[[dilili:pantins procedure]{{:home.png?direct&80|}}]] \\ \\ ---- ===== Paupières en plane variation ====== \\ \\ \\ \\ \\ \\ \*\*Si le pantin est encore en fabrication avec Krita\*\* \\ \\ \\ \\ \\ \\ - Créer l'\*\*animation des paupières\*\* dans Krita. Les calques se présentent comme ceci <wrap lo>(le nombre d'images peut varier en fonction du design du pantin)</wrap>. Ne pas oublier d'ajouter des \*\*carrés\*\* sur les calques: - \*\*Paupiere var03\*\* <wrap lo>(Paupiere fermée)</wrap> - \*\*Paupiere var02\*\* <wrap lo>(Paupière 3/4 fermée)</wrap> - \*\*Paupiere\_var01\*\* <wrap lo>(Paupière 3/4 ouverte)</wrap> -\*\*Paupiere\*\* <wrap lo>(Vide)</wrap>\\ \\ \\ \\ Une fois le pantin \*\*importé dans Blender et riggé\*\*, \*\*avant\*\* de faire le "copy all images" on suit les étapes suivantes :// // // // - Dans le rig, en "POSE MODE" cliquer sur \*\*"deformation"\*\* pour faire apparaitre les bones. - Dans l"'outliner", selectionner l'ensemble des plaques paupières - Puis selectionner le bone \*\*Paupiere-DEF\*\*. - Dans l'onglet "LFS" <wrap lo>(en dessous de "Parent planes to bones")</wrap>, \*\*cocher "Add new plane" variations"\*\*// // // // // - Si tout a bien été effectué, un onglet \*\*"Rig Plane Variation"\*\* avec \*\*''Paupiere: 0''\*\* apparait au dessus de l'onglet "flip". Si tout s'est bien passé, vous avez maintenant supprimer toutes les plaques du pantin et de les réimporter (après avoir fait ceci), le menu paupière va \*\*garder en mémoire\*\* les numéros 0,1,2... De ce fait, si l'on parente une nouvelle fois les paupières, elles vont s'éjouter en 4,5,6... Pour \*\*supprimer les numéros vides\*\*, c'est assez simple :\\ \\ \\ - \*\*Selectionner\*\* le \*\*rig\*\* - Dans le menu "Objet", tout en bas, ouvrir le sous-menu "Custom Properties" - Dans le menu il y a un \*\*onglet\*\* "variation Paupiere" avec un bouton \*\*"Edit" \*\* -Cliquer sur "Edit" et taper dans les cases "Min" et "Max", les \*\*numéros où apparaissent les paupières.\*\* <wrap lo>(si les numéros 1,2,3 sont en trop et que les paupières apparaissent sur 4,5,6, "Min :3" et "Max :6") </wrap>// // </WRAP> {{ :wiki:paupiere suppr menu02.jpeg?direct&100 | }}{{ :wiki:paupiere\_suppr\_menu01.jpeg?direct&100 | }} \\ \\ \\ \\ \*\*S'il y a besoin d'ajouter des paupières à un pantin dont le rig est finit\*\* \\ \\ \\ \\ - Dans un premier temps, il faut créer un \*\*PSD\*\* qui contient l'\*\*animation des paupières\*\* <wrap lo>(ex: paupiere var.psd) </wrap>. Le fichier doit être (de préférence) de la \*\*même taille\*\* que la texture paupiere du pantin. Chaque calque contient une étape de l'animation de la paupière. En général \*\*3 images suffisent\*\*. \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ round box 20%>{{ :paupiere exemple01.gif?direct&100 |}}</WRAP> - Les psd se présente comme ceci : - \*\*Indicateur\*\* <wrap lo>(La croix rouge nous permettra de replacer correctement les plagues sur blender)</wrap> - \*\*Paupiere var03\*\* <wrap lo>(Paupiere fermée)</wrap> - \*\*Paupiere var02\*\* <wrap lo>(Paupière 3/4 fermée)</wrap> - \*\*Paupiere var01\*\* <wrap lo>(Paupière 3/4 ouverte)</wrap> \\ \\ \\ \\ \\ \\ - Enregistrer le psd dans \*\*nomdupantin/fab/variation/\*\*\\ \\ \\ \\ \\ - Copier et coller la croix rouge sur la plaque \*\*paupiere.png\*\* du dossier texture <wrap lo>(qui nous servira de repère pour placer les plaques)</wrap>.// // // // - Une fois dans blender : - Importer le \*\*paupiere\_var.psd\*\* avec le "Import PSD as plane". - Selectionner les plaques et l'empty. - Placer les plagues minutieusement à l'aide de la croix rouge sur les axes "x" et "z". - Si vous les avez déplacées en "y", \*\*remettre les coordonnées de l'axe "y" à 0\*\*. - Comme pour le pantin : on selectionne tout les éléments importés "ALT+P" => \*\*Clear and keep transformation\*\* et on supprime l'empty. \\ \\ \\  $\parallel \parallel < WRAP right round box 20\% > { { : paupiere exemple03.png?direct&100 | } </WRAP - Dans le$ rig, en "POSE MODE" cliquer sur \*\*"deformation"\*\* pour faire apparaitre les bones. - Dans l''outliner'', selectionner l'ensemble des plaques paupières <wrap lo>(sauf l'indicateur qu'on supprimera)</wrap> - Puis selectionner le bone \*\*Paupiere-DEF\*\*. - Dans l'onglet "LFS" <wrap lo>(en dessous de "Parent planes to bones")</wrap>, \*\*cocher "Add new plane variations"\*\*// // // // \\ - Si tout a bien été effectué, un onglet \*\*''Rig Plane Variation''\*\* avec \*\*''Paupiere: 0''\*\* apparait au box 20%>{{ :paupiere exemple02.gif?direct&100 |}}</WRAP> - \*\*Refaire un "copy all image"\*\* ou \*\*copier-coller\*\* les png paupiere var dans le dossier texture. Dans ce cas, ne pas oublier de \*\*changer le chemin\*\* des textures de chaques paupières.\\ \\ \\ \\ \\ \\ - Ne pas oublier de \*\*supprimer l'Indicateur\*\* (la croix rouge) dans l'outliner.\\ \\ \\ \\ \\ - On n'oublie pas non plus de \*\*cleaner\*\* les "Group" et "Orphan Data".// // // // - Une fois que tout ça a été fait, on coche une nouvelle fois les

"UUIDS" et on \*\*sauvegarde\*\*.

## From:

https://les-fees-speciales.coop/wiki/ - Les Fées Spéciales

Permanent link: https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantin:faq\_paupieresvariation



Last update: 2017/12/08 11:04