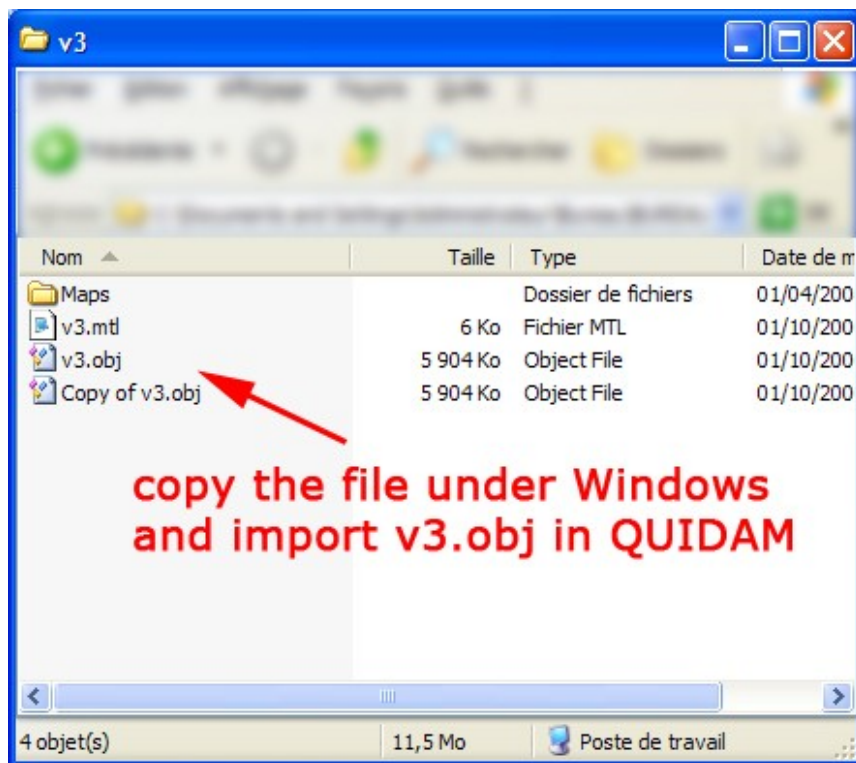


# Faire un Morph d'un modèle DAZ/Poser entier dans QUIDAM

Configuration : QUIDAM 2.2.2 ou plus

Pour sculpter un modèle DAZ/Poser entier dans QUIDAM, la procédure est légèrement différente de celle pour sculpter une seule partie du modèle (pour faire cela consultez le tutorial pdf « Créer des morph targets »).

Ici nous allons modifier les données des points qui ont été déplacés, sans modifier le reste du fichier.

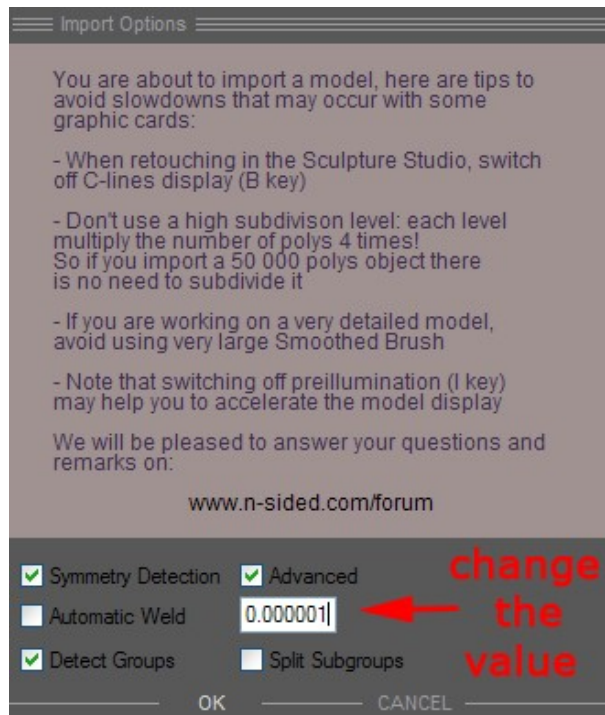


Exportez votre modèle entier au format OBJ depuis DAZ Studio ou Poser (ici le fichier est appelé « **V3.obj** »).

