

FAIRE DES MORPHS POUR DES PERSONNAGES POSER AVEC ZBRUSH 2

niveau intermédiaire

*Un tutorial merveilleux
par
Conall le Magnifique*

*Alors comme ça, petit scarabée, tu veux apprendre à faire des morphs sous Zbrush, mh? La route est longue et difficile, mais ne crains pas, tu as frappé à la bonne porte, et ce qui pour toi ne relève encore que des mystères magiques de l'Orient lointain et envoûtant ne sera bientôt plus que calembredaines et billevesées tant la vie te paraîtra simple après ce tutorial. Tu es prêt?
Alors accroche ta ceinture, c'est parti.*

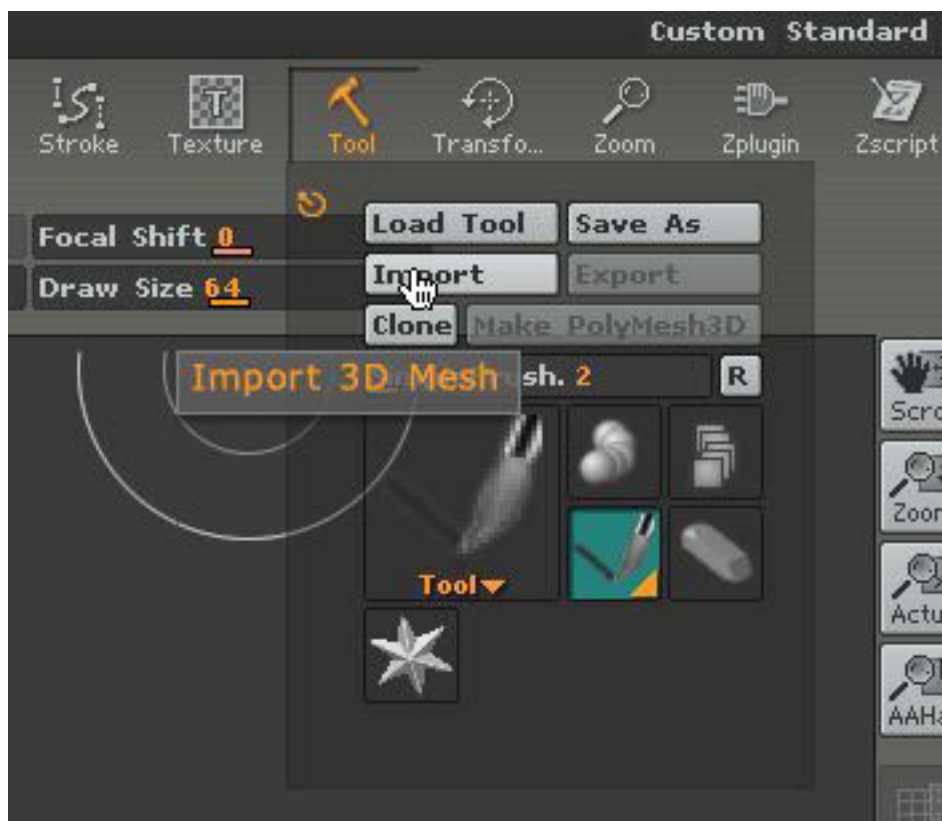
Bon, assez déconné, au taf maintenant.

Pour suivre ce tutorial il est nécessaire d'avoir des bases dans l'utilisation d'un ordinateur, de Poser et de Zbrush 2, je n'entrerai pas dans les détails de manipulation basique (mais celles et ceux qui seraient perdus pourront toujours poser des questions ensuite)

Tout d'abord il est bon de savoir qu'il est infiniment plus sûr de partir de l'obj lui-même que de l'exporter à partir de Poser, il semble que la fonction export de poser change des choses dans la structure des objets exportés, et ça pose des problèmes à un moment ou à un autre. Il faut donc localiser l'objet que vous voulez morpher (généralement situé dans runtime:geometries) et en faire une copie quelque part (ça évitera de toucher par mégarde à l'objet original). Par exemple pour ce tutorial je vais faire une morph sur miki2. Je cherche donc miki2.obj (qui se trouve en fait dans ce cas non pas dans le dossier géométries mais dans le dossier character, mais le mieux est de faire une recherche de toutes façons pour le trouver facilement).

