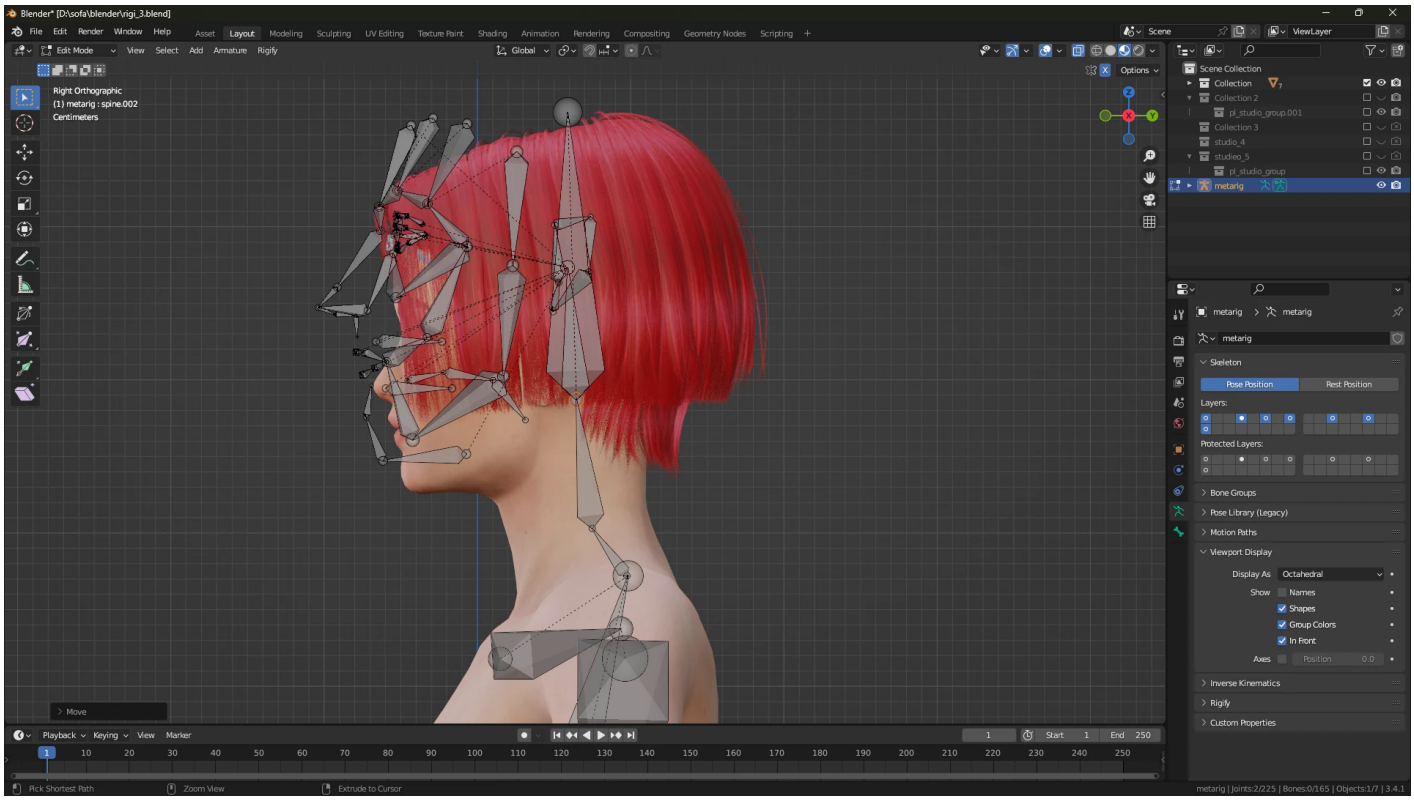
3D-Charakter - Rigging und Skinning

Kategorien : 3D-Visualisierung

Schlagwörter : 3D-Figuren, 3D-Modelling, Charakterdesign

Datum : 21. Mai 2023



Im letzten Beitrag haben wir unsere 3D-Figur in Blender importiert. Leider funktionieren nicht alle Add-ons mit der aktuellen Version von Blender. Aus diesem Grund verwenden wir für unsere geplante Scoll-Animation ausnahmsweise eine ältere Blender-Version.

Seiteninhalt

- 1. Schritt
- 2. Schritt
- Beginnen wir mit dem Rigging.
- Wie geht es weiter?
- Das könnte Sie auch interessieren

Unser 3D-Charakter hat noch keine Mimik. Es ist zurzeit ein neutraler Charakter. Weil die technischen Voraussetzungen noch fehlen.

Um einen 3D-Charakter eine Gesichtsmimik zu ermöglichen, muss er einige technische Voraussetzungen erfüllen. Zum Beispiel:

- Er muss ein **3D-Modell** mit einer **detaillierten Geometrie** und einer **guten Topologie** haben, um die Bewegung der Gesichtsmuskeln zu simulieren.

Er muss **Blendshapes** oder **Morph-Ziele** haben, die verschiedene Gesichtsausdrücke definieren, wie Lächeln, Stirnrunzeln, Augenbrauen heben usw.

Er muss eine **Rigging-Software** verwenden, die die Blendshapes mit einem **Skelett** oder einem **Steuerungssystem** verbindet, um die Animation zu steuern.

Er muss eine **Lippen-Synchronisation-Software** verwenden, die die Mundbewegungen mit einer **Audioquelle** synchronisiert, um den Charakter sprechen zu lassen.

Es gibt verschiedene Programme und Anwendungen, die diese Funktionen bieten.

