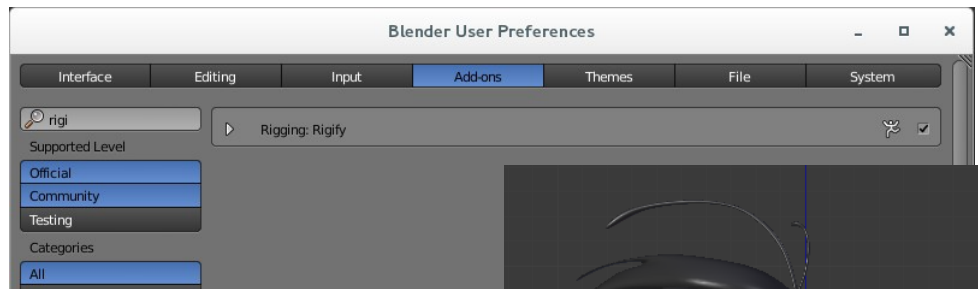


TP - Réalisation d'un rig et skin de gaston lagaffe

Créez un dossier **tp_rig_gaston** et nommez votre fichier **tp_rig_gaston.blend**

1- Ajouter un squelette avec rigify

Aller dans **File > User Preferences** et cherchez **rigify**
Activez Rigify

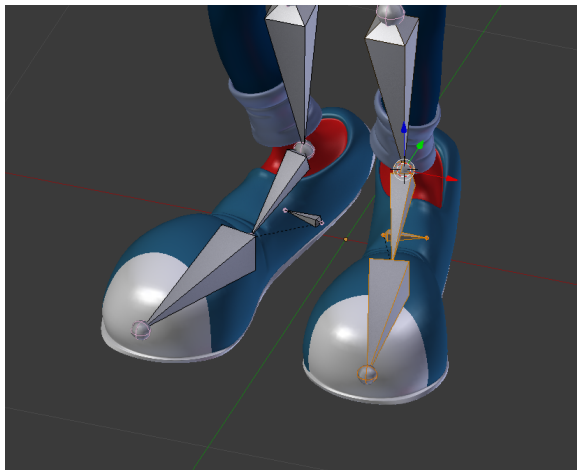


2- Ajoutez le squelette et changer son échelle

Ajoutez le squelette avec **Shift + a > Armature > Human (Meta Rig)**

Dans le zmenu armature activez **Xray** pour voir l'armature à travers le personnage.

Changez son échelle en mode objet pour qu'il soit à l'échelle du personnage.



3- Déplacez les bones d'articulations

En **Mode Edition** dans Options (Panneau T) activez **X-axis Mirror**
Adaptez les bones d'articulation par rapport au modèle.
On peut déplacer les extrémités des bones à l'aide des raccourcis **g** et **r**

Pour les pieds utilisez le snap pour placer le curseur sur la cheville puis tournez le pied par rapport au curseur pour qu'il suive l'orientation du maillage du pied.

