

25

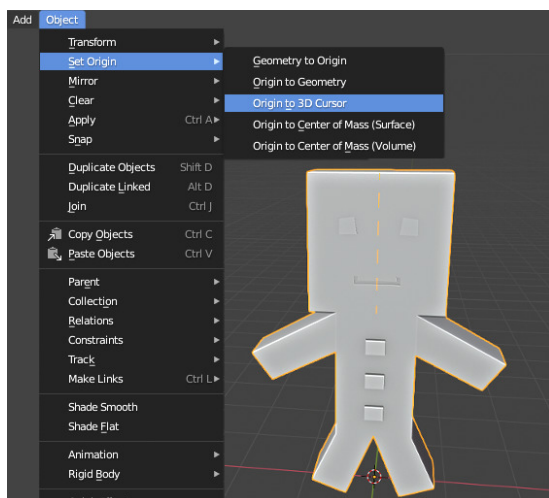
Rigging du personnage (création du squelette)

Dans ce chapitre, nous allons créer le squelette du personnage. Cette étape, communément appelée *rigging*, consiste à créer les os des différentes parties du corps et ainsi des articulations de façon à pouvoir animer le personnage en respectant des contraintes (certains os étant reliés à d'autres, le mouvement de l'un entraîne le mouvement de l'autre).

25.1. Préparation du personnage

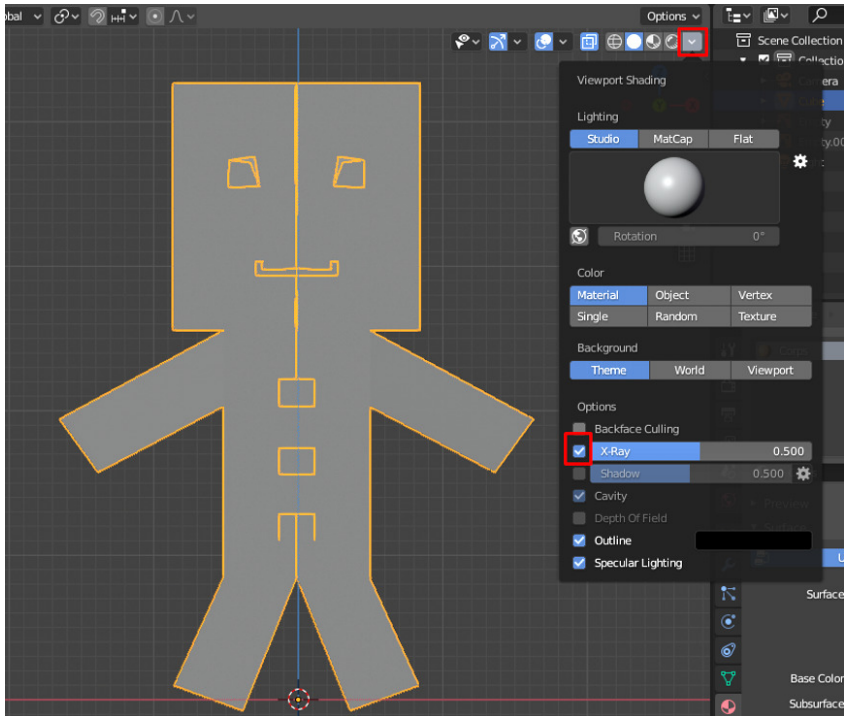
Avant toute chose, réglons notre personnage. Placez-le bien au centre de votre scène et bien au sol. Utilisez ensuite **Ctrl+A** puis **ALL TRANSFORMS** de façon à fixer l'échelle mais aussi la position et rotation d'origine. Placez l'origine du personnage à la position du curseur via le menu **OBJECT/SET ORIGIN**.

Figure 25.1 : Configuration du personnage



Pour la suite de ce chapitre, vous devez vous mettre en vue de face (il faudra parfois passer en vue de côté également) et passez en **mode Orthographique** afin de ne pas tenir compte de la perspective. Cette vue sera idéale pour la création du squelette. Les os seront à l'intérieur du personnage, par conséquent ils seront invisibles. Nous devons donc activer le rayon X pour voir à l'intérieur du corps du personnage. Pour cela, utilisez le menu déroulant au niveau des modes de rendu puis cochez l'option X-RAY.

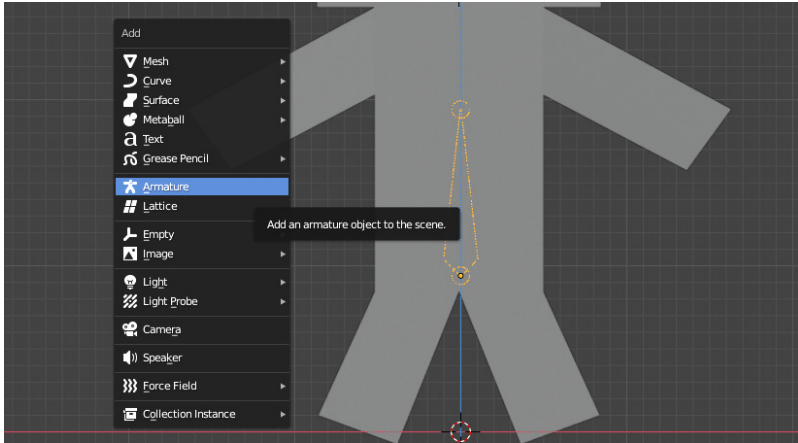
Figure 25.2 : Activation du rayon X



25.2. Création des os

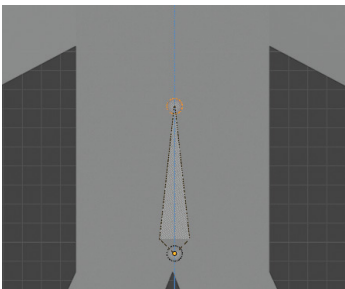
Nous pouvons commencer à créer le squelette. Cela s'appelle l'*armature*. En mode Objet, faites un Maj+A pour faire un ajout mais au lieu d'ajouter un objet, sélectionnez ARMATURE. Un premier os apparaît à l'écran.

Figure 25.3 : Création de l'armature



Un os fonctionne comme un objet, vous pouvez le sélectionner, le déplacer et même réaliser des extrusions. Pour modifier le squelette appuyez sur Tabulation pour passer en mode Édition puis sélectionnez la partie haute de l'os.

Figure 25.4 : Sélection d'une partie de l'os



Déplacez cette partie haute vers le bas pour réduire la taille de l'os puis utilisez la touche E pour faire une extrusion sur l'axe Z. L'objectif est d'avoir trois os pour l'ensemble du buste comme sur la [Figure 25.5](#).