Note : pour les utilisateurs Mac, certains objets ne sont pas en format .obj mais .obz. Dans ce cas, le plus simple est de dézipper : par exemple je prends miki2.obz, je le copie sur mon desktop, et je fais un unzip avec mon programme favori. Ça me donnera miki2.obj.

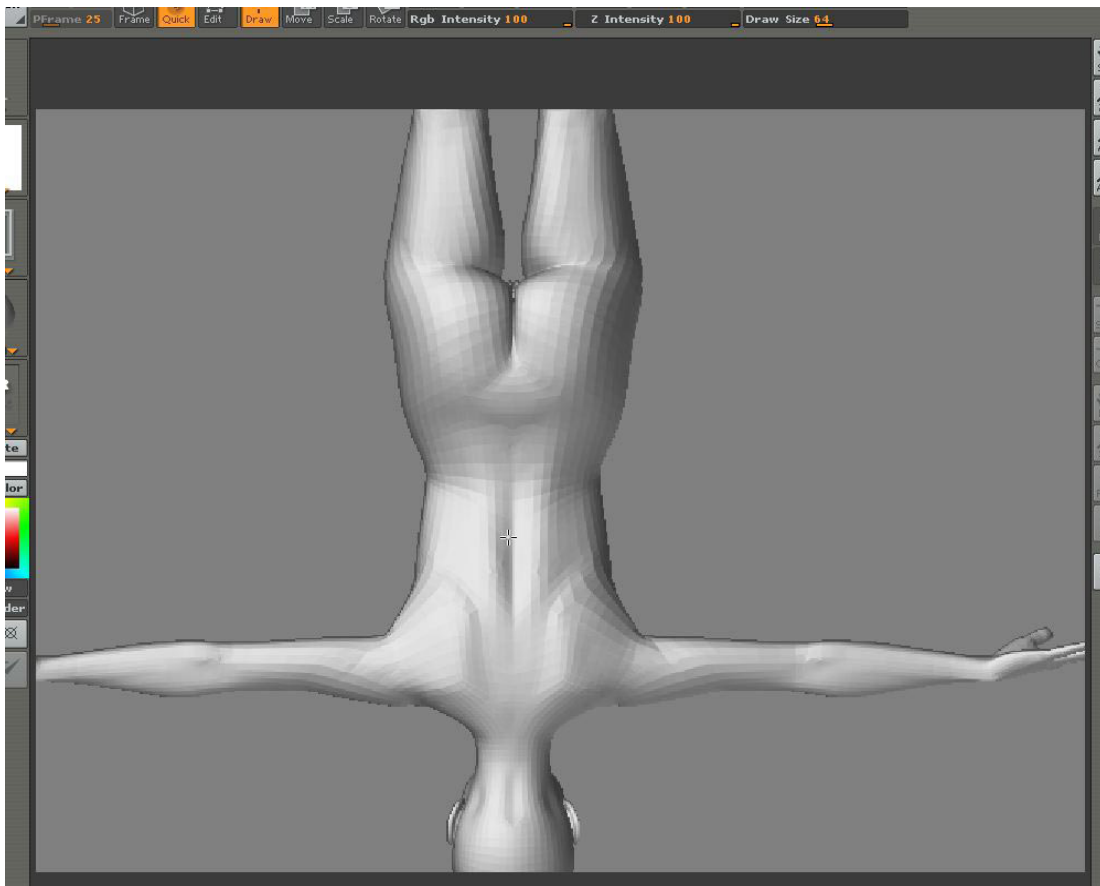
Il me faut maintenant importer mon objet dans Zbrush.