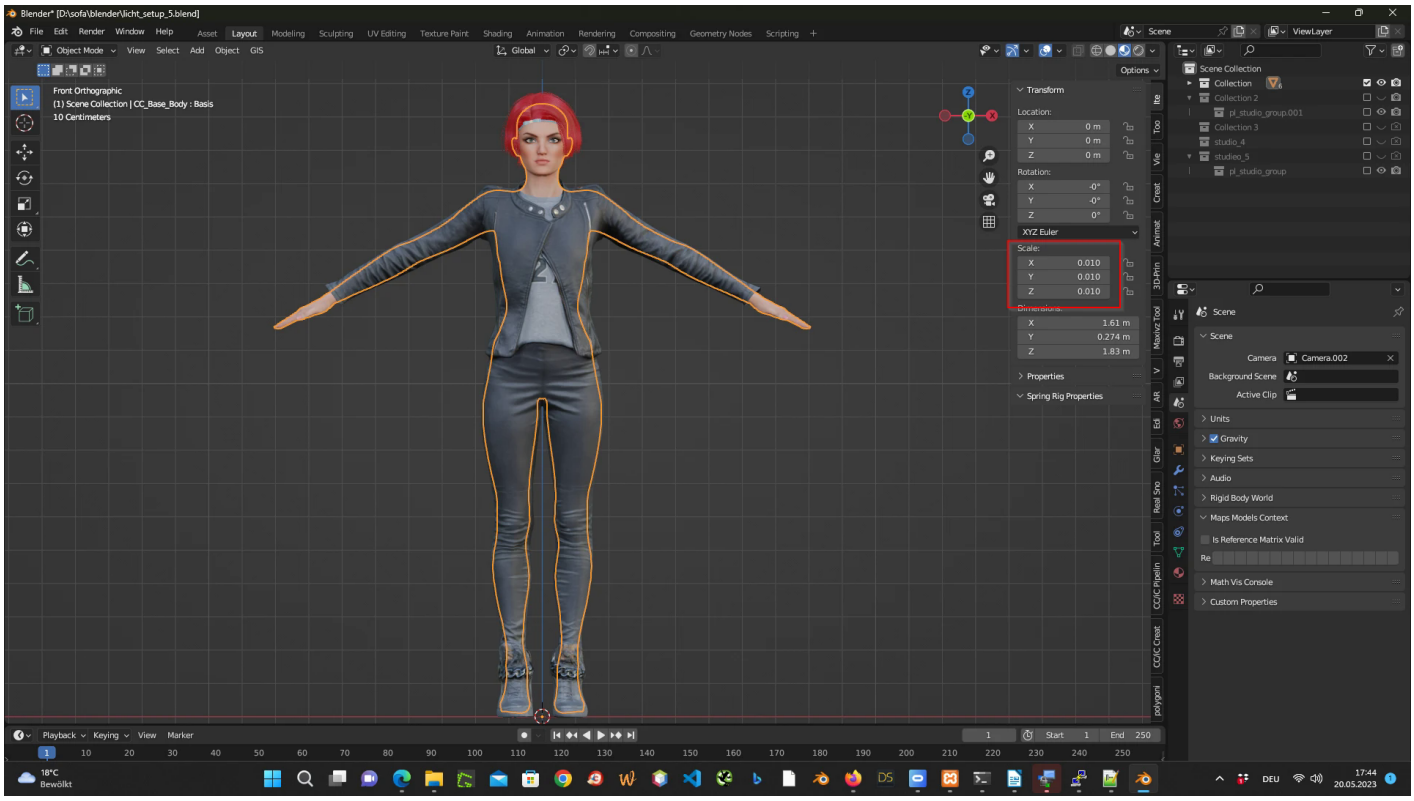
Unser gestriges Ergebnis

Der 3D-Charakter ist damit erfolgreich nach Blender importiert worden. Wenn Ihnen gefällt, was Sie hier sehen, könnte Sie das folgende Angebot aus unserem Atelier interessieren. Wir erstellen auf Basis von Fotovorlagen einen digitalen Zwilling von Ihnen.

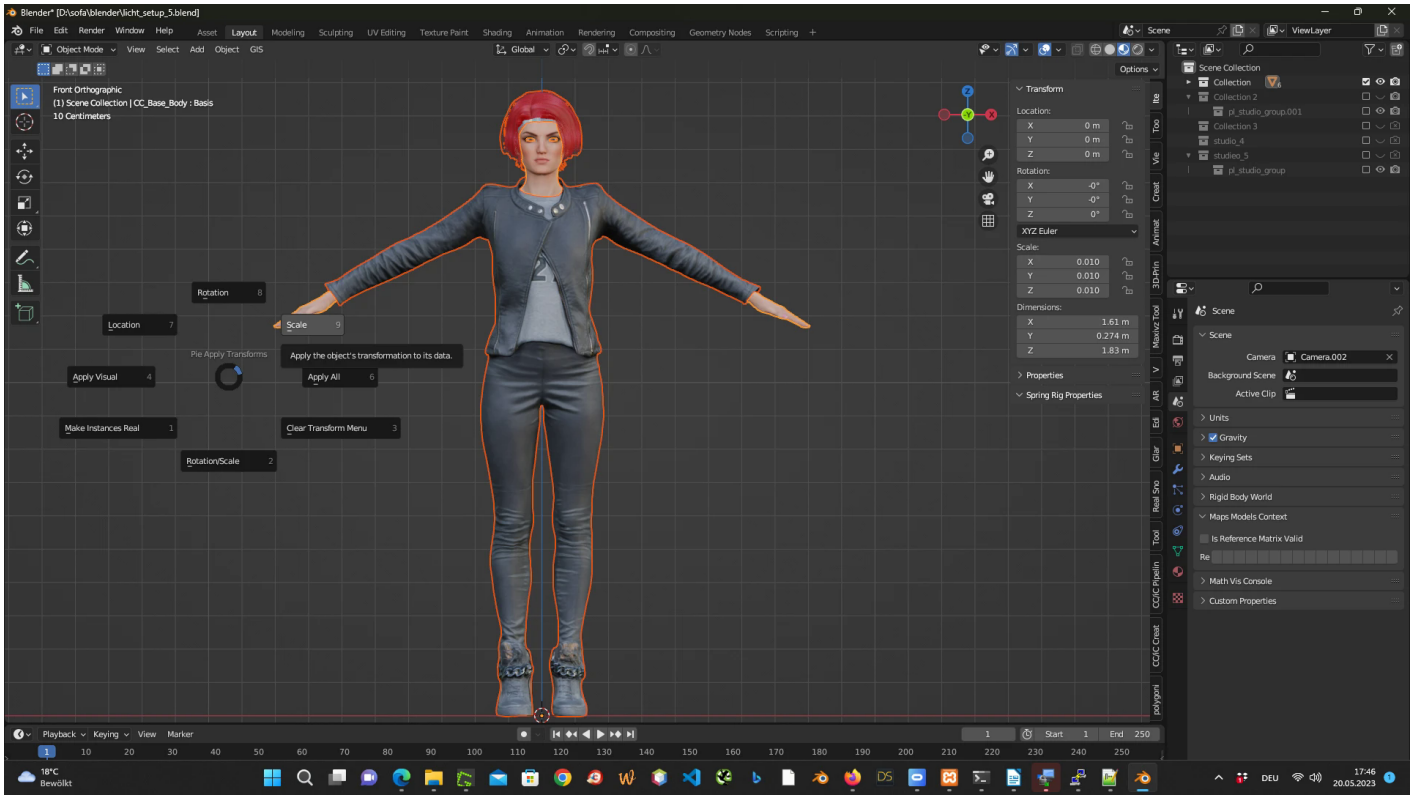
Für das Rigging und Skinning muss der 3D-Charakter noch optimiert werden.

