

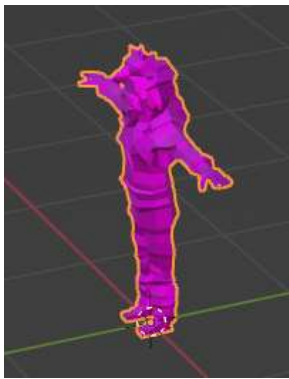
Last edited by  [Thomas Kollakowsky](#) 1 minute ago

Blender Character Rigging with AutoRig Pro

Alle FBX sind im cglabBlenderContent\Scenes_Polygon\.... automatisch bearbeitet worden.

- Armature entfernt
- Skalierung korrigiert

Start mit der Datei ???_00

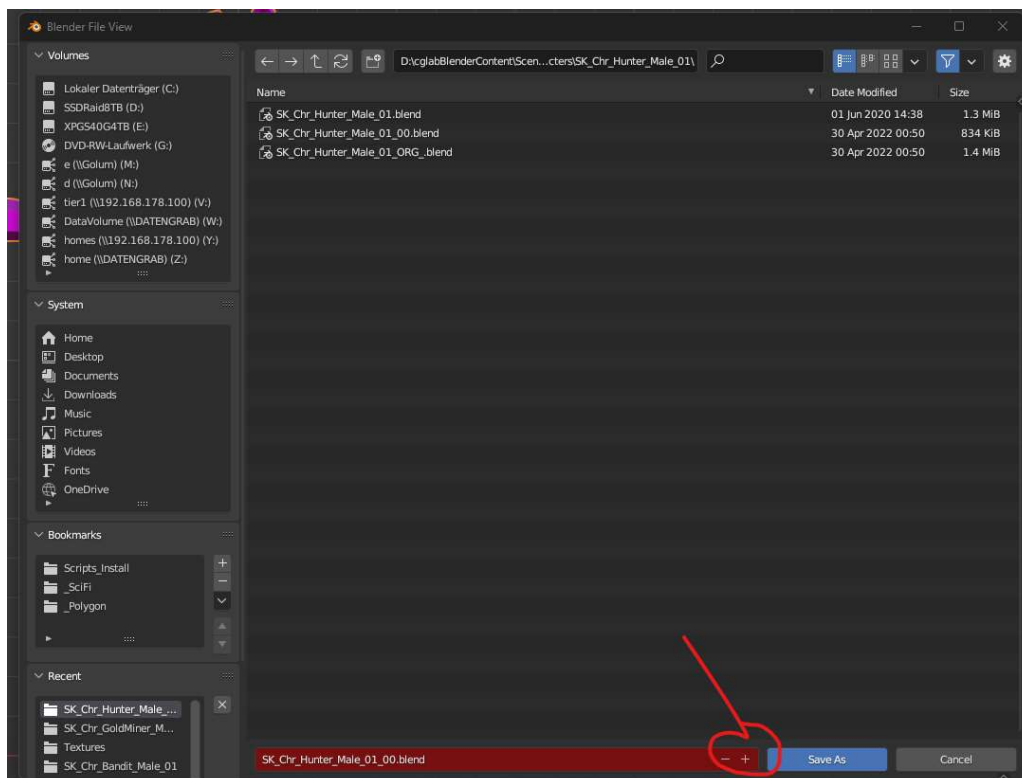


Nächsten Schritte

- Löschen des Modifiers Armatur
- Löschen aller Vertex-Groups

Hint: Press -> Pos1, Keypad-1, Keypad-5

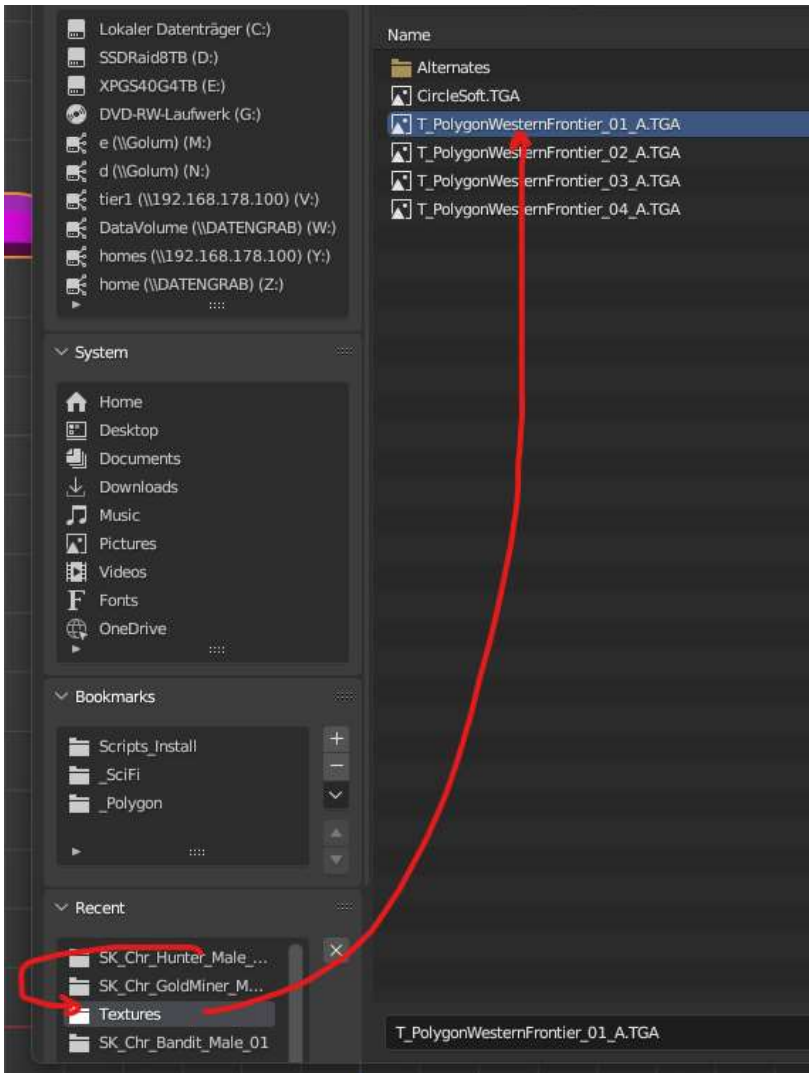
Speichern mit "+"



