

Comment lier facilement un maillage à une armature ?

VVPix

Version 1.01

Table des matières

1 Scène initiale	1
2 Ajout de liens de parentée	2
3 Comment retrouver les liens de parentée ?	4

Introduction

Ce tutoriel a été réalisé sous Windows avec Blender 2.49b.

Il existe de nombreuses méthodes pour lier un maillage à un os d'une armature, voici la plus rapide (avec cette méthode, la solidarité entre le maillage et l'os est complète).

En pré-requis il faut savoir ajouter des maillages dans la scène et une armature qui contient plusieurs "os".

1 Scène initiale

Ci-dessous, figure 1, voici la scène dans son état initial (zoomer pour voir les détails).

Je voudrais lier le cube rouge à l'os "Bone.000" de l'objet "Armature" et le cône vert à l'os "Bone.001".

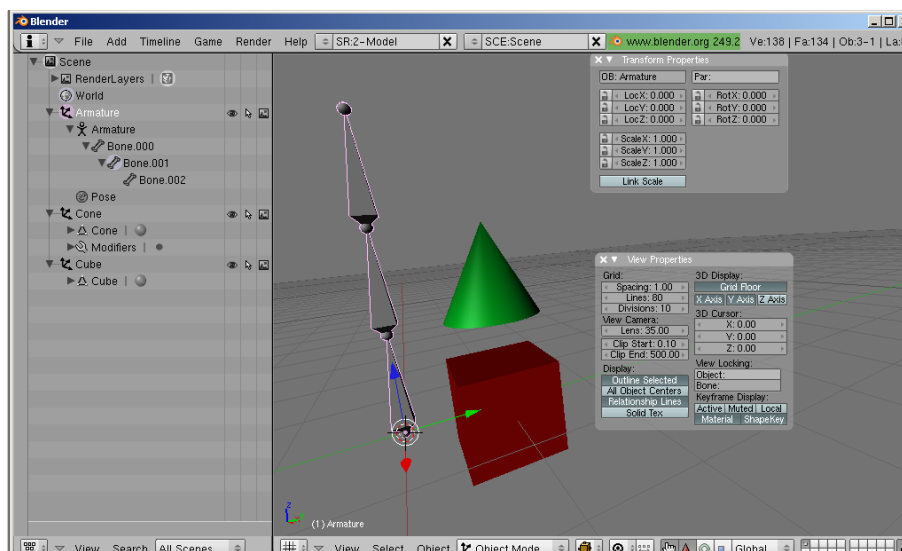


FIG. 1 – Scène initiale

2 Ajout de liens de parentée

Attention, avant de créer un lien de parentée, il faut impérativement que l'armature soit en mode "Pose" (voir figure 2).

