

[[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|}} === 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 download 60%> {{:gif_merge.gif?direct&170|}} === Placement des joints === * **Dupliquer** le "Joint" qui nous
 intéresse <WRAP center round download 60%>Ctrl+J</WRAP>. * Le placer sur une articulation avec <WRAP center round download 60%>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%>Ctrl+E</WRAP>. \<WRAP center round download 60%> * Si vous n'êtes pas sûr(e) de la disposition des joints, vous
 pouvez demander. ;-)</WRAP> \<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%>
 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 ;-)</WRAP> {{:cest_tout.png?nolink&250|}} \<WRAP center round download 60%> =====
 Sommaire ===== ----- [[pantin:procedure|Introduction]] [[pantin:procedure_fabrication|La fabrication
 du pantin]] [[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>

Last update: 2017/12/08
15:20

pantin:procedure_fabrication https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantin:procedure_fabrication?rev=1512746411

From:

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

Permanent link:

https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantin:procedure_fabrication?rev=1512746411

Last update: **2017/12/08 15:20**

