

[[dilili:pantins_procedure|{{:home.png?direct&80|}}]] ===== La fabrication du pantin =====
 {{: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 : \<WRAP center round download 60%> Image → Convert Image Color Space →
 Profile : RGB → Ok. </WRAP> \<WRAP center round download 60%> * Si les dossiers sont déjà dans le pantin, on peut continuer notre
 fabrication. Sinon, [[dilili:pantins_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. \<WRAP center round download 60%> ---- \<WRAP center round download 60%> ===== Découper le pantin ===== Si il y a vraiment une **étape plus importante**
 que toutes les autres (rig compris), c'est bien <WRAP center round download 60%>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. \<WRAP center round download 60%> {{:pied.png?direct&200|}} * 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 clair au moment du rig. \<WRAP center round download 60%> {{:gif_merge.gif?direct&170|}}
 === Placement des joints === * **Dupliquer** le "Joint" qui nous intéresse <WRAP center round download 60%>
 lo>Ctrl+J</WRAP>. * Le placer sur une articulation avec <WRAP center round download 60%>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 center round download 60%>
 lo>Ctrl+E</WRAP>. \<WRAP center round download 60%> * Si vous n'êtes pas sûr(e) de la disposition des joints, vous pouvez demander. ;-)
 \<WRAP center round download 60%> === Découpage === * **Prendre l'outil lasso** dans Krita. \<WRAP center round download 60%> * **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. \<WRAP center round download 60%> ----
 \<WRAP center round download 60%> ===== 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 center round download 60%> IMPORTANT : Ne
 pas utilisé de noir et de blanc à 100 %.</WRAP> * Quand la colo est finie, **tester chaque**
articulation. \<WRAP center round download 60%> 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 60%>50%>
LIB_Chars_Pantin_<nom_pantin>_fab_REF.psd </WRAP> {{:cacher_joints.jpeg?direct&100|}} * Le
 psd REF doit correspondre à l'image ci-contre. \<WRAP center round download 60%> Il doit y avoir afficher un layer **Joints**, le **groupe**
 entier du pantin, et le layer **paupière**. \<WRAP center round download 60%> 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 download 60%>30%> =====
 Sommaire ===== ----- [[pantin:procedure|Introduction]] [[pantin:procedure_fabrication|La fabrication
 du pantin]] [[pantin:vehicule_procedure|La fabrication d'un véhicule]]
 [[pantin:procedure_pantin_fixe|Importer un pantin fixe dans Blender]] [[pantin:procedure_rig|Le rig du
 pantin]] [[pantin:procedure_animation|L'animation du pantin]] [[pantin:faq|Le F.A.Q du Pantin]]
 </WRAP>

From:

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

Permanent link:

https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantin:procedure_fabrication?rev=1512745525

Last update: **2017/12/08 15:05**

