

Bon, ayant découvert ce message sur le site de PhilC, j'ai gambergé encore plus profondément du fond de mon gouffre! *(et ais peur dans le noir insondable de ce puit de méconnaissance!..* 😬)

Analyse:

- 1) H2 ce con 😈, ne range pas les vextices comme Poser [ou Max (test de Chris 😊)]
- 2) Un fichier Poser CR2 cela va chercher un fichier obj
- 3) Pour faire un CR2 on importe un obj et on applique un squelette
- 4) Lors de la sauvegarde du CR2, c'est un nouveau OBJ made in Poser qui est créé

Réflexion:

- 1) J'ai PoserEd
- 2) Je peux donc en pratique changer le fichier OBJ made in Poser par un obj à moi venant de Poser
- 3) Faut pas que cela détruise la structure du CR2
- 4) Mais bon sang, j'ai déjà fait un truc comme ça pour Chris 🐼

Modification:

- 1) Export du pendentif (CR2 Poser) en obj => Pendentif_Poser
- 2) import dans H2
- 3) export en obj => Pendentif_Poser_H2
- 4) Edition du CR2 sous PoserEd
- 5) modification des 2 références de fichiers "figureResFile" => remplacement de l'ancien obj par le nouveau "Pendentif_Poser_H2"
- 6) Menu Selection/Select all
- 7) Menu Too/Insert/Rebuild
- 8.) Save du nouveau CR2 en écrasant l'ancien (PoserEd fait un *.bak de l'ancien automatiquement)
- 9) Dans Poser, refresh de ma BBl figure (sélection de la bbl Poses par exemple et retour dans le bbl Figures)
- 10) double click sur ma figure..... HOP! j'ai mon pendentif tout beau tous neuf 🐼

Et maintenant:

- 1) import du fichier "Pendentif_Poser_H2" dans H2 (c'est exprès pour avoir le vrai format obj)
- 2) découpage du pendentif en plusieurs obj, en fait, les parties mobiles (pendents du pendentif)
- 3) groupage des différents parties avec le "chest" du restant du pendentif (haahahaha, la super belle

astuce que voilà 😬)

- 4) je cache la partie "neck" du pendentif
- 5) je sauvegarde mon travail, cela sera la position Zero (de référence) du pendentif
- 6) export au format obj en écrasant le précédent => "Pendentif_Poser_H2"
- 7) Sous Poser, je vire le pendentif en cours, refresh de ma bbl figure, double click sur ma figure.....

HOP! j'ai mon pendentif tout beau tous neuf bis 🐼

- 8.) sélection du "chest", outils "Group Editor" et que miracle, j'ai mes groupes "chest" et tous les objets "pendents" que j'ai créé sous H2 😊

A partir de là j'ai deux solutions pour faire mes morphs très facilement:

- 1) avec des aimants => sans déformation!!!
- 2) avec des "morphs target" de façon classique

Pour la solution 1):

- selection du "chest", ajouter un aimant (magnet)
- positionner l'aimant sur la partie que vous voulez faire pivoter/déplacer
- selection de la sphere de l'aimant (Mag Zone), cocher l'option "Group"
- sélection de group (les différentes parties du pendentif) via l'ascenseur
- sélection de l'aimant (Mag) et le déplacer/pivoter/twister.... seul la partie sélectionnée dans l'option groupe est "morphée"
- Pour avoir un aspect "rigide" de la déformation, il suffit d'agrandir la sphère de l'aimant de 5% à 10% par exemple car plus elle est grande et moins l'objet aura tendance à "sphériser"

Valà, j'espère ne pas vous avoir ennuyé mais, la recherche à abouti à une solution fiable et je vais

pouvoir continuer mon travail