Les os une fois adapté donneront le resultat ci contre >

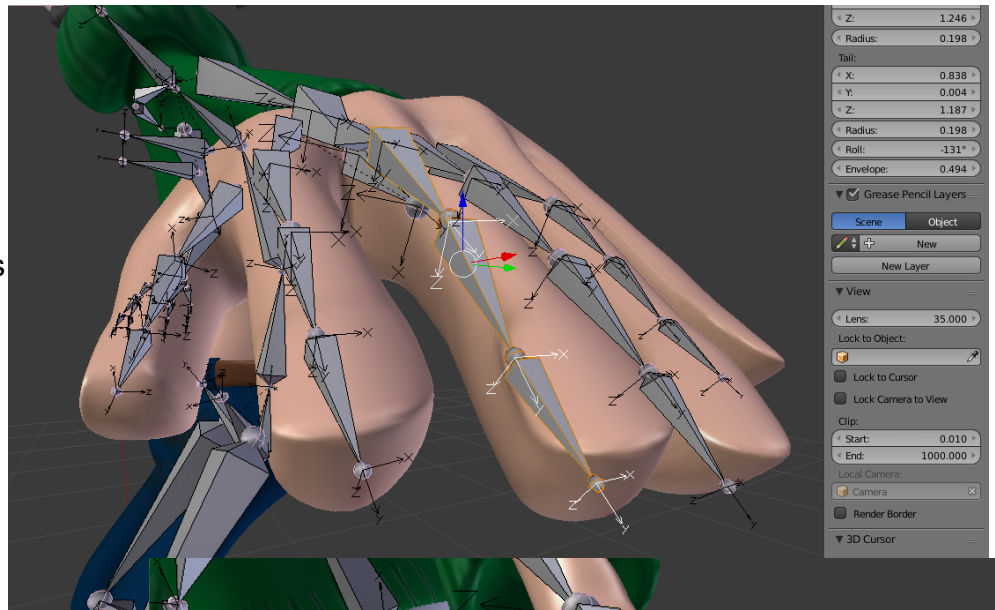


4- Modifier le Roll des bones

Dans le menu Armature Affichez les axes des bones (Axis)

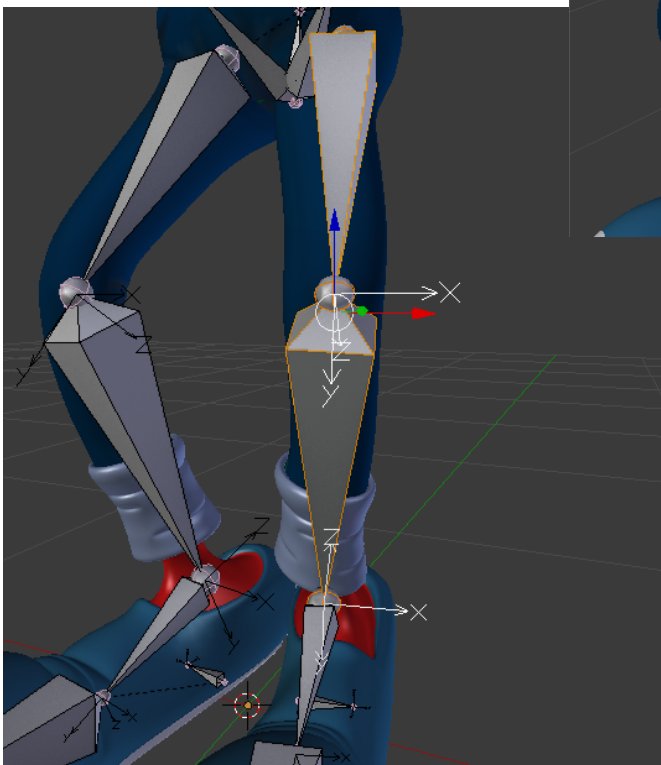
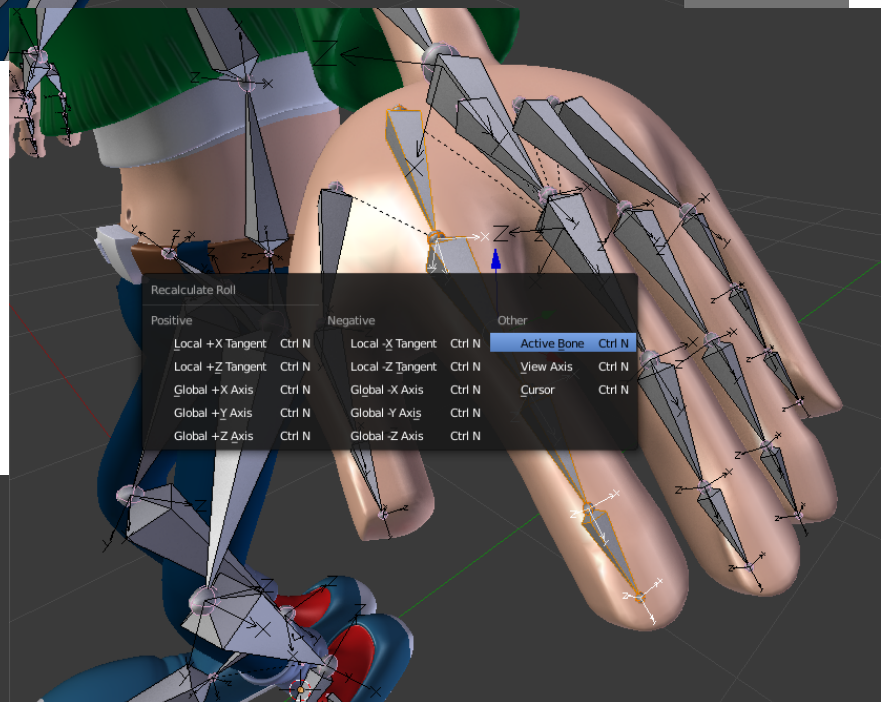
En mode édition modifiez les Roll **Ctrl + R** des doigts pour que l'axe x soit bien dans l'axe des doigts

