

[[dilili:pantins_procedure|{ :home.png?direct&80|}]] ===== La fabrication du pantin ===== { { : pinocchio.jpg?nolink&200|} } \\ \\ { { : chrono.jpg?nolink&70|} } Environ 4h-5h \\ \\ \\ \\ ===== Préparer le pantin ===== \\ \\ - **Ouvrir** le pantin dans "Dilili/LIB/Chars/Pantin/<**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> \\ \\ \\ \\ <WRAP right round box 20%> { { :import_kit_creation_pantin.gif?direct&200 |} } </WRAP> - Si les dossiers sont déjà dans le pantin, on peut continuer notre fabrication. \\ [[dilili:pantins_procedure_fabrication_kit_pantin|Explication pour importer le kit de création du pantin]] \\ \\ \\ \\ \\ \\ <WRAP right round box 20%> { { :debut_nomenclature.png?direct&150 |} } </WRAP> - Vous devez avoir quelque chose qui se rapproche de l'image : - **Le nouveau pantin** : <wrap lo>le pantin source.</wrap> - **Le Joint_modele** : <wrap lo>il a pour but d'être dupliqué afin de placer les joints.</wrap> - **Le Joint_fusionné** <wrap lo>qui contiendra tous les joints dans un seul et même layer.</wrap> - **Le fond gris** : <wrap lo>qui permet d'éviter les traits blancs qu'on ne voit pas en transparent et de repérer d'éventuels défauts.</wrap>. - **Le_nom_du_Pantin** <wrap lo>qu'il faut tout de suite renommer</wrap>. \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ ---- ===== Découper le pantin ===== { { :bombe_2.jpg?nolink&300|} } \\ \\ Si il y a vraiment une **étape** plus importante que toutes les étapes (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 en 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. \\ \\ \\ \\ \\ \\ <WRAP right round box 20%> { { :pied.png?direct&200 |} } </WRAP> - Dans le groupe "Joint_GR", 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 claire au moment du rig. \\ \\ \\ \\ \\ \\ <WRAP right round box 20%> { { :gif_merge.gif?direct&170 |} } </WRAP> - Avant de commencer à découper, on va **placer les joints sur le corps**, comme le gif. \\ \\ - **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. ;-) \\ \\ \\ \\ \\ \\ - Ensuite vient l'étape du **découpage**. { { :chirurgien_furieux.gif?nolink&200 |} } \\ \\ \\ \\ \\ \\ - Au lieu de la tronçonneuse, on va **préférer découper notre pantin au lasso**, c'est plus civilisé. { { :lasso.gif?nolink&150|} } \\ \\ \\ \\ \\ \\ - **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). \\ \\ \\ \\ \\ \\ - Une fois les **joints bien placés et nommés**, et les **articulations bien découpées et nommées**, on peut passer à la colorisation. \\ \\ \\ \\ \\ \\ ---- \\ \\ ===== Coloriser le pantin ===== \\ \\ <WRAP center round tip 60%> Dans Liste_Pantin, vous pouvez jeter un œil à tous les pantins qui ont été faits, ça aide pour bien saisir le style du film ;-)</WRAP> \\ \\ <WRAP right round box 20%> { { :colorisation.jpeg?direct&100 |} } { { :colorisation_trait.jpeg?direct&135 |} } </WRAP> - 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 utilisé 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_Pantin_<nom_pantin>_fab_REF.psd**</WRAP> \\ \\ \\ \\ \\ \\ <WRAP right round box 20%> { { :cacher_joints.jpeg?direct&80 |} } </WRAP> - 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. \\ \\ \\ \\ \\ - Et pour terminer, ****enregistrer et/ou écraser**** un png, dans
"Dilili/LIB/Chars/Pantin/Tech/Liste_pantin/<LeNomduPantin>". \\ \\ \\ \\ \\ Bravo, la partie la plus longue est terminée ;-) { { :cest_tout.png?nolink&250 | } } \\ \\ \\ \\ <WRAP center round box 30%>
<WRAP center round box 40%> ★ ★ ★ ★ Sommaire ★ ★ ★ ★ </WRAP> *
[[dilili:pantins_procedure|L'accueil]] \\ \\ * [[dilili:pantins_procedure_reception|La réception du pantin]]
\\ \\ * [[dilili:pantins_procedure_pantin_fixe|Importer le Pantin dans Blender]] \\ \\ *
[[dilili:pantins_procedure_rig|Le rig du pantin]] \\ \\ * [[dilili:pantins_procedure_animation|L'animation]]
\\ \\ </WRAP> \\ \\ \\ \\ \\ ----

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

Permanent link:
https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantin:procedure_fabrication?rev=1512731096

Last update: **2017/12/08 11:04**

