

==== Création de Pantin (05/16) ==== --- //[[mathieu@les-fees-speciales.coop|Mathieu Rubio]] 2016/05/25 13:00// \\ \\ ==== La préparation du pantin ==== {{:chrono.jpg?nolink&100}} Environ 15 min \\ \\ - Ouvrir sur Krita/Photoshop **le nouveau pantin** H09P (exemple) dans "Dilili/LIB/Production/Modeles_Reception/<Date>_Livraison". \\ \\ - **Le pantin ne doit pas regarder à gauche**. Si c'est le cas, effectuer un miroir horizontal (Krita : Layer->Mirror Layer Horizontally). \\ \\ - Ouvrir le **Gabarit** "Dilili/LIB/Chars/Pantin/Tech/Gabarit" et le glisser dans le layer du H09P (Image B). \\ \\ - Réduire le pantin H09P (Krita : CTRL+T), afin que la **ligne de repère soit IDENTIQUE** au repère du Gabarit, puis rogner (CTRL+C)(Image C). \\ \\ - Une fois terminé, l'enregistrer avec la **bonne nomenclature** dans "Dilili/LIB/Production/Modeles_Reception_prepa_dispatch". \\ \\ - Lancer le script magique de Flavio, qui va s'occuper de créer des dossiers dans LIB et de créer une page sur [[http://87.98.168.34:1901/|Criquet]]. \\ \\ \\ \\ {{:import_source_gabarit.jpeg?direct&450 |}} \\ \\ \\ \\ <WRAP center round help 60%> Si le pantin source n'a pas de ligne repère : - Importer **le nouveau pantin**. \\ \\ - Ouvrir le jpg **Source_Repere** dans "/LIB/Chars/Pantin/Tech/" et le glisser dans le layer du nouveau pantin. \\ \\ - Déplacer le nouveau pantin afin qu'il soit sur la même ligne de repère que **Source_Repere**. \\ \\ - Copier la ligne repère et fusionner le au nouveau pantin. \\ \\ - Le nouveau pantin possède donc la ligne repère, le tout dans un seul calque. \\ \\ - Puis reprendre l'étape 3. </WRAP> \\ \\ \\ \\ ==== La fabrication du pantin==== {{:chrono.jpg?nolink&100}} Environ 3h-4h \\ \\ Avant de commencer la fabrication, un vrai pantin est disponible en papier-découpé dans le bureau. Ça permet de bien comprendre comment on doit placer les joints, et découper le dessin en fonction. {{:nomenclature.png?nolink&300}} - Ouvrir le pantin dans "Dilili/LIB/Chars/Pantin/<LeNomduPantin>/Fab". \\ \\ - **Enregistrer** une v02 comme ceci : "LIB_Chars_Pantin_<LeNomduPantin>_fab_v02". \\ \\ - Ouvrir un nouvelle fenêtre dans krita, faire "Window" → "New window". \\ \\ - Importer le psd **Nomenclature** "Dilili/LIB/Chars/Pantin/Tech/Nomenclature" dans la nouvelle fenêtre puis le faire glisser dans le pantin. \\ \\ - Avec le psd Nomenclature, (image ci-contre), il n'y a **plus besoin de créer** des layers ou des groupes. Tout est déjà fait. \\ \\ Même s'ils ne sont pas sur l'image, il y a plusieurs groupes identiques, comme "Bras_haut_droit_GR", "Bras_haut_gauche_GR", ou "Bras_haut_GR". \\ \\ Les groupes et les layers sont vides, seules la nomenclature et la hiérarchie nous intéresse. \\ \\ Donc si vous avez un **pantin avec un seul bras**, et qu'il ne faut pas créer un second bras, alors **supprimer les groupes gauche et droite**. \\ \\ À l'inverse, si le **pantin a deux bras** bien distincts, **supprimer le groupe bras**. \\ \\ La même chose pour les jambes. \\ \\ - Dupliquer le "joint modele" et le placer à **l'articulation** du bras (par exemple). \\ \\ Puis placer ce joint au dessus de "Joint_bras_haut" et fusionner en faisant un "clic droit" → "Merge below". Cela permet de respecter la nomenclature, sans avoir à nommer les layers. \\ \\ N'hésiter pas à tester la pantin qui se trouve quelque part dans le bureau, et qui n'attend que d'être touché par vos petites mains :). \\ \\ - Ensuite découper chaque partie autour des articulations dans les différents layers, en **fusionnant** à chaque fois le layer dans la bonne nomenclature. \\ \\ - Une fois les joints placés, et les articulations découpées, on peut passer à la colorisation. \\ \\ - Quand la colo est finie, il est **IMPORTANT** de tester chaque articulation. Cela permettra de se rendre compte une fois **le rig posé**, qu'une **articulation ne marche pas**. \\ \\ - Après avoir tester le pantin, appeler Léo ou Mathieu afin qu'il valide le pantin. \\ \\ - Bravo, la partie la plus longue est terminée, il ne reste plus qu'à enregistrer dans une nouvelle version : **LIB_Chars_Pantin_<nom_pantin>_fab_REF**, en fusionnant les **joints** et en les laissant **apparents**. Cacher les layers qui ne servent pas. \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ <WRAP center round important 60%> {{:pied.png?direct&200}} Le **placement** et la **découpe** des pantins est **cruciale** pour le rig, l'animation, et la qualité du pantin. \\ \\ Il faut absolument prendre le temps d'essayer chaque articulation. \\ \\ Car si on se rend compte qu'il y a un **problème** pendant le rig, alors on **perdra beaucoup de temps** à revenir sur Krita, faire les modifications, et recommencer le rig. </WRAP> \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ ==== Le rig du pantin ==== {{:chrono.jpg?nolink&100}} Environ 20 min \\ \\ - Ouvrir une scène Blender vide, et enregistrer tout de suite dans "/LIB/Chars/Pantin/<nom_pantin>/actor" et nommer la scène comme ceci : **LIB_Chars_Pantin_<nom_pantin>_actor_v01**. \\ \\ - Avant d'importer le psd, dans User Preferences