Prenez soin de cocher les bonnes options d'export dans Poser :  
**ne cochez pas «include figure name in polygon groups ».**

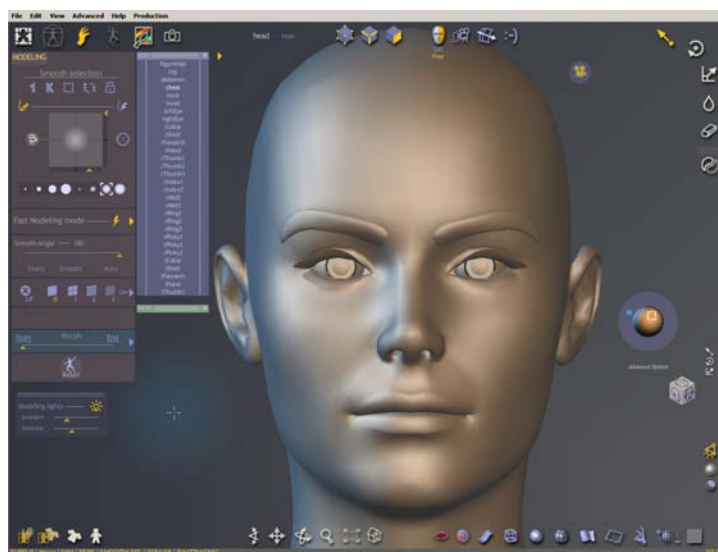
Faites une copie de votre fichier OBJ dans le dossier (ici « **Copy of v3.obj** »).

## Importez le fichier OBJ dans QUIDAM



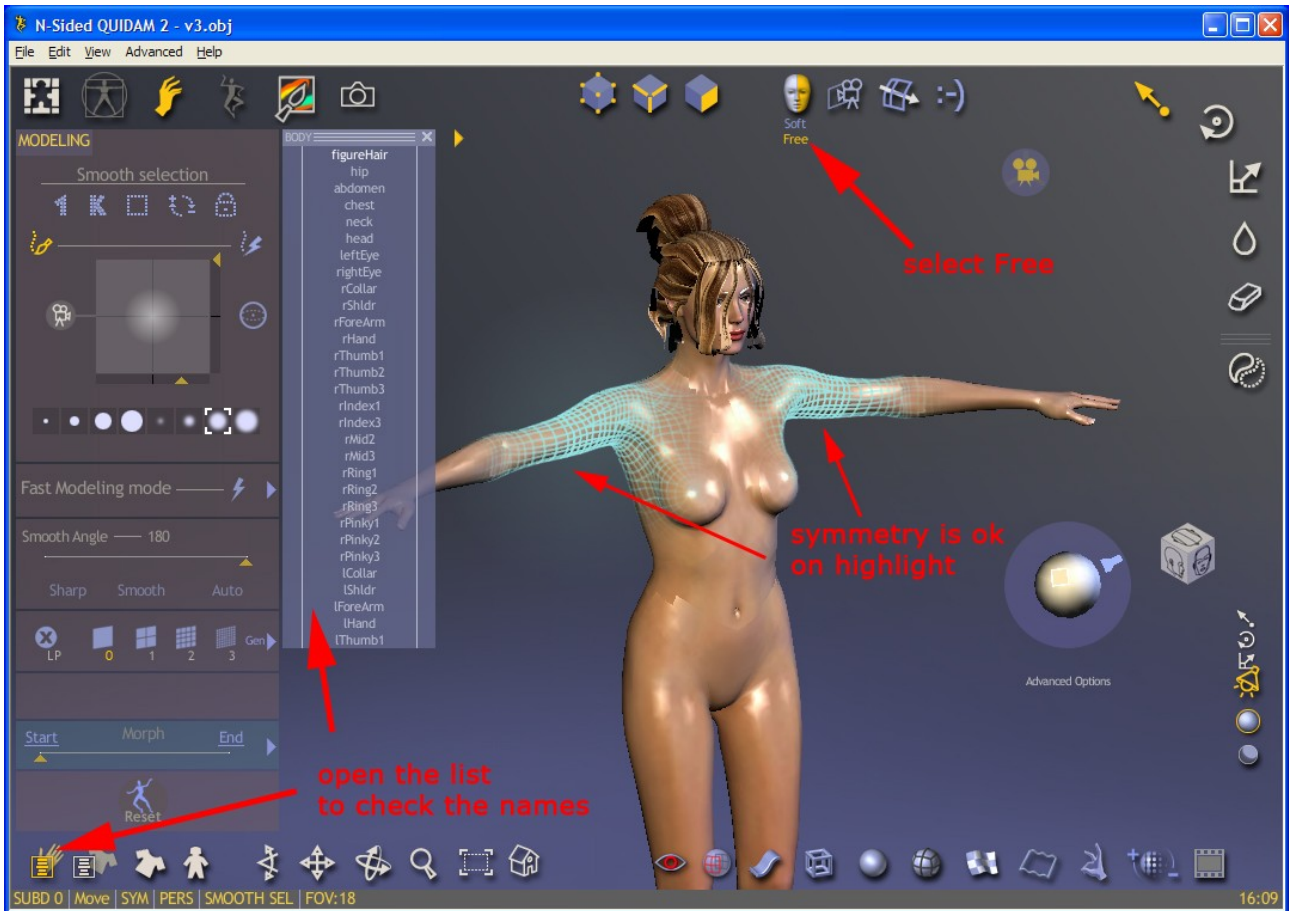
Définissez les options d'import comme suit :

