

[[pantin:procedure|{:home.png?direct&80}]] ===== Préparer le pantin ===== { { :import\_kit\_creation\_pantin.gif?direct&250} } \* \*\*Ouvrir un nouvelle fenêtre\*\* dans Krita, barre d'en haut → "Window" → "New window". \* D'après le dépouillement, \*\*choisir\*\* la bonne taille de fabrication : S, M ou L. \* \*\*Importer\*\* dans la nouvelle fenêtre le psd correspondant \*\*Gabarit\_<\_Taille\_>\*\* dans : \ " <Projet>/LIB/Chars/Gabarits/" \* \*\*Glisser\*\* les layers dans le pantin, comme le gif. { { :supression\_blanc.jpeg?direct&200} } \* \*\*Supprimer\*\* le fond blanc, avec la touche "Suppr" en suivant cette image. \ Il ne reste plus que les traits du personnage. \ <WRAP center round info 90%> \*\*À quoi sert le Kit de Creation de Pantin ?\*\* Même s'il peut paraître un peu déroutant au début, il fait gagner beaucoup de temps, limite les fautes de frappe et permet de tester les articulations du pantin avant de passer dans Blender. Tous les \*\*layers qui sont dans les groupes sont déjà nommés\*\*. Il suffit juste de \*\*fusionner\*\* les layers que l'on crée, à ceux bien nommés. \ \ Chaque pantin est différent. Certains ont un ou deux bras, avec des mains, ou sans mains, une jambe ou deux jambes... Par contre si vous voyez un pantin avec 3 jambes et 4 bras, appelez moi ^\_^ . Bref, pour faire gagner du temps, vous trouverez dans Kit\_creation\_pantin.psd 3 groupes pour les bras, et 3 groupes pour les jambes. Prenons pour exemple ce pantin qu'on va appeler Marcel. { { :pantin\_partis\_du\_corps.jpeg?direct&40} } Sur le dessin, Marcel a un bras, et une jambe. Seulement nous avons besoin de lui rajouter un bras en plus. Pourquoi ? Car si on duplique son bras droit, il aura deux mains droites. En revanche, quand on dupliquera sa jambe sur Blender, l'illusion marchera. Pour résumer, on supprimera le groupe <wrap hi>Bras\_GR</wrap>, et on gardera le <wrap hi>Bras\_droit\_GR</wrap> ainsi que le <wrap hi>Bras\_gauche\_GR</wrap>. Pour les jambes, c'est l'inverse. Nous n'avons pas besoin des groupes <wrap lo>Jambe\_gauche\_GR</wrap> et <wrap lo>Jambe\_droite\_GR</wrap>. Nous gardons uniquement <wrap lo>Jambe\_GR</wrap>. { { :pantin\_wiki.jpeg?direct&40} } Voici un autre exemple où cette fois, (voir le perso de droite), nous garderons les groupes <wrap hi>Jambe\_droite\_GR</wrap> et <wrap hi>Jambe\_gauche\_GR</wrap>; <wrap lo>Jambe\_GR</wrap> pourra être supprimé. La logique est la même pour le <wrap lo>Corps\_GR</wrap>, et le <wrap lo>Haut\_corps\_GR</wrap>. Il se peut que certains pantins n'aient pas de cou, que d'autres pantins très simples possèdent uniquement un bassin, et pas d'abdomen, ni de thorax, ou de buste. Il n'y a pas deux pantins qui se ressemblent, il faut donc s'adapter à chaque situation. </WRAP> \ <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\\_kit\\_pantin](https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantin:procedure_fabrication_kit_pantin)Last update: **2017/12/11 09:58**