" Ctrl Alt U " vérifier si dans Add-ons, " Rigify " est activé, ainsi que " Import psd as planes " puis " Parent planes to bones ". Afin d'éviter de cocher à chaque nouveau rig, il est possible de sauvegarder ces préférences en cliquant en bas " Save User Settings ". \\ - Travailler en vue de face, " touche 1 ", et orthogonale, " touche 5 " sur le numpad. \\ <WRAP center round important 60%> { { :cursortocenter.png?direct&100| } } \\ **Bien vérifier** que le curseur est positionné au **centre** de la scène. </WRAP> - Ouvrir **la fenêtre search** (par défaut : espace) et écrire " Import PSD as Planes ". \\ Et importer **le psd REF** dans "/LIB/Chars/Pantin/<nom_pantin>/fab". \\ <WRAP center round important 60%> { { :preset_import_pantin.png?direct&100| } } \\ **Avant de valider**, sélectionner le preset **Import pantin**. \\ Sinon les /personnages auront la taille de Godzilla. Et c'est pas cool. </WRAP> - Le pantin est apparu dans la scène. Sélectionner le tout, puis " Alt P " Clear and keep transformation. \\ - Toujours dans le but d'avoir une scène propre, sélectionner les " empty " et les supprimer. \\ - Sélectionner la plaque de joints, et la bouger dans l'axe Y afin qu'elle soit devant le pantin. \\ - Créer l'armature en **Object Mode** dans: **Add -> Armature -> Pantin(Meta-Rig)**. \\ - S'il y a besoin, sélectionner les plaques et les rapprocher du rig. En aucun cas le rig ne doit se déplacer. \\ - Pour plus de lisibilité, à droite cocher X-Ray et Wire : { { :xray.png?direct&50| } } \\ - En " Edit Mode ", sélectionner les bones et les placer chirurgicalement au centre des joints (utiliser la touche " SHIFT " pour plus de précision). Le talon et la pointe du pied doivent toujours être au sol. \\ <WRAP center round important 60%> { { :bon_ik.png?200| } } \\ Pour que le IK **fonctionne**, il faut respecter les angles de rotation logiques. Exemple, sur l'image : l'angle saillant (<math><180^\circ</math>) doit se situer derrière le genou. </WRAP> - **Si** le pantin présente 2 bras et/ou 2 pied, se mettre en " Edit Mode " et dupliquer (" Shift + D ") la chaîne de bones. \\ { { :duplicatelr.png?direct&70| } } Une fois la nouvelle chaîne de bones bien replacée, sélectionner en " Pose Mode " le premier bone de la chaîne (ex: bras_haut_gauche) et dans les propriétés du bone, décocher tout en bas " Duplicate LR " et choisir " Left " / " Right ". **Faire la même chose pour l'autre coté !!** \\ - Placer le bone des paupières approximativement comme sur l'image : { { :bonepaupiere.png?direct&100| } } \\ - { { :generate.png?direct&60| } } Quand on a bien fait toutes ces étapes, toujours en " Pose Mode ", aller dans l'onglet Armature et cliquer sur " Generate ". \\ - Vérifier que le Rig fonctionne bien, si oui, passer à l'étape suivante !. \\ - Cacher le Meta-Rig et les contrôleurs dont on ne se servira pas. \\ - { { :parentplanes.png?direct&60| } } Sélectionner le rig en " Pose Mode " et cliquer sur " Parents Planes to Bones " à gauche. S'il n'y est pas, ça signifie que **l'étape 2** n'a pas été respecté. Aie aie aie... \\ - { { :wgt.png?direct&60| } } Supprimer les widgets. Pour être rapide, taper dans l'Outliner " WGT ". Toujours dans l'Outliner, appuyer sur " a " pour tout sélectionner. Et désélectionner (" Ctrl " + " Maj " + " Clic gauche ") " Scene ". Puis supprimer (" Clic droit " -> " Delete ") les widgets. \\ - Ensuite il faut créer un groupe. Pour ce faire, sélectionner le rig (rendre les objets sélectionnable), puis sélectionner " Select Hierarchy ". \\ Puis " Ctrl G " → " Assign New Group " et le nommer par le nom du pantin, dans l'option à gauche. \\ - Nommer le ' rig ' par le nom du pantin. \\ - Sélectionner le rig, en " Object Mode " puis aller dans **File** → **External Data** → cocher **Automatically packing to blend** \\ Ensuite File → External Data → **décocher** **Automatically packing to blend**. \\ Enfin File → External Data → **Unpack all into file** → **Write files to current directory**. \\ - Une fois qu'on est sûr à **200%** que le rig fonctionne **parfaitement**, enregistrer dans une nouvelle version, **LIB_Chars_Pantin_<nom_pantin>_actor_REF**. \\ Félicitation, maintenant on a un super pantin qui va pouvoir danser la samba =) \\ **====** L'animation du pantin **====** - En partant du fichier de rig (" actor "), on enregistre sous dans "/LIB/Chars/Pantin/<pantin>/animation/<pantin_animation_v01.blend> ". \\ - Faire une super animation. Cette animation pourra être importée plus tard sous la forme d' " action ". \\ - Une fois l'animation fini, dans l'outliner → " animation " → puis renommer "<nom_pantin>Action_<nom_anim> ". \\ **====** L'importation de l'animation **====** - Dans la **scène de destination** faire un link/append de l' " actor ". \\ * S'il s'agit d'un rig généré avec le " Pantin " de Rigify (autorig) : * Il faut importer un script généré par l'autorig pour obtenir toutes les fonctionnalités du pantin : * Faire un link du texte " rig_ui.py " depuis le fichier actor, le cas échéant * Ouvrir ce texte dans une fenêtre d'éditeur de texte * Lancer le script (en bas, " Run Script ") et cocher

"Register" pour que le script soit lancé à chaque fois que la scène est ouverte * Faire un link de l'anim
* Sélectionner l'actor importé (instance de groupe), et faire "CTRL + ALT + P" (Make Proxy). Choisir le rig dans le menu qui s'affiche. * Sélectionner le proxy (version locale) du rig, puis : * Aller dans la vue NLA (Non Linear Editor) * Si le fichier n'a pas d'action, créer une clef (insert keyframe) sur n'importe quoi (par exemple la location) * Sélectionner l'action du rig, ouvrir le panneau N * Ouvrir Animation Data * Remplacer l'action par celle que l'on a liée

From:

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

Permanent link:

https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantins_procedure?rev=1464944359



Last update: **2016/06/03 09:59**