

Création d'un personnage

Exemple le pantin

Création d'un personnage	1
Exemple le pantin	1
1 Préambule	1
2 Importation du mannequin	1
3 Activation effective des mouvements	5
4 Affichage de l'onglet Tool Settings	6
5 Utilisation de Joint Editor	7
5.1 Sélectionner la jambe droite	7
5.2 Sélectionner la jambe gauche	8
5.3 Sélectionner le bras gauche	9
5.4 Sélectionner le bras droit.....	10
5.5 Sélectionner le cou.....	11
5.6 Sélectionner la tête.....	12
5.7 Le buste	13
6 Modification des labels (étiquettes) des membres.....	13
6.1 Sélectionner le bras gauche	13
6.2 Sélectionner le bras droit.....	14
7 Sauvegarder le personnage en tant que figure	14
8 Tchao Pantin	16

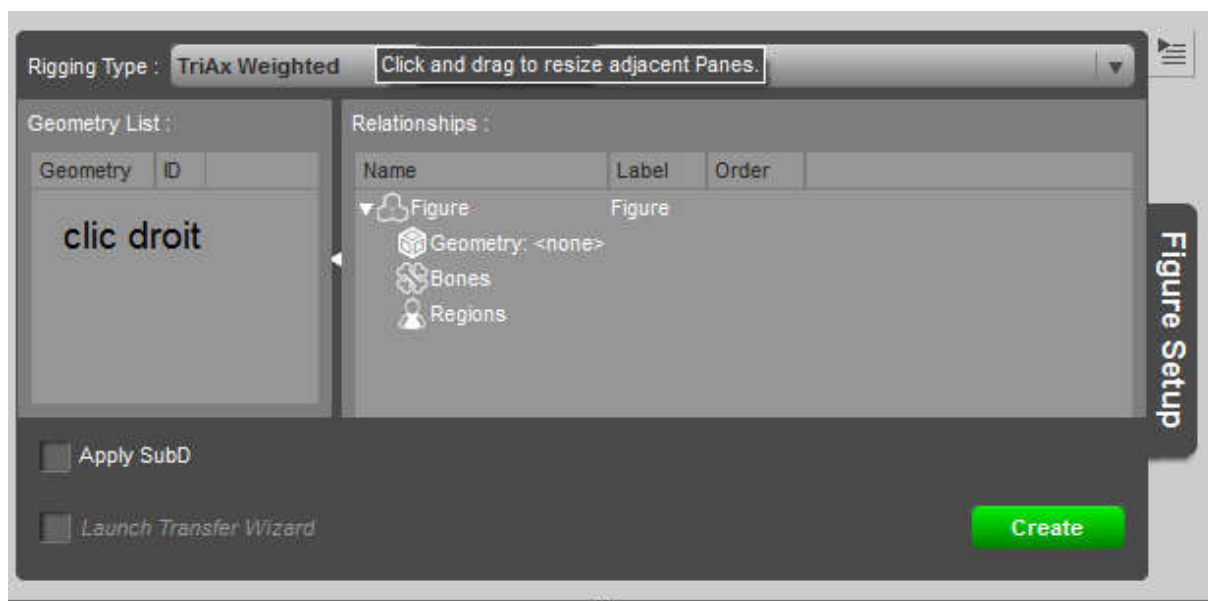
1 Préambule

Le but du tutoriel est de prendre un personnage au format **obj** et le rendre ses membres, sa tête et son cou manipulable avec DAZ STUDIO.

Utilisation du fichier **Pantin03.obj**

2 Importation du mannequin

Ouvrir la fenêtre **figure setup (Windows / Panes (tabs))**



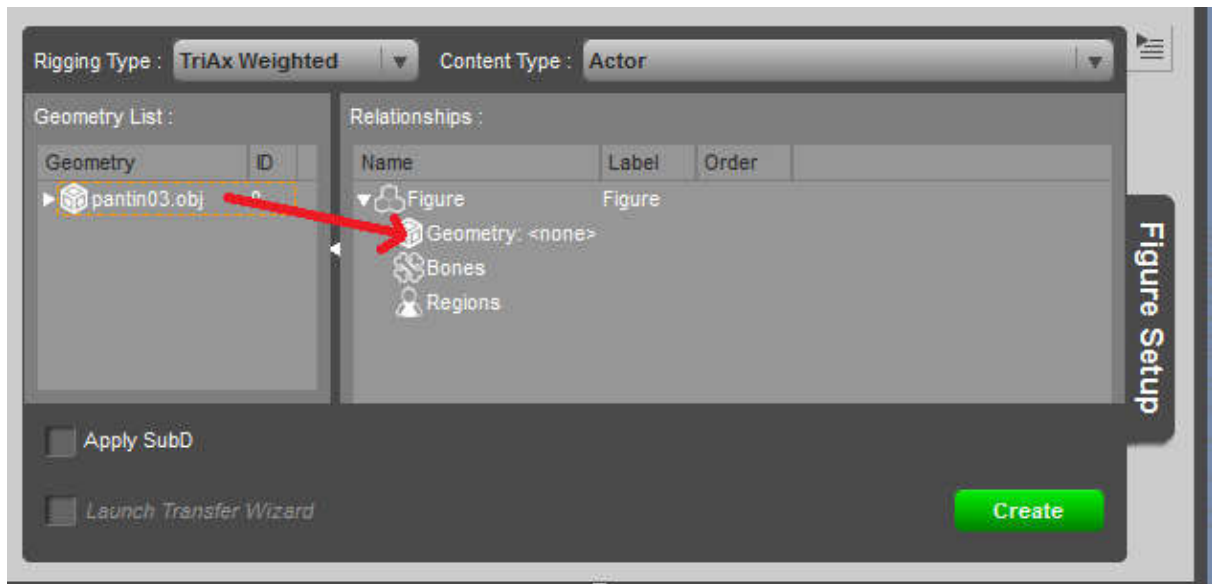
Clic droit dans la partie gauche sous **Geometry**

Cliquer sur **Add Geometry**

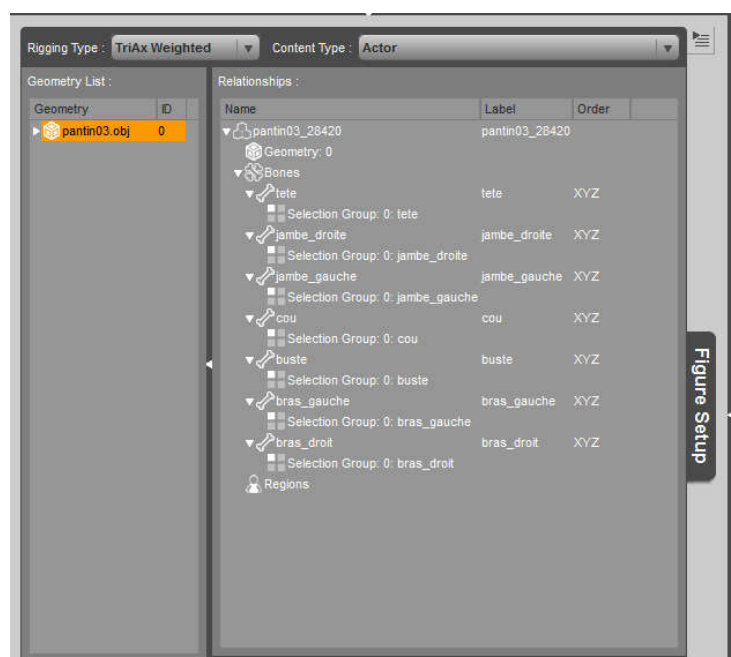
Dans la boîte de dialogue sélectionner **Pantin03.obj**