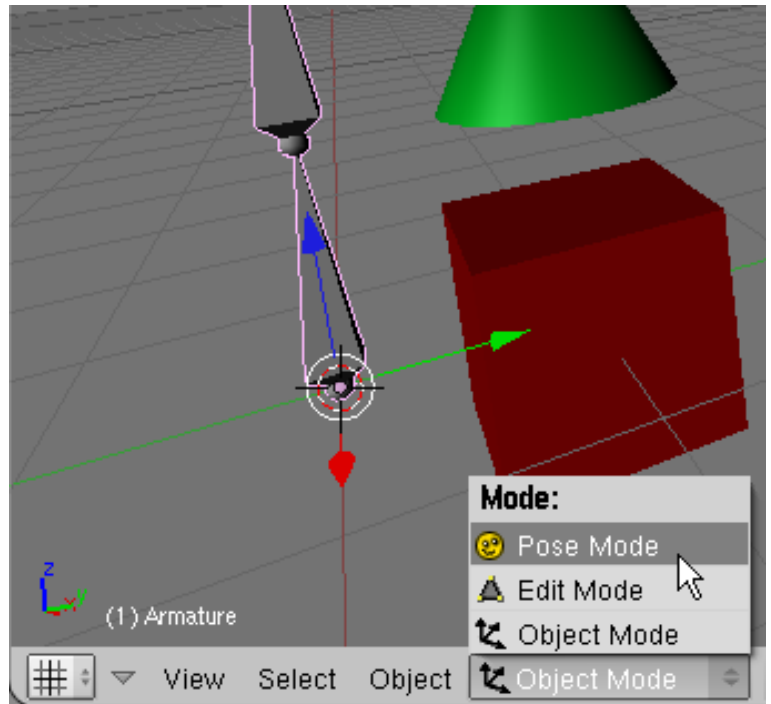


FIG. 2 – Passage de l'armature en mode "Pose"

Sélectionner le maillage (clic droit) et ensuite l'os auquel il sera attaché (SHIFT + clic droit).

Appuyer sur CTRL + P pour créer la parentée.

Choisir dans le menu contextuel "Make parent to bone".

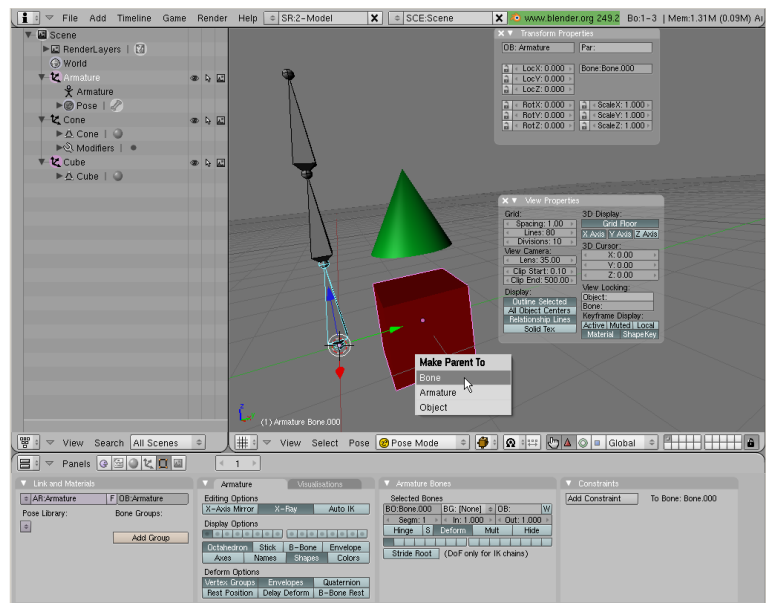


FIG. 3 – Création d'un lien de parentée

Au final on doit obtenir le résultat ci-contre.

On remarque dans l'arborescence de gauche que le cube est devenu enfant de l'objet "Armature".

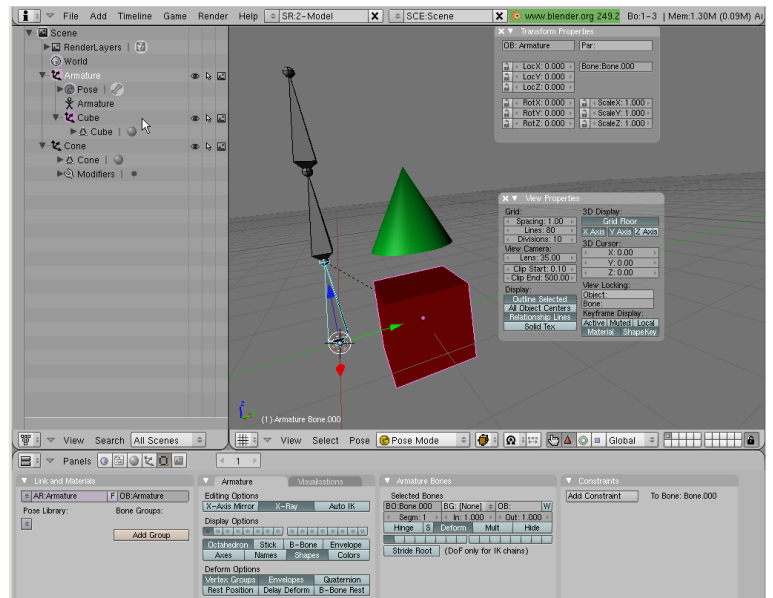


FIG. 4 – Lien créé

Je recommence l'opération précédente entre le cone vert et l'os 001.

