

Bonjour à tous

Voici un tutorial pour créer un squelette sous Metasequoia.
Cela nous permettra ensuite de créer des mouvement sous Mikoto

Voici quelques liens qui peuvent servir et où j'ai puisé pour réaliser ce tutorial

Site de plugins pour Metasequoia

http://www.siobi.info/tool/plugin_link.htm

Mikoto (en japonais ou chinois ou autres 🧠🧠🧠 mais avec les images j'arrive à m'en sortir)

<http://sasakingdom.com/>

http://ww5.et.tiki.ne.jp/~hoshi_k/cypher/

http://umemori69.hp.infoseek.co.jp/umemori69_001.htm

<http://www.geocities.jp/tintiroring2/>

<http://mattaku.sa-ra-sa.com/>

<http://www108.sakura.ne.jp/~witchcraft/mm/mm.html>

Creation d'un squelette sous Metasequoia pour Mikoto

-----Par PHH29-----



Creation d'un squelette sous Metasequoia pour gérer des mouvement sous Mikoto

Je vais prendre un model de base créer par Bodygen pour les explications et y integrer le squelette(Bones) et Anchor (boite qui englobe une partie de l'objet à bouger).

La creation du squelette se decompose en 2 parties.

- Parametre de l'objet
- Contrôle de l'objet

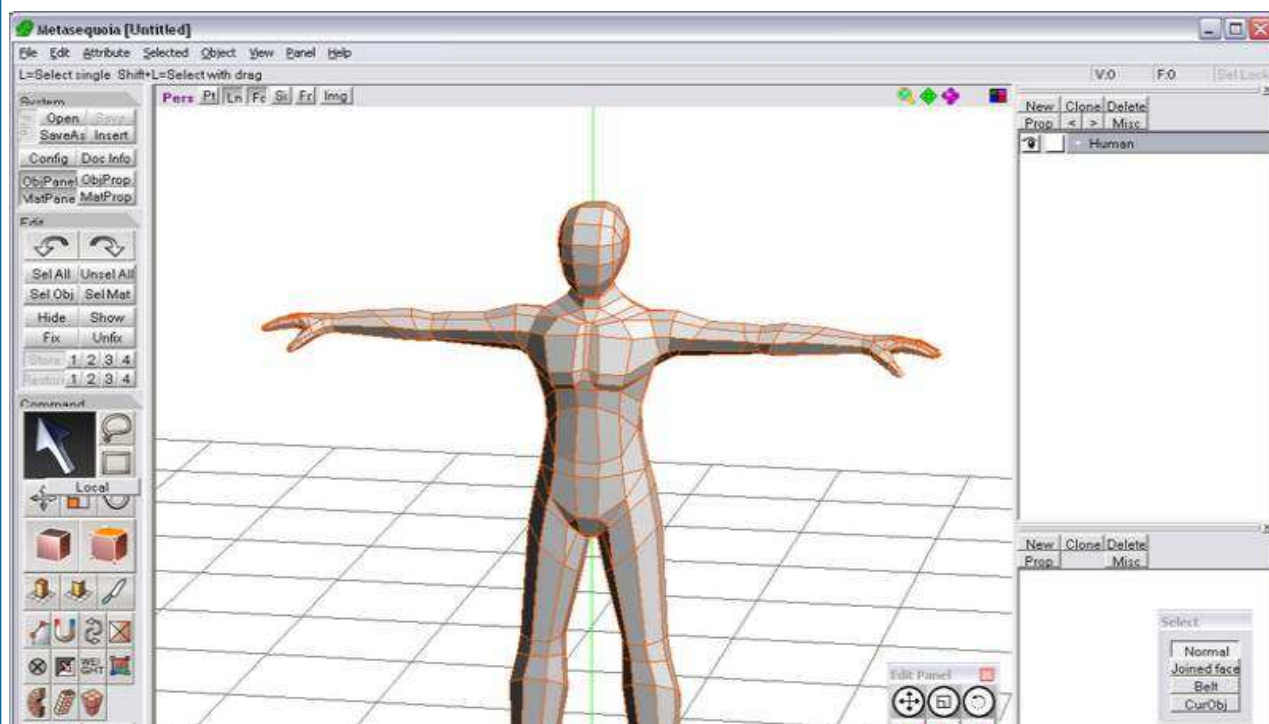
Exemple : par défaut et de ce que j'ai vu la plupart du temps sur les objets avec un squelette.

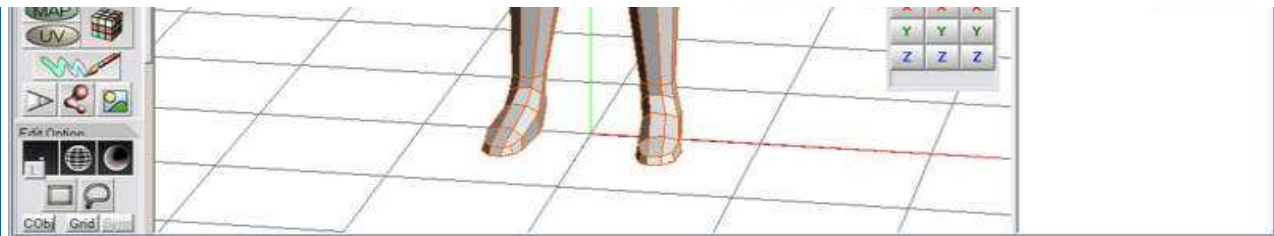
Sdef :corps Vous pouvez y mettre les nom que vous desirez.

Voila pour les explications de base.

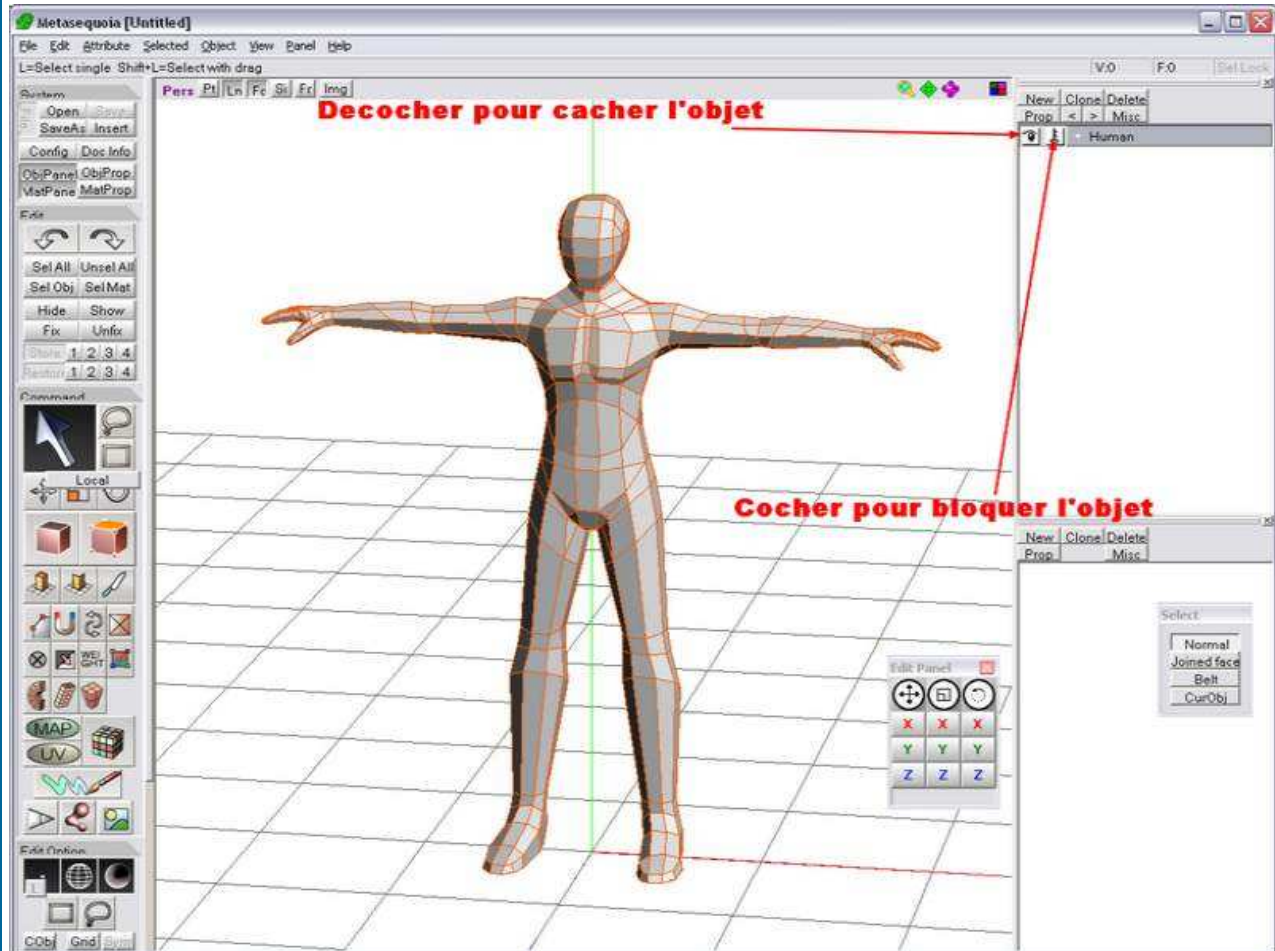
Creation du squelette sous Metasequoia

Nous avons notre model 3d dans metasequoia (peut importe le modele)