1. Schritt

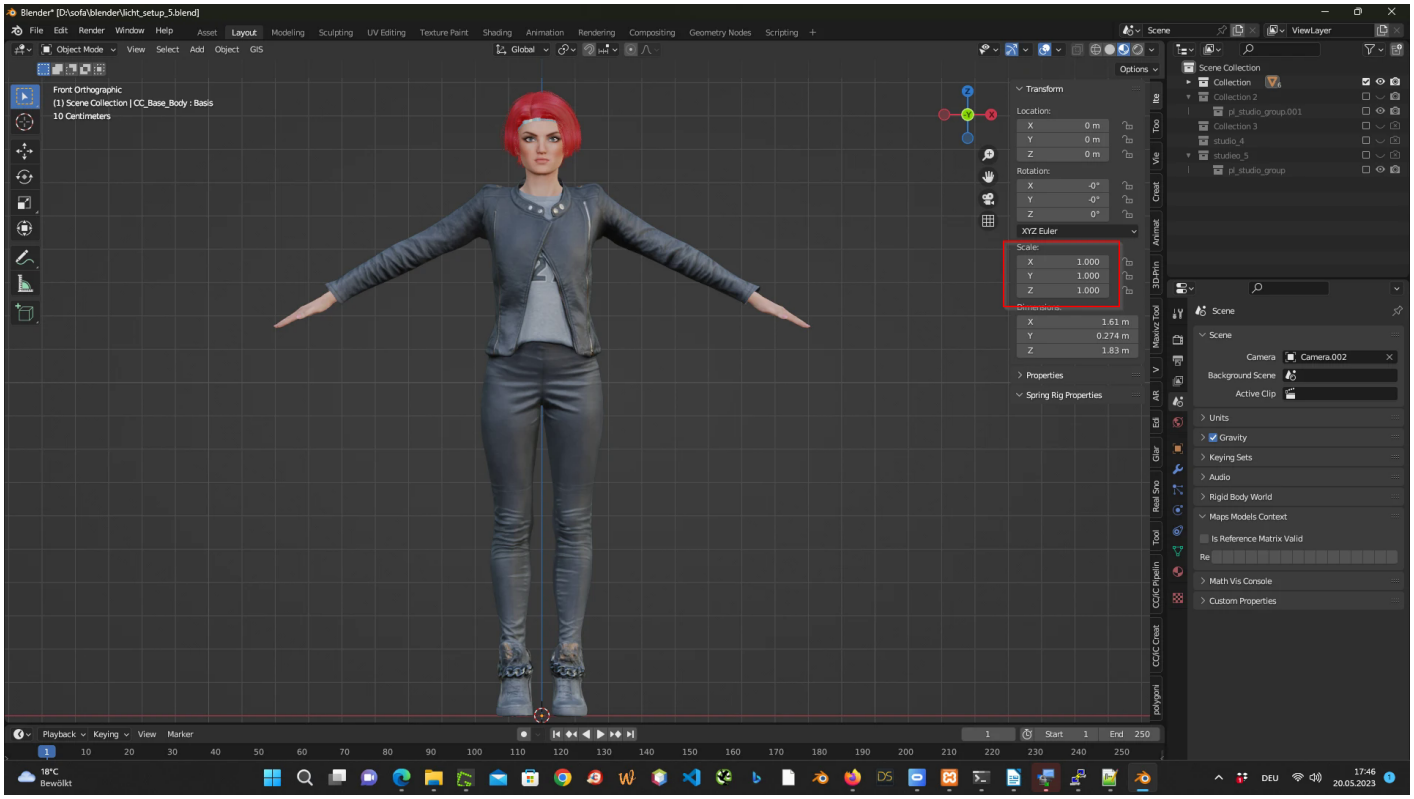
Körpergröße muss an Blender angepasst werden.



