

[[[pantin:procedure|{:home.png?direct&80|}]]] ===== Importer un pantin fixe dans Blender  
 ===== {{:chrono.jpg?nolink&100|}} Environ 5 min \* Ouvrir une nouvelle scène Blender. \*  
 Sélectionner la caméra, le cube, et la lampe avec la touche "A" et tout supprimer avec "X". {{  
 :save.jpeg?direct&100|}} \* Enregistrer cette scène vide dans ce chemin d'accès →  
 "/LIB/Chars/Pantin/<nom\_pantin>/actor". \* Ensuite copier → «\*\*  
 LIB\_Chars\_Pantin\_<nom\_pantin>\_actor\_v01 \*\*», et le coller comme dans l'encadré rouge de l'image \*  
 Ne pas oublier de remplacer <nom\_pantin> par son vrai nom. ;-) {{ :blender-3d-  
 cursor.png?direct&50|}} \* <wrap em>Vérifier que le curseur 3D soit bien au centre de la  
 scène.</wrap> \\ Si ce n'est pas le cas, <wrap lo>Shift+C</wrap>. \* Appuyer sur "Espace" et écrire  
 "Import PSD as Planes" (ou simplement "psd"). \\ Une nouvelle fenêtre apparaît. <WRAP center round  
 important 60%>{{ :preset\_import\_pantin.png?direct&100|}} \*\*Avant de chercher le psd du pantin\*\*,  
 \\ il est <wrap em>\*\*CRUCIAL\*\*</wrap> de sélectionner le preset \*\*Import pantin\*\*. Sinon les  
 personnages auront la taille de Godzilla. \\ Et c'est pas cool. </WRAP> \* <wrap em>Après</wrap>  
 avoir fait le preset <wrap em>\_\_IMPORT PANTIN\_\_</wrap>, importer \*\*le psd REF\*\* dans  
 "/LIB/Chars/Pantin/<nom\_pantin>/fab". <WRAP right round box 20%> {{ :texture.jpeg?direct&100  
 |}} </WRAP> \* Le pantin est apparu dans la scène. Mais il est tout gris ? Pas de panique. Il faut juste  
 afficher les textures. \\ Pour ce faire, suivre l'image, ou "Alt Z" \* Il faut <wrap em> <wrap  
 hi>TOUJOURS</wrap> travailler en vue de \*\*FACE\*\* et \*\*ORTHOGRAPHIQUE\*\*.</wrap> \* Se mettre  
 de face : " Numpad 1 " \* Se mettre en vue Orthographique : " Numpad 5 " \* Centrer la vue : "  
 Numpad ." \* De manière générale, le pantin n'apparaît pas au centre de la scène. \*\*\*Sélectionner  
 tout le pantin\*\*, avec la touche "A". \\ \* \*\*Le mettre au centre\*\*, avec les flèches rouge <wrap  
 lo>(axe X)</wrap> et bleu <wrap lo>(axe Z)</wrap>. \\ \* Puis faire "Alt P" ⇒ \*\*Clear and keep  
 transformation\*\*. <WRAP right round box 20%> {{ :empties.gif?direct&100 |}} </WRAP> \*  
 Maintenant il faut \*\*supprimer les empties\*\*. <wrap lo>(Ce sont les groupes de Krita/Photoshop, qui  
 ont la forme de croix sur Blender)</wrap> \* Appuyer sur "B". \* Faire glisser la sélection sur tous les  
 empties. \* Faire attention à ne pas sélectionner les plaques ou les joints . \* Supprimer avec "X".  
 <WRAP center round download 60%> À ce stade, \*\*sauvegarder\*\* la V01 et \*\*enregistrer une  
 V02\*\*.</WRAP>\\ \\ \\ \\ <WRAP right round box 20%> {{ :groupe.png?direct&100 |}}</WRAP> \*  
 Choisir l'armature Pantin (Meta-rig) \* Supprimer tous les bones en Edit Mode et \*\*garder uniquement  
 le bassin\*\*. \* Puis \*\*générer\*\* le rig. \* Désormais, on va \*\*lier les plaques aux bones\*\* : \* Nommer le  
 rig. \* Sélectionner le rig en "Pose Mode". \* Faire le "Parent Planes to Bones". \\ <wrap lo>Dans la  
 fenêtre Tool Shelf à gauche de l'écran</wrap> \* Maintenant nous allons \*\*supprimer les widgets\*\*.  
 Pour éviter de les faire un par un : \* \*\*Écrire\*\* dans l'Outliner "WGT". \* Toujours dans l'Outliner,  
 appuyer sur "A" pour \*\*tout sélectionner\*\*. \* Et \*\*désélectionner\*\* <wrap lo>"Ctrl"+"Shift"+"Clic  
 gauche"</wrap> \*\*Scene\*\*. \* Puis \*\*supprimer\*\* "Clic droit" ->"Delete" les \*\*widgets\*\*. \* Enfin,  
 enlever "wgt" dans l'outliner, pour revenir comme avant. \* \*\*Rendre\*\* les contrôleurs plus  
 \*\*apparent\*\* : \* Sélectionner le rig. \* Aller dans l'onglet "Object". \* Cocher \*\*X-Ray\*\*. \* Dans la même  
 démarche, <wrap em>vérifier le groupe dans l'Outliner.</wrap> \* Dans l'Outliner, remplacer \*\*All  
 Scenes\*\* par \*\*Groups\*\*. \* \*\*Vérifier\*\* si le groupe est bien nommé et qu'il n'y a pas de "001". \* Et  
 \*\*vérifier\*\* aussi si dans le groupe, \*\*il y a bien les plaques et le rig\*\*. \* Enfin, si un autre groupe est  
 en trop, "Clic Droit" → \*\*Unlink group\*\*. \* - \*\*Cacher les contrôleurs\*\* qui ne nous servent pas <wrap  
 lo>(ex: Pied, orteil, chapeau, paupière, mâchoire...)</wrap>. \* Sélectionner le ou les contrôleurs en  
 question. \* Puis appuyer sur "H". \* <wrap lo>Ne pas hésiter à faire de même si c'est un bones  
 comme le chapeau, la paupière, et la mâchoire.</wrap> \* Dans la fenêtre Tool shelf, l'onglet LFS,  
 \*\*<wrap em>cocher</wrap>\*\* "Add UUIDS". \* La fin est proche, on génère les textures dans le  
 dossier actor. \\ \* Pour ce faire, \*\*sélectionner\*\* le rig, en "Object Mode" \* Aller dans \*\*File\*\* →  
 \*\*External Data\*\* → \*\*Copy All images to blend directory\*\*. \* \*\*Créer\*\* l'ombre du pantin : \* Cliquer  
 sur le contrôleur de la \*\*racine\*\* en "Pose Mode". \* Dans l'onglet LFS, cliquer sur "Pantin Add  
 Shadow". \* Une fois qu'on a \*\*bien vérifié\*\*, \*\*\_sauvegarder\_\*\*, et <wrap em>faire valider une  
 dernière fois.</wrap> <WRAP center round download 60%> Si la pantin est validé enregistrer une  
 version REF comme ceci : ⇒\*\*LIB\_Chars\_Pantin\_<nom\_pantin>\_actor\_REF\*\*. </WRAP> \\ <WRAP

center centralign round box 30%> ===== 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>

From:

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

Permanent link:

[https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantin:procedure\\_pantin\\_fixe](https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantin:procedure_pantin_fixe)

Last update: **2017/12/08 15:46**