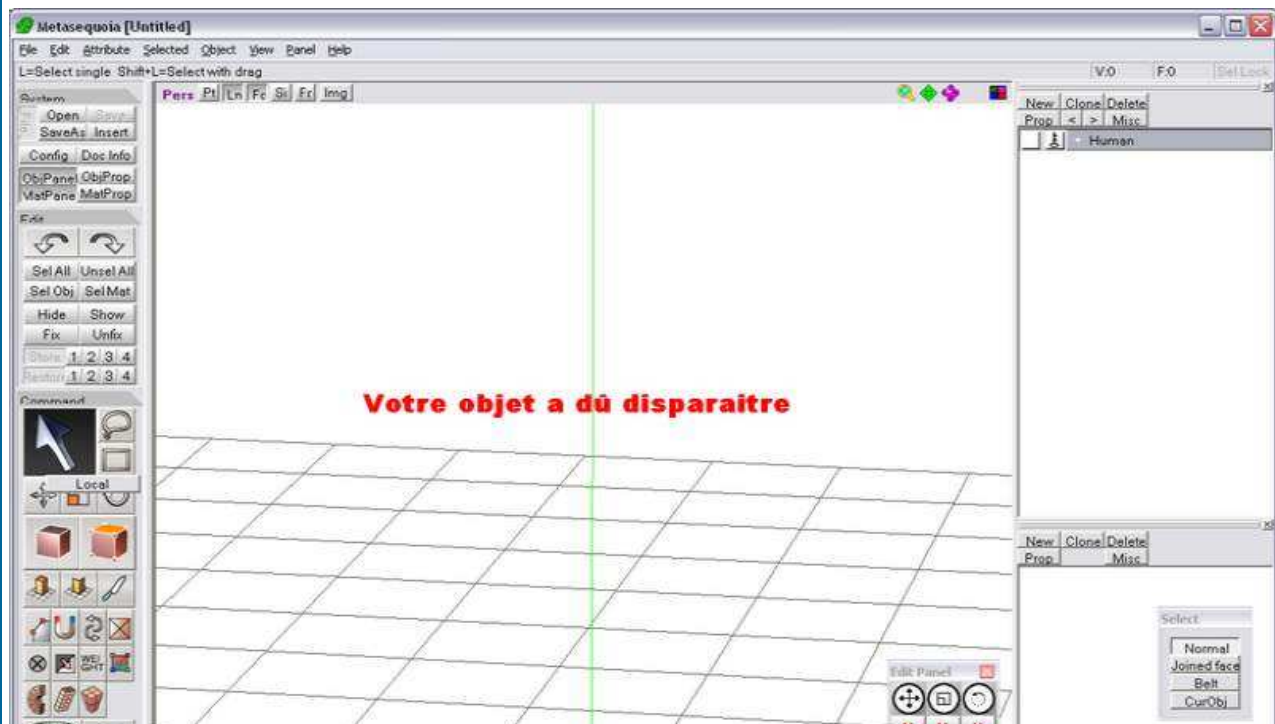


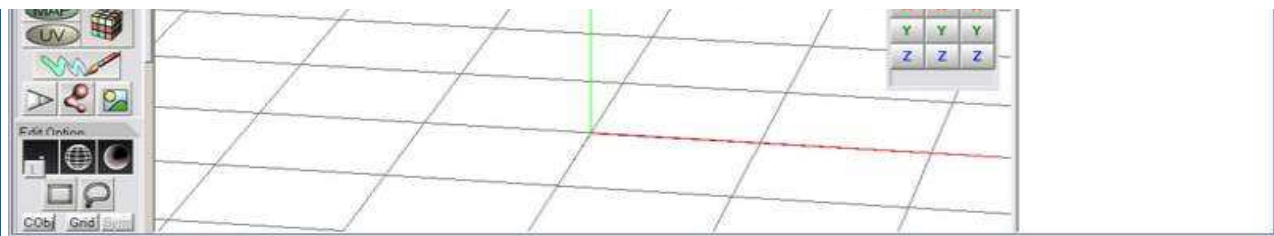


Bloquer et cacher votre model comme ceci

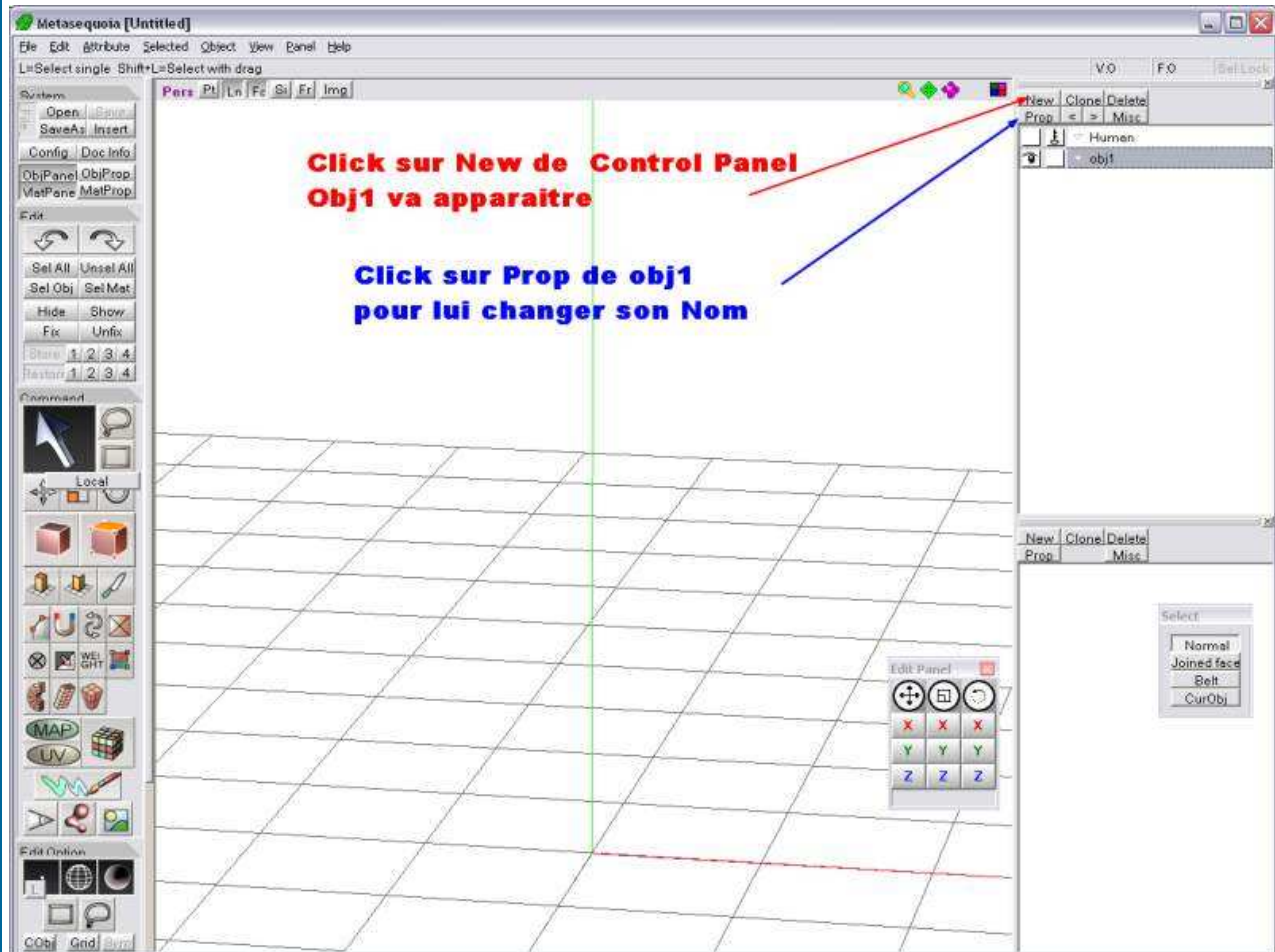


Votre ecran doit se retrouver comme ceci





Créer un nouvel objet dans objet panel



Notre objet est créé, passons maintenant à la création 3D(qui assez simple à réaliser).

Petite explication sur la création du squelette.

Le squelette (j'aurai pu mettre un autre nom) correspond au os du corps de notre personnage et ce sont ses os que nous pourrons bouger ensuite sous Mikoto.