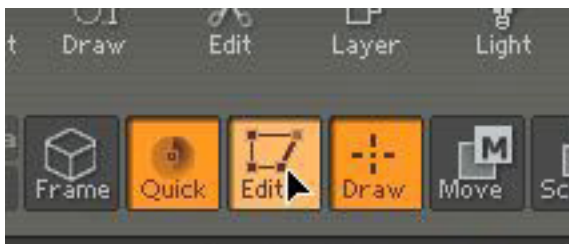
Il apparaîtra comme une brosse dans les Tools



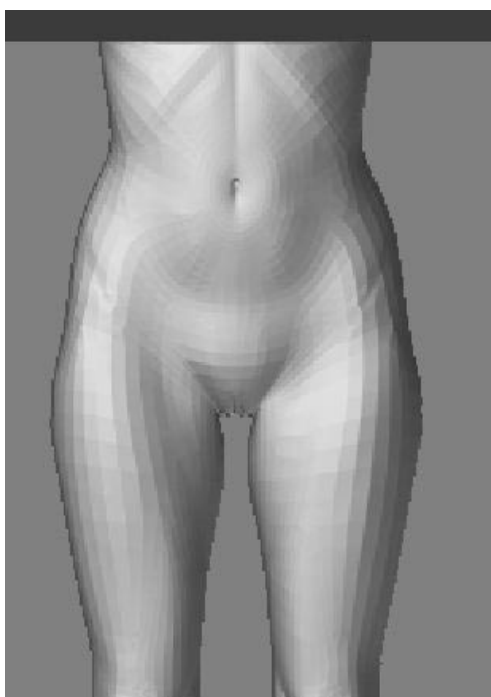
Je peux donc peindre avec cette brush dans mon document (le plus gros sera le mieux, on peut toujours zoomer après et se déplacer pour morpher les zones qui nous intéressent)



Je peux maintenant passer en mode edit



et mettre mon personnage à l'endroit (pour cela glisser avec la souris en dehors du personnage, et pour faire un flip parfaitement droit appuyer sur la touche MAJUSCULE en même temps)



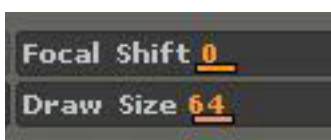
On peut désormais se balader sur tout le personnage grâce aux boutons correspondants



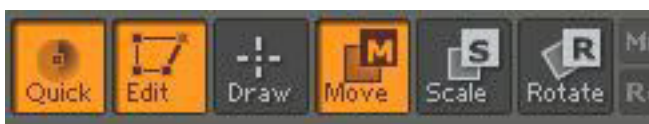
Pour cette morph, on va faire quelque chose de simple : on va juste morpher la taille de la demoiselle. Pour faire une morph égale des deux côtés (mais on pourrait faire égale dans le sens Y ou Z, ou faire une morph inégale si ça nous chante) on va utiliser la fonction X dans Transform