Modifier le% à 1000%

Faire glisser l'objet **Pantin03.obj** sur **Geometry** de la partie droite (suivre la flèche)



Les bones sont automatiquement créés



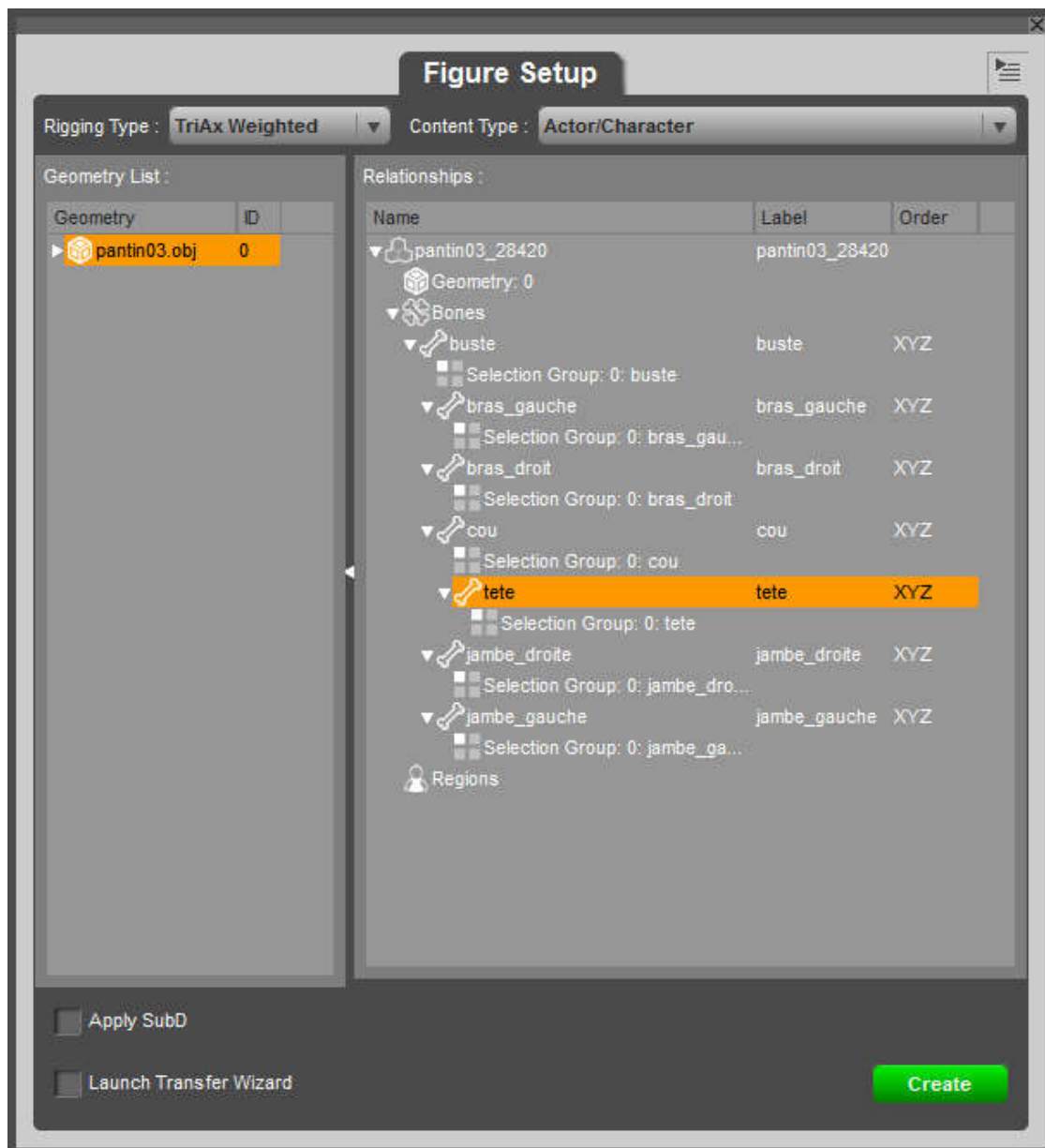
Dans la liste Content Type choisir **Actor/Character**

Puis structurer le personnage en faisant glisser la tête sur le cou

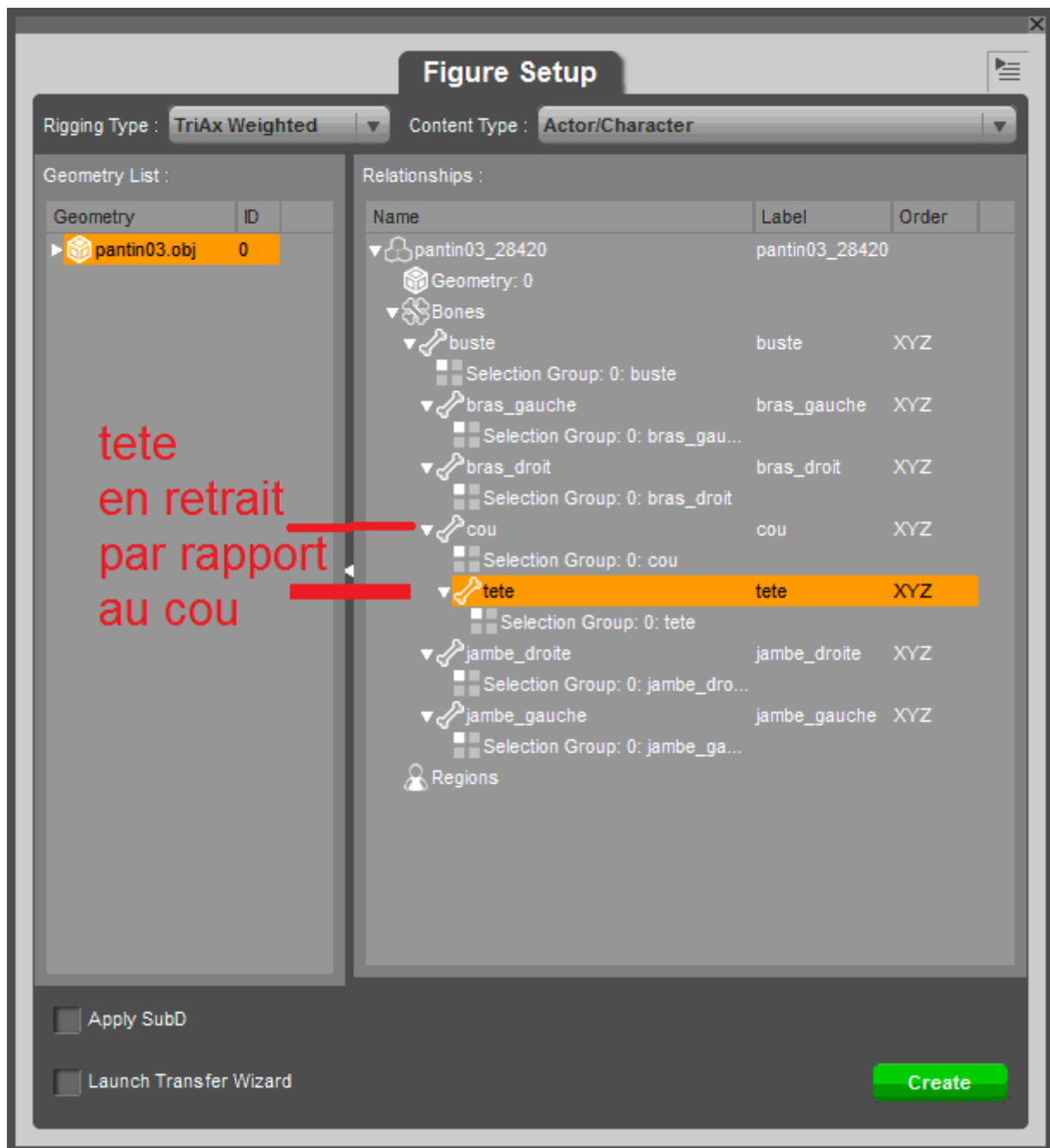
Puis le cou sur le buste ainsi que chaque membre sur le buste