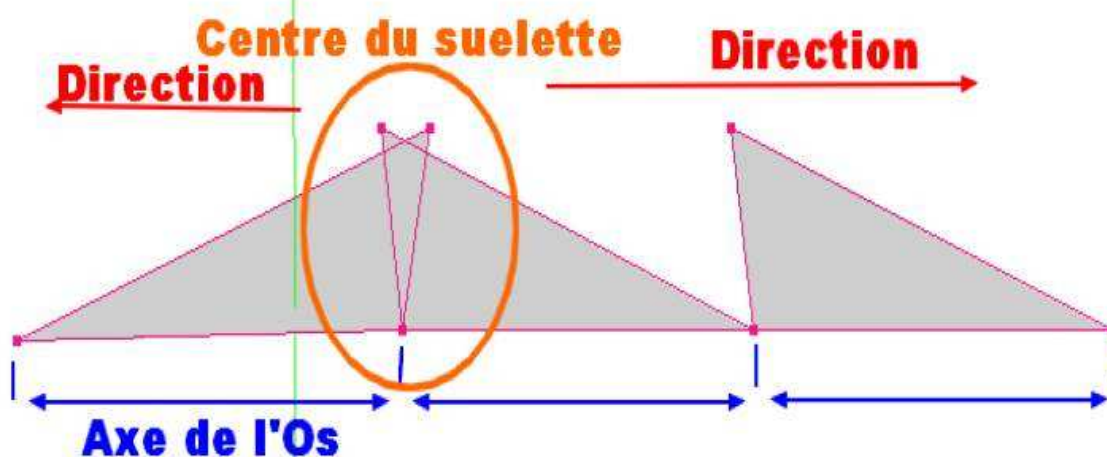
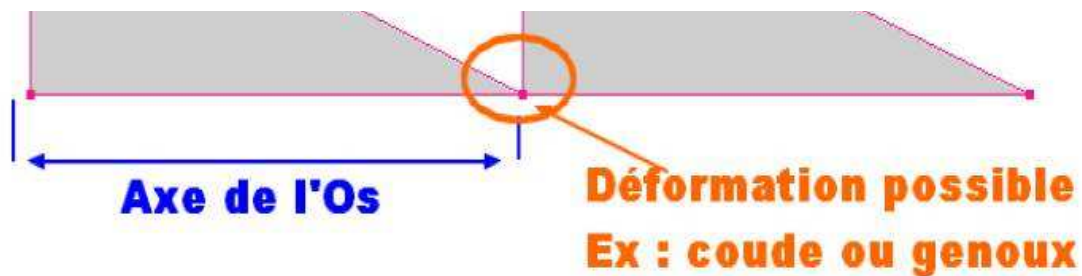
Nous pourrions créer chaque phalange d'un main par exemple pour obtenir un mouvement de cette même main.

Pour créer les Os nous allons dessiner des triangles qui sont reliés entre eux.

Avant petites explications sur la réalisation de base.

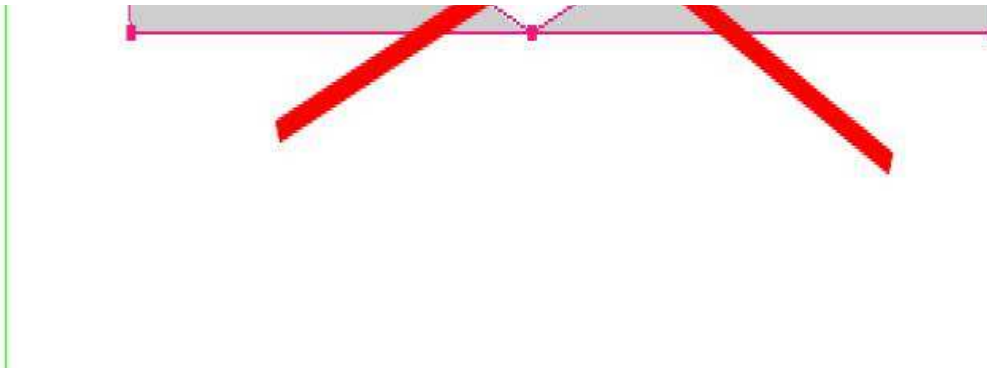
Direction en partant du centre du corps





A ne pas faire

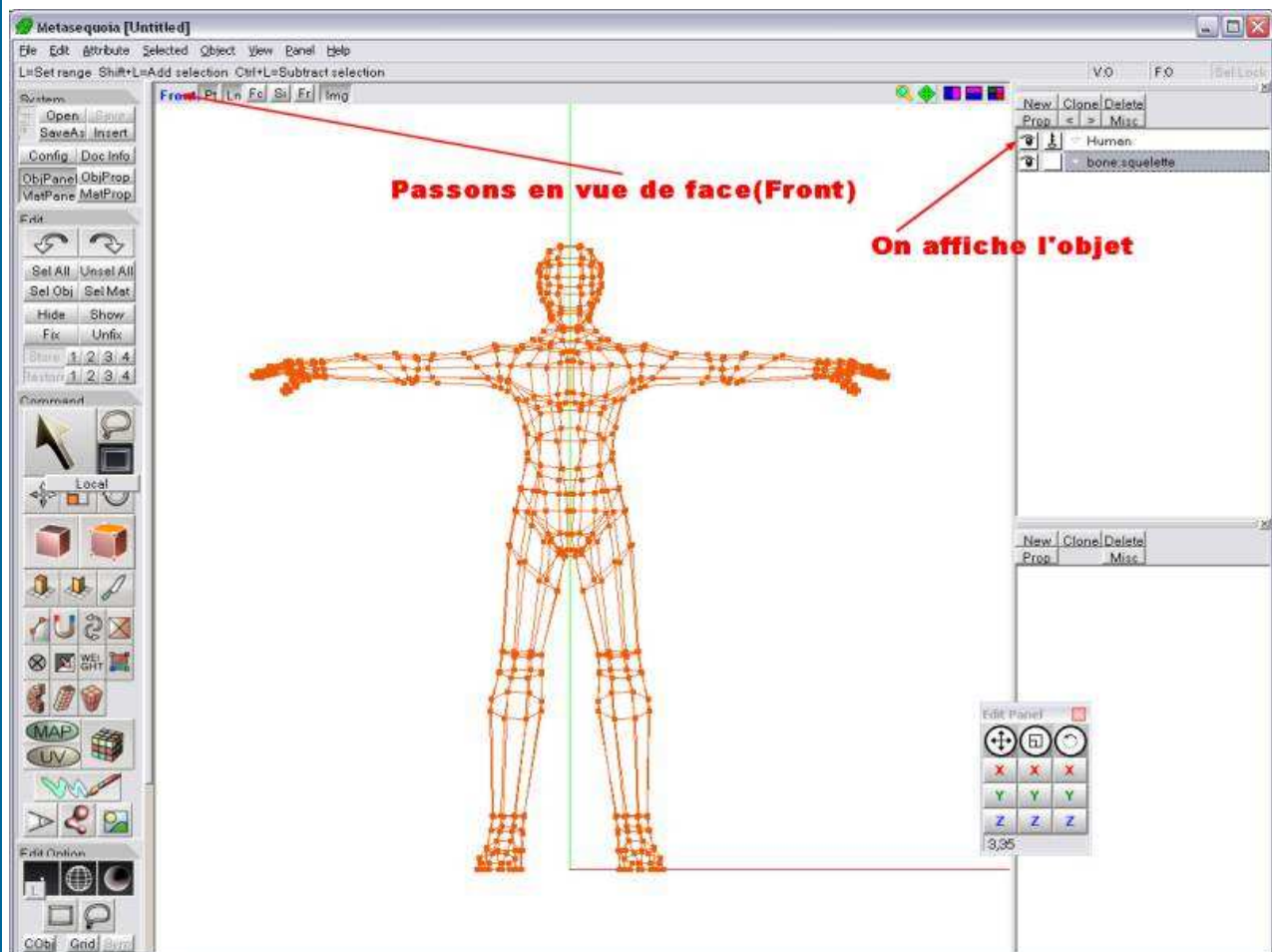




Nous allons créer un squelette simple mais rien nous empêche de créer un squelette plus compliqué.

Revenons sur métasequoia où nous avons créer le nom de l'objet : bone.squelette (Les noms utilisés peuvent être modifiés, du moments qu'il y correspondance entre le bone et les anchors) .

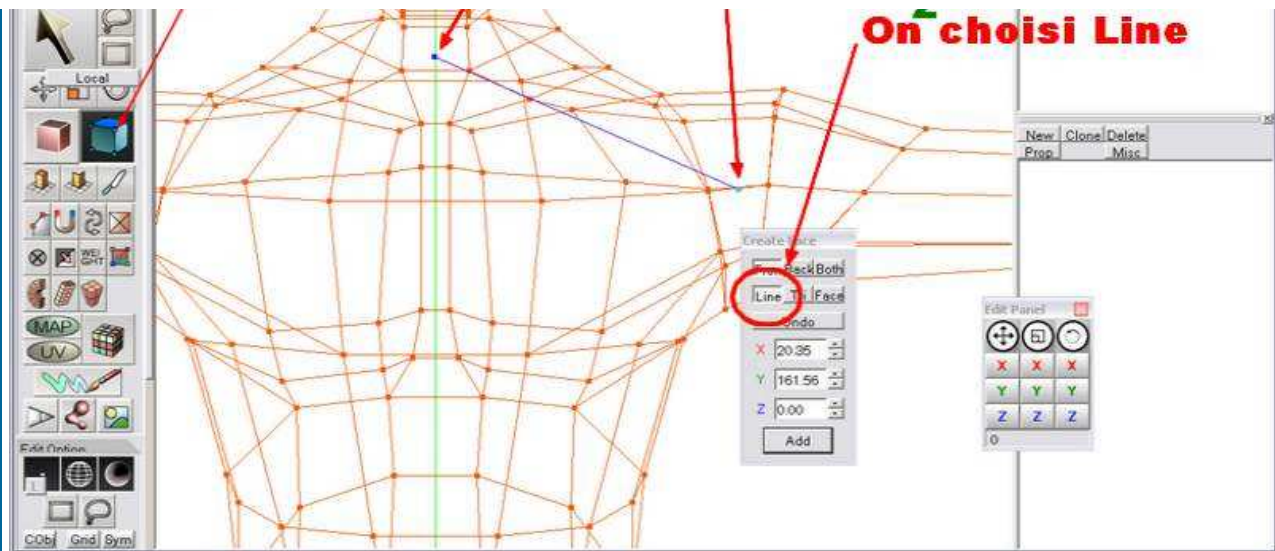
On affiche l'objet en le laissant bloqué et on se met en vue de face (Front)