Maintenant les déplacements de l'armature en mode "pose" déplacent aussi les maillages associés.

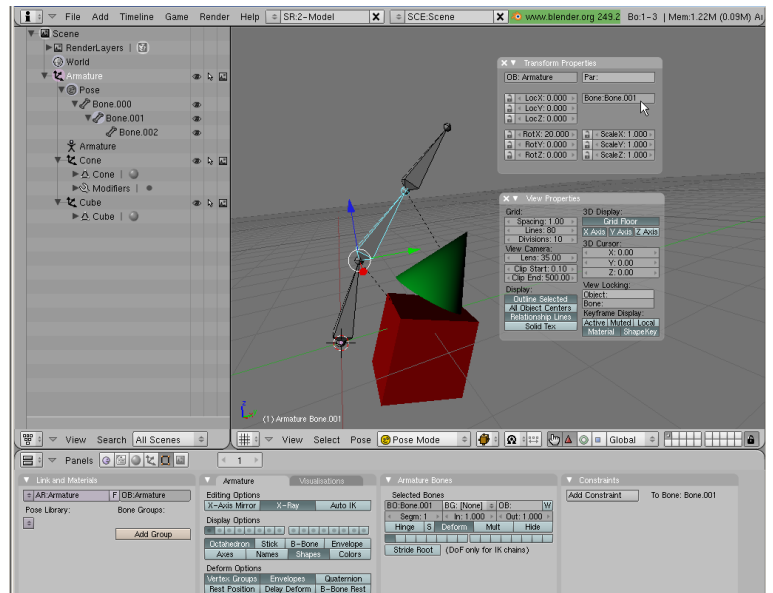


FIG. 5 – Déplacement de l'armature en mode "pose"

3 Comment retrouver les liens de parenté ?

Dans une scène existante, pour retrouver à quelle armature et quel os est associé un maillage, il suffit de sélectionner le maillage et de consulter le panneau “Transform properties” (voir figure 6)

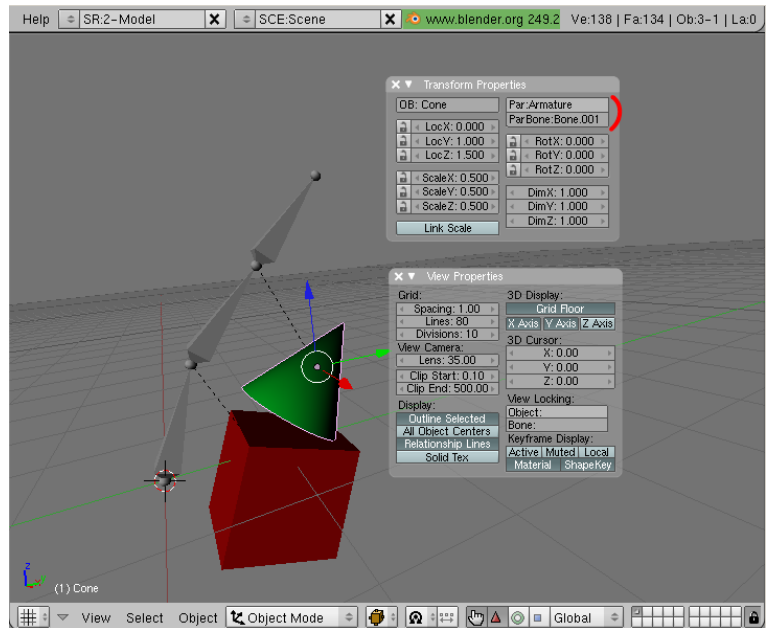


FIG. 6 – Le lien est indiqué dans le panneau “Transform properties”