Mit dem Speichern wird der Pfad in Blender sich gemerkt. Der Zugriff auf den Pfad für die Textur ist nun schneller zu finden.

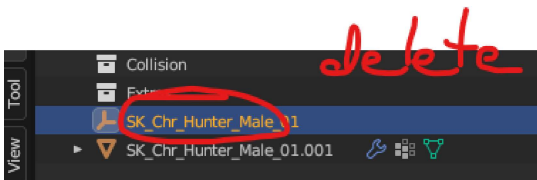


Die Verzeichnisstruktur 2x - 3x Ebenen zurück bis der Texture Pfad erreicht wird.



Texturierung ist nun korrekt.

Löschen des "Empty"

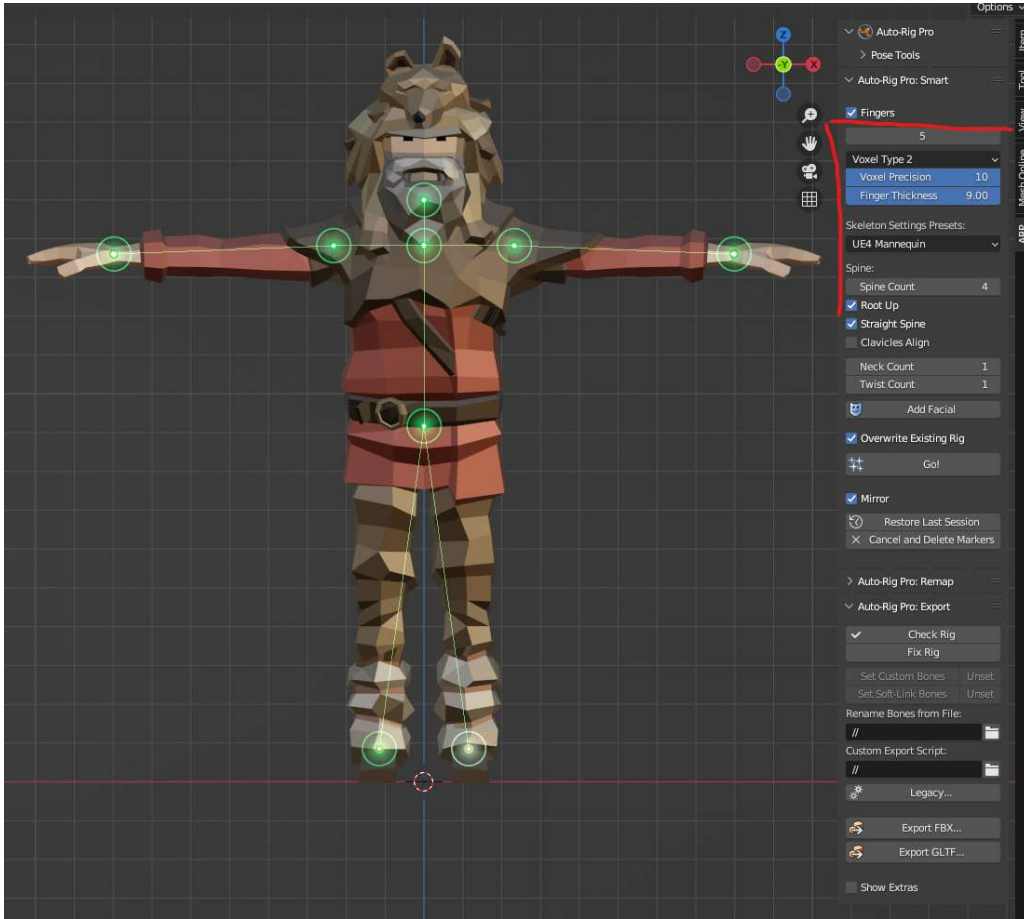


Umbenennen des Characters (löschen von ".001") und Verschieben in die Kollektion "Mesh"