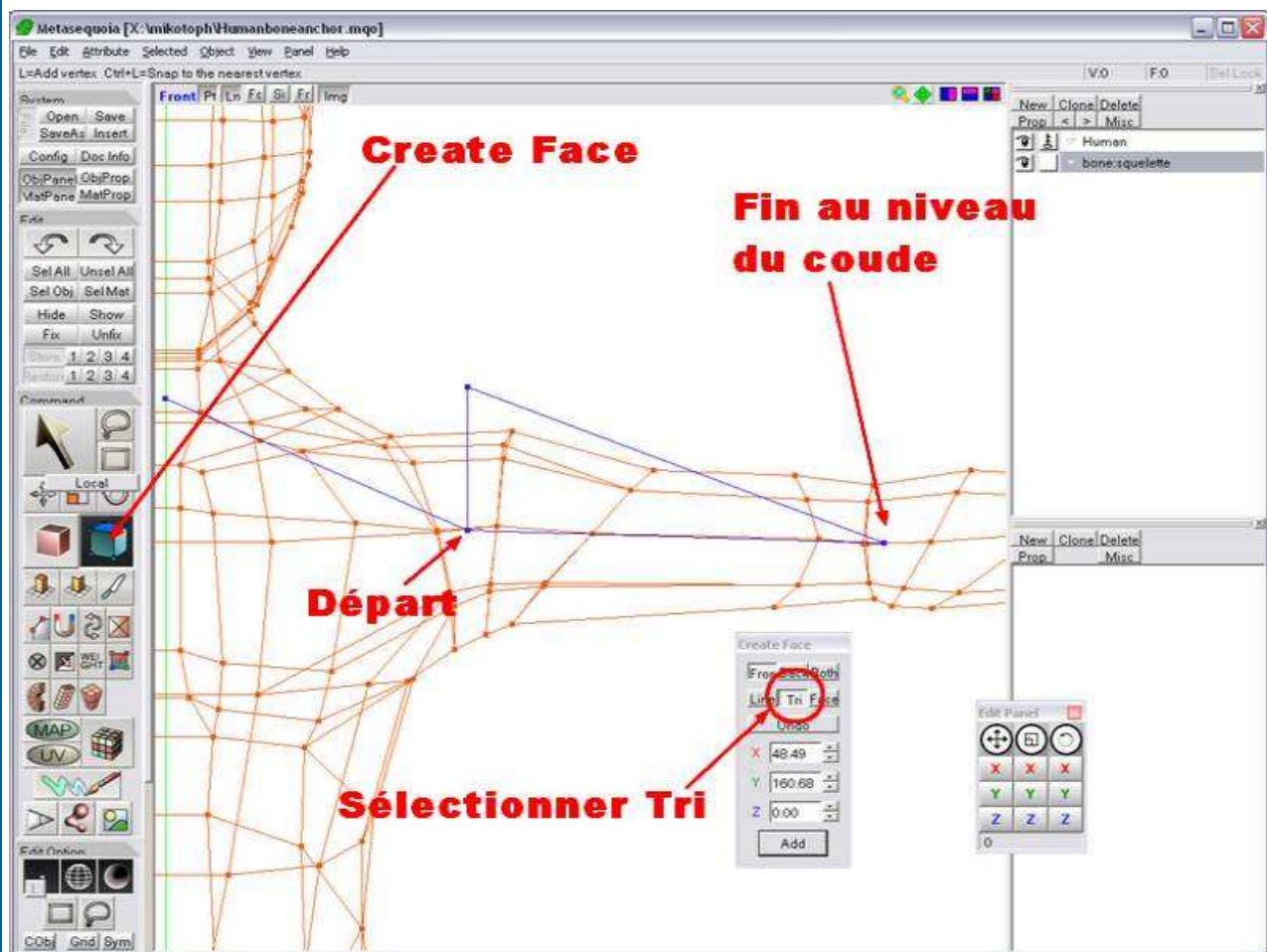
Nous allons commencer par créer le centre au niveau du cou (nous faisons qu'un seul coté, a gauche de l'objet ou à droite en regardant votre écran)

On créer une ligne



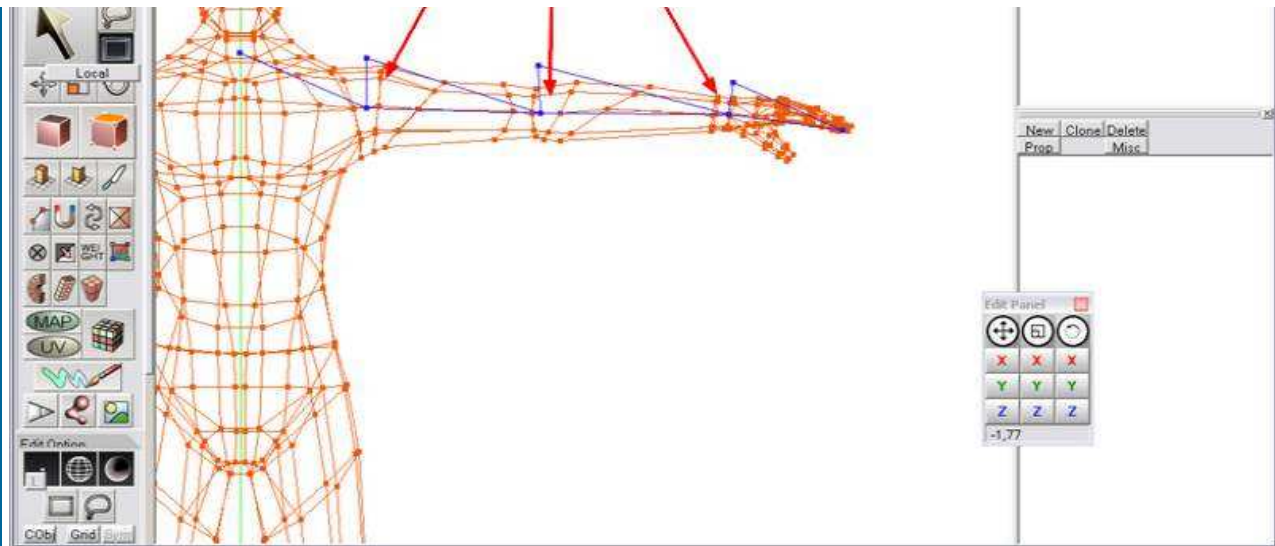


Ensuite on créer des triangles (Os) qui vont nous permettre le déplacement.



On continue comme cela jusqu' à la main.



