Fiche mémo · Leçon 33 · 27 min

Rigger et animer un personnage 3D sans être animateur

Rigger, c'est poser un squelette dans un personnage et lier sa peau aux os ; l'animer, c'est lui appliquer des mouvements. Dans Meshy, un personnage généré en pose A ou T se rigge sans crédit en plaçant sept repères, puis reçoit des animations d'une bibliothèque. Préparez la pose dès la génération et contrôlez coudes, genoux et épaules.

Objectifs

- Générer un personnage prêt à rigger : pose A ou T, membres écartés, proportions lisibles
- Rigger un humanoïde ou un quadrupède dans Meshy en plaçant les repères du squelette
- Choisir, enchaîner et contrôler les animations selon le support de diffusion

À retenir

- Un personnage animé, c'est un maillage, un squelette, des poids et des clips ; le rigging automatique pose le squelette et les poids.
- Générez le personnage en pose A ou T, membres écartés : la pose ne se change plus après la génération.
- Placez les sept repères au centre des articulations : menton, épaules, coudes, poignets, entrejambe, genoux, chevilles.
- Choisissez des clips courts qui bouclent pour le web, et rendez les clips plus longs dans Blender pour la vidéo.
- Contrôlez coudes, genoux, pieds qui glissent et peau qui traverse le corps avant de livrer.

Ce qu'il y a dans un personnage animé

Le maillage
La peau du personnage : sa forme, ses polygones, sa texture.

Le squelette
Des os reliés : bassin, colonne, bras, jambes, tête.

Les poids
Pour chaque zone de peau, l'os qui la déplace et dans quelle mesure.

Les clips
Des mouvements enregistrés sur le squelette : marcher, saluer, attendre.

Le rigging automatique pose les deux couches du milieu à votre place.

Les demandes à recopier

Demande à recopier **Meshy, texte vers 3D, une mascotte prête à rigger**

```
A friendly cartoon mascot shaped like [object or animal], [size and proportions, e.g. 1.2 m tall, big head, short legs], [materials and colors, e.g. glossy caramel brown body, cream belly], standing in A-pose, arms slightly away from the body, legs apart, simple hands with four separated fingers, [face, e.g. large round eyes, small smile], full body, front view, single character, no background, no text, no logo
```

Note : Traduction : « Une mascotte de dessin animé sympathique en forme de [objet ou animal], [taille et proportions], [matières et couleurs], debout en pose A, bras légèrement écartés du corps, jambes écartées, mains simples aux quatre doigts séparés, [visage], corps entier, vue de face, un seul personnage, sans fond, sans texte, sans logo. » Évitez les accessoires tenus en main : ils fusionnent avec la main et gênent le rig.

Demande à recopier **Meshy, mouvement à partir d'un texte**

```
The character [action 1, e.g. waves hello with the right hand twice], then [action 2, e.g. gives a thumbs up], [attitude, e.g. friendly and energetic], starts and ends in a relaxed standing idle pose, about [duration] seconds, feet stay on the ground
```

Note : Traduction : « Le personnage [action 1], puis [action 2], [attitude], commence et finit dans une pose d'attente détendue, environ [durée] secondes, les pieds restent au sol. » La génération de mouvement par texte demande une offre payante et consomme des crédits : lisez le coût affiché avant de lancer.

Corrigé de l'exercice **Le prompt de Pignon**

```
A friendly cartoon mascot shaped like a pinecone, 1.1 m tall, rounded body made of overlapping warm brown scales, cream face area, large round dark eyes, small smile, short legs with simple shoes, standing in A-pose, arms slightly away from the body, legs apart, simple hands with four separated fingers, full body, front view, single character, no background, no text, no logo
```

Note : Traduction : « Une mascotte de dessin animé sympathique en forme de pomme de pin, 1,10 m, corps arrondi d'écailles brun chaud superposées, visage crème, grands yeux ronds sombres, petit sourire, jambes courtes avec des chaussures simples, debout en pose A, bras légèrement écartés, jambes écartées, mains simples aux quatre doigts séparés, corps entier, vue de face, un seul personnage, sans fond, sans texte, sans logo. »

Les erreurs fréquentes

L'erreur, et pourquoi elle coûte	La correction
Générer le personnage les bras le long du corps, puis espérer corriger au rigging. La pose est figée à la génération ; sans pose A ou T, les os se placent mal et les aisselles s'étirent.	Choisissez la pose A ou T dans les réglages de génération et décrivez-la dans le prompt, membres écartés.
Donner un accessoire à tenir en main ou un long manteau à la mascotte. L'accessoire fusionne avec la main et le manteau relie les jambes : le rig ne sait plus quel os déplace quelle zone.	Plaquez les accessoires au corps (sac au dos, tablier court) et ajoutez les objets tenus à part, dans Blender.
Poser les repères sur la surface de la peau. Un coude posé sur le bord du bras plie le membre au mauvais endroit et déforme la peau.	Placez chaque repère au centre de l'articulation, en regardant le personnage de face, et laissez la symétrie reporter l'autre côté.
Mettre sur le site un enchaînement long de plusieurs clips. Le fichier s'alourdit, se charge mal sur mobile, et le retour au début se voit.	Gardez pour le web un clip court qui commence et finit dans la même pose, et rendez les enchaînements longs en vidéo.