Im Objekt-Mode **Strg-/Ctrl-Taste+A**

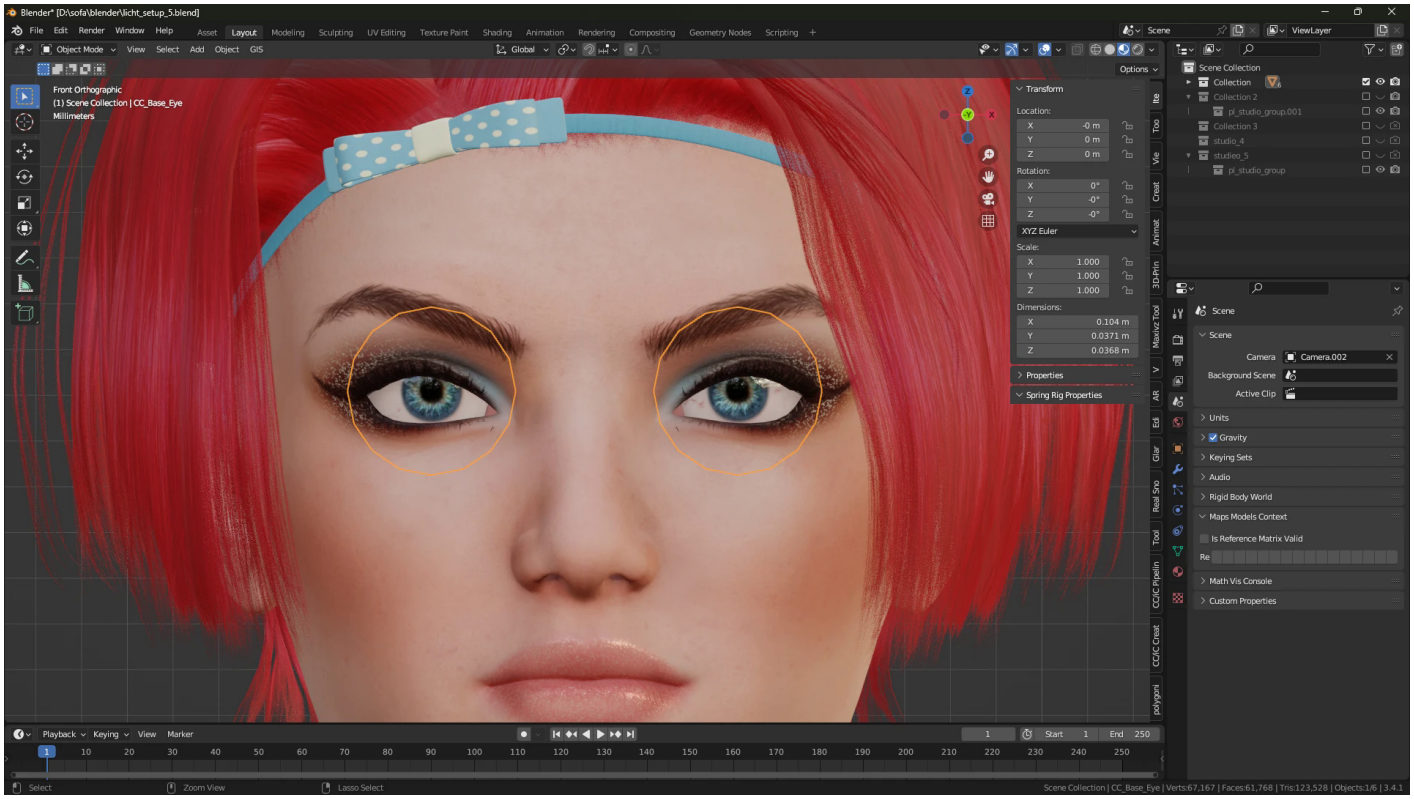


Optisch hat sich nichts verändert