- Symmetry Detection : On
- Advanced : On
- changez la valeur de precision à 0.000001 car les modèles DAZ/Poser ont une dimension absolue très petite
- Detect Groups : On
- Split Subgroups : Off
- Automatic Weld : Off



Modèle importé dans QUIDAM avec les options vues plus haut

## Configuration de l'espace de travail



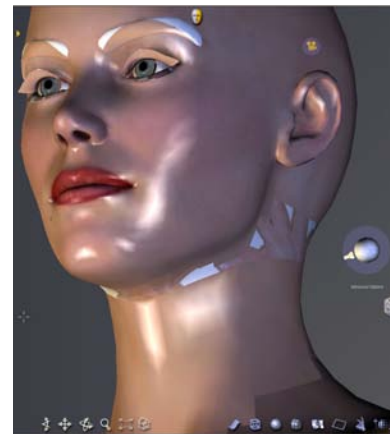
Cliquez sur « Free » au dessus de l'icône de symétrie pour désactiver le Central Autocorrect (le Central Autocorrect, en mode « Soft » par défaut, atténue les déformations quand vous approchez l'axe de symétrie ; mais avec les modèles DAZ/Poser cela peut créer des trous entre les groupes).

Ouvrez la liste des groupes si vous voulez voir leur nom.

