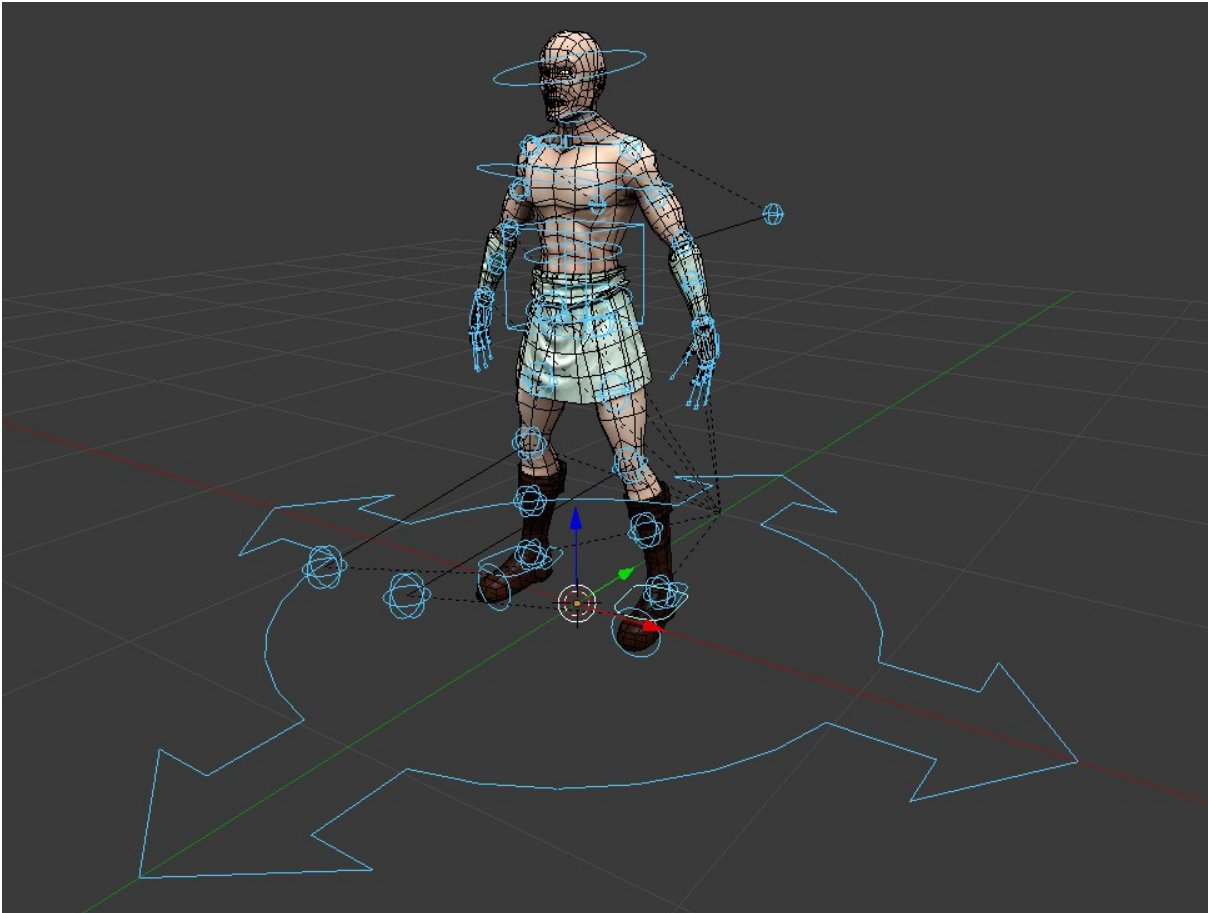


TP02 : Réalisation d'un rig et skin d'un personnage (Shaolin)

Enregistrer le fichier blend (tp02_rig_shaolin_model.blend) dans votre répertoire.



1- Ajouter un squelette avec l'addon rigify

2- Déplacez les bones d'articulations par rapport au personnages

3- Vérifier et modifier les axes des bones avec le Roll

4- Générer les boutons de rigify

Ne pas oublier de mettre le rig de construction sur un autre calque

5- Désactiver les FK des bras et des jambes

6- En pose mode mettre à 1 chaque paramètres FK/IK (Foot ik.L Foot ik.R et hand IK)

7- Skinner le personnage

8- Utilisez le Weight Paint pour skinner correctement la tête et le cou

9- Avec le Weight Paint faire de même avec la jupe

Vous pouvez utiliser les groupes associés aux bones pour skinner plus facilement la jupe

M'envoyer votre fichier à cette adresse damien.monteillard@ext.udamail.fr avec votre nom prénom pour l'objet du mail.