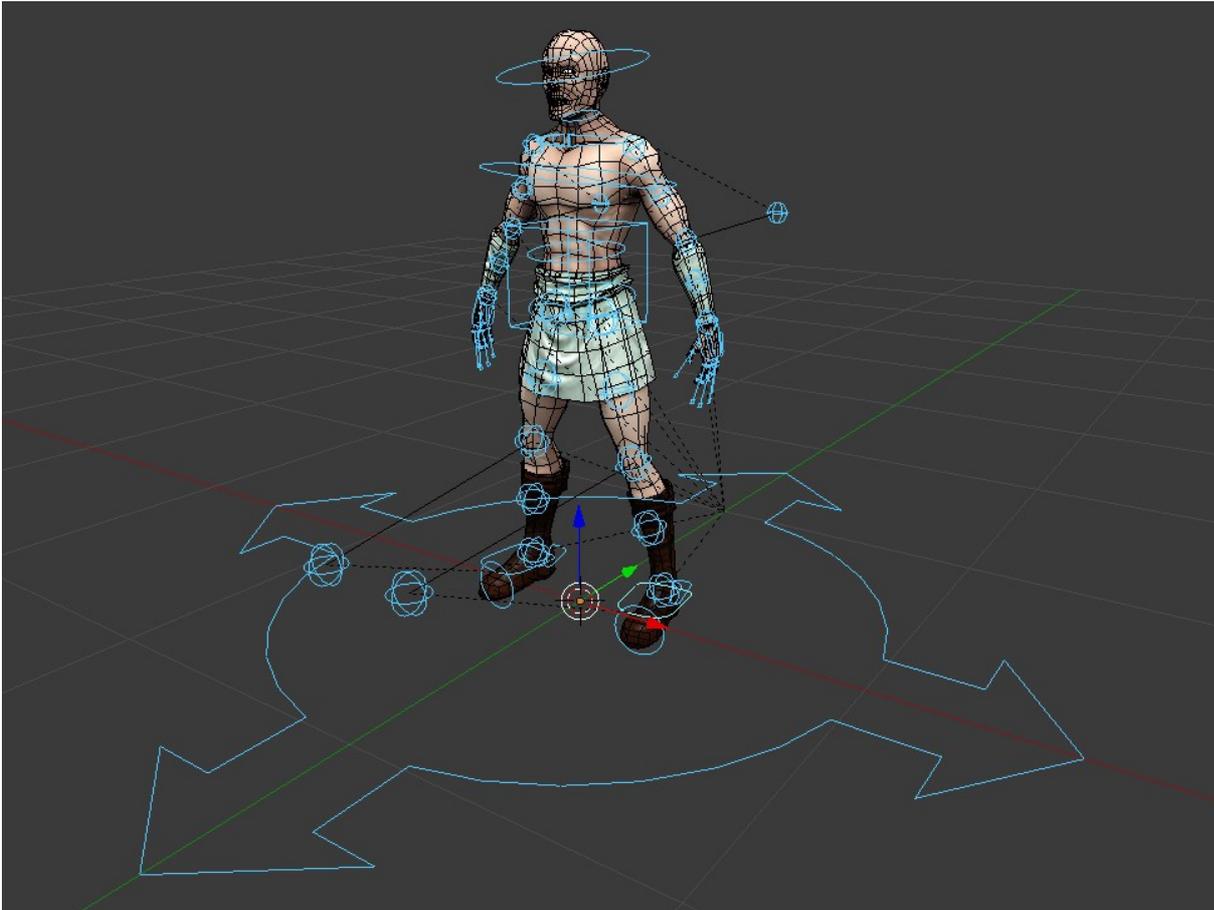


TP Réalisation d'un rig et skin d'un personnage (Shaolin)

Enregistrer le fichier blend **blender_tp_rig_shaolin.blend** dans votre répertoire.



- 1- Ajouter un squelette avec l'addon rigify
 - 2- Positionnez 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 ainsi que les controleurs du visage
 - 6- En pose mode vérifiez que l'on est bien en 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.