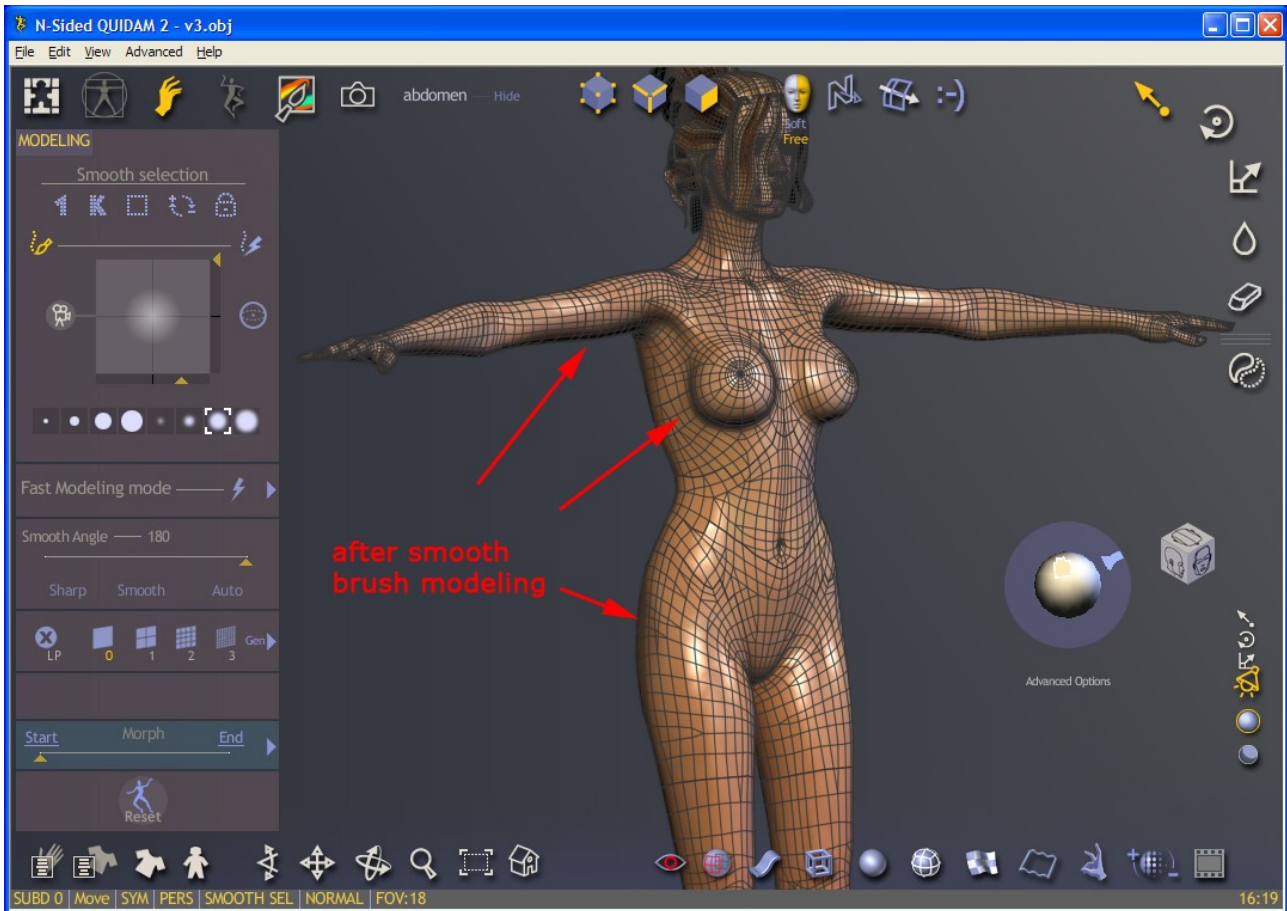
**Notez que si vous n'avez pas correctement défini les options d'export dans Poser ou DAZ Studio, les noms des groupes seront différents de ceux dans QUIDAM.**

Notez que QUIDAM ne gère pas encore le multi-material par groupe, qui est très spécifique à certains logiciels 3D.

Ainsi certaines textures pourraient ne pas être assignées correctement dans QUIDAM. Mais cela n'a pas d'importance dans la mesure où vous n'exporterez que le maillage, et plus spécifiquement les informations relatives aux positions des points qui ont été déplacés.



## Retouche du Modèle



Sculptez le modèle à l'aide des brosses de QUIDAM.

Évitez d'utiliser le Mode « **One-by-one Selection** » car il pourrait créer des trous dans le maillage.

Assurez-vous que l'option de symétrie est sur « **Free** ».

Vous pouvez aussi désactiver la symétrie si vous le souhaitez.

### Détails à propos de la Détection de Symétrie et des trous...

Vous n'aurez aucun trou si vous :

- 1) définissez les bonnes options d'export dans Poser (ne cochez pas « **include figure name in polygon groups** »),
- 2) utilisez des brosses de sélection douces (et pas le mode « **One-by-One Selection** » dans l'atelier de Sculpture),
- 3) choisissez l'option de Symétrie « **Free** » (l'option par défaut étant « **Soft** »).

