile ===== \\ \\ \\ \\ =====  
 Le placement des bones ===== \\ \\ <WRAP right round box 20%> { { :blender-3d-  
 cursor.png?direct&80 } } </WRAP> - **\*\*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 le pantin n'a qu'un seul bras qui doit être animé. \\ \\ - **\*\*Pantin Two Limbs (meta-rig)\*\*** : Si le pantin à deux, trois, ou 10 bras. =) \\ \\ \\ \\ \\ \\ <WRAP right round box 20%> { { :armature.jpeg?direct&200 } } </WRAP> - 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 ." \\ \\ \\ \\ \\ \\ <WRAP right round box 20%> { { :xray.png?direct&150 } } </WRAP> - Désormais, 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. \\ \\ \\ \\ <WRAP center round important 60%> <wrap em>Voici les bones qui ne doivent pas être supprimés :</wrap> \\ \* Paupières \* Chapeau \* Cou \* Machoire \* Bassin \* Main \\ \\ S'ils n'ont pas de plaque prévu, ce n'est pas grave. \\ Les placer tout de même de manière propre. </WRAP> \\ \\ \\ \\ \\ \\ <wrap lo>Dans la vidéo, ne pas prendre en compte la suppression des bones (il ne faut supprimer le cou, la machoire...)</wrap> { { vimeo>175665536?medium } } \\ \\ \\ \\ -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 sera inversé.</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> \\ \\ \\ \\ - **\*\*<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 ===== \\ \\ <WRAP right round box 20%> { { :generate.png?direct&80 } } </WRAP> - **\*\*Quand on a bien fait toutes les étapes de la 1ère 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. { { :alleluia.jpg?nolink&220 } } \\ \\ - 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 <del>rig.001</del>. \\ Si c'est le cas, **\*\*supprimer\*\*** ".001". \\ \\ \\ \\ \\ \\ <WRAP right round box 20%> { { :parentplanes.png?direct&80 } } </WRAP> - Désormais, on 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 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 revenir à la location. - Et "ALT+R" pour la rotation. </WRAP> \\ \\ - Si tout marche, et qu'il n'y a pas d'erreur, **\*\*le faire vérifier\*\*** par Léo ou Mathieu. =) \\ \\ \\ \\ \\ \\ <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. \\ \\ \\ \\ \\ \\ <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" la couleur rouge : **thème 01**. - Faire la même chose avec la "Main\_R". - Et sélectionner "R" la couleur bleu **thème 04**. \\ \\ \\ \\ \\ \\ <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> \\ \\ \\ \\ \\ \\ - **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 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\\_facile?rev=1512731096](https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantin:procedure_rig_facile?rev=1512731096)

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

