

[[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 <del>rig.001</del>. \ \ 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 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\\_facile?rev=1512753137](https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantin:procedure_rig_facile?rev=1512753137)

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

