====== 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 répère que **Source_Repere**. \\ \\ - Copier la ligne repère et fussionner 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.jpg?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 hiérachie 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 : \\ \\ {{:nomanclature_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 toucher 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 chaques articulations.\\ \\ 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

laissant **apparents**, ainsi que le layer paupière. Cacher les layers qui ne servent pas. \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ ==== 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 l'IK **fonctionne**, il faut respecter les angles de rotation logiques. Exemple, sur l'image : l'angle saillant (<180°) doit se situer derrière le genou. </WRAP> \\ \\ - Si le pantin présente 2 bras et/ou 2 pied, se mettre en ''Edit Mode'' et dupliquer (''Shit+D'') la chaîne de bones. \\ {{ :dupplicatelr.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 controleurs 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 déselectionner (''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 selectionnable), 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 dancer 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 linkée

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

Permanent link:
https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantins_procedure?rev=1464951351

Last update: **2016/06/03 11:55**