

==== 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&70}} Environ 3h-4h{{:vrai_pantin.jpeg?direct&70}} \\ \\ Avant de commencer la fabrication, un vrai pantin est disponible en papier-découpé dans le bureau. Il 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. \\ \\ \\ \\ <WRAP center round tip 60%> Quelques exemples : \\ \\ {{:nomenclature_explication.jpeg?direct&100}} {{:supression_blanc.jpeg?direct&100|x}} {{:colorisation.jpeg?direct&100}} {{:colorisation_trait.jpeg?direct&135}} {{:pantin_partis_du_corps.jpeg?direct&75}} {{:pantin_wiki.jpeg?direct&100}} </WRAP> \\ \\ - {{:gif_merge.gif?direct&170}} 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 "clique droit" → "Merge below". Cela permet de respecter la nomenclature, sans avoir à nommer les layers. \\ \\ N'hésiter pas à tester le 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****.\\ \\ \\ \\ <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> \\ \\ - 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****. \\ \\ {{:cacher_joints.jpeg?direct&80}} - 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

"<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=1464950656



Last update: **2016/06/03 11:44**