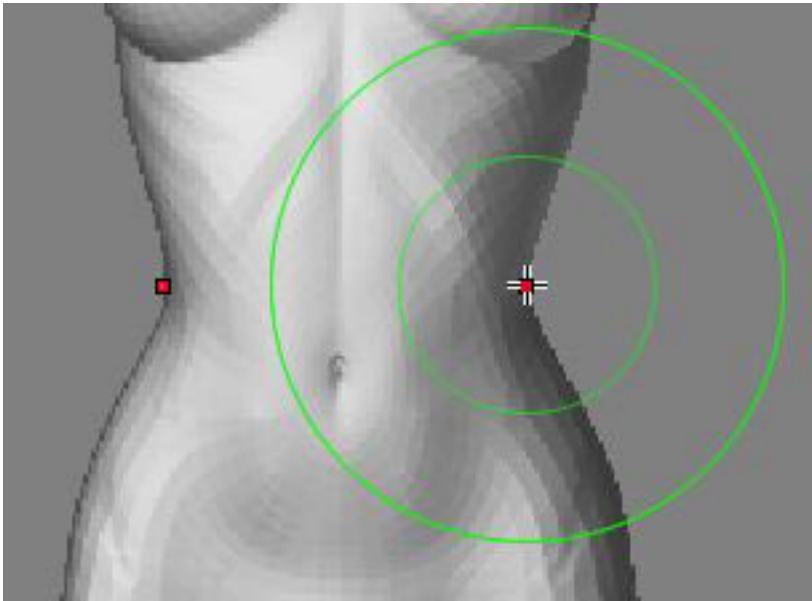
On peut jouer avec la taille des cercles rouges pour bouger plus ou moins de polygones à la fois



Mais le truc important, que dis-je, important, c'est absolument essentiel, est de surtout seulement bouger les polygones (ou les Scale ou Rotate), surtout pas en dessiner de nouveaux (fonction Draw à proscrire)



Oki, on va donc lui faire une taille de guêpe (le cercle est rouge normalement hein)



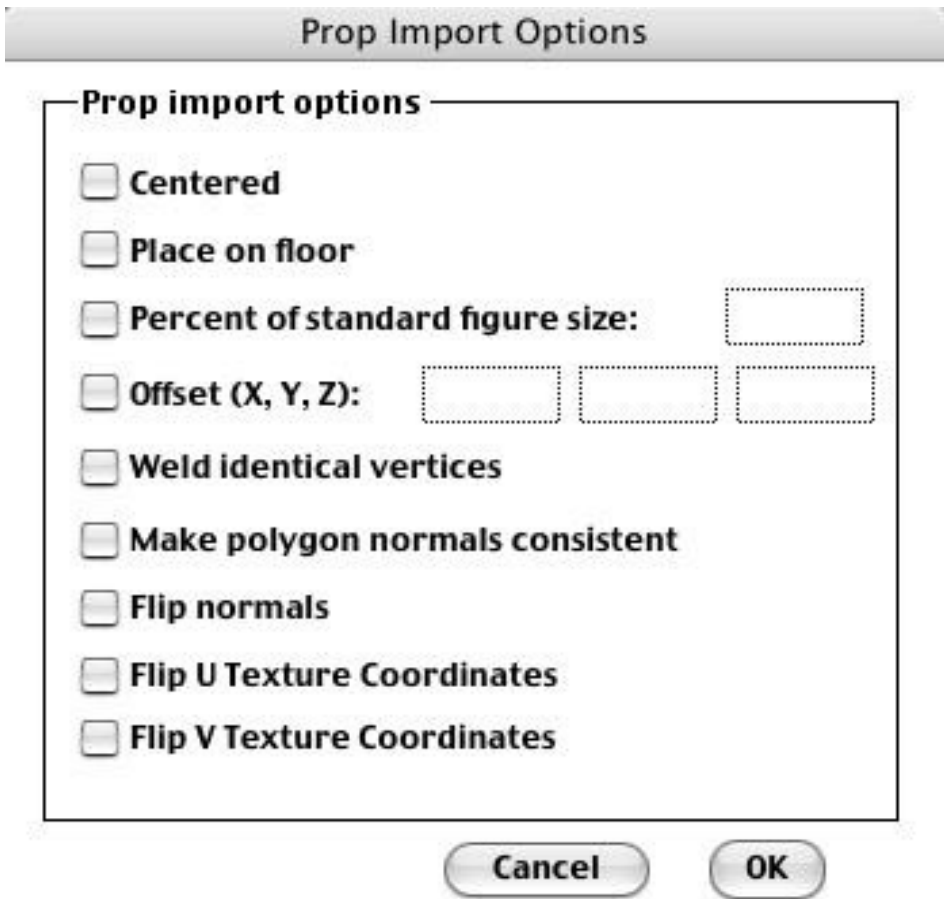
Bon maintenant c'est pas tout ça mais il nous faut exporter notre chef d'oeuvre original. Il y a un effet curieux qui change les normales entre Zbrush et Poser (cherchez pas, croyez-moi sur parole). Pour contrer cet effet, le plus simple est d'exporter notre objet de Zbrush, puis de l'importer à nouveau, on le peint sur un New Document (comme on l'avait mis à la première import), et on l'exporte une deuxième fois. Je sais que ça peut sembler étrange, mais ce n'est pas inutile, donc on le fait pis c'est tout (et arrêtez de râler dans le fond, je vous ai vu!). Comme on n'a pas besoin de la texture on ne laisse que les fonctions suivantes à l'export :



