

[[dilili:pantins_vehicule_procedure|{{:home.png?direct&80}}]] ===== La fabrication d'un véhicule
 ===== \\ \\ {{:chrono.jpg?nolink&70}} Environ 2-3 jours \\ \\ \\ \\ ===== Aperçu rapide de la
 procédure ===== - Résumé pour le fichier fab : - modélisation simple et flexible - matériaux simple
 pour faire des aplats de couleur avec un léger dégradé d'assombrissement - utiliser les scripts de
 renommage si nécessaire - applications des modifieurs et curves avec un script - Remove Doubles à
 faire avant Separate by materials !!! - utilisation de l'add-on Texture Atlas pour créer des groupes de
 baking avec en préfixe "bake_" - faire des groupes d'objets en prévoyant des variations de modèle 3D
 - Dépliage UV (avec add-on Texture Atlas (0.005) ou auto seams unwrap (0.01)) - Duplication du
 fichier de fab dans actor avec un suffixe "_bake" puis "_bake_A", B, etc... - bake des textures avec
 alpha ! (margin à 3-4) - dupliquer et nommer en vXX - remplacer les matériaux par un matériau avec la
 texture bakée par script - clean des uv layers - vérifier les problèmes de coutures - rigger (vérification
 des paramètres si réutilisation d'un rig existant) - ajouter les variations 3D à l'aide de "add new plane
 variations" (renommer les os avec le préfixe "DEF-" si nécessaire) (script en cours pour rajouter
 l'interface dans le panel ui) - ajouter les ombres - nommer les lumières avec le prefix "LUMIERE_" -
 apply scale and rotation + fix_shear_matrices (/u/production/Dilili/TECH/scripts/pantins/batch/) - placer
 les empty pour positionner les pantins ("ph_pantin" en préfixe) - vérifier les noms des groupes - rig et
 nom du groupe au nom du véhicule - Rendre les meshes non sélectionnable - add UUIDs et clean des
 assets properties (on laisse db_uuid) - Créer le fichier REF et l'entrée Criquet ---- ===== Mémo des
 vérifications ===== - matériaux (bake_) \\ - interpénétration de mesh \\ - rendus : vérif de bugs de
 textures, tout ce qui est bizarre (attention au clipping de la vue 3D, paramètres par défaut, min : 0.1,
 max : 1000) \\ - vérification des problèmes de coutures (si besoin, mettre le filter à 0.1 dans l'onglet
 'image sampling' de la texture) \\ - paramètres du rig, rotation des roues, pose mode à 1, follow path
 à 0 (dans l'add-on) \\ - pas Ngons \\ - add UUIDs au cas où \\ - uv layer (garder celui avec le prefix
 bake_) \\ - remove doubles \\ - meshes non sélectionnable \\ - "OMBRE_" et "LUMIERE_" - import criquet,
 suppression (si erreurs avec les empty qui restent, pas grave), si le reload ne marche pas, tant pis -
 En dernier, quand tout est vérifié, créer le dossier bake et déplacer les fichiers de bake - Attelage :
 ombre des chevaux, harnais 3D baké, meshdeform avec une clé d'invisibilité et dans le groupe,
 modification de maillage pour rentrer dans le harnais ---- ---- ---- ===== Procédure complète =====
 ===== Préparation ===== - dossier des Véhicules : "/u/production/Dilili/LIB/Props/Vehicules2D" -
 dossier des Attelages : "/u/production/Dilili/LIB/Chars/Groupe" - dossier du cheval 3D :
 "/u/production/Dilili/LIB/Chars/Animal/Cheval02" - dossier du cheval 2D :
 "/u/production/Dilili/LIB/Chars/Animal2D/Cheval01P" - dossier des blueprints et des ref :
 "/u/production/Dilili/PRODUCTION/Modeles_Reception/20161114_livraison_Vehicules2D" - dossier des
 scripts : "/u/production/Dilili/TECH/scripts/pantins/vehicules/scripts" - find_and_replace.py : cherche
 une chaîne de caractères et la remplace, en ajoutant un prefix et/ou un suffixe si nécessaire -
 rename.py : renomme en masse (ajoute .001, .002, ...), en ajoutant un prefix et/ou un suffixe si
 nécessaire - apply_modifier.py : applique tous les modificateurs des objets sélectionnés, converti les
 curves en mesh - remove_doubles.py : applique un remove doubles aux objets sélectionnés -
 reassign_mat_after_separate.py : resoud le bug de perte de matériaux sur les objets sélectionnés à la
 suite d'un Separate by materials - apply_bake_mat.py : retire tous les matériaux des objets
 sélectionnés et les remplace par le matériaux contenant la texture bakée - remove_uv_layers.py :
 nettoie des uv layers pour garder que l'UV utile - del_asset_prop.py : nettoie des assets properties -
 dossier des add-ons : "/u/production/Dilili/TECH/scripts/pantins/vehicules/addons" - pantin vehicule rig
 : - contrôles pour la rotation des roues - création et choix des variations - conversion du rig pour les
 voitures ou les carioles - pantin véhicule color : affichage des matériaux et des couleurs à modifier
 sur les matériaux d'un véhicules ---- ===== Modélisation ===== - Règles - maillage : - plutôt low poly -
 mais avec plus de détails pour les véhicules proches (Voir avec Mathieu) - outils de blender (si besoin)
 : - modificateurs - mirror - solidify - snap to face - curves - convert tris to quad (Alt-J) - Triangulate tris
 (Ctrl-T ou Ctrl-Shift-T) - fichier de fab avec modificateurs, curves, etc... - pour être flexible si besoin de
 plus de détails ---- ===== Matériaux ===== - tout en shadeless pour les véhicules lointains - Pour une
 vue proche : - éclairage par les normales avec matériaux nodaux pour les objets fixes (cad pas les