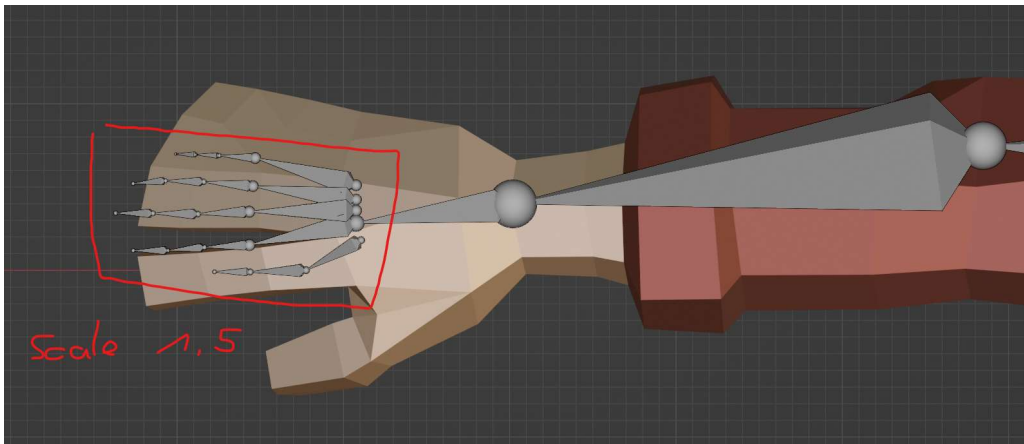


Speichern mit "+". Index sollte bei _02 sein.

UE4 Rigging

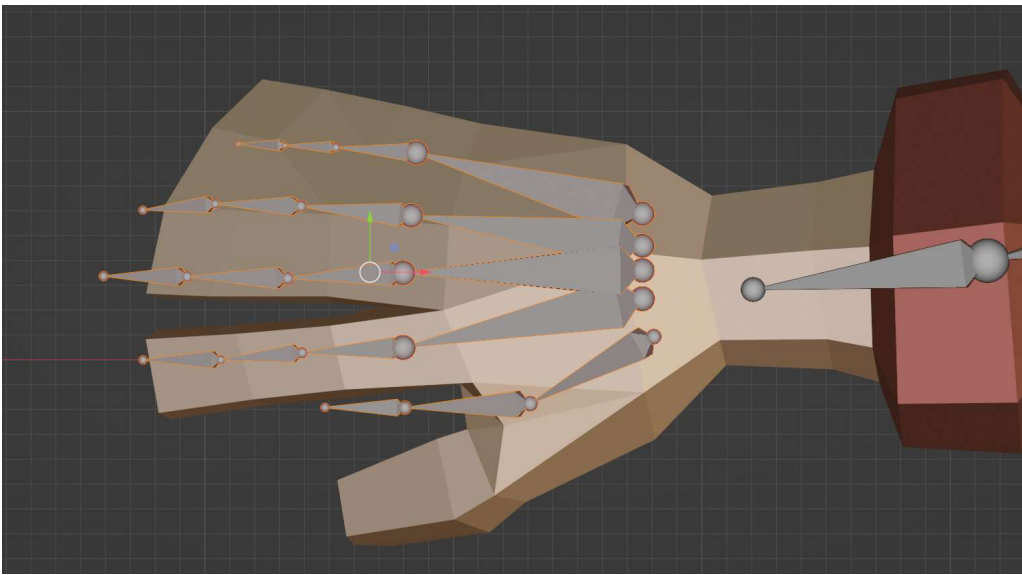


Die Hände werden nie korrekt gefunden.