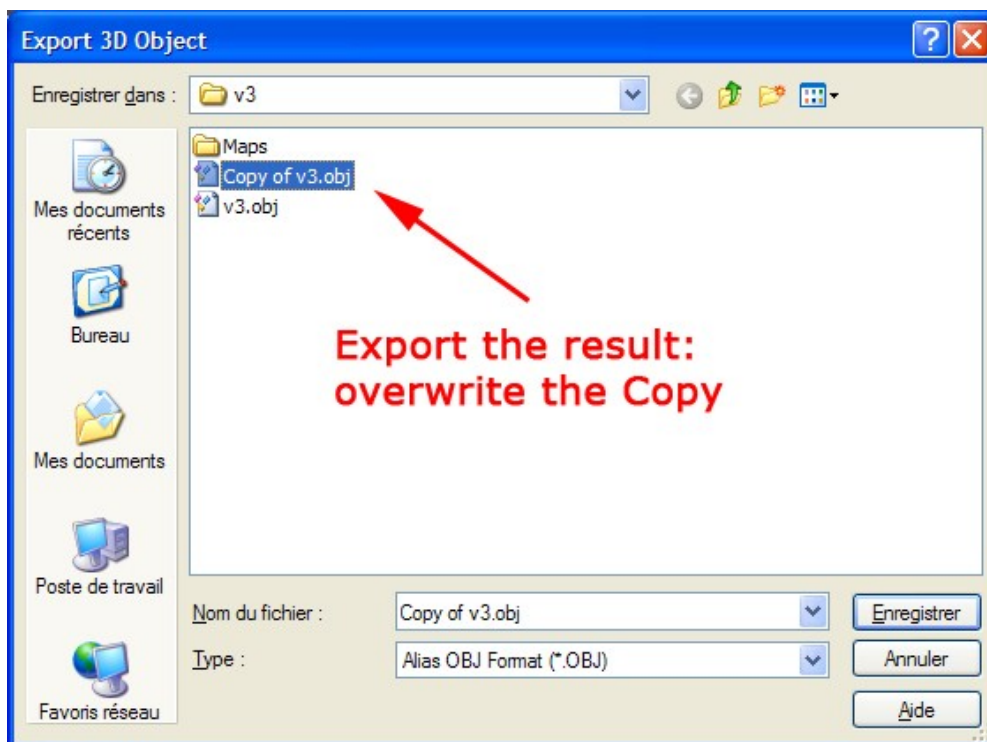
En fait, ces problèmes (i.e. "trous") peuvent apparaître sur les zones non symétriques (plis de pantalon, zones recouvertes par une autre couche comme un T-shirt par dessus un pantalon, etc.).

Vous pouvez aussi avoir des difficultés avec les points qui sont sur l'axe de symétrie vertical. Ces problèmes, très rares et mineurs, sont dus à la symétrie imparfaite de certains modèles et non à QUIDAM.

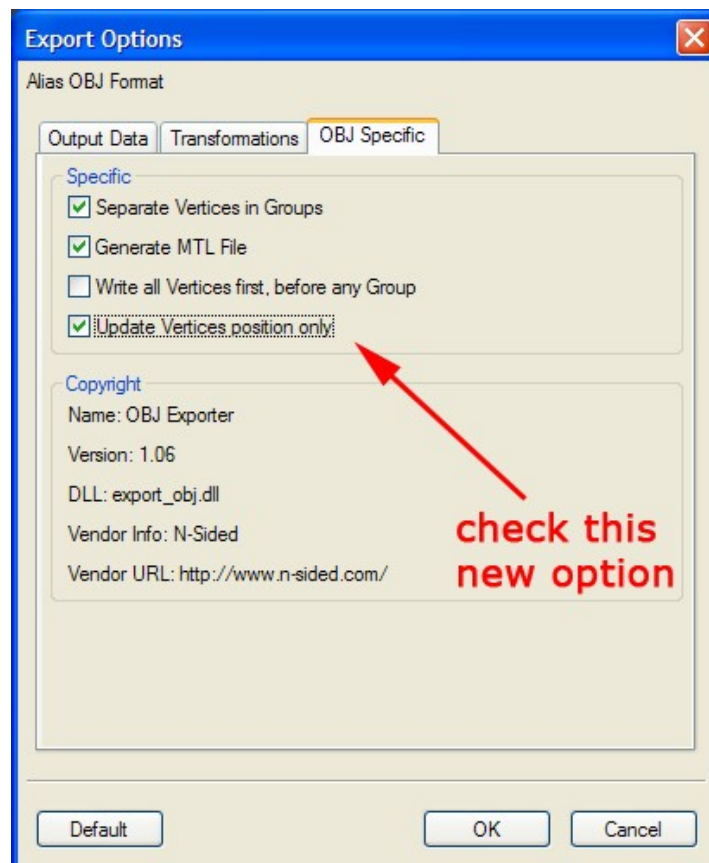
Mais vous pouvez les contourner très simplement en désactivant la symétrie à chaque fois que vous en avez besoin.