Donnez un nouveau nom à votre objet exporté pour ne pas écraser l'obj de base, et bien sûr on l'exporte en format .obj

On en a fini avec la phase Zbrush, maintenant il est temps de transformer tout ça en morph pour notre personnage. On retourne donc sur Poser.

On importe l'obj sans aucune option cochée :



On peut maintenant cliquer sur le grouping tool



Notre personnage va passer en gris foncé et la fenêtre grouping apparaît. On clique une fois sur Spawn Props et toutes les parties du personnage seront découpées.



On peut maintenant exporter une par une toutes les parties concernées par notre morph. Donnez-leur des noms courts et clairs, par exemple pour abdomen on peut nommer la partie exportée abdomenm, le m à la fin nous rappelant que cette partie est morphée.

On va dans File -> Export -> Wavefront obj

Select a range of frames to be

Single frame

Multi frame export

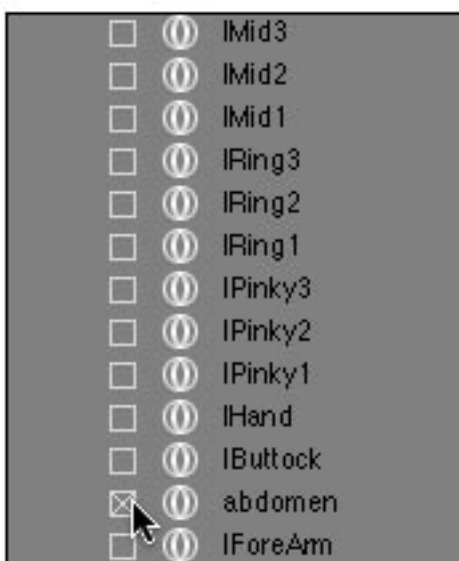
| t
Start frame End frame

Cancel

OK

Ensuite on désélectionne Univers, et on ne sélectionne que la partie qu'on veut exporter, par exemple ici d'abord abdomen (qu'on nommera donc abdomenm), et ensuite on recommence l'opération d'exportation pour toutes les parties concernées (par exemple ici waist, éventuellement rButtock et lButtock, etc...) de la même manière.

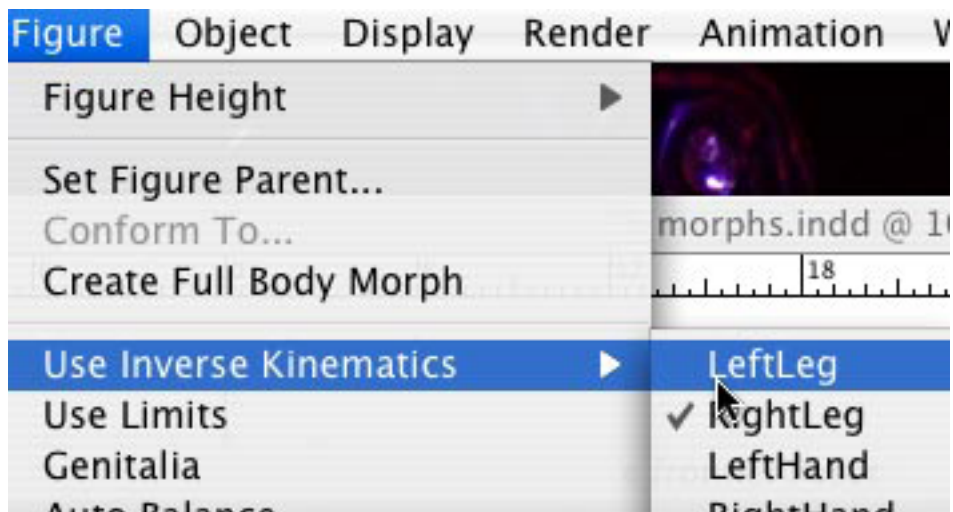
Check items to include...