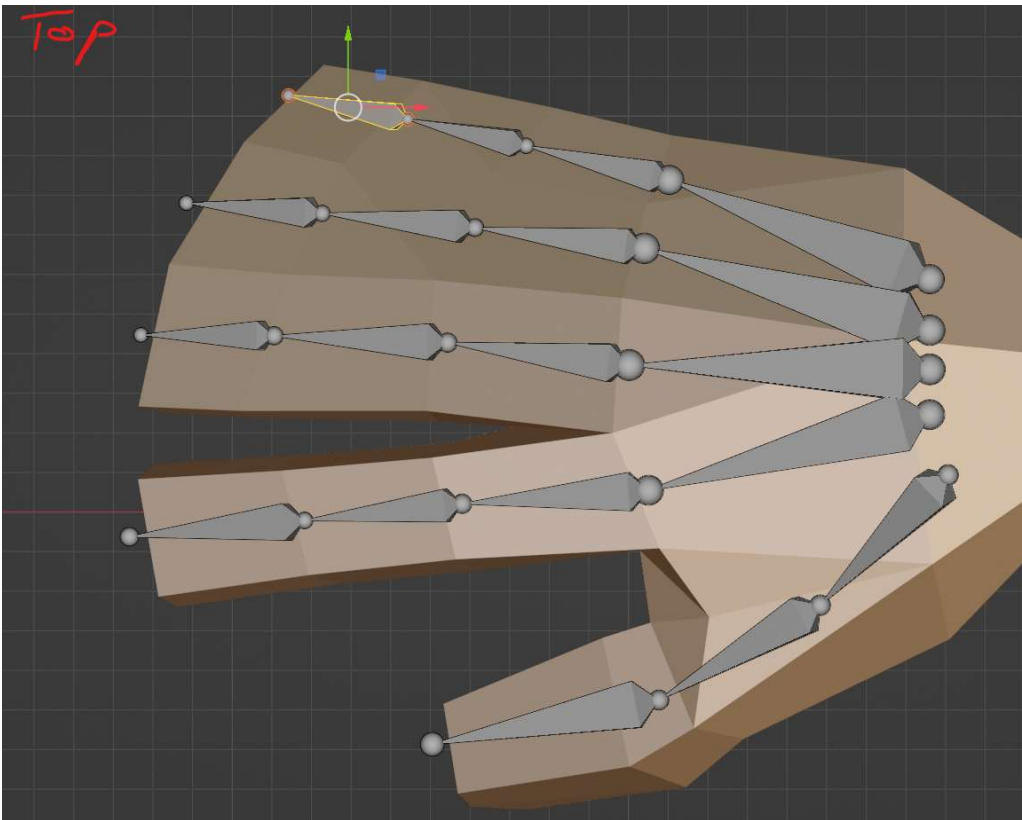


Darum Hand Bone aus dem Weg schieben. Die Skalierte Hand verschieben und dann die Finger korrigieren.

Vorher:

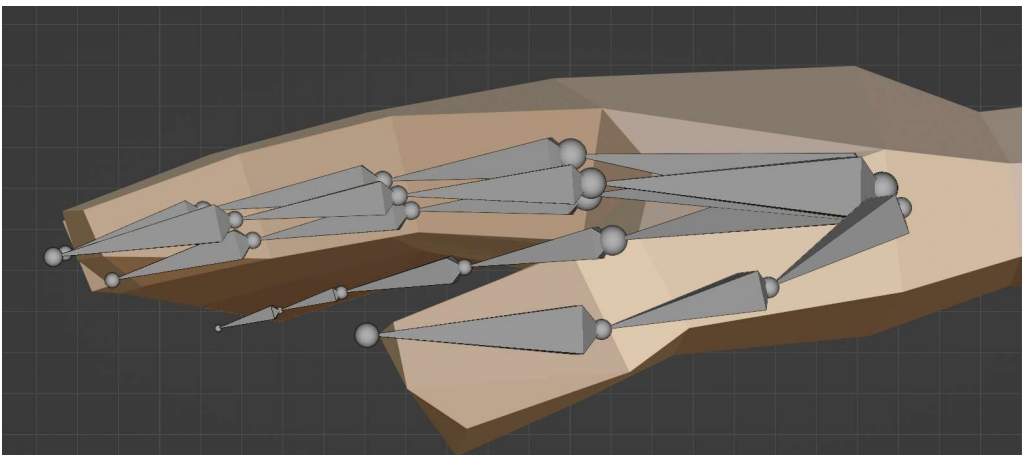


Nachher:

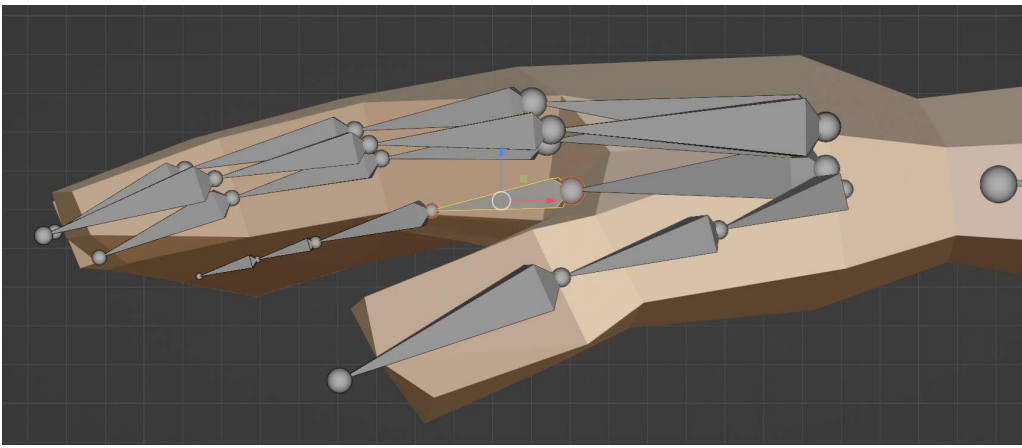


Seitenansicht!

Vorher:

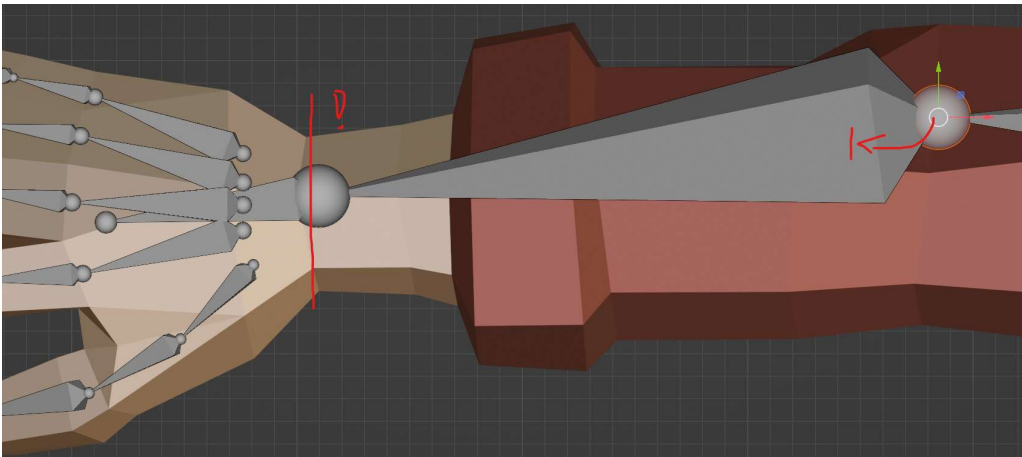


Nachher:

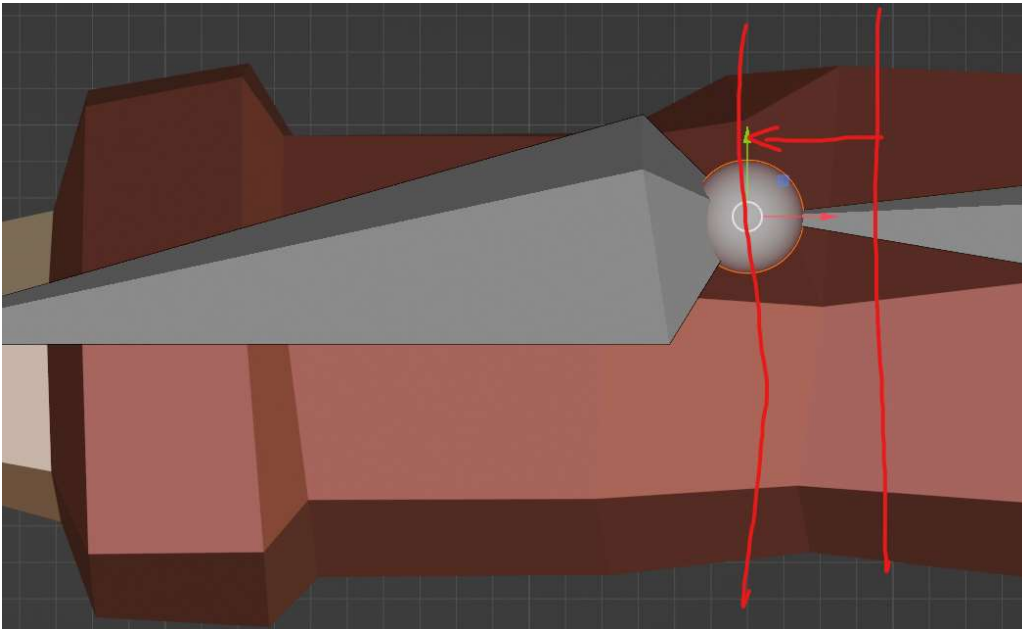


Handgelenk zurück schieben.

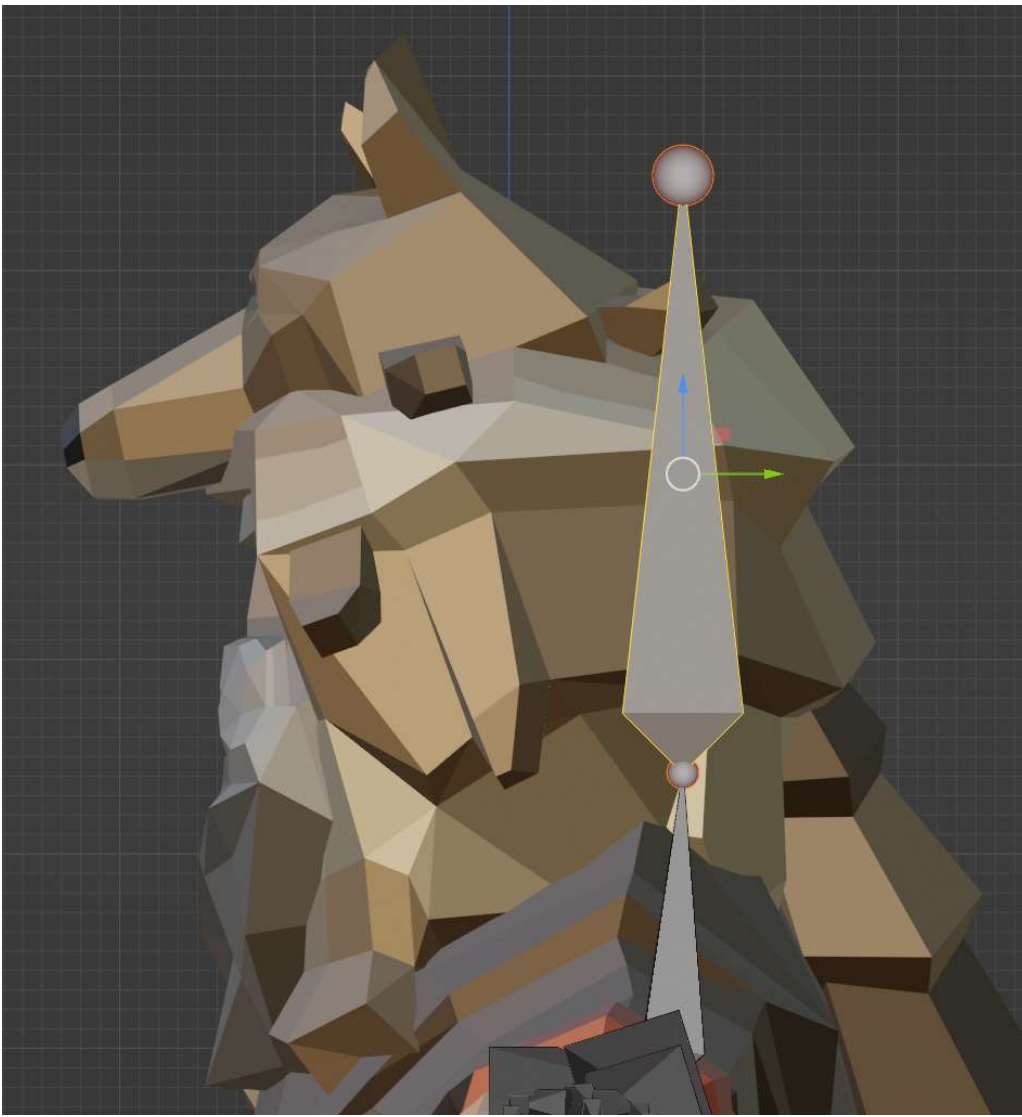
Unterarm Anpassung:



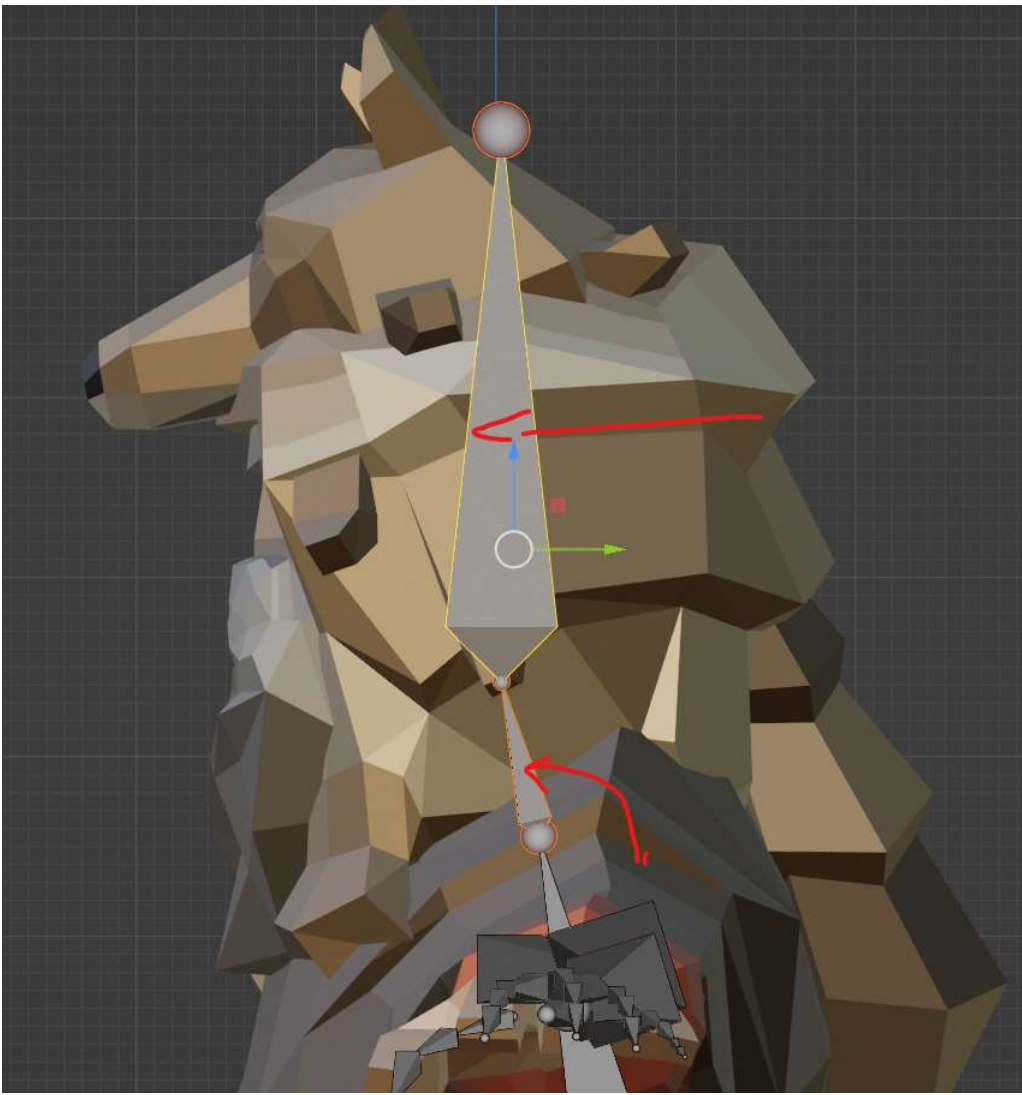
Immer auf die Schnitte des Modells achten.