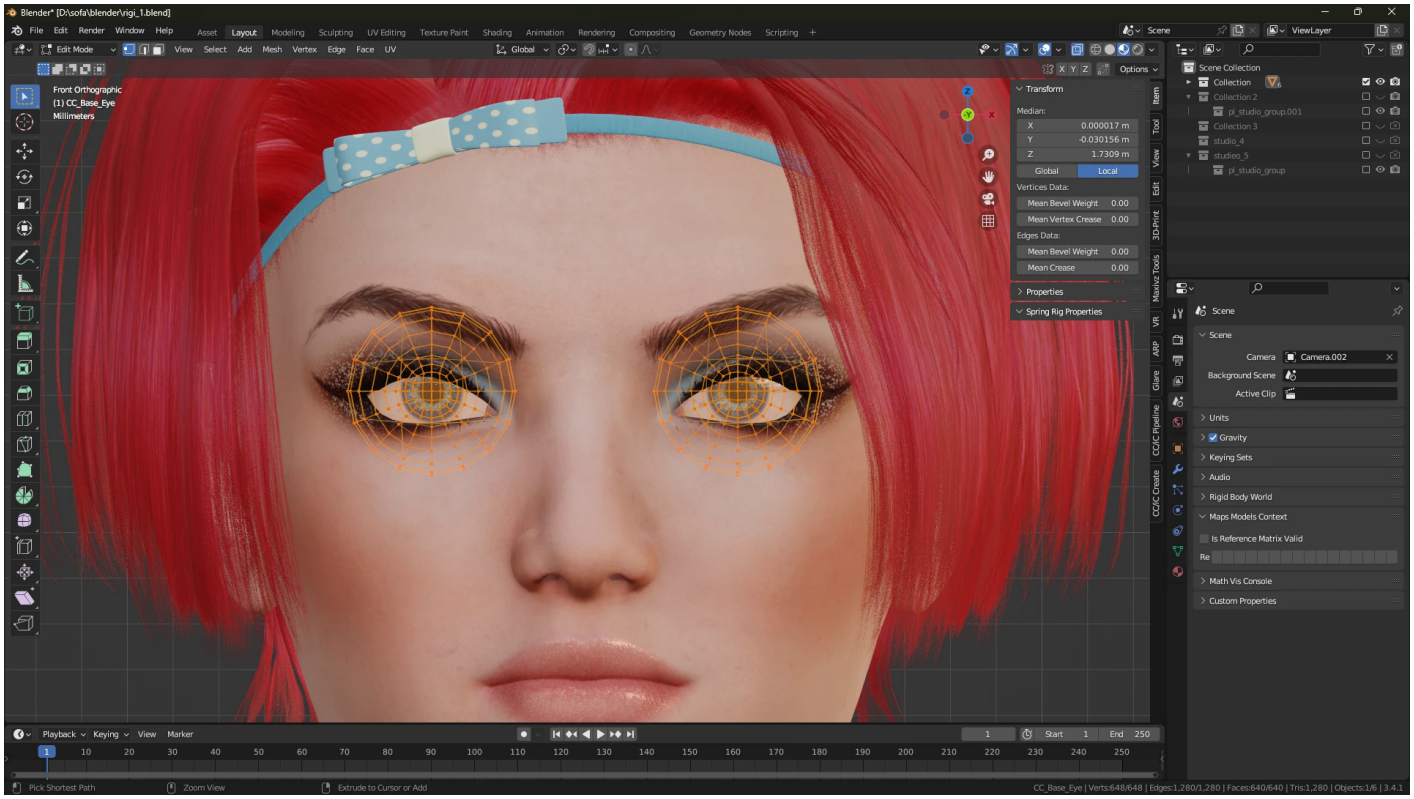


2. Schritt

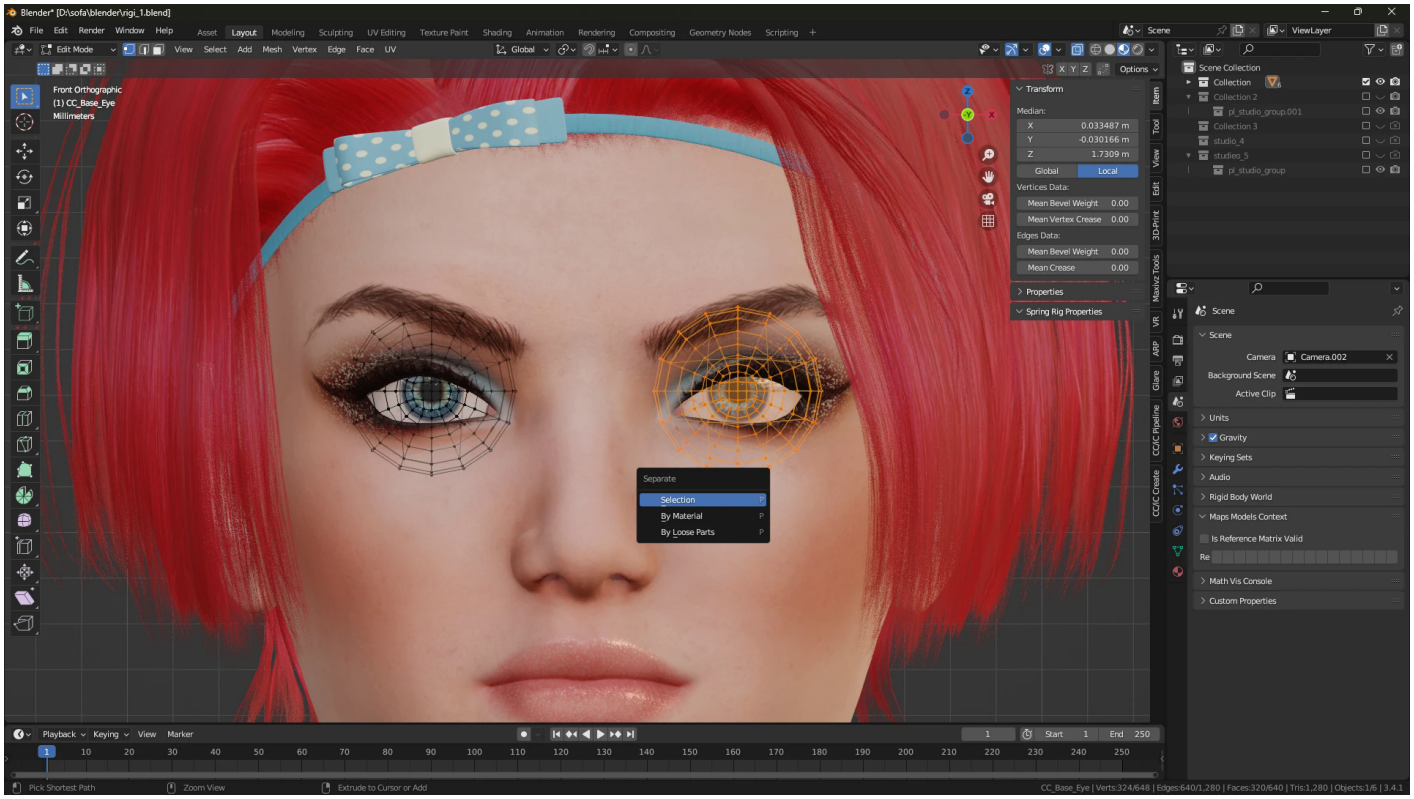
Die beiden Augen trenne ich in linkes und rechtes Auge.



