

[[pantin:procedure|{:home.png?direct&80|}]] ===== La fabrication du pantin =====
 {{:chrono.jpg?nolink&70|}} Environ 4h-5h ===== Préparer le pantin ===== * **Ouvrir** le pantin dans "<Projet>/LIB/Chars/<Film>/<LeNomduPantin>/fab/v01.psd" \\
 <WRAP center round download 60%> Avant de faire des modifications, **enregistrer** une v02. Il se peut que vous rencontriez des **problèmes pour sauvegarder les fichiers** sur krita : \\
 Image → Convert Image Color Space → Profile : RGB → Ok. </WRAP>\\
 * Si les dossiers sont déjà dans le pantin, on peut continuer notre fabrication. Sinon, [[pantin:procedure_fabrication_kit_pantin|importer le kit de création du pantin]]
 {{ :debut_nomenclature.png}} * Vous devez avoir quelque chose qui se rapproche de l'image : * **Le nouveau pantin** : le pantin source. * **Le Joint_modele** : il a pour but d'être dupliqué afin de placer les joints. * **Le Joint_fusionné** qui contiendra tous les joints dans un seul et même layer. * **Le fond gris** : qui permet d'éviter les traits blancs qu'on ne voit pas en transparent et de repérer d'éventuels défauts.. * **Le_nom_du_Pantin** qu'il faut tout de suite renommer. \\
 ---- \\
 ===== Découper le pantin ===== Si il y a vraiment une **étape plus importante** que toutes les autres (rig compris), c'est bien <wrap em>celle-ci</wrap>. En effet, **tout dépend du découpage**. S'il y a des défauts au découpage, comme un cou mal découpé qui sort du buste d'un personnage... **L'animation sera meilleure si le découpage est de bonne qualité.** Le secret pour bien y arriver c'est de prendre son temps, bien placer les **joints**, **tester** les articulations, **comprendre** le mécanisme. \\
 \\
 {{ :pied.png?direct&200}} === Joints === * Dans le groupe "Joints_GRP", il y a **plusieurs joints de couleurs différentes**. * Le **joint rouge** correspond aux parties **gauches** du personnage (bras et jambe). * Le **joint bleu** correspond aux parties **droites** du personnage (bras et jambe). * Le **joint vert** correspond aux parties **centrales**, c'est à dire au bassin, abdomen, tête... L'idée est d'y voir plus clair au moment du rig. \\
 <WRAP center round important 60%> Certains pantins n'ont **qu'un membre dessiné**. Par exemple, seulement le bras droit. Ce bras sera dupliqué dans Blender, et servira pour la gauche et la droite. Dans ce cas, il faut mettre les plaques dans le dossier "Arm_GRP", et supprimer "Arm.L_GRP" et "Arm.R_GRP". Dans le cas contraire, **si le pantin a les deux bras dessinés**, il faut mettre le gauche dans "Arm.L_GRP" et le droit dans "Arm.R_GRP", et supprimer "Arm_GRP". Pareil pour la jambe. </WRAP> \\
 \\
 {{ :gif_merge.gif?direct&170}} === Placement des joints === * **Dupliquer** le "Joint" qui nous intéresse <wrap lo>Ctrl+J</wrap>. * Le placer sur une articulation avec <wrap lo>Ctrl+T</wrap>. * Maintenant déplacer le **calque** du "joint copie" pour le mettre **au dessus** du calque "Joint_bras_haut" par exemple. * **Fusionner** le "joint copie" en faisant un "clic droit" → "Merge below" ou <wrap lo>Ctrl+E</wrap>. \\
 * Si vous n'êtes pas sûr(e) de la disposition des joints, vous pouvez demander. ;-)
 \\
 === Découpage === * **Prendre l'outil lasso** dans Krita. \\
 * **En partant du rond du joint, créer une sélection jusqu'à l'autre joint** * Puis faire un copier du calque "Trais_du_Personnage" * Ensuite, **le coller** dans le bon calque (ex: Bras_haut_droit). * Les joints doivent être correctement nommés, pour avoir le même nom que l'armature dans Blender. Beaucoup de calques vides dans le gabarit donnent une nomenclature de base, mais en cas d'ajout, il faut veiller à ce que les plaques doubles (qui ont un côté gauche et un côté droit, par exemple les sourcils), terminent par un point suivi d'un suffixe de côté). Par exemple : "Eyebrow.L" ou "Earring.R". * Une fois les **joints bien placés et nommés**, et les **articulations bien découpées et nommées**, on peut passer à la colorisation. \\
 ---- \\
 ===== Coloriser le pantin ===== * Si tout a été fait au lasso, normalement il ne reste plus qu'à faire **select opaque** sur chaque calque et lui donner un peu de couleur. * <wrap em>IMPORTANT : Ne pas utiliser de noir et de blanc à 100 %.</wrap> * Quand la colo est finie, **tester chaque articulation**. \\
 Cela permettra de se rendre compte une fois **le rig posé**, qu'une **articulation fonctionne ou non**. * Après avoir testé le pantin, le faire **valider**. * Si le pantin est validé, l'enregistrer dans une nouvelle version : <WRAP center round download 50%> **LIB_Chars_<Film>_<nom_pantin>_fab_REF.psd** </WRAP> {{ :cacher_joints.jpeg?direct&100}} * Le psd REF doit correspondre à l'image ci-contre. \\
 Il doit y avoir afficher un layer **Joints**, le **groupe entier du pantin**, et le layer **paupière**. \\
 Puis cacher les layers qui ne servent pas. Bravo, la partie la plus longue est terminée ;-)
 \\
 {{ :cest_tout.png?nolink&250 |}} \\
 <WRAP center centralign round box 30%> ===== Sommaire ===== ----- [[pantin:procedure|Introduction]]

[[pantin:procedure_fabrication|La fabrication du pantin]] [[pantin:procedure_rig|Le rig du pantin]]
[[pantin:faq|La F.A.Q du Pantin]] </WRAP>

From:

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

Permanent link:

https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantin:procedure_fabrication

Last update: **2018/01/16 09:23**

