

===== Cr閘ation de Pantin (05/16) ===== --- //[[mathieu@les-fees-speciales.coop|Mathieu Rubio]] 2016/05/25 13:00// \\ \\ ===== La pr閞paration 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 脿 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).\\ \\ - R閐uire le pantin H09P (Krita : CTRL+T), afin que la **ligne de rep鑑re soit IDENTIQUE** au rep鑑re du Gabarit, puis rogner (CTRL+C)(Image C).\\ \\ - Une fois termin閑, 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 cr閘er des dossiers dans LIB et de cr閘er 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 rep鑑re : - Importer **le nouveau pantin**. \\ \\ - Ouvrir le jpg **Source_Repere** dans"/LIB/Chars/Pantin/Tech/" et le glisser dans le layer du nouveau pantin. \\ \\ - D閞placer le nouveau pantin afin qu'il soit sur la m鑑me ligne de rep鑑re que **Source_Repere**. \\ \\ - Copier la ligne rep鑑re et fusionner le au nouveau pantin. \\ \\ - Le nouveau pantin poss鑑e donc la ligne rep鑑re, le tout dans un seul calque. \\ \\ - Puis reprendre l'閑tape 3. </WRAP> \\ \\ ===== La fabrication du pantin===== {{:chrono.jpg?nolink&70|}} Environ 3h-4h{{:vrai_pantin.jpg?direct&70|}} \\ \\ Avant de commencer la fabrication, un vrai pantin est disponible en papier-d茅coup茅 dans le bureau. Il permet de bien comprendre comment on doit placer les joints, et d茅couper 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 fenetre dans krita, faire "Window" → "New window". \\ \\ - Importer le psd **Nomenclature** "Dilili/LIB/Chars/Pantin/Tech/Nomenclature" dans la nouvelle fenetre puis le faire glisser dans le pantin. \\ \\ - Avec le psd Nomenclature, (image ci-contre), il n'y a **plus besoin de cr閘er** des layers ou des groupes. Tout est d茅j脿 fait. \\ \\ Mme 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 hi閞archie nous int茅resse. \\ \\ Donc si vous avez un **pantin avec un seul bras**, et qu'il ne faut pas cr閘er un second bras, alors **supprimer les groupes gauche et droite**. \\ \\ 脿 l'inverse, si le **pantin a deux bras** bien distincts, **supprimer le groupe bras**. \\ \\ La mme chose pour les jambes. \\ \\ <WRAP center round tip 60%> tip
bo{{:supression_blancl.jpeg?direct&100|x}} {{:colorisation.jpeg?direct&100|}} {{:colorisation_trait.jpeg?direct&100|}} {{:nomanclature_explication.jpeg?direct&100|}} {{:pantin_partis_du_corps.jpeg?direct&100|}} {{:pantin_wiki.jpeg?direct&100|}} </WRAP> - Duppliquer le "joint modele" et le placer 脿 **l'articulation** du bras (par exemple). \\ \\ Puis placer ce joint au dessus de "Joint_bras_haut" et fusionner en faisant un "clique droit" → "Merge below". Cela permet de respecter la nomenclature, sans avoir 脿 nommer les layers. \\ \\ N'h茅siter pas 脿 tester la pantin qui se trouve quelque part dans le bureau, et qui n'attend que d'閑tre toucher par vos petites mains :). \\ \\ - Ensuite d茅couper chaque partie autour des articulations dans les diff茅rents layers, en **fusionnant 脿 chaque fois le layer dans la bonne nomenclature.** \\ \\ - Une fois les joints plac茅s, et les articulations d茅coup茅es, on peut passer 脿 la colorisation. \\ \\ - Quand la colo est finie, il est **IMPORTANT** de tester chaque articulation. Cela permettra de se rendre compte une fois **le rig pos茅**, qu'une **articulation ne marche pas**. \\ \\ - Apr猫s avoir tester le pantin, appeler L茅o ou Mathieu afin qu'il valide le pantin. \\ \\ {{:cacher_joints.jpeg?direct&50|}} - Bravo, la partie la plus longue est termin茅e, il ne reste plus qu'脿 enregistrer dans une nouvelle version : **LIB_Chars_Pantin_<nom_pantin>_fab_REF**, en fusionnant les **joints** et en les laissant **apparents**, ainsi que le layer paupi猫re. Cacher les layers qui ne servent pas. \\ \\ <WRAP center round important 60%> {{:pied.png?direct&200|}} Le **placement** et la **d茅coupe** des pantins est **cruciale** pour le rig, l'animation, et la qualit茅 du pantin. \\ \\ Il faut absolument prendre le temps d'essayer chaques articulations. \\ \\ Car si on se rend compte qu'il y a un **probl猫me** pendant le rig, alors on **perdra beaucoup de temps** 脿 revenir sur

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 linkée

From:

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

Permanent link:

https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantins_procedure?rev=1464948382

Last update: **2016/06/03 11:06**

