

[[dillili:pantins_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".\\\ \\ \\ \\ \\ \\
\\ <WRAP right round box 20%> {{ :save.jpeg?direct&100 }} </WRAP> - 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. ;-) \\\ \\ \\ \\ \\ \\ <WRAP right round
box 20%> {{ :blender-3d-cursor.png?direct&50 }} </WRAP> - <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,
machoire...)</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
machoire.</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 round box 30%> <WRAP center round box 40%> ★ ★ ★ ★ Sommaire ★ ★ ★ ★ </WRAP> * [[dilili:pantins_procedure|L'accueil]] \\ \\ * [[dilili:pantins_procedure_reception|La réception du pantin]] \\ \\ * [[dilili:pantins_procedure_fabrication|La fabrication du pantin]] \\ \\ * [[dilili:pantins_procedure_rig|Le rig]] \\ \\ * [[dilili:pantins_procedure_animation|L'animation]] \\ \\ </WRAP> \\ \\ \\ \\ \\ \\ ----

From:

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

Permanent link:

https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantin:procedure_pantin_fixe?rev=1512731096

Last update: **2017/12/08 11:04**