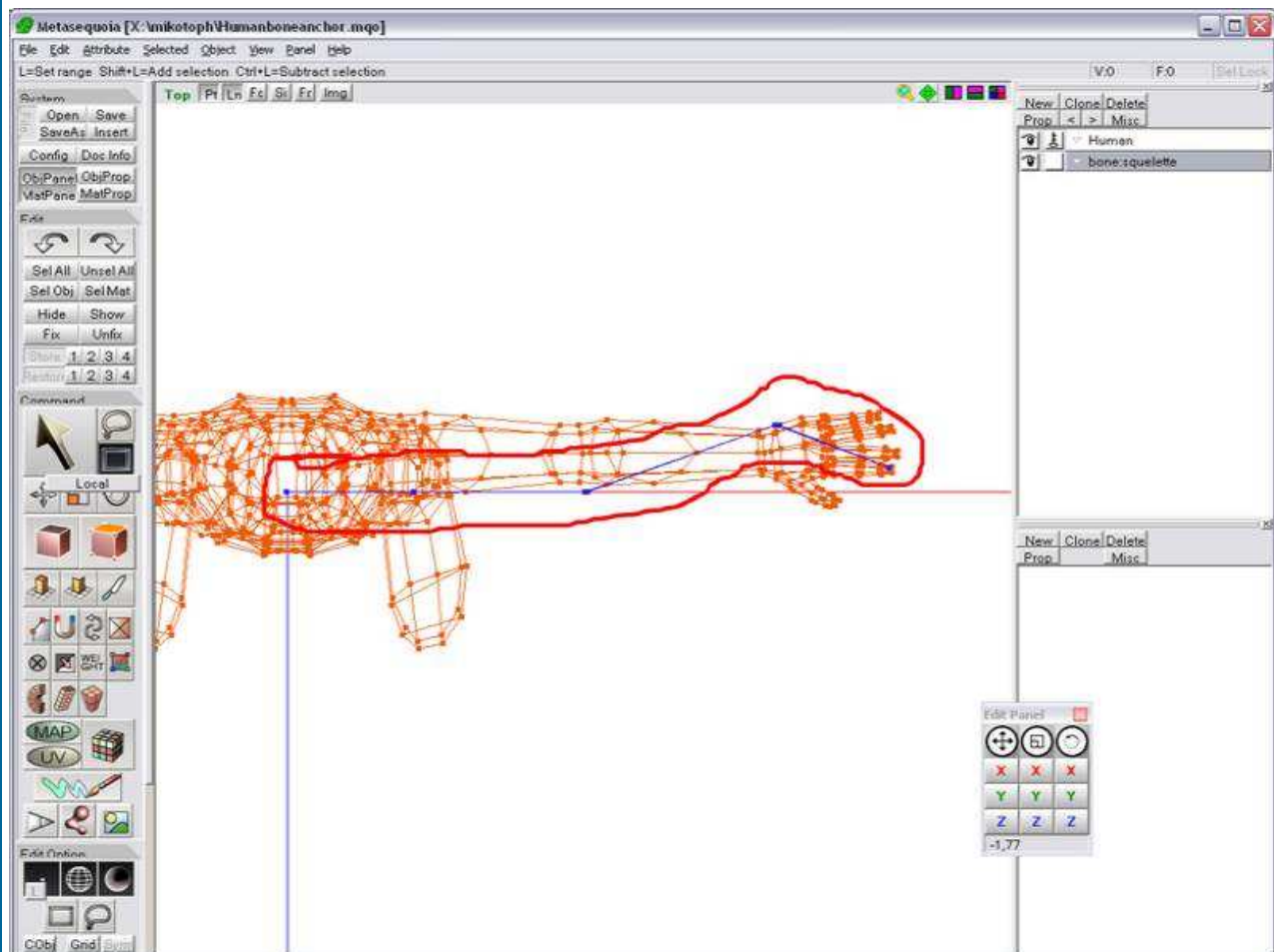


Maintenant nous allons mettre ce bout de squelette dans l'axe du bras par rapport à notre objet

Si on regarde en vue de dessus (Top), les os que nous avons créés se sont mis un peu n'importe comment. C'est dû à notre objet 3D qui est visible, quand on crée les triangles, ils vont plus ou moins se positionner au plus près des points de cet objet. On aurait très bien pu faire cette manip sans afficher l'objet 3D et repositionner le tout en fonction de l'objet mais je l'ai fait pour que l'on visualise bien la manipulation.

Passer en vue de haut (Top).

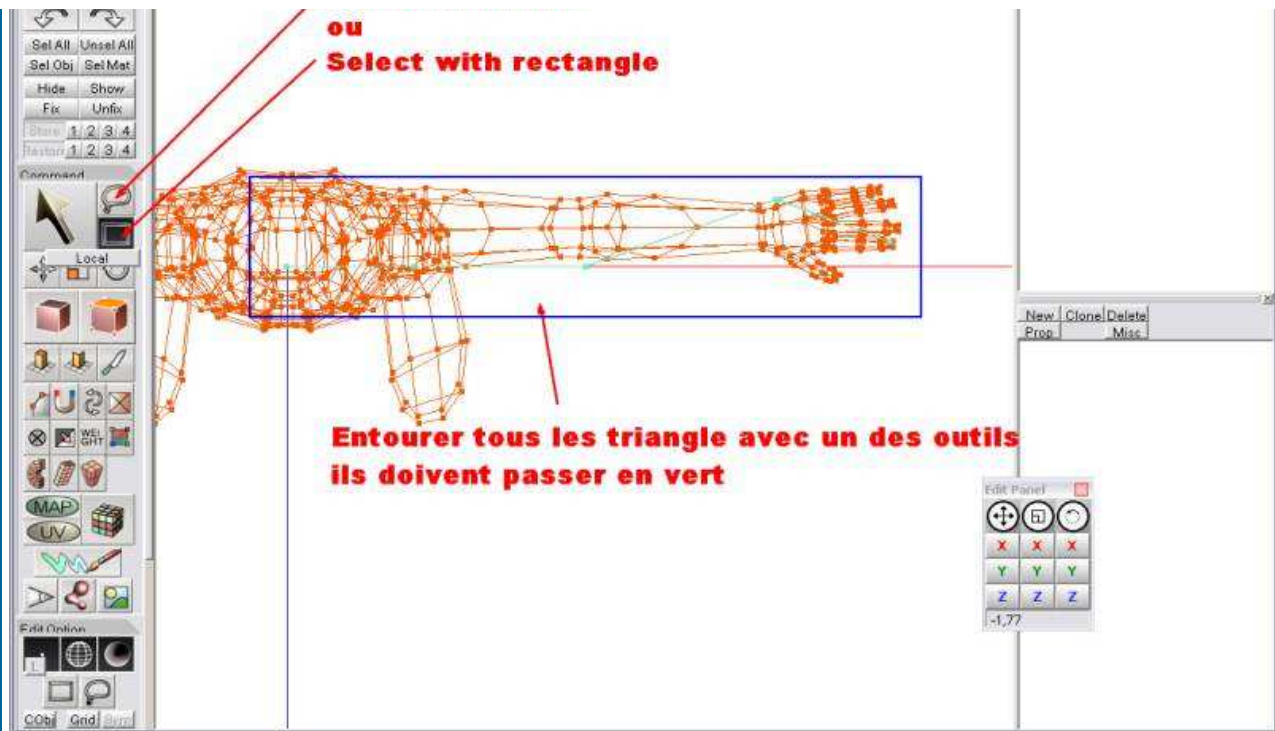
On voit bien la position des Os



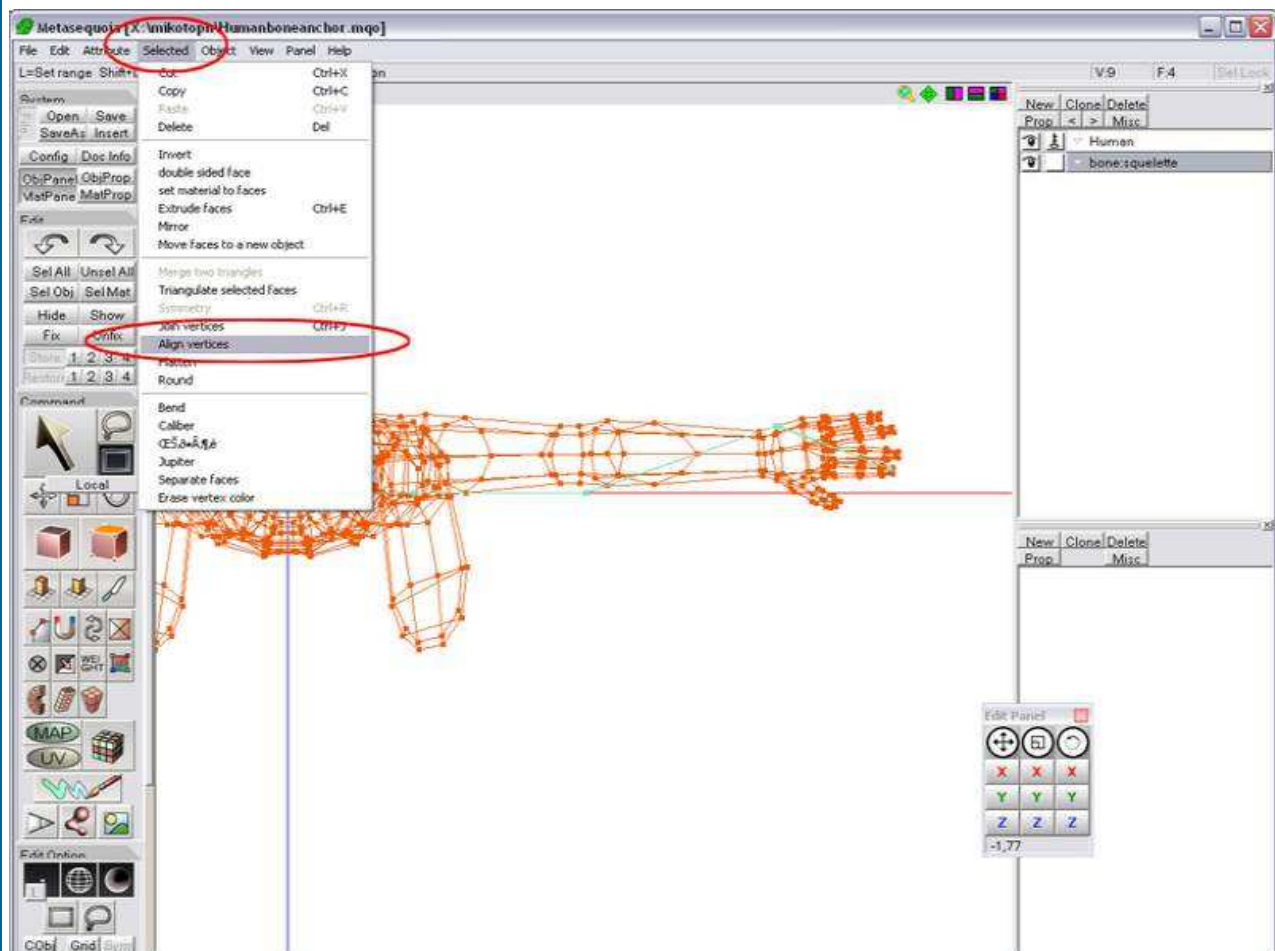
Nous allons repositionner cela

Sélectionner tous les triangles et aligner les.