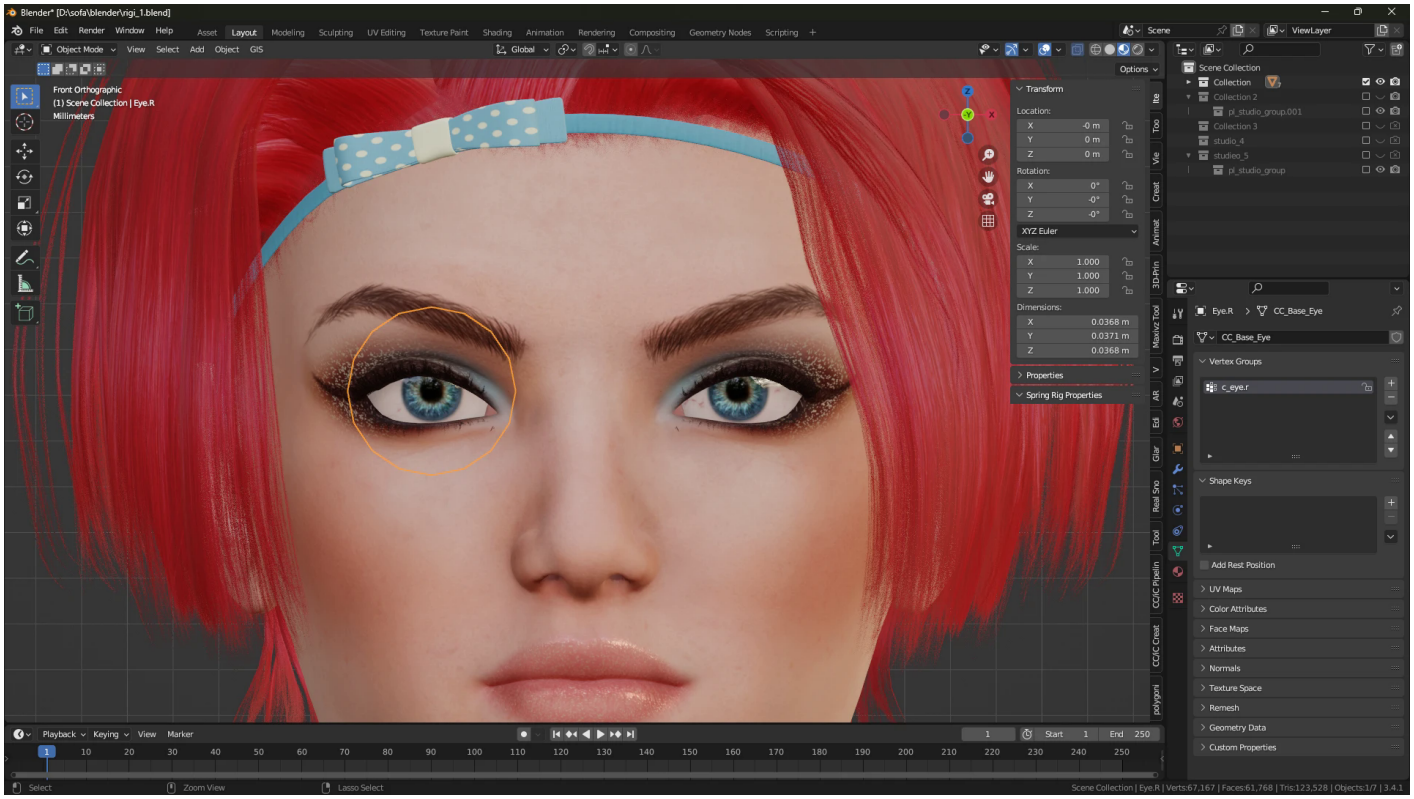
Alt+Z im Edit Mode



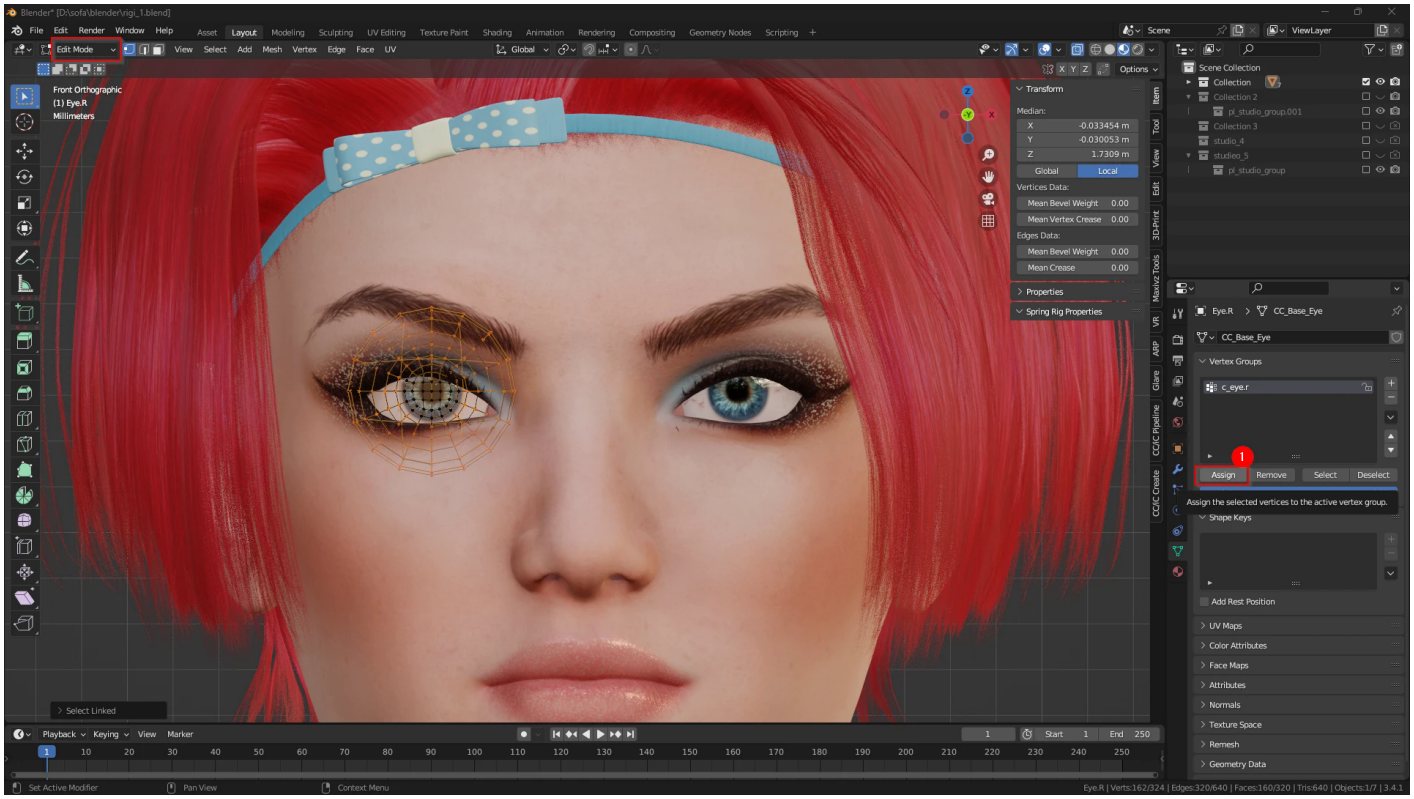
Der Befehl Alt+Z im Edit Mode von Blender 3.4 schaltet zwischen **Solid** und **X-Ray** Ansicht um. Das bedeutet, dass Sie die inneren Strukturen Ihres Objekts sehen können, wenn Sie X-Ray aktivieren. Sie können auch Shift+Z drücken, um zwischen **Wireframe** und **Solid** Ansicht zu wechseln.



Wenn Sie im Edit Mode P drücken, können Sie eine Auswahl in eine separate Mesh teilen. Das ist nützlich, wenn Sie einen Teil Ihres Mesh isolieren oder bearbeiten möchten.



