

[[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). * 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?rev=1513081933

Last update: **2017/12/12 12:32**