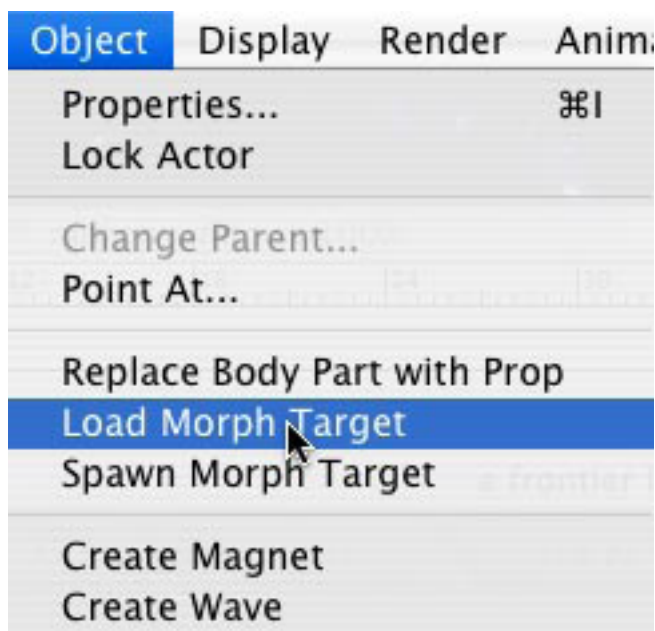
Relax, on arrive au bout de nos peines. Il ne reste plus, une fois qu'on a exporté une par une toutes les parties concernées par notre morph, qu'à fermer notre document (inutile de sauver), à en ouvrir un nouveau, et à mettre le perso correspondant à l'obj qu'on a morphé (ça va, ça suit toujours?). Par exemple ici, je charge Miki 2 dans mon nouveau document.

Note : veillez à bien exporter toutes les parties qui pourraient être touchées par votre morph. Bien que celle-ci par exemple soit principalement destinée à la taille de Miki, elle touche aussi d'autres parties (chest, hip, buttocks). Quand on fait des morphs de tête par exemple il faut veiller à exporter aussi le cou qui sera sans doute affecté lui aussi par les morphs.