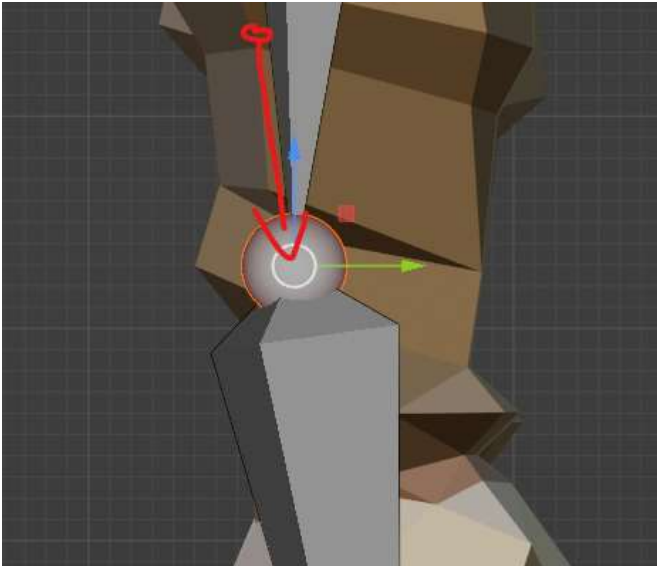
In der Seitenansicht Kopf und Knie anpassen.



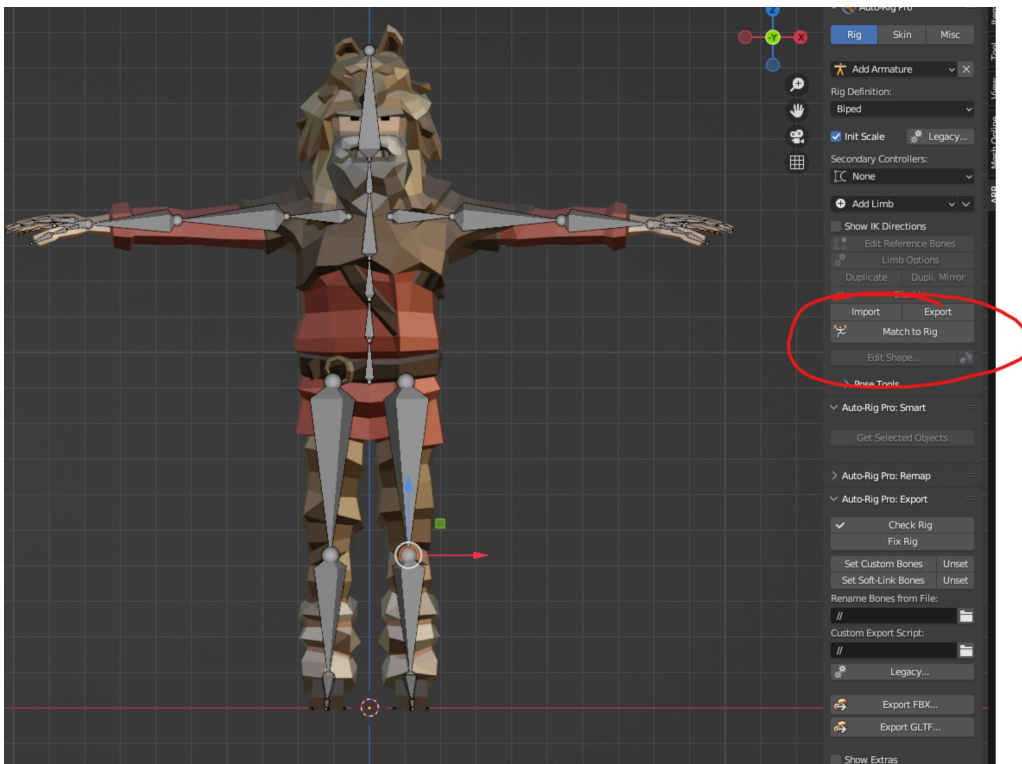
Das Modell ist schwierig und wird mit dem Standart "Heatmap" vermutlich kein gutes Skinning erreichen.



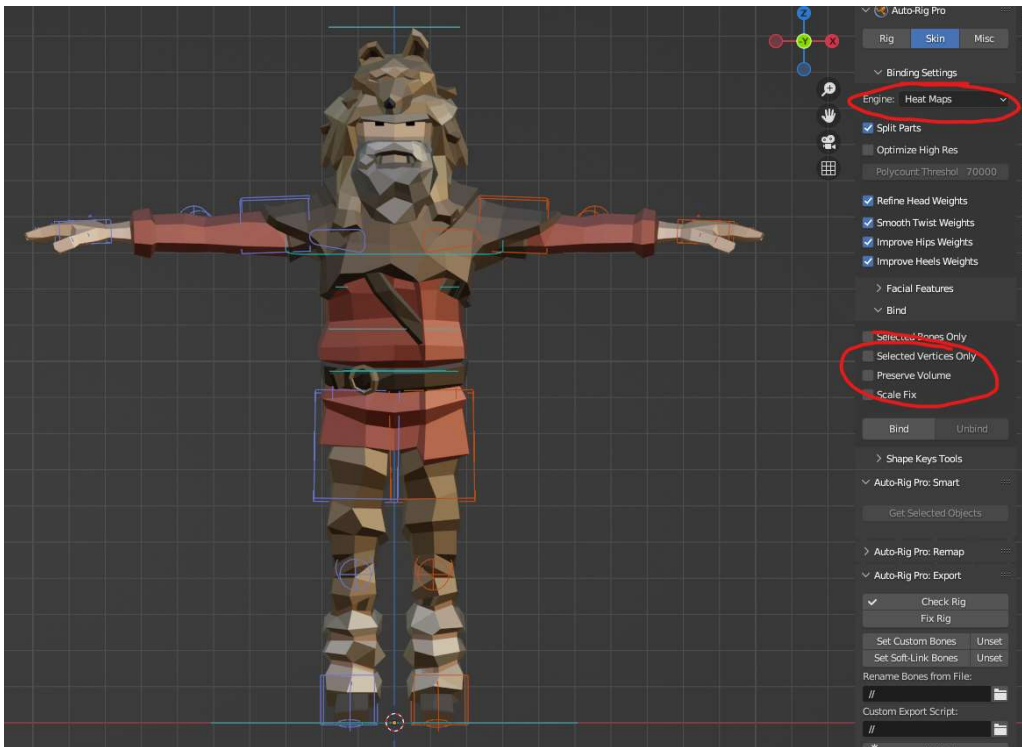
Die Kniescheibe wird in die Ebene zwischen den Schnitten verschoben. Das Knie ist meist deutlich zu erkennen:



Match to Rig



Vorbereitungen zum Skinning. Bind Mesh to Skeleton.



Preserve to Volume ausschalten.

HeatMap ist die Default Methode für den Algorithmus zum finden des Automatischen WeightPainting. Das kommerzielle Addon "VoxelHeat..." erzielt bessere Ergebnisse.

Die Selektion für das Binden ist wichtig.

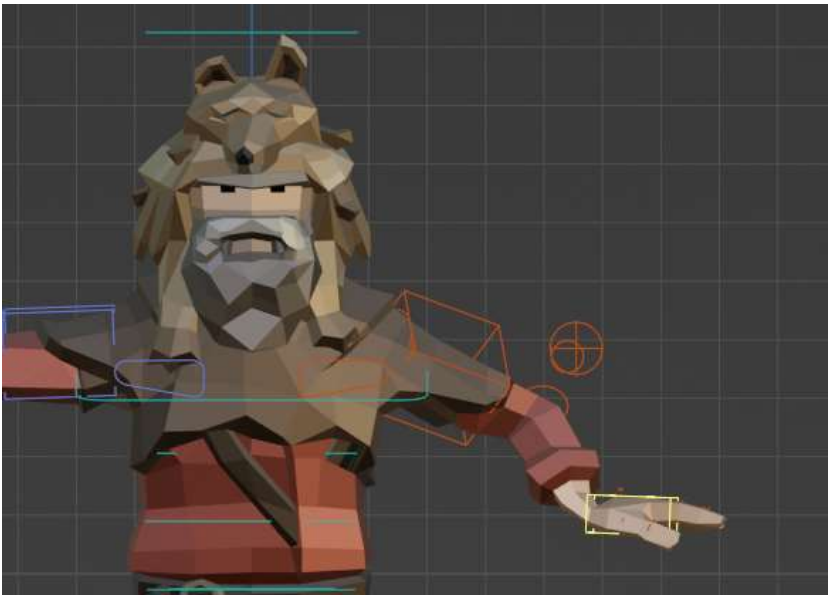
1. Skeleton-Handels selektieren und in den Object-Mode wechseln.
2. Mesh Selektieren
3. mit Shift gehalten die Skeleton-Handels selektieren



Jetzt kann "Bind" ausgeführt werden.

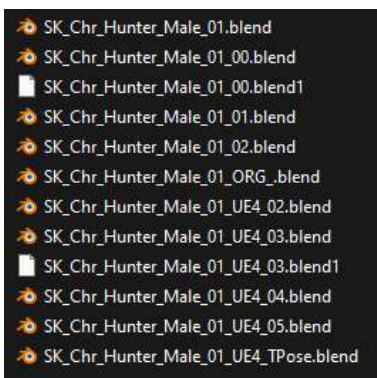
Zum testen:

1. Selektieren nichts.
2. Selektieren Skeleton-Handels
3. Strg+Tab um in den Pose-Mode zu wechseln
4. Hand wählen und Testen



Sieht gut aus.

Speichern eines jeden Schrittes nie vergessen...



Namenskonventionen

Ausgang ist immer T-Pose. Alle Bearbeitungen werden in T-Pose erledigt.

Nur für den Export wird eine zusätzliche A-Pose erstellt.

NameModel_Version_ArbeitsIndex

Da die Skeletons von UE4 und UE5 so unterschiedlich sind muss alles doppelt gemacht werden.

NameModel_Version_UE4_ArbeitsIndex

NameModel_Version_UE4_TPose

NameModel_Version_UE4_APose

Bei einem UE5 muss das Rigging mit AutoRig-Pro komplett nochmal erstellt werden.

NameModel_Version_UE5_ArbeitsIndex

NameModel_Version_UE5_TPose

NameModel_Version_UE5_APose

- arp_export.py
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_00.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_00.blend1
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_01.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_01.blend1
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_02.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_03.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_04.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_05.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_ORG_.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE4_APose.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE4_APose.blend1
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE4_APose.fbx
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE4_TPose.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE4_TPose.blend1
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE4_TPose.fbx
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE4_TPose.glb
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE5_01.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE5_02.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE5_03.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE5_04.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE5_APose.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE5_APose.fbx
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE5_APose.glb
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE5_TPose.blend
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE5_TPose.fbx
- SK_Chr_GoldMiner_Male_02_UE5_TPose.glb