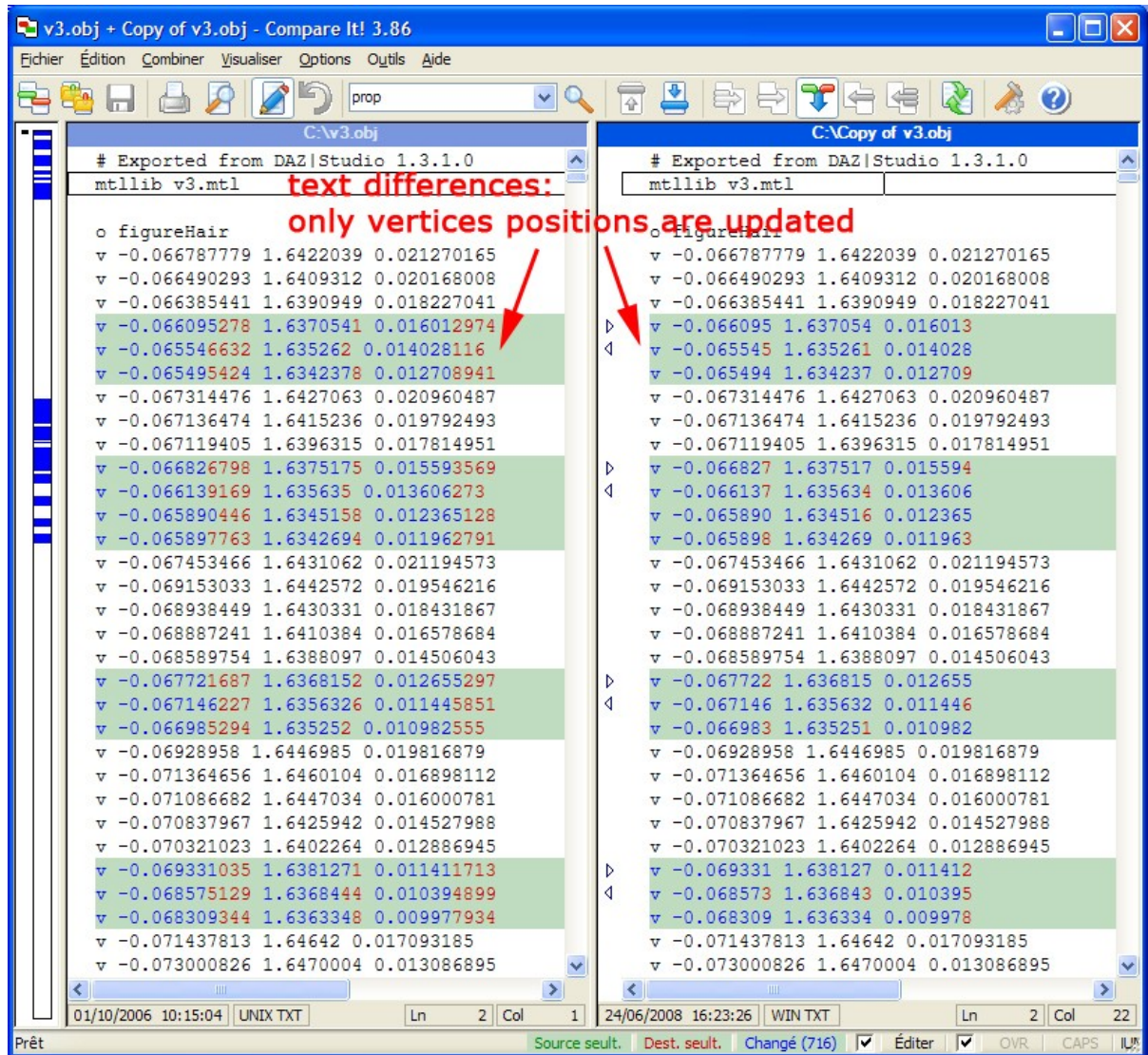
## Exporter le modèle depuis QUIDAM



Pour exporter depuis QUIDAM le fichier OBJ modifié, choisissez « **Copy of v3.obj** » comme fichier de destination. QUIDAM vous demande alors si vous voulez remplacer le fichier existant. Répondez « **Oui** ».