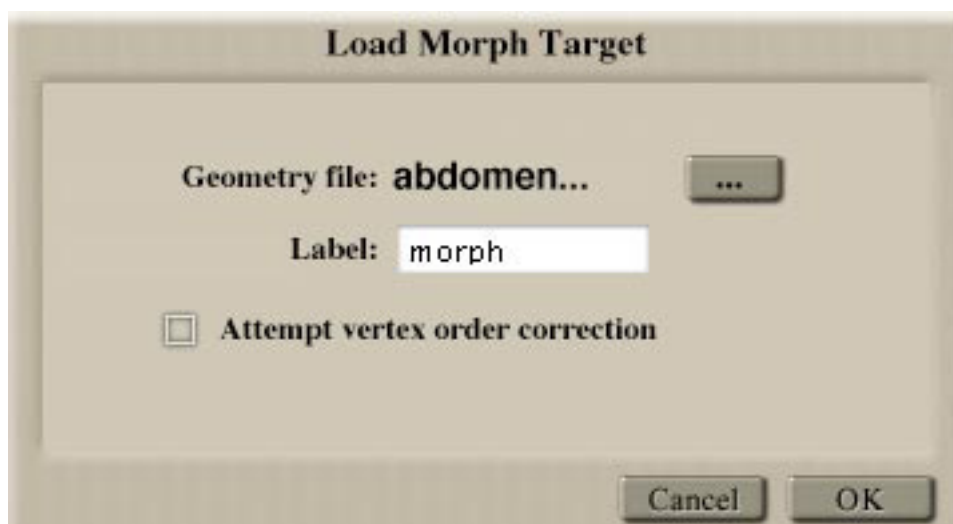
On peut éventuellement enlever les IK qui semblent causer parfois des problèmes (je n'en ai pas eu ici mais il paraît que parfois ça cause des réactions étranges)



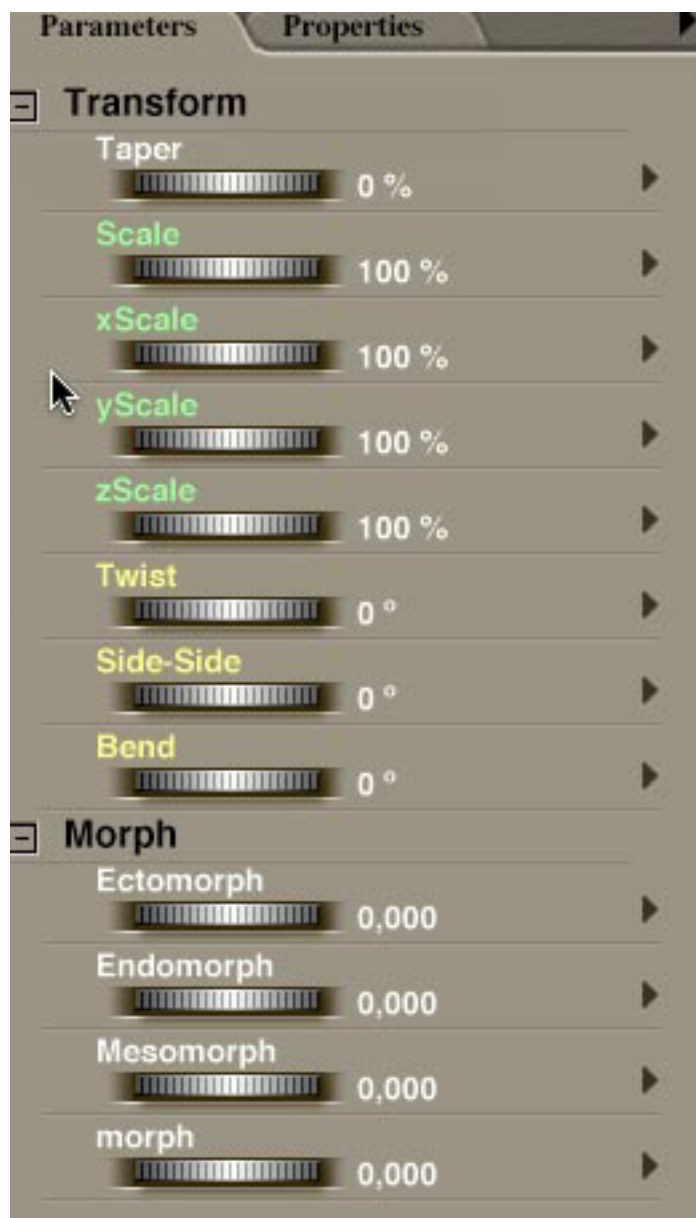
Ensuite on sélectionne la partie du corps qu'on veut morpher, par exemple ici on va sélectionner la partie Abdomen. Il est maintenant temps de charger la morph :