Ces différentes actions placent automatiquement le buste en haut de la liste

De façon à obtenir l'arborescence si dessous



Attention la tête doit être en retrait par rapport au cou pour que le mouvement sur le coté, en avant ou en arrière du cou entraîne bien la tête



Cliquer sur le bouton **Create**

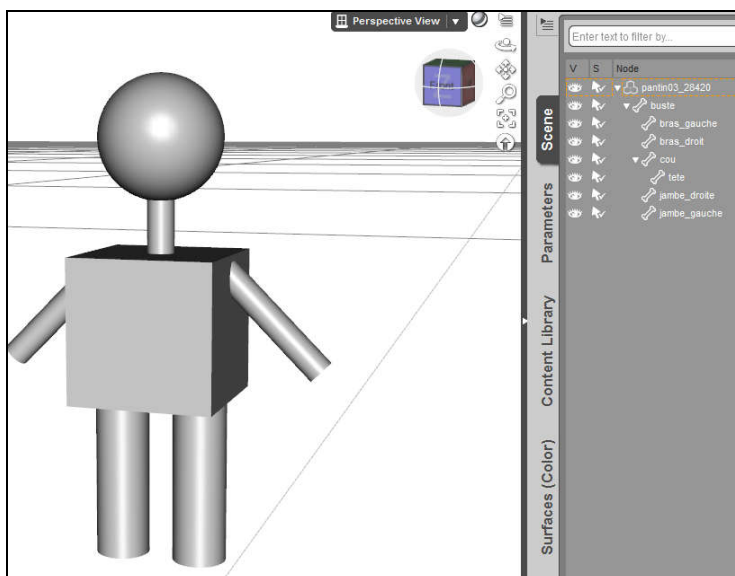
Le pantin est créé

Fermer la fenêtre **Figure Setup**

Remarque :

Le contenu de la fenêtre **Figure Setup** est réinitialisé à chaque fois que l'on quitte Daz. Il est possible de modifier après un **new** ou **avoir chargé une scène existante**

Appuyer sur la combinaison de touche **CTRL + D** pour poser le pantin sur le sol.



Sélectionner le pantin

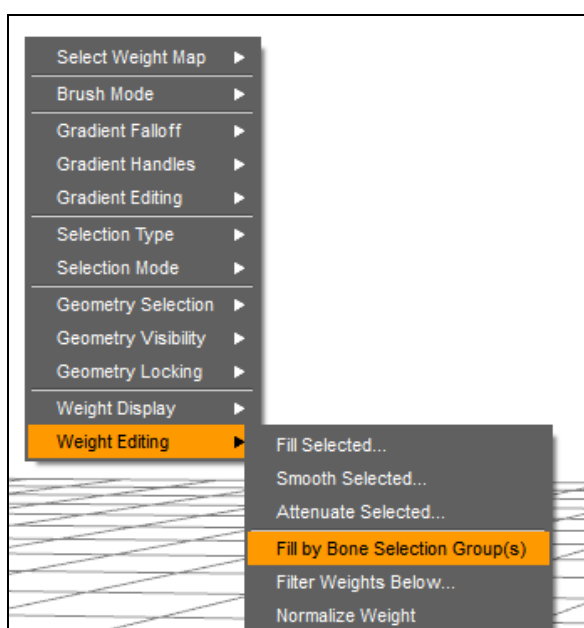
Dans l'onglet **Paramètres / Display** cliquer sur **Show Bones** changer le paramètre de **Off** à **On**

Lorsque l'on modifie le paramètre d'un membre on voit le "**bone**" bouger mais pas le membre. C'est le rôle de l'outil **Weight Editing**, le rôle de **Joint Editor** est de gérer les **bones** : les dimensionner et les orienter.

3 Activation effective des mouvements

Il faut activer la jointure entre le personnage et ses **bones** en faisant un clic droit dans une partie libre du **Viewport**

Dans le menu contextuel choisir **Weight Editing / Fit by Bone Selection Group(s)**

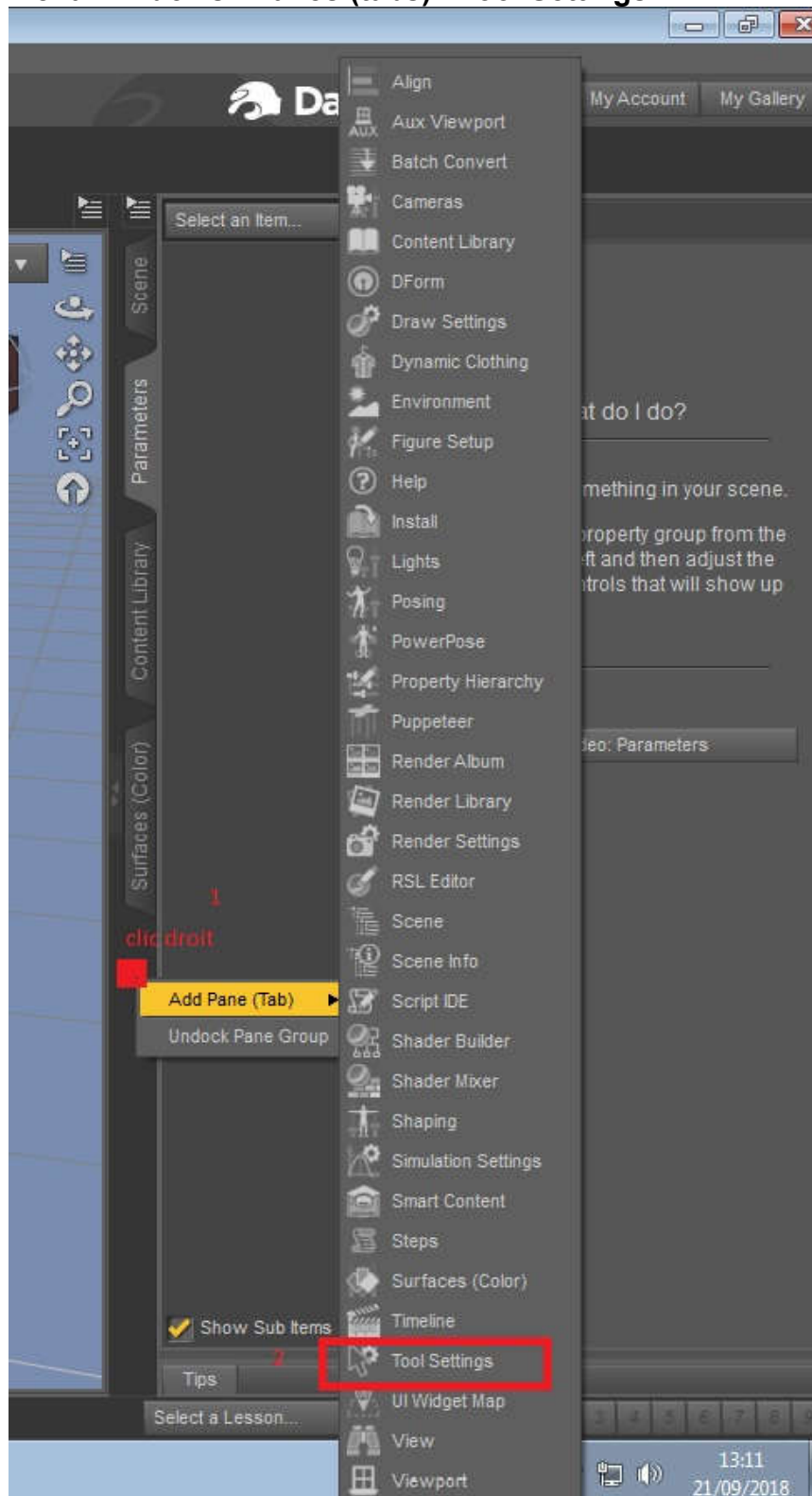


Ce menu contextuel ne s'affiche que lorsque l'outil **Node Weight Map Brush** est sélectionné (Menu : **Tools / Node Weight Map Brush**)

4 Affichage de l'onglet Tool Settings

Au cours de ce tutoriel nous allons fréquemment changer d'outils qui ont une boîte de dialogue. Je vous conseille d'ajouter l'onglet **Tool Settings** s'il n'est pas présent.

Menu **Windows / Panes (tabs) / Tool Settings**

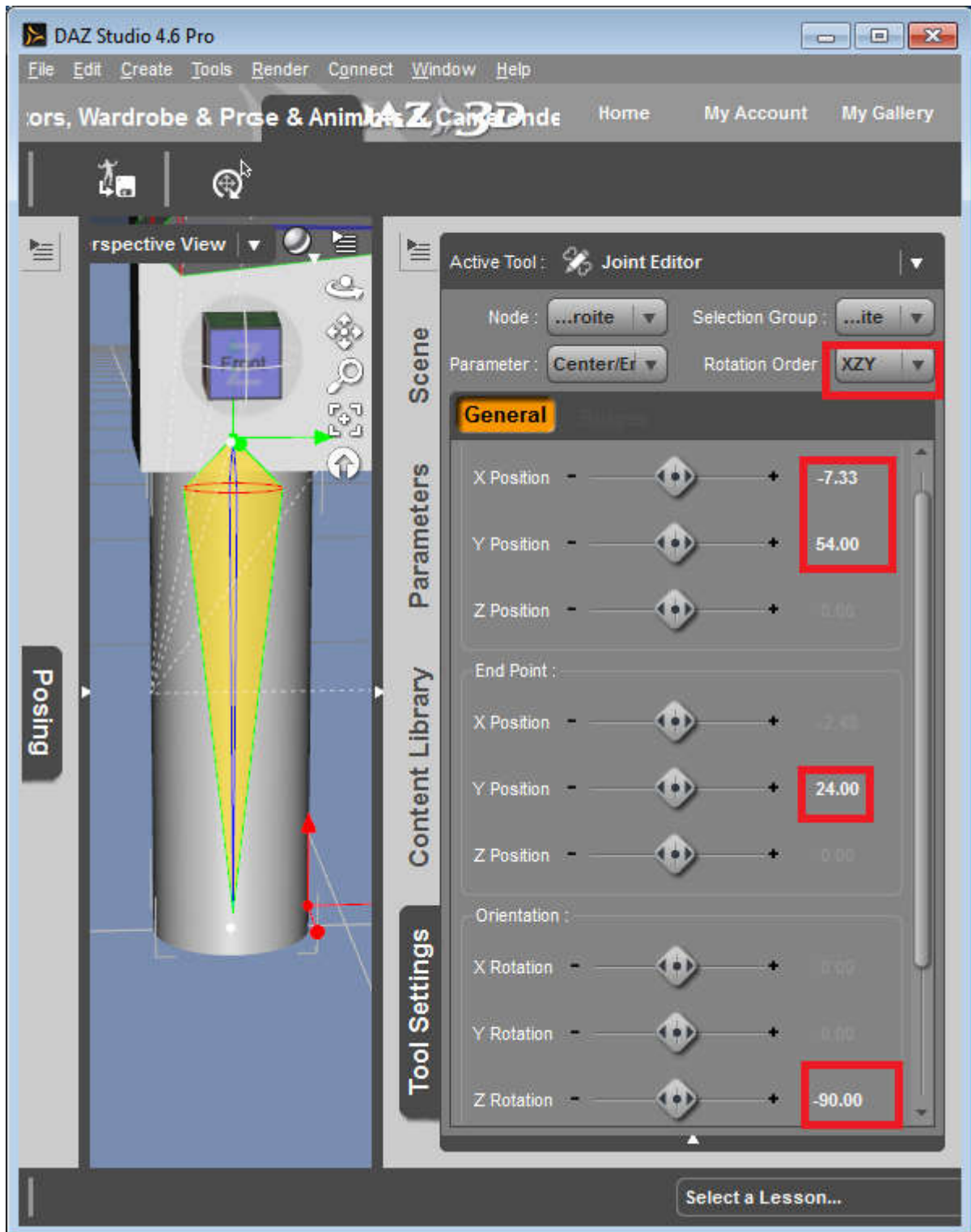


5 Utilisation de Joint Editor

5.1 Sélectionner la jambe droite

Tools / joint editor

Utiliser les paramètres suivants



Remarques

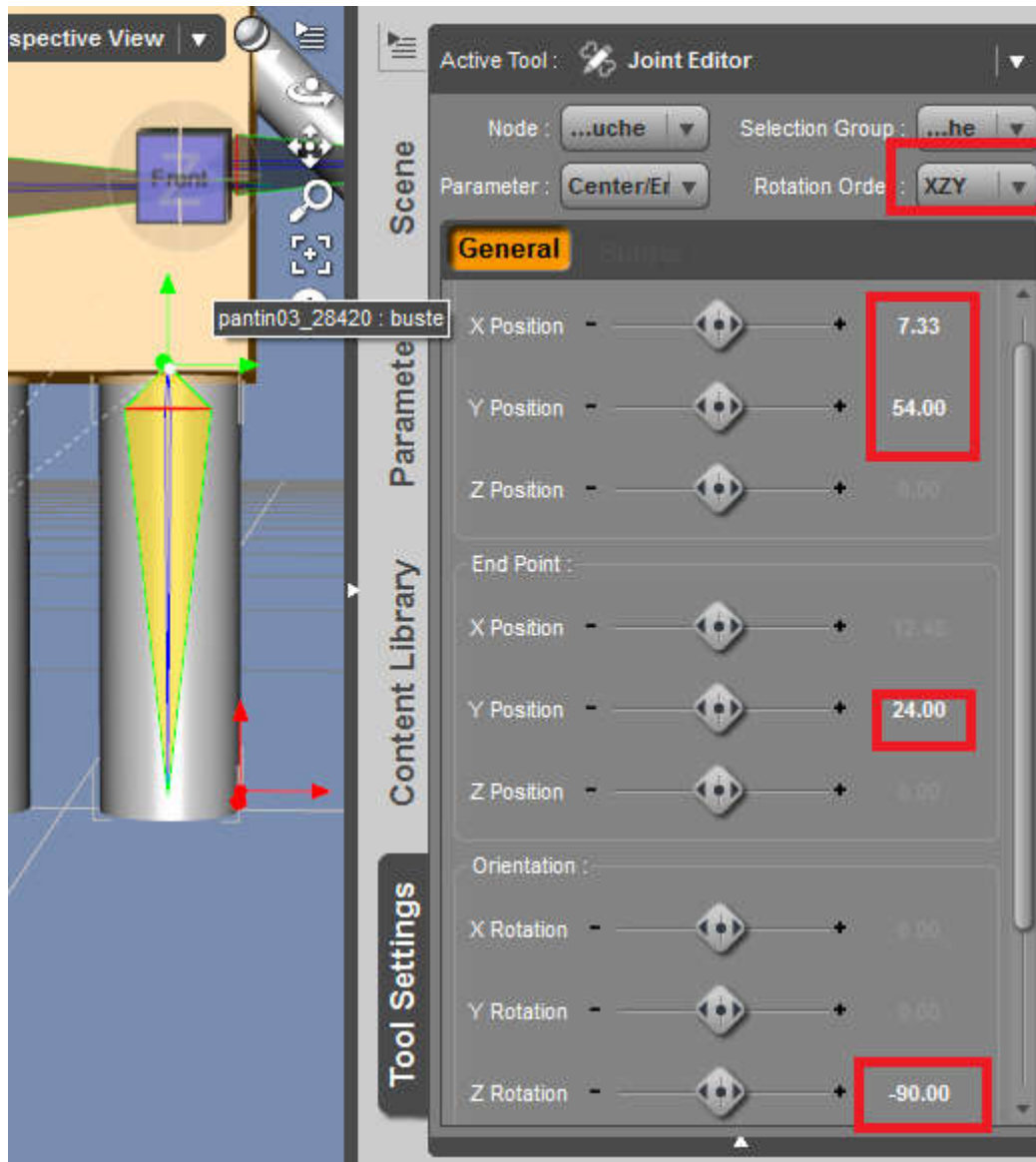
L'**Y Position** pour le **point de départ** et du **point d'arrivée** doivent correspondre à la longueur de la partie du corps associé au **bone**.

Le point avec la marque verte correspond au point de rotation de la partie du corps associé au **bone**

5.2 Sélectionner la jambe gauche

Tools / joint editor

Utiliser les paramètres suivants



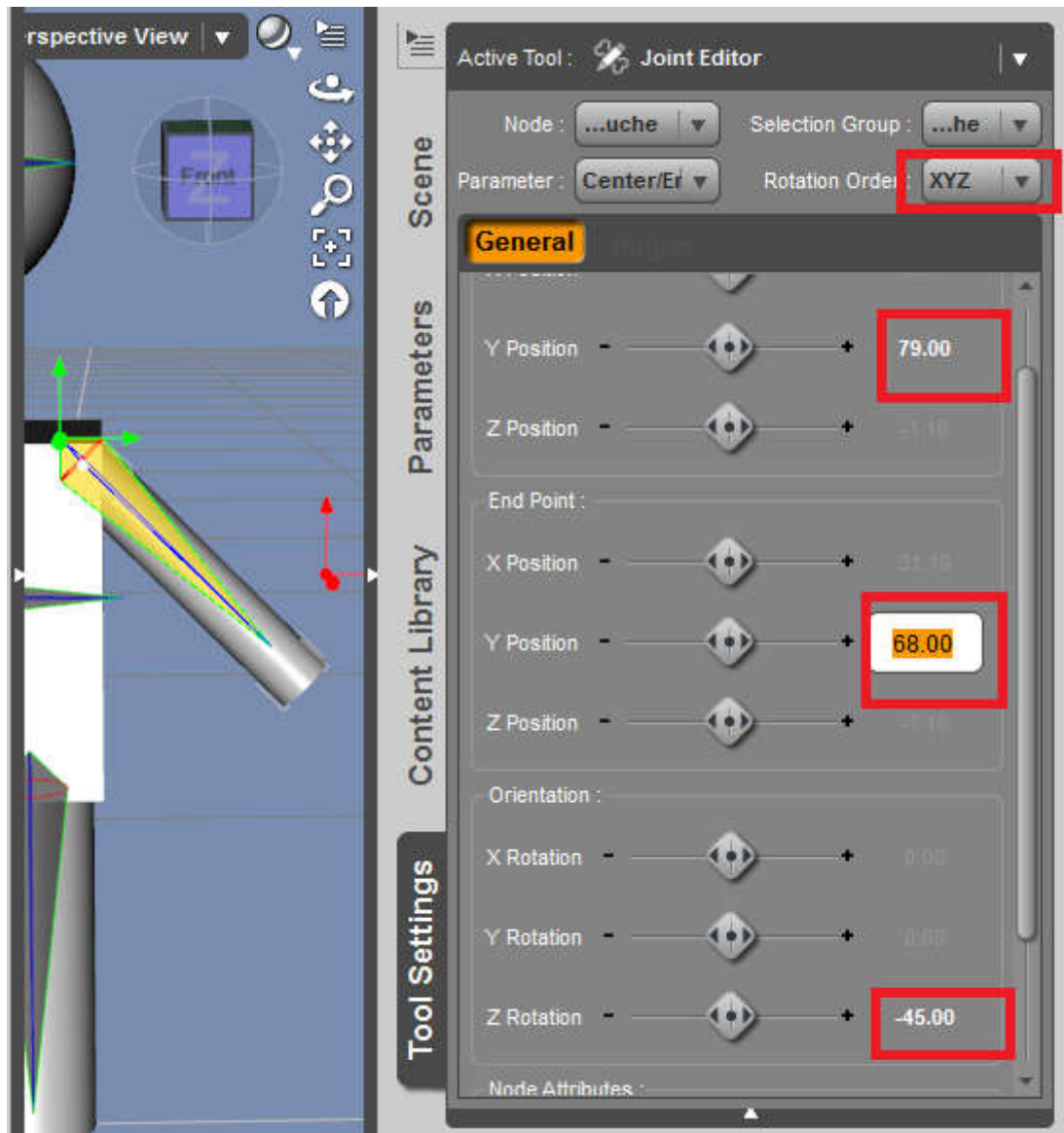
Cliquer sur l'onglet **paramètres** et modifier le paramètre de **Bend**

La jambe bouge vers l'avant ou l'arrière, et sur le côté en modifiant le paramètre **Side-Side**

5.3 Sélectionner le bras gauche

Tools / joint editor

Utiliser les paramètres suivants



Cliquer sur l'onglet **paramètres** et modifier le paramètre de **Bend**

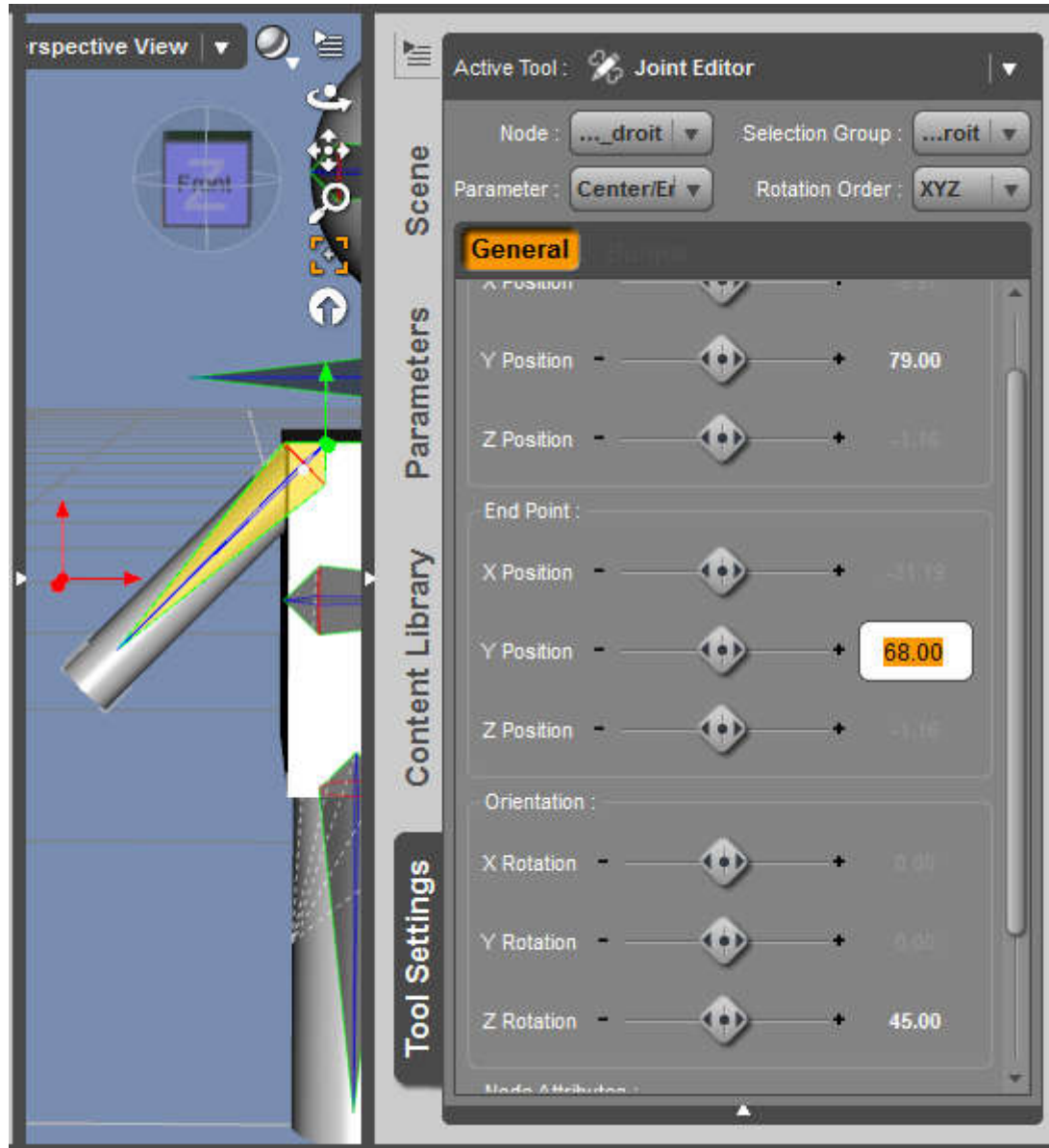
Vérifier que le bras bouge vers l'avant ou l'arrière, et sur le côté en modifiant le paramètre **Side-Side**

Le **Side-Side** correspond au mouvement avant-arrière du bras, il faudra modifier le **label**

5.4 Sélectionner le bras droit

Tools / joint editor

Utiliser les paramètres suivants



Cliquer sur l'onglet **paramètres** et modifier le paramètre de **Bend**

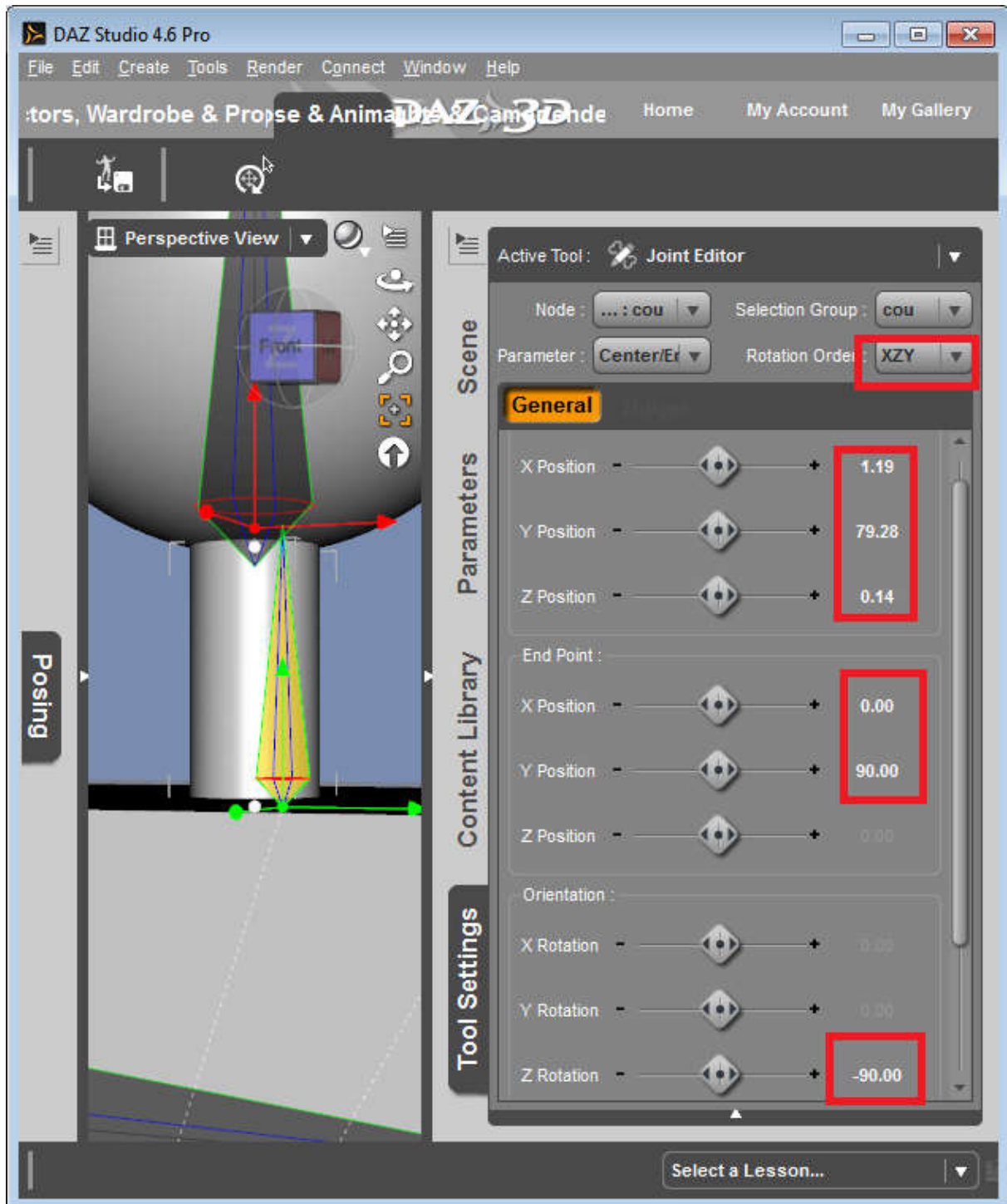
Vérifier que le bras bouge vers l'avant ou l'arrière, et sur le côté en modifiant le paramètre **Side-Side**

Le **Side-Side** correspond au mouvement avant-arrière du bras, il faudra modifier le **label**

5.5 Sélectionner le cou

Tools / joint editor

Utiliser les paramètres suivants



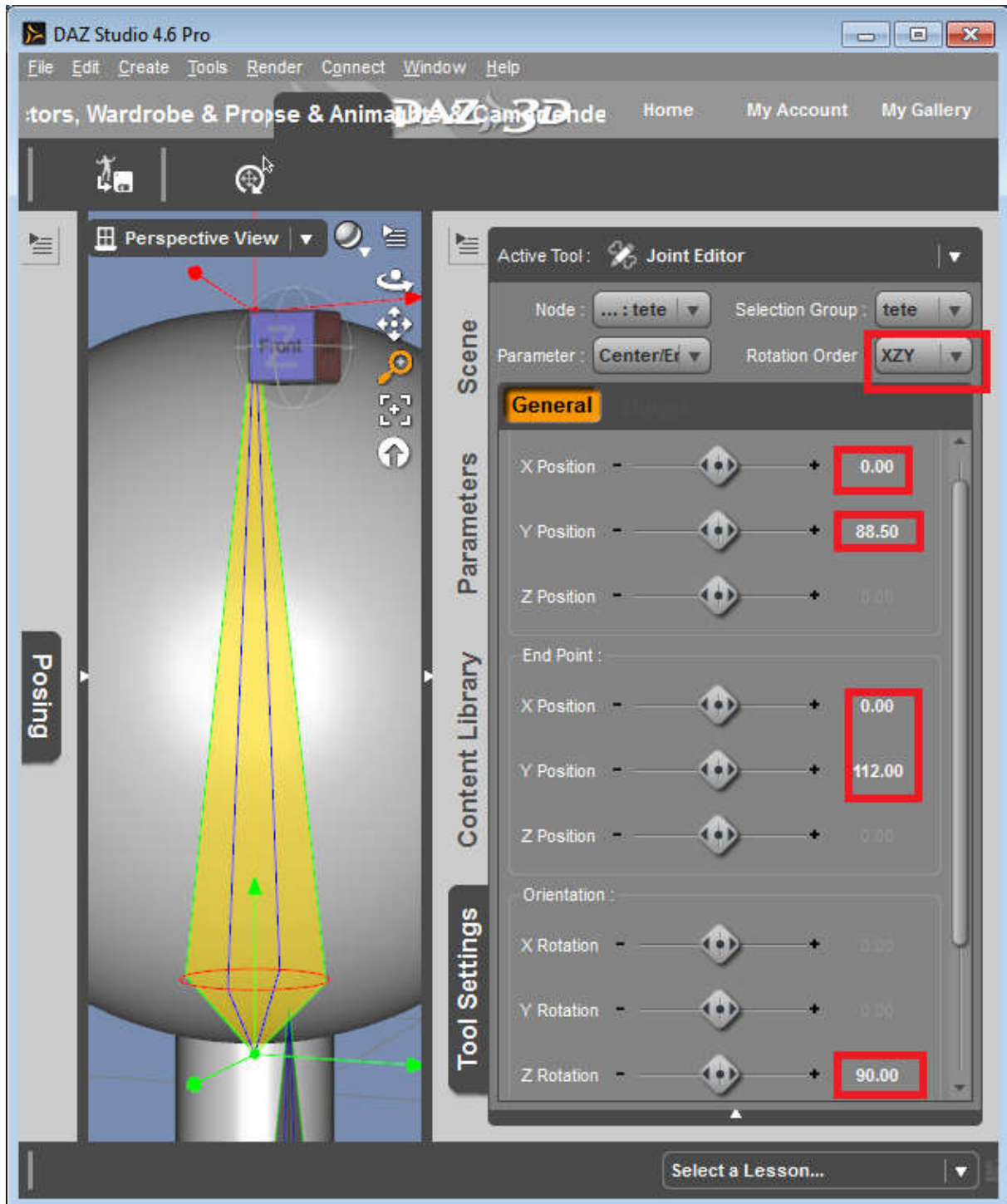
Cliquer sur l'onglet **paramètres** et modifier le paramètre de **Bend**

Vérifier que le cou bouge vers l'avant ou l'arrière, et sur le côté en modifiant le paramètre **Side-Side**

5.6 Sélectionner la tête

Tools / joint editor

Utiliser les paramètres suivants

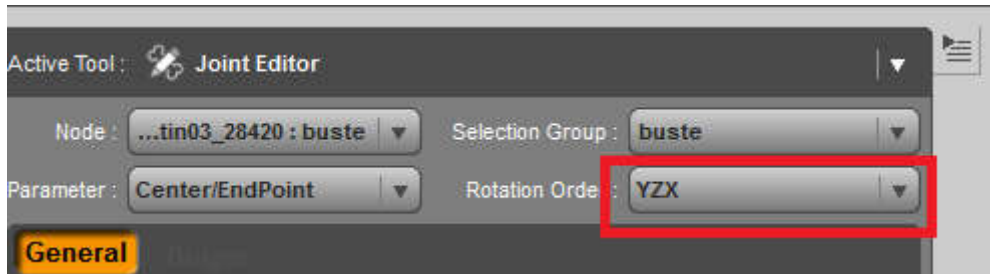


Cliquer sur l'onglet **paramètres** et modifier le paramètre de **Bend**
Vérifier que la tête bouge vers l'avant ou l'arrière, et sur le côté en modifiant le paramètre **Side-Side**

5.7 Le buste

Il y a une modification à faire pour le buste. Sa place en tête de liste génère les bons paramètres de taille par défaut.

Il suffit de modifier "Rotation Order" en YZX



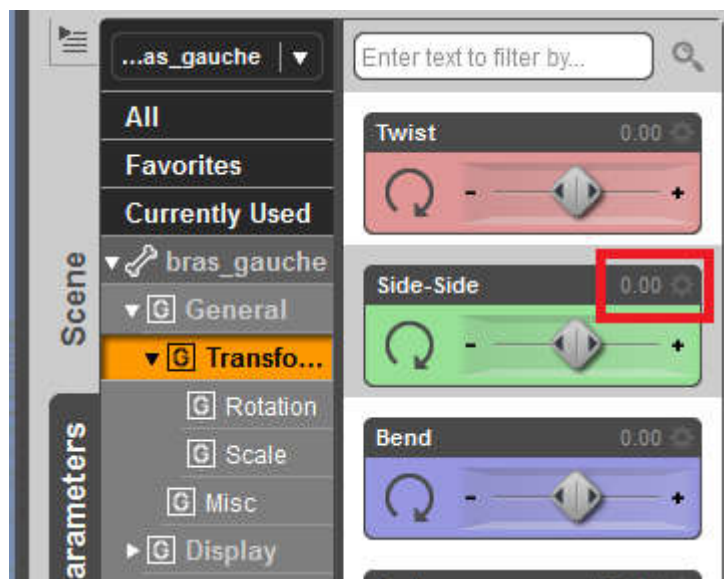
6 Modification des labels (étiquettes) des membres

Rappel : Le **side-Side** fait bouger les bras d'avant en arrière.

6.1 Sélectionner le bras gauche

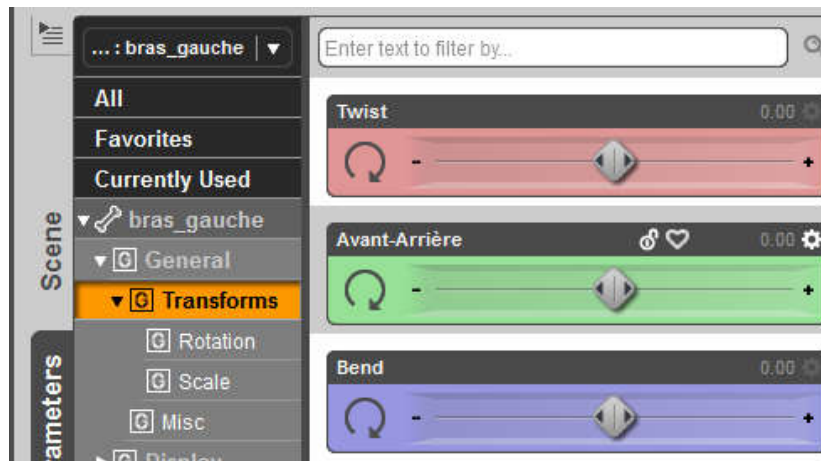
Sélectionner l'onglet paramètre

Cliquer sur la roue dentée à côté du pourcentage



Dans le menu contextuel choisir **Parameters Settings**

Dans le champ **label** saisir **Avant-Arrière**



6.2 Sélectionner le bras droit

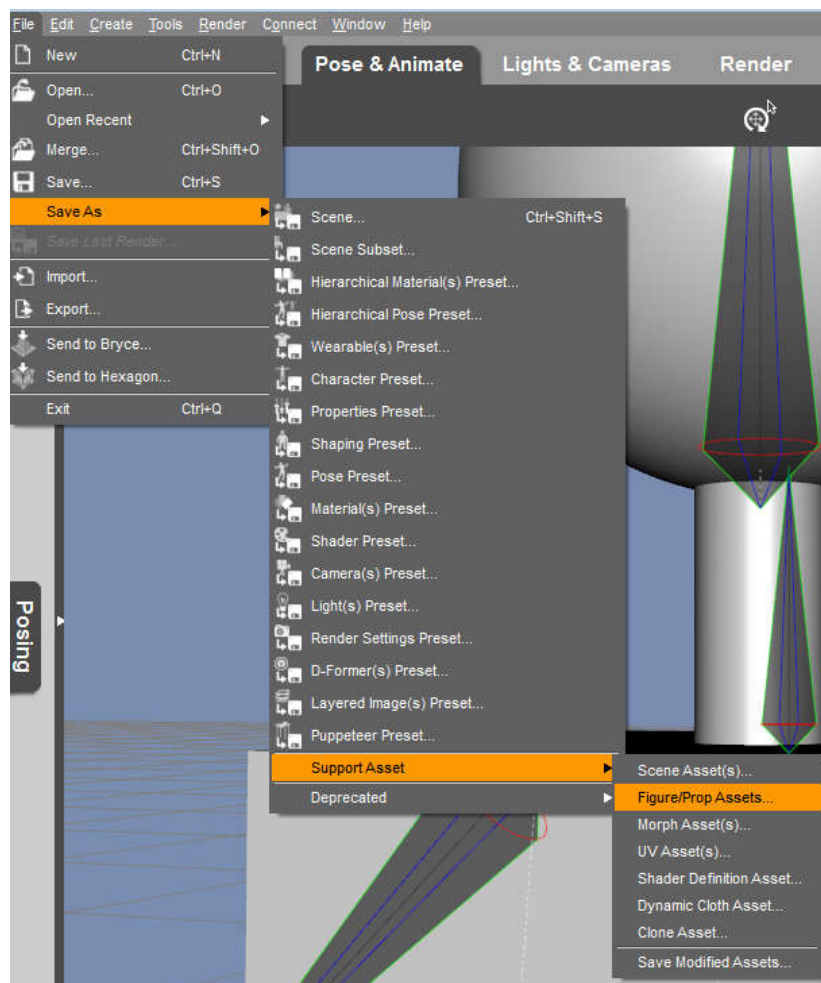
Faire la même manipulation que pour le bras gauche

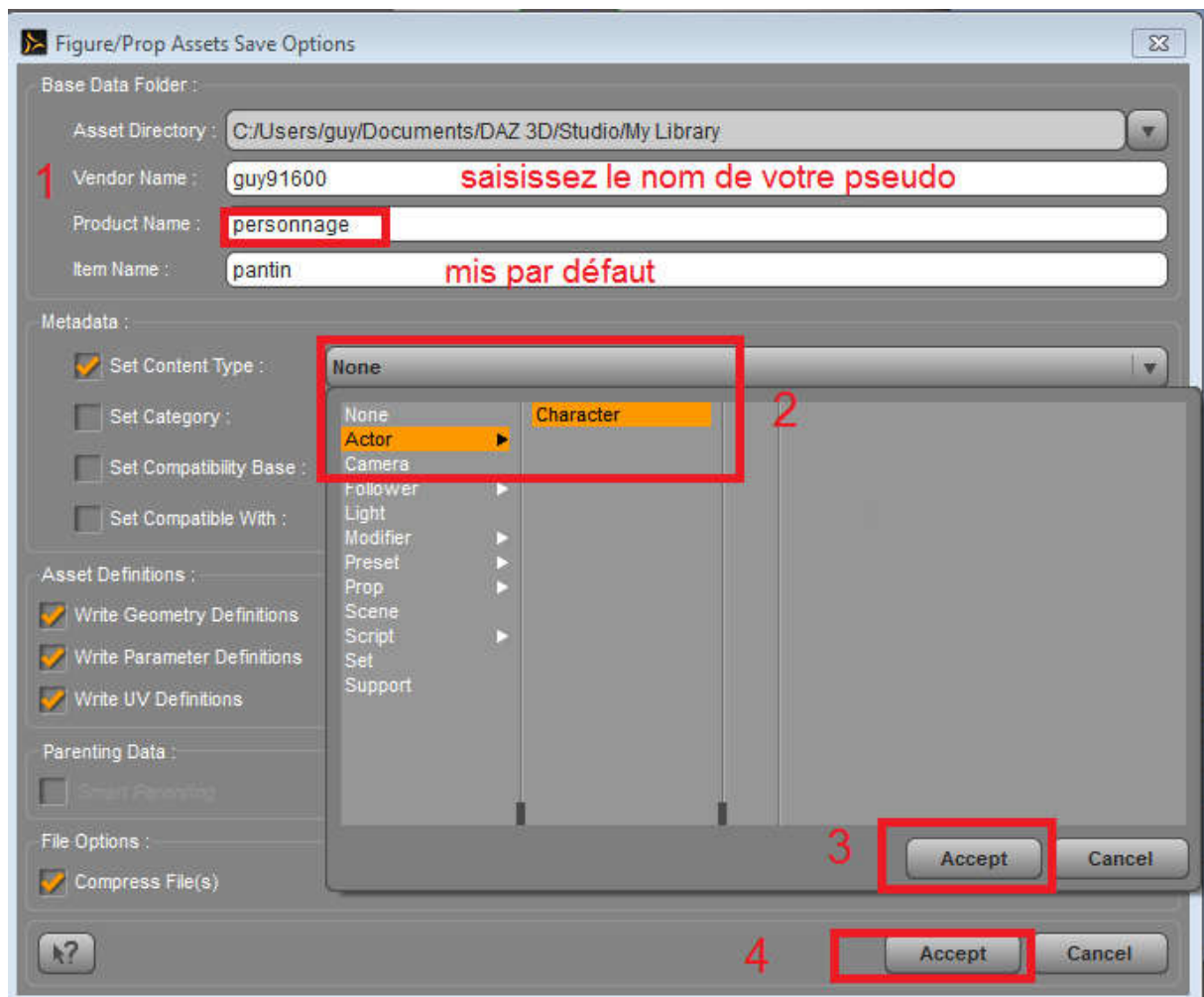
7 Sauvegarder le personnage en tant que figure

Sélectionner le pantin

Dans l'onglet **Paramètres / Display** cliquer sur **Show Bones** changer le paramètre de **On** à **Off**

File / Save as / Support Asset / Figure / Prop Assets





Valider la boîte de dialogue après avoir choisi le chemin et le nom du personnage

8 Tchao Pantin

Ce tutoriel a pour but de montrer le fonctionnement des articulations des membres d'un personnage. Montrer les différentes étapes obligatoires pour que cela fonctionne. Cette méthode peut également être utilisée pour ouvrir une porte ou une fenêtre. C'est une technique alternative au morph qui a l'avantage d'éviter des déformations intempestives dans certaines rotations.