roues) - se restreindre à quelques matériaux, 5-6, 10 grand maximum, pour que les variations de couleurs soient plus simples ---- ===== Préparation au baking ===== - vérification des normales - Join des mesh en fonction des objets principaux pour pouvoir faire des variations facilement plus tard - P : separate by selection - Ctrl-J : join - Bien nommer les objets - utiliser les scripts de renommage si nécessaire - nommer les lumières avec le prefix "LUMIERE_" - applications des modifiers et curves avec le script - Remove Doubles à faire avant Separate by materials !!! - Remove Doubles des objets sélectionnés par script - Separate by materials en mode object, avec tous les objets sélectionnés - espace (pour afficher la barre de recherche), puis taper 'Separate' pour trouver l'opérateur - re-assigner les matériaux des objets avec le script (bug de blender parfois) ---- ===== Dépliage UV ===== - Utiliser l'add-on Texture Atlas inclus par défaut dans blender - NOMMER les groupes avec le préfix "bake_" !!! (pour le script d'application des matériaux bakés) - Taille des textures à bien choisir en fonction de la complexité du maillage - Ajout des objets à baker - Auto Unwrap avec margin à 0.01 ou 0.005 - bien adapter le paramètre margin et la taille de la texture en fonction du maillage - vérifier qu'il n'y a pas de parties non bakées car trop petites - Si l'Unwrap ne fonctionne pas, on peut utiliser l'add on "UV:auto seam unwrap" avec "island margin" à 0.01 par exemple. - Pour des petites corrections d'UV, utiliser "Start Manual Unwrap" pour corriger manuellement un bake de plusieurs objets en même temps - bien penser à cliquer sur "Finish Manual Unwrap" pour appliquer les modifications ---- ===== Préparation des fichiers dans le dossier 'actor' ===== - Copie du fichier de fab dans le dossier actor avec le suffixe bake - nomenclature des suffixes : - bake pour le preset de base - bake_A pour la variation _A, etc... - bake des textures avec alpha ! (margin à 3-4) - copie du fichier bake et nommer selon la nomenclature des pantins avec le suffixe _v01 - préparation du fichier - remplacer les matériaux par un matériau avec la texture bakée par script - clean des uv layers - vérifier les problèmes de coutures - vérif des UVs - image sampling : filter à 0.1 si nécessaire - rigger - utilisation d'un rig existant (append de ...) - parenter les objets aux os correspondants - vérification des paramètres : pose mode à 1, follow path à 0, vitesse des roues... - ajouter les ombres - Vérifier qu'elles sont bien nommée avec le préfixe OMBRE_ - apply scale and rotation + fix_shear_matrices (/u/production/Dilili/TECH/scripts/pantins/batch/) - placer les empty pour positionner les pantins ("ph_pantin" en préfixe) - vérifier les noms des groupes - rig et nom du groupe au nom du véhicule - Rendre les meshes non sélectionnable - add UUIDs et clean des assets properties avec le script "del_asset_prop.py" - Créer le fichier REF et l'entrée Criquet ---- ===== Préparation d'un attelage ===== Rappel : - dossier des Attelages : "/u/production/Dilili/LIB/Chars/Groupe" - dossier du cheval 3D : "/u/production/Dilili/LIB/Chars/Animal/Cheval02" - dossier du cheval 2D : "/u/production/Dilili/LIB/Chars/Animal2D/Cheval01P" - Créer un dossier pour l'attelage avec son dossier actor et les fichiers de REF + versions - import depuis Criquet du véhicule et du cheval - faire les modifications nécessaires - pour caler le brancard avec le harnais du cheval par exemple - parenter le cheval à l'os de direction - add UUIDs au cas où ---- \\ \\ \\ \\ <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_pantin_fixe|Importer le Pantin dans Blender]] \\ \\ *
[[dilili:pantins_procedure_rig|Le rig du pantin]] \\ \\ * [[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:vehicule_procedure_fabrication

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