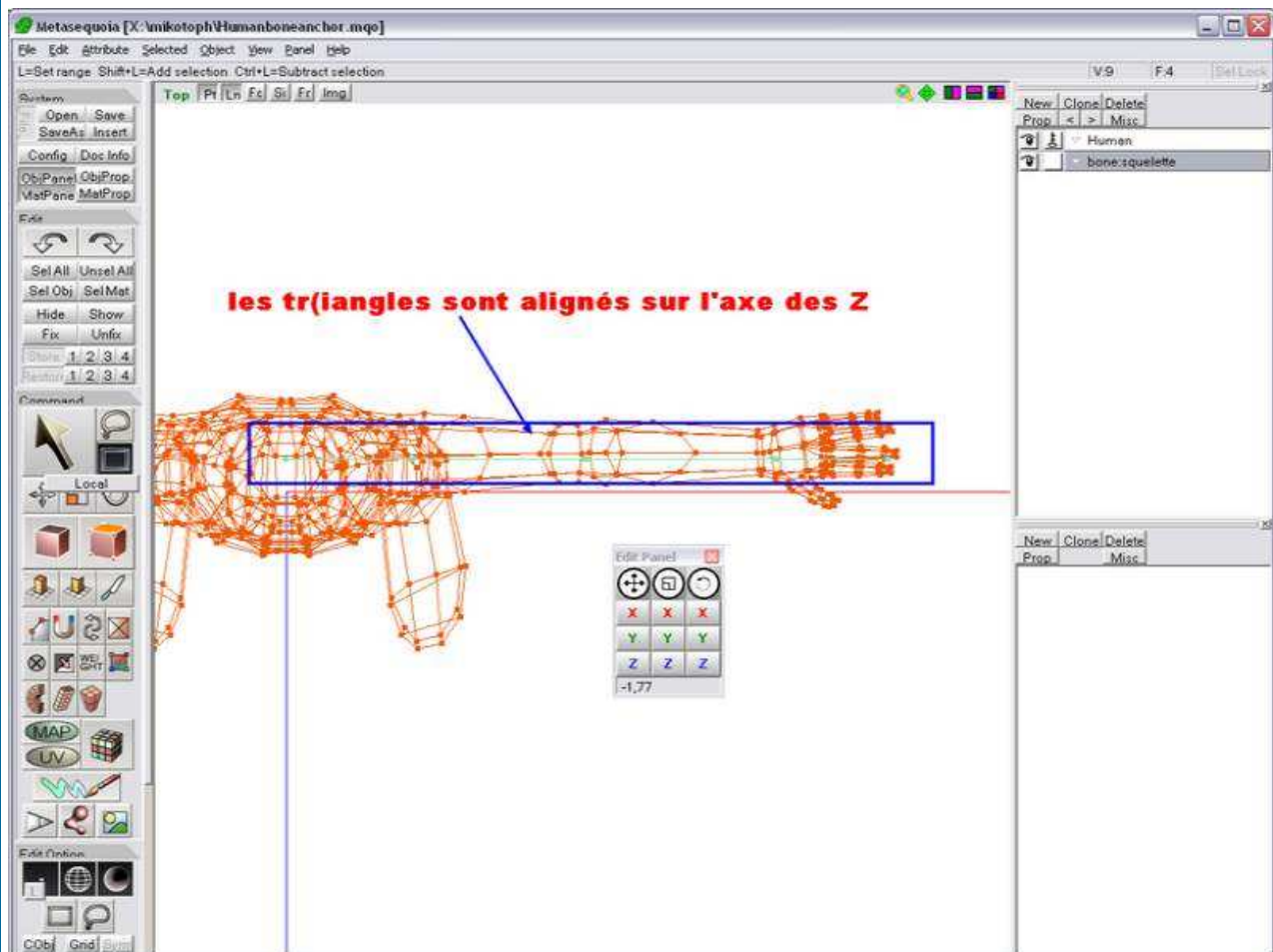


Pour les aligner prendre dans le menu Selected et Aligner vertices



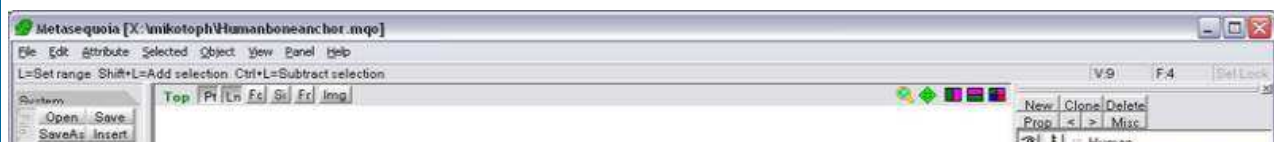
Une boîte de dialogue apparaît, sélectionner l'axe des Z

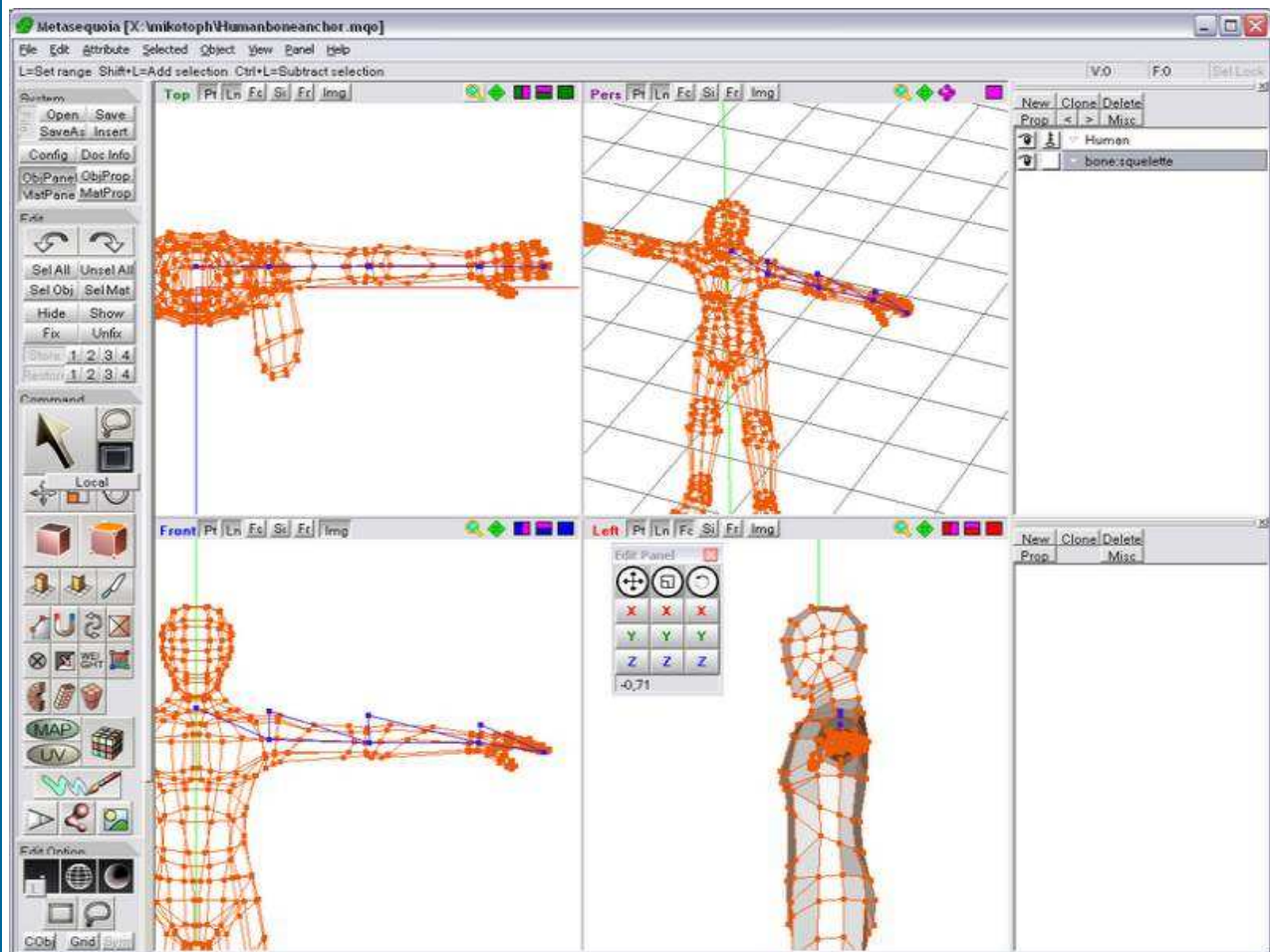
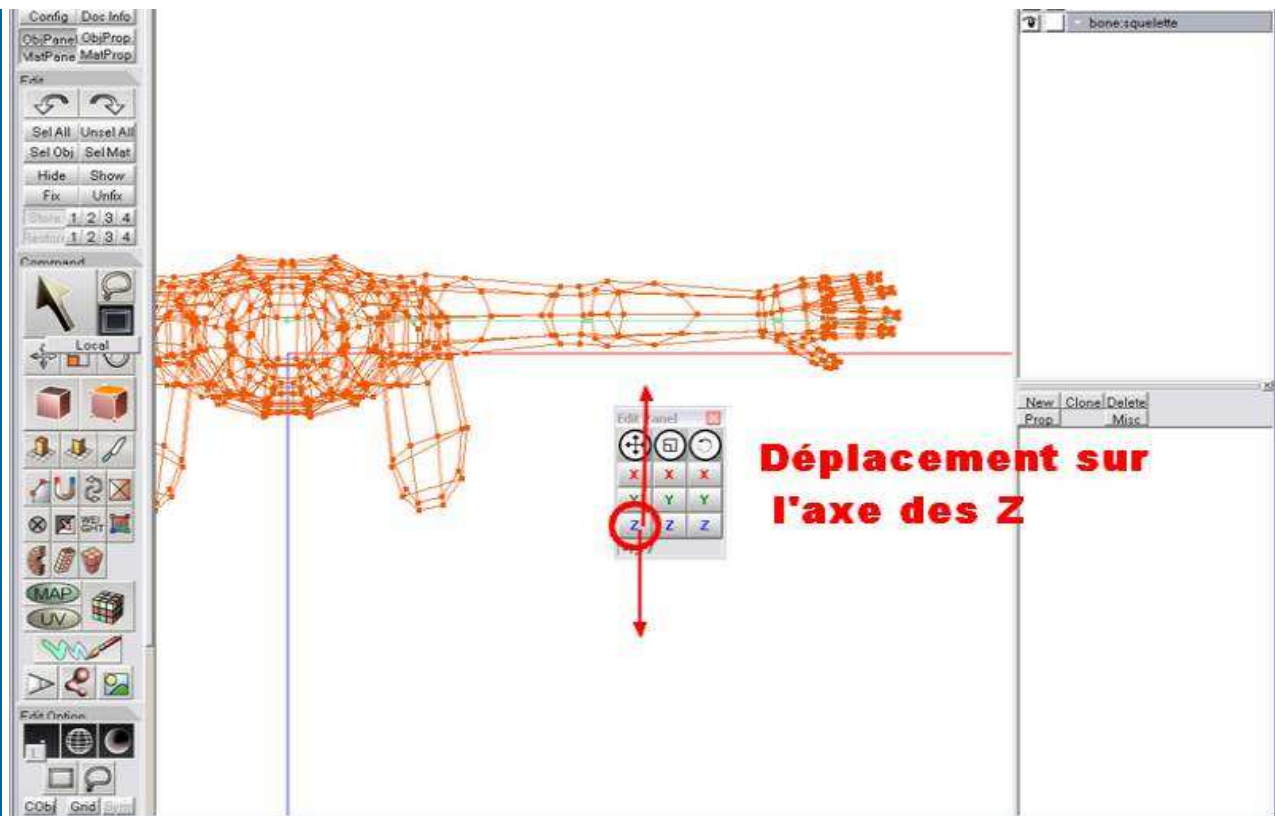