Soit en sélectionnant tous les bone d'un doigt



Soit on peut aussi utiliser la technique :
Sélectionner les bones qui devront avoir la même orientation puis le dernier bone actif pour ensuite recalculer le Roll avec **Ctrl + n** > **Active Bone**

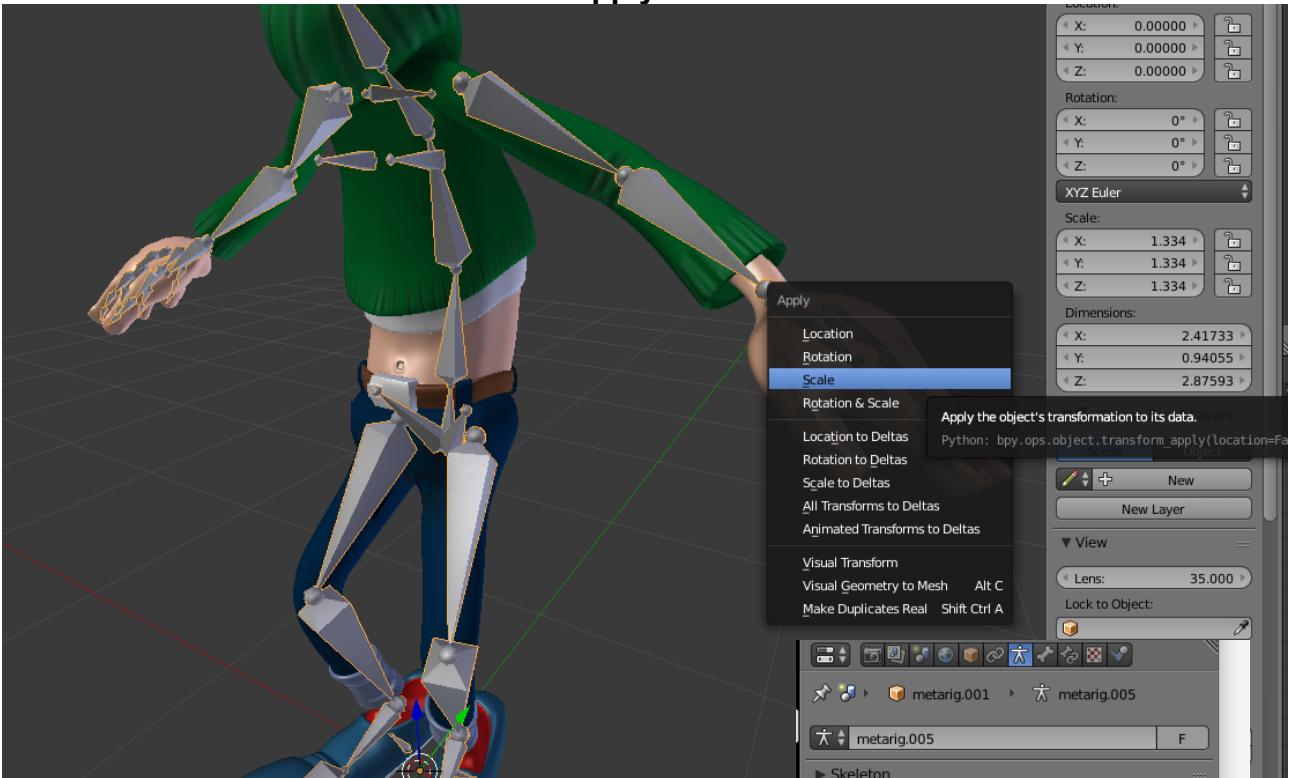
comme ci contre >



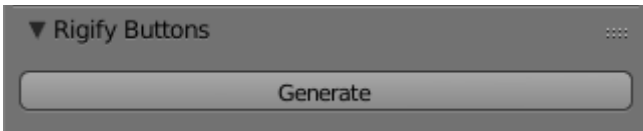
Faites de même pour les jambes

5- Appliquer le scale de l'armature et générer les boutons

L'échelle de l'armature doit être à impérativement à 1
Pour la réinitialiser à 1 on fait **Ctrl + a > Apply > Scale**

