



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: 3 arks : quelques news p54

Subject: Re: 3 arks : quelques news p51

Posté par: boby

Contribution le : 11/6/2011 11:52:06

Citation :

Justement, à propos de rig facial, ce serait pas mal de faire un petit topo là-dessus, genre comment ajouter des os et faire en sorte d'avoir accès à ces os dans notre rig :).

Rien de très compliqué en faite..

Avant de parenter l'armature au perso, tu ajoutes tes bones sur le visage (soit des bones de déformation soit des bones contrôle pour shapes key, soit les deux

) puis tu fait ton parentage.

Une fois que c'est fait (je prend le cas des driver shape key mais ça revient au même avec les autres solution), tu mets en place tes drivers comme d'habitude (vers une propriété du bone contrôleur) que tu ajoutes ensuite dans le script d'UI.

Plusieurs sections dans le script sont utiles au remaniement du rig :

- la section RigLayers (l.626) pour ajouter des calques (et renommés les calques actuels vraiment peu explicites)

Exemple pour ajouter un calque pour les contrôleur du visage:

Citation :

```
row = col.row()
row.prop(context.active_object.data, 'layers', index=15, toggle=True,
text='face')
```

- la section Rig UI Panels (l.440) qui permet de rajouter des propriétés dans le champ "rig main properties) en fonction de la sélection de certains bones.

Exemple pour ajouter la fonction "lèvres closes" à la bouche et "lock head" au contrôleur des yeux:

Citation :

```
jaw = ["jaw", "Lip_up", "Lip_down"]
```

```
if is_selected(jaw):
```

```
layout.prop(pose_bones[jaw[0]], 'mouth_sealed', text="Mouth Sealed", slider=True)
```

```
eye = ["CTRL_eyes", "CTRL_eye_R", "CTRL_eye_L"]
```

```
if is_selected(eye):
```

```
layout.prop(pose_bones[eye[0]], 'Head_lock', text="Head lock", slider=True)
```

Bien sûr les nom dépendent de ton rig et de tes drivers

Voilou, j'espère avoir été assez clair

boby