Nous allons maintenant la déplacer sur l'axe des X pour les mettre au milieu du bras (Cela n'a pas une grande importance si ils ne se trouvent vraiment sur l'axe)

Pour le déplacement, il faut que vos triangles soient toujours sélectionnés (en Vert), on utilise la boîte de dialogue Edit Panel pour le déplacement.



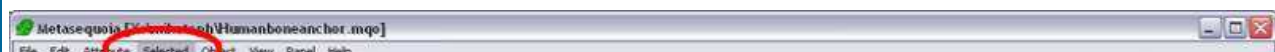


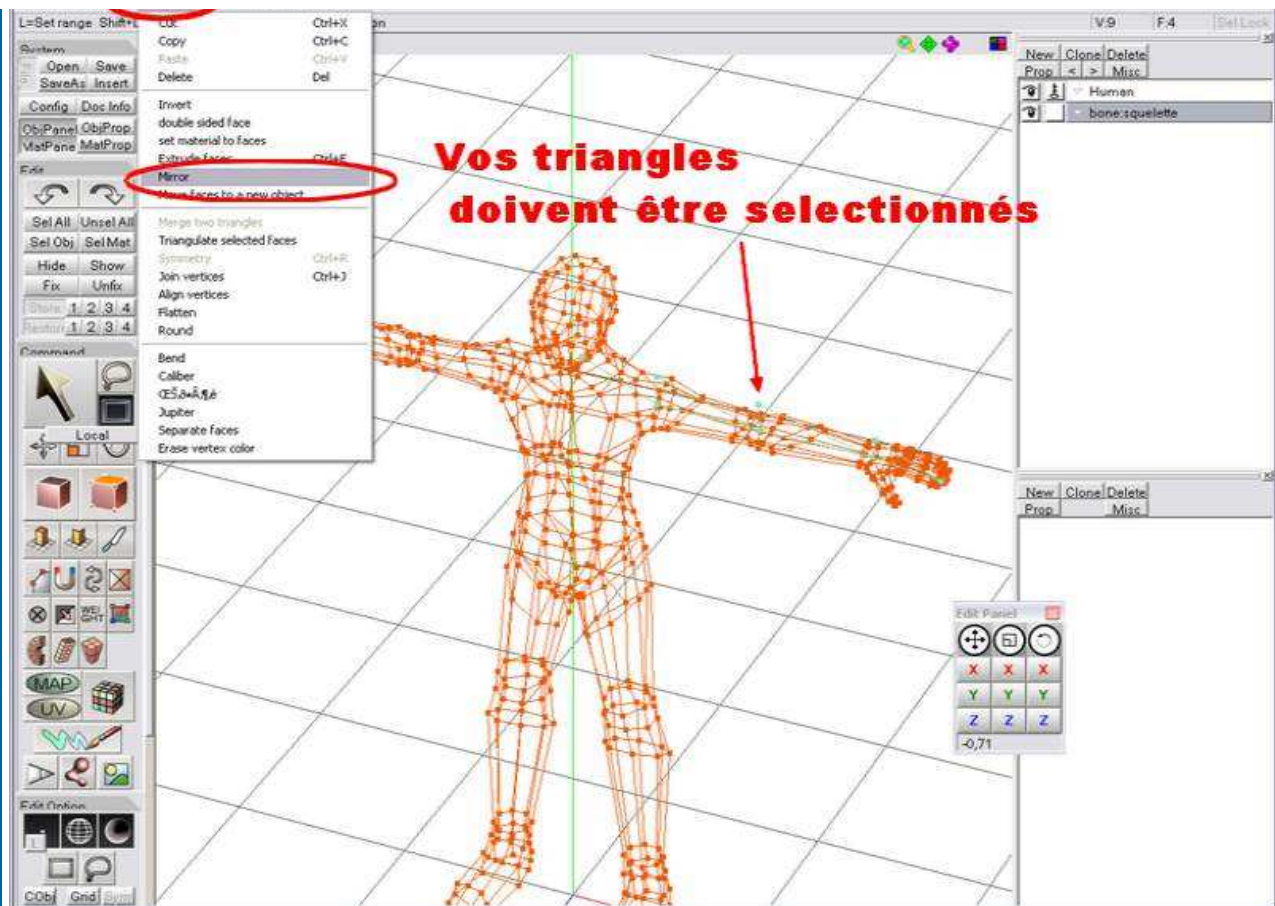
Voilà notre bras gauche est prêt.

Pour obtenir la même chose sur le bras droit, nous allons utiliser la commande Mirror.
Sélectionner votre os du bras gauche (Tous les triangles passent vert).

Je suis passé en vue Pers

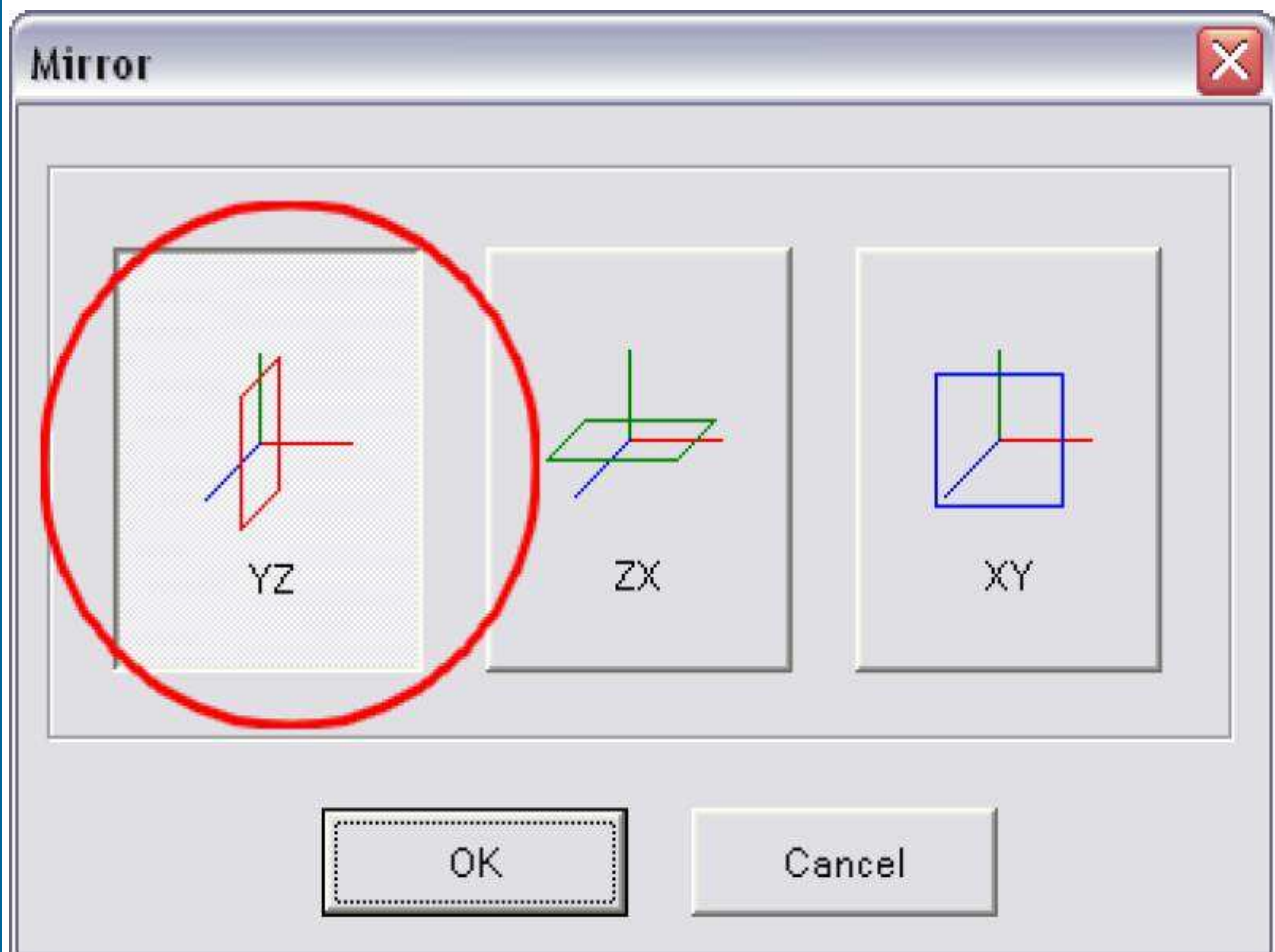
Sélectionner dans le menu Selected et Mirror