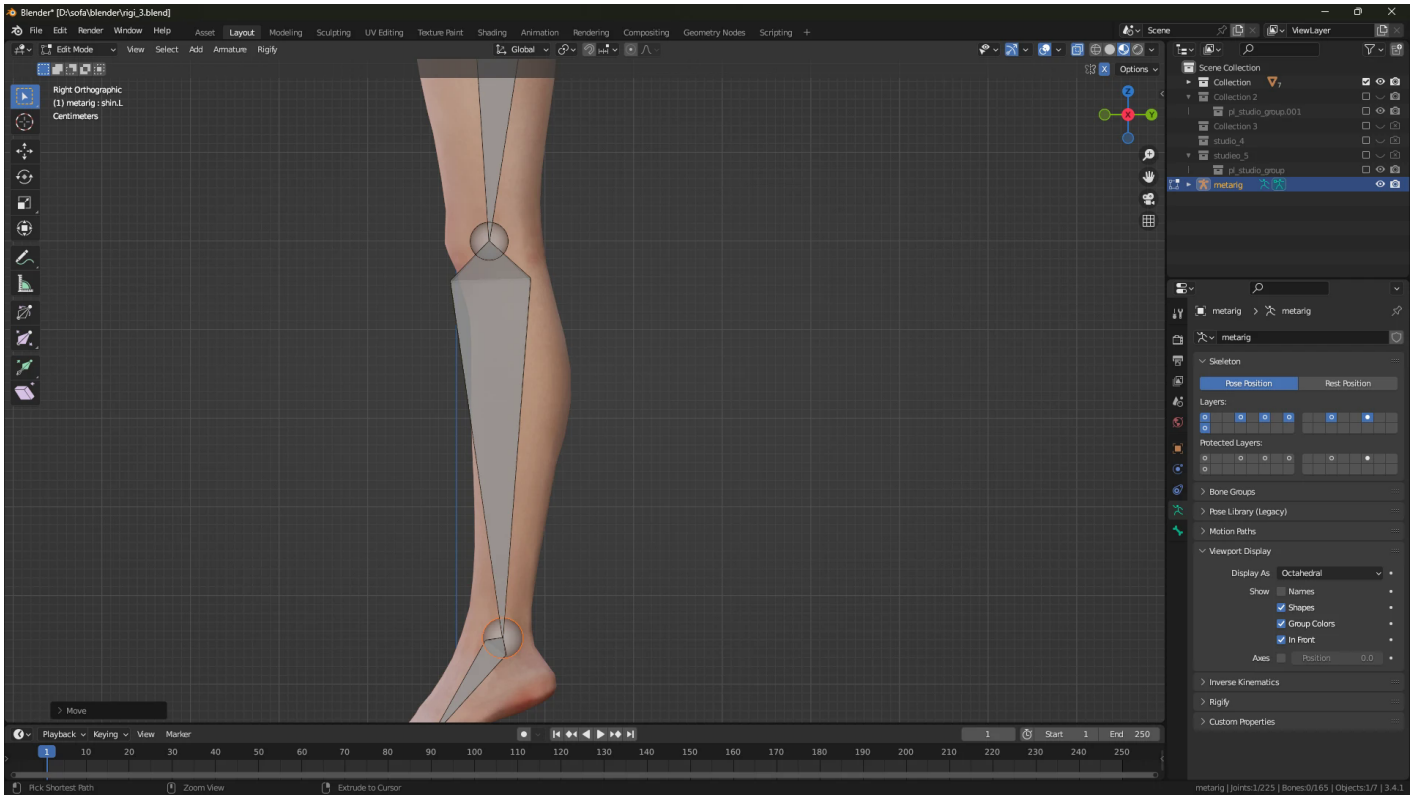
Vertex Group löschen und eine neue Vertex Group erstellen.