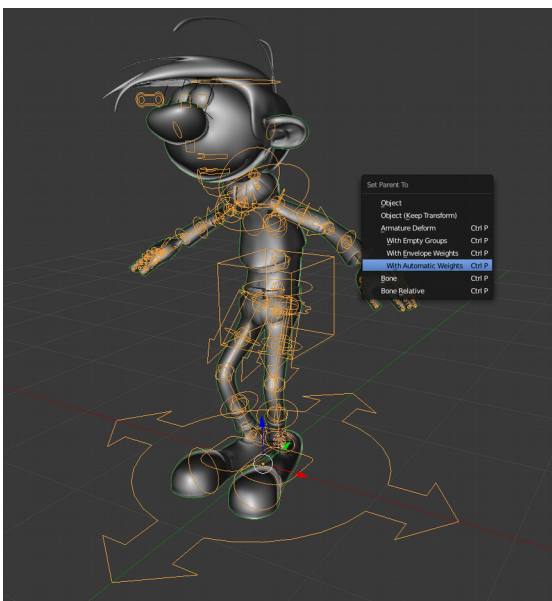


Cliquez sur **Switch to Legacy**
Puis générez les boutons



Un deuxième rig a été généré

Déplacer le rig original vers le calque 16

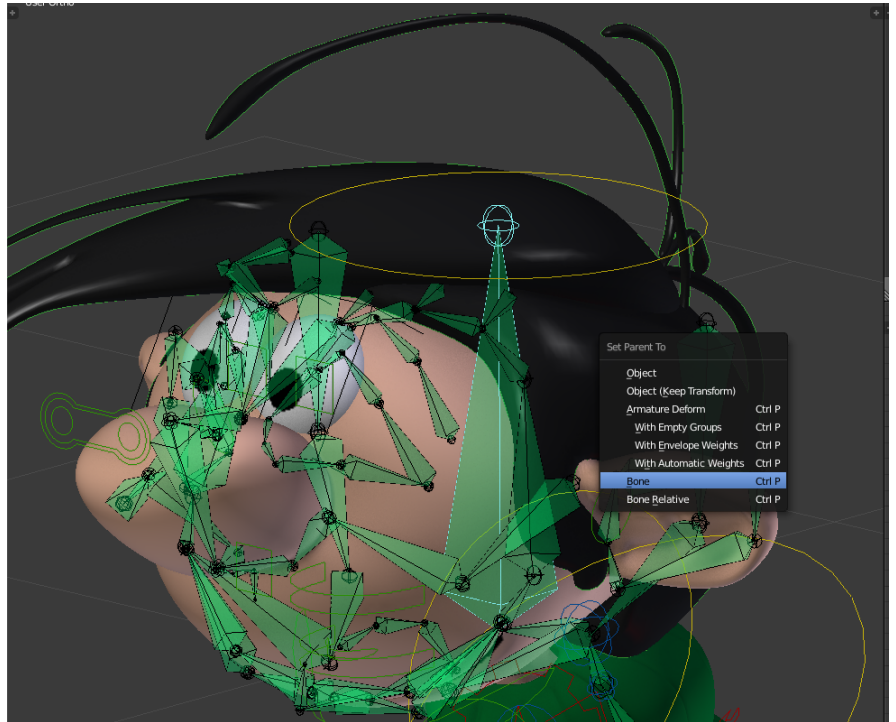


6- Skinner le personnage

Mettre l'armature en objet mode, pour ensuite procéder au skin du personnage.

Sélectionnez le maillage en premier puis avec shift sélectionnez l'armature pour parenter le maillage à l'armature avec **Ctrl + p With automatic Weight**.

Affichez le calque 30,
Sélectionnez les cheveux, les
yeux et les 2 lattices puis
parentez les Ctrl + p > bone au
bone de déformation de la tête
comme ci contre >



7- Désactiver les FK et les bones du visage

Dans le panneau n désactivez les FK des bras et des jambes ainsi que tous les bones de controles du visage