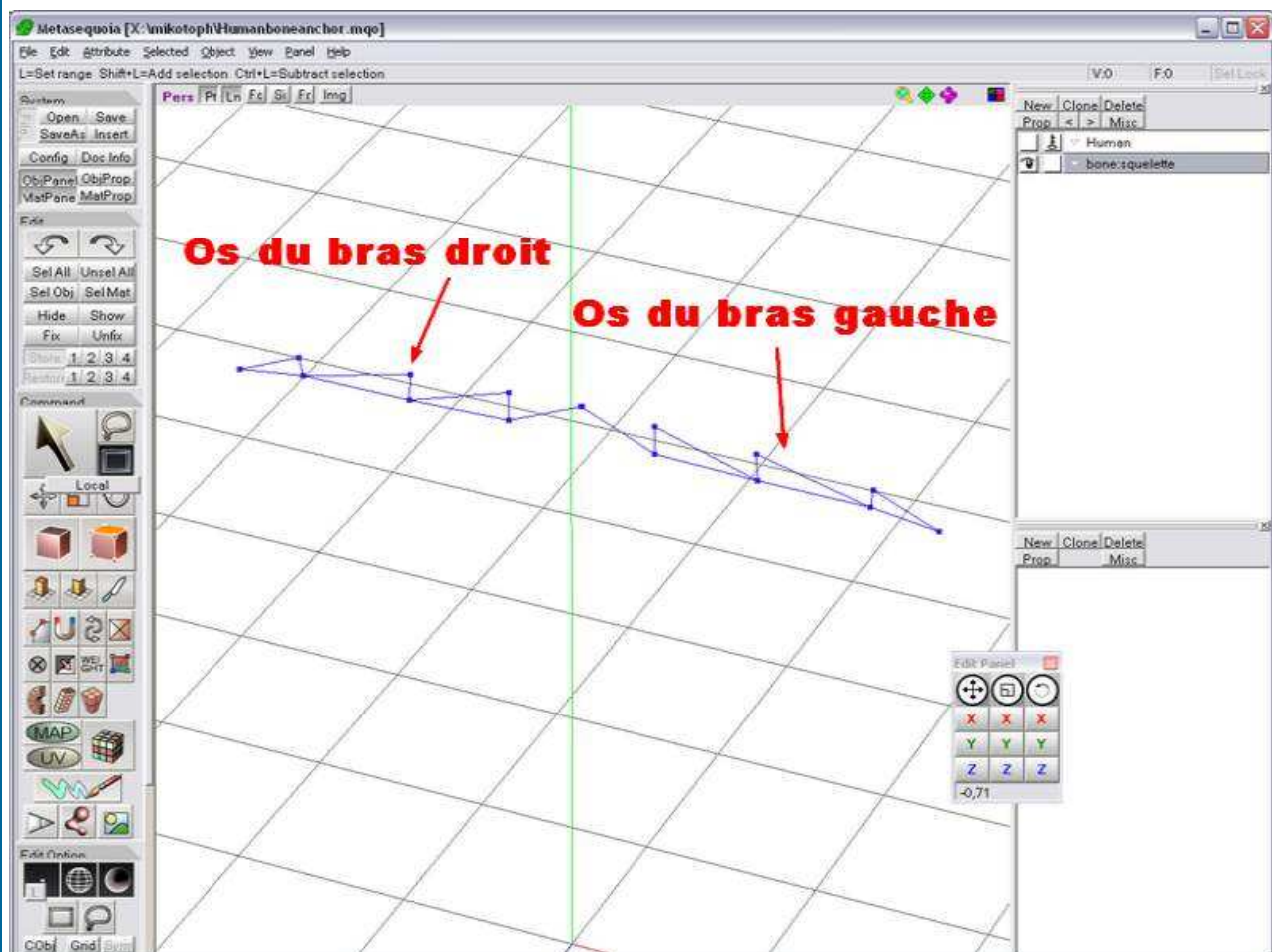
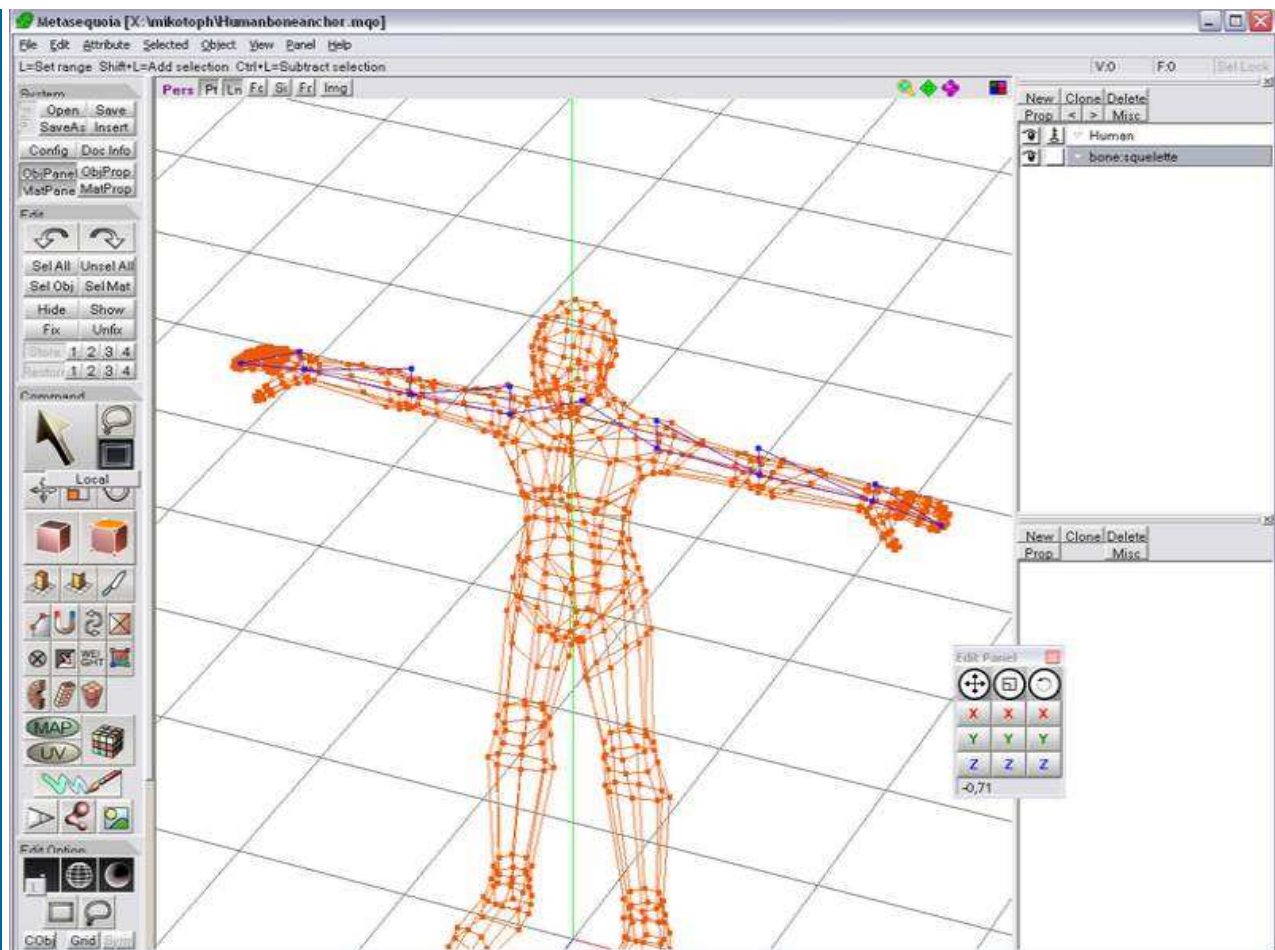


Une boîte de dialogue apparaît

Sélectionner les axes YZ pour qu'il copie la même chose de l'autre côté de l'axe X.

