2025/09/24 19:37

===== 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 fichier 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 le fusionner au nouveau pantin. \\ \\ - Le nouveau pantin possède donc la ligne repère, le tout dans un seul calque. \\ \\ - Puis reprendre l'étape 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 hiérarchie nous intéressent. \\ \\ 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}}{{:colorisa tion.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 "clic droit" → "Merge below". Cela permet de respecter la nomenclature, sans avoir à nommer les layers. \\ Ne pas hésiter 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 testé 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

Last update: 2016/06/03 15:49

laissant \*\*apparents\*\*, ainsi que le layer paupière. Cacher les layers qui ne servent pas. \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ scène vierge dans Blender. \\ Selectionner la caméra, le cube, et la lampe et les supprimer avec la touche "X". \\ Puis enregistrer cette scène vide dans "/LIB/Chars/Pantin/<nom pantin>/actor" et la nommer comme ceci: \*\*LIB Chars Pantin <nom pantin> actor v01\*\*.\\ \\ - Aller dans User Preferences ' Ctrl Alt U ' ou File → User Preferences → Add-ons. \ Vérifier avec l'aide de la loupe si, " 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".\\ \\ \\ <WRAP center round important 60%> {{ :cursortocenter.png?direct&100|}}\\ \*\*Bien vérifier\*\* que le curseur est positionné au \*\*centre\*\* de la scène. Sinon, faire "SHIFT + C" </WRAP> \\ \\ - Une fois que le curseur 3D {{:blender-3d-cursor.png?direct&50|}} est bien au centre, ouvrir \*\*la fenêtre search\*\* avec la touche"Espace" et écrire "Import PSD as Planes" (ou simplement ''psd''). \\ Puis importer \*\*le psd REF\*\* dans ''/LIB/Chars/Pantin/<nom pantin>/fab''.\\ \\ \\ \\ <WRAP center round important 60%>{{ :preset import pantin.png?direct&70|}} \*\*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. Mais il est tout gris pas vrai ? Pas de panique. Il faut juste afficher les textures. \\ Pour ce faire suivre cette image ⇒ {{:texture.jpeg?direct&100|}}\\ \\ - Sélectionner tout le pantin, en appuyant sur la touche "A". \\ Puis faire "Alt P", Clear and keep transformation.\\ \\ - Dans le but d'avoir une scène propre, sélectionner les "empties" 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 plagues 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 possède 2 bras et/ou 2 pieds, 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 "Parent Planes to Bones" à gauche. S'il n'y est pas, ça signifie que \*\*I'étape 2\*\* n'a pas été respectée. Aïe aïe aïe...\\ \\ \\ - {{ :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 gu'on est sûr à \*\*200%\*\* que le rig fonctionne \*\*parfaitement\*\*, enregistrer dans une nouvelle version, \*\*LIB Chars Pantin <nom pantin> actor REF\*\* . \\ \\ ==== L'animation du pantin ==== - En partant du fichier de rig ("actor"), on enregistre sous dans

2025/09/24 19:37 3/3

×

From:

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

Permanent link:

https://les-fees-speciales.coop/wiki/pantins\_procedure?rev=1464965345

Last update: 2016/06/03 15:49