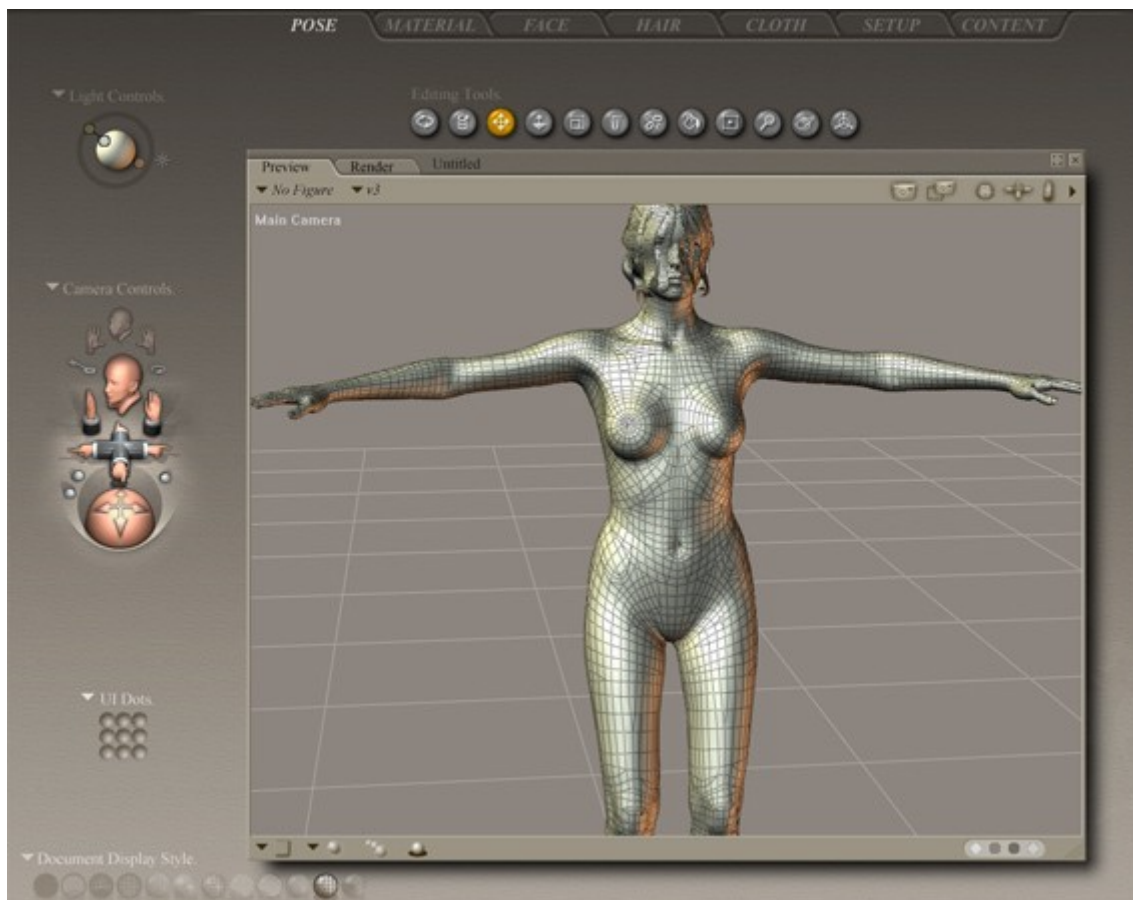


Cochez l'option « **Update Vertices position only** » et cliquez sur « **OK** ».



Vous pouvez vérifier dans un outil de comparaison de textes (ici Compare It!) que seuls les points qui ont été déplacés ont été mis à jour dans le fichier « Copy of v3.obj ».

Maintenant vous pouvez importer ce fichier OBJ dans un autre logiciel 3D en tant que morph du modèle entier



*Toutes les marques et les noms de produits mentionnés appartiennent à leurs propriétaires respectifs.*