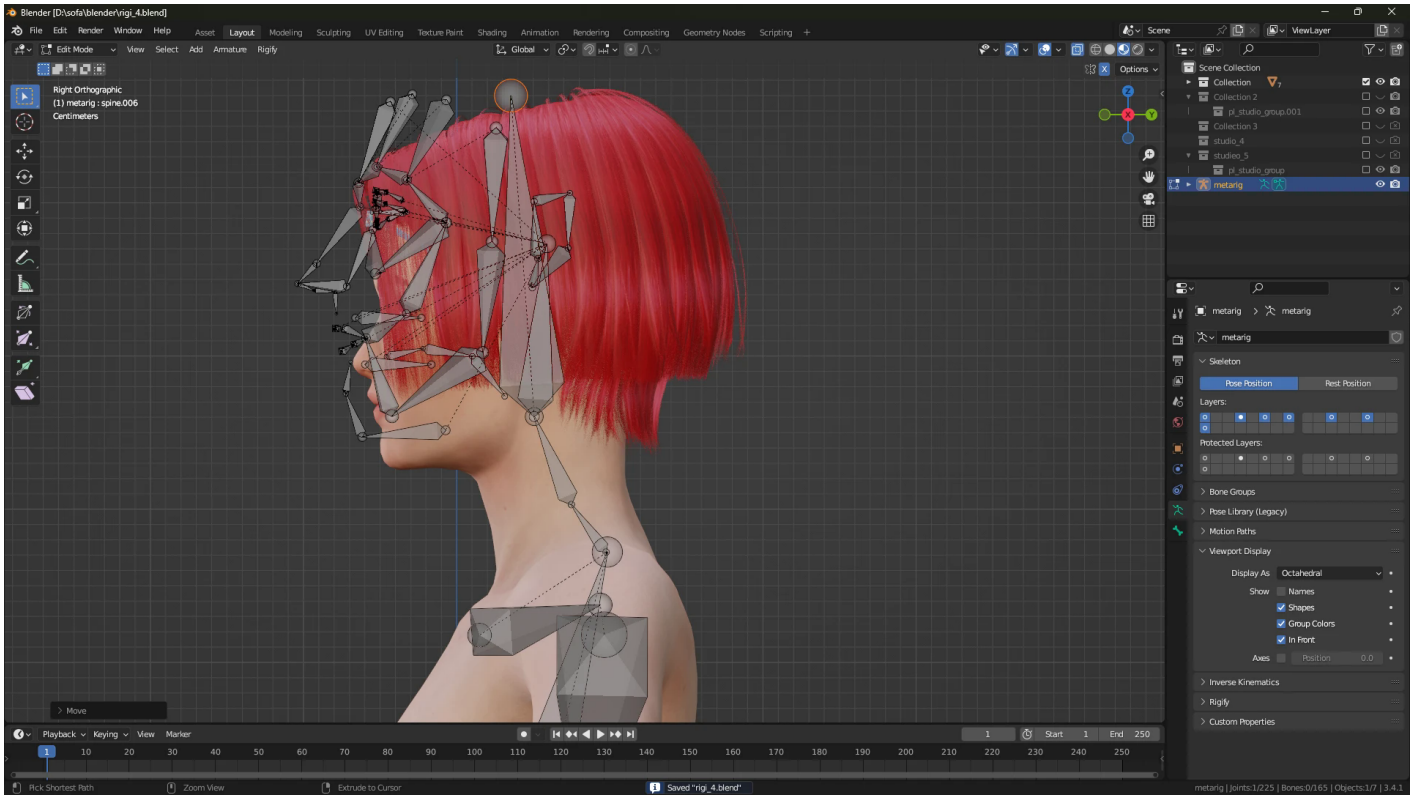


Beginnen wir mit dem Rigging.

Wir verzichten auf Auto-Rig Pro und verwenden Rigify, das bereits im Blender enthalten ist.

Blender [D:\sofa\blender\rigi_2.blend]
File Edit Render Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Edit Mode View Select Add Armature Rigify
Global
Top Orthographic
(1) metarig : f_pinky.02.L
Centimeters
Scene
ViewLayer
Scene Collection
Collection
Collection 2
pl_studio_group.001
Collection 3
studio_4
studio_5
pl_studio_group
metarig
Skeleton
Pose Position
Rest Position
Layers:
Protected Layers:
Bone Groups
Pose Library (Legacy)
Motion Paths
Viewport Display
Display As Octahedral
Show Names
Shapes
Group Colors
In Front
Axes
Inverse Kinematics
Rigify
Custom Properties
Playback Keying View Marker
Start 1 End 250
Pick Shortest Path
Zoom View
Extrude to Cursor
Saved "rigi_2.blend"


Blender* [D:\sofa\blender\rigi_3.blend]
File Edit Render Window Help
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting
Edit Mode View Select Add Armature Rigify
Right Orthographic
(1) metarig : shin.L
Centimeters
Scene
ViewLayer
Scene Collection
Collection
Collection 2
Collection 3
studio_4
studio_5
metarig
Skeleton
Pose Position
Rest Position
Layers:
Protected Layers:
Bone Groups
Pose Library (Legacy)
Motion Paths
Viewport Display
Display As Octahedral
Show Names
Shapes
Group Colors
In Front
Axes
Inverse Kinematics
Rigify
Custom Properties
Move
Playback Keying View Marker
Start 1 End 250
Pick Shortest Path
Zoom View
Extrude to Cursor



Wie geht es weiter?

Morgen werden wir weiter am Gesicht arbeiten.

Das könnte Sie auch interessieren

In diesem Blogbeitrag werden wir uns auf die Entwicklung einer virtuellen Influencerin konzentrieren und wie man mit einem einzigartigen Design und großartigem Content eine großartige Marke aufbauen kann. Wir werden sehen, wie man mit einem professionellen Design und interessanten Inhalten eine starke Präsenz schaffen und dadurch eine virtuelle Influencerin aufbauen kann. [Großartiges Design, großartiger Content: Wie man eine virtuelle Influencerin

entwickelt.

Die Zukunft der Social Media Welt wird immer mehr durch virtuelle Influencer bestimmt. Sie ermöglichen es Unternehmen, mit dem Publikum in einer neuen Art und Weise zu interagieren und ihre Produkte zu bewerben. In diesem Blogbeitrag erfahren Sie, wie virtuelle Influencer Social Media verändern und was das für die Zukunft bedeutet. Die Zukunft gehört uns – Wie virtuelle Influencer die Social Media Welt verändern!

Der neue Concept-Car Entwurf in Cyberpunk-Ästhetik ist ein Design, das viele Autofans und Künstler gleichermaßen begeistert. Sein futuristischer Look lässt fast vergessen, dass es sich um ein reines Konzept handelt. So futuristisch, dass es schon fast wirklich ist: Der neue Concept-Car Entwurf in Cyberpunk-Ästhetik!

Verwandeln Sie Ihren Commerce mit AR und 3D-Produktvisualisierung!

Bei uns geht es um Techniken, die es schaffen, das Produkt zum Erlebnis zu machen. Virtual & Augmented Reality, 360 Grad-Videos, Darstellungen in 3D, virtuelle Showrooms. Die Besucher:innen sollen eintauchen in die Welt des Unternehmens mit immersiven Technologien.

Sie können uns mit der Erstellung von individuellen 3D-Visualisierungen beauftragen. Jeder kann 3D-Visualisierungen bei unserem Kreativservice bestellen - unabhängig davon, ob Sie nur ein einzelnes 3D-Modell benötigen oder viele.

Wir unterstützen Sie bei der Umsetzung Ihres Augmented Reality (AR) oder Virtual Reality (VR) Projektes! Egal ob Produktfotografie, 3D-Scan-Service, 3D-Visualisierung oder fertige 3D-Modelle für AR/VR – wir beraten Sie persönlich und unverbindlich.

Wo kann ich Anregungen, Lob oder Kritik äußern?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Schreiben Sie uns, was Ihnen in Bezug auf unser Angebot bewegt.
info@r23.de

R23 — Ihr Atelier für Virtual Reality und interaktive Markenerlebnisse

Wünschen Sie ein individuelles Angebot auf Basis Ihrer aktuellen Vorlagen, nutzen Sie einfach unser **Anfrageformular**.

3D-Charakter - Rigging und Skinning

https://blog.r23.de/3d-visualisierung/3d-charakter-rigging-und-skinning/

Besuchen Sie uns auch auf Facebook und Twitter.

r23
Thüringenstr. 20
58135 Hagen
Deutschland
Telefon: 02331 / 9 23 21 29

E-Mail: info@r23.de

Ust-IdNr.:DE250502477