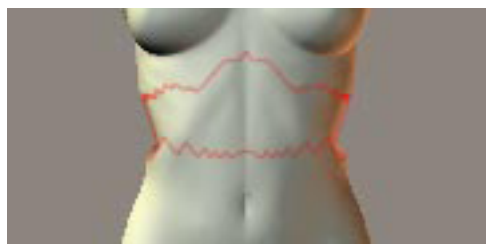
Dans la fenêtre qui apparaît, on va chercher notre morph dans le menu déroulant du haut (donc abdomenm) et on lui met le nom qu'on veut (court) pour cette morph, ici par exemple je l'appelle tout simplement... morph.



Notre morph apparaît dans les paramètres de la partie sélectionnée.



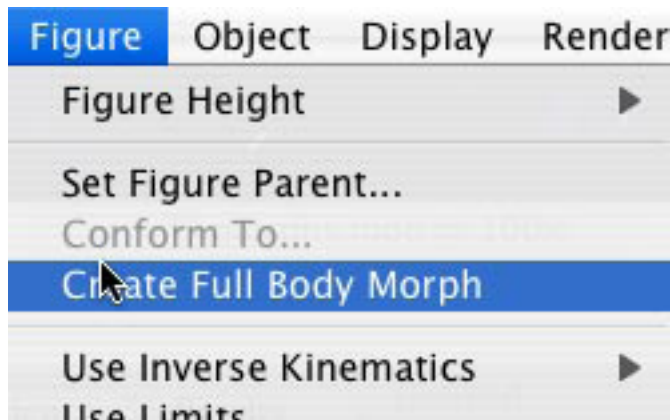
Il ne reste qu'à la mettre à 1 et (miracle) ça marche!



On peut recommencer la manoeuvre avec toutes les parties concernées par la morph (ici par exemple on voit que les parties waist, chest, hip et même buttocks seront touchées par cette morph si on veut qu'elle soit naturelle et qu'elle ne cause pas de distortions dans le personnage final, mais bon vous étiez prévenu(e) hein, faut suivre un peu, j'peux quand même pas tout faire hein tsss rhalala pffff).

Tadam! on est bientôt au bout de nos peines. Il ne reste plus, une fois qu'on a chargé toutes les morphs et qu'on les a toutes mises sur 1, qu'à faire une body morph : il sera en effet bien plus confortable de n'avoir ensuite qu'un seul bouton à tourner que tous ceux qui seraient concernés par cette morph.

Rien de plus simple à faire : une fois que tout est en place (loadé et sur 1 pour chaque partie concernée), on va sur Figure -> Create full body morph



Nommez la morph comme il vous plaira (s'il y a vraiment beaucoup de changements par rapport au personnage original, vous pouvez lui donner un nom, par exemple)



Remettez toutes les morphs individuelles à 0

Puis sélectionnez Body



la morph apparaîtra dans les paramètres, et il ne reste qu'à la mettre à 1 pour que toutes les morphs individuelles que vous aviez ajoutées fonctionnent désormais ensemble, c'est-y pas magique ça hein?

Ayé, le nouveau personnage est créé. Il ne reste plus qu'à remettre la morph du body à 0, et à sauver VOTRE personnage unique et original dans la librairie et sous le nom de votre choix.



*Ne te l'avais-je pas dit, petit scarabée?
La patience parvient à tout, quelle que soit la difficulté de
l'entreprise.*

A bientôt pour de nouvelles aventuuuuuuures!!!

*“Ye souis le Chevalier Blanc,
je vais et je viens
Au secours d'innocceeeeeents!”
etc etc...*

Crédits : Blondie9999 de Zbrushcentral qui a fait le plus gros du travail avec ses excellentes recherches sur le sujet. Merci!

© Conall 2007
réalisé pour www.ayreon-seven.com
Et n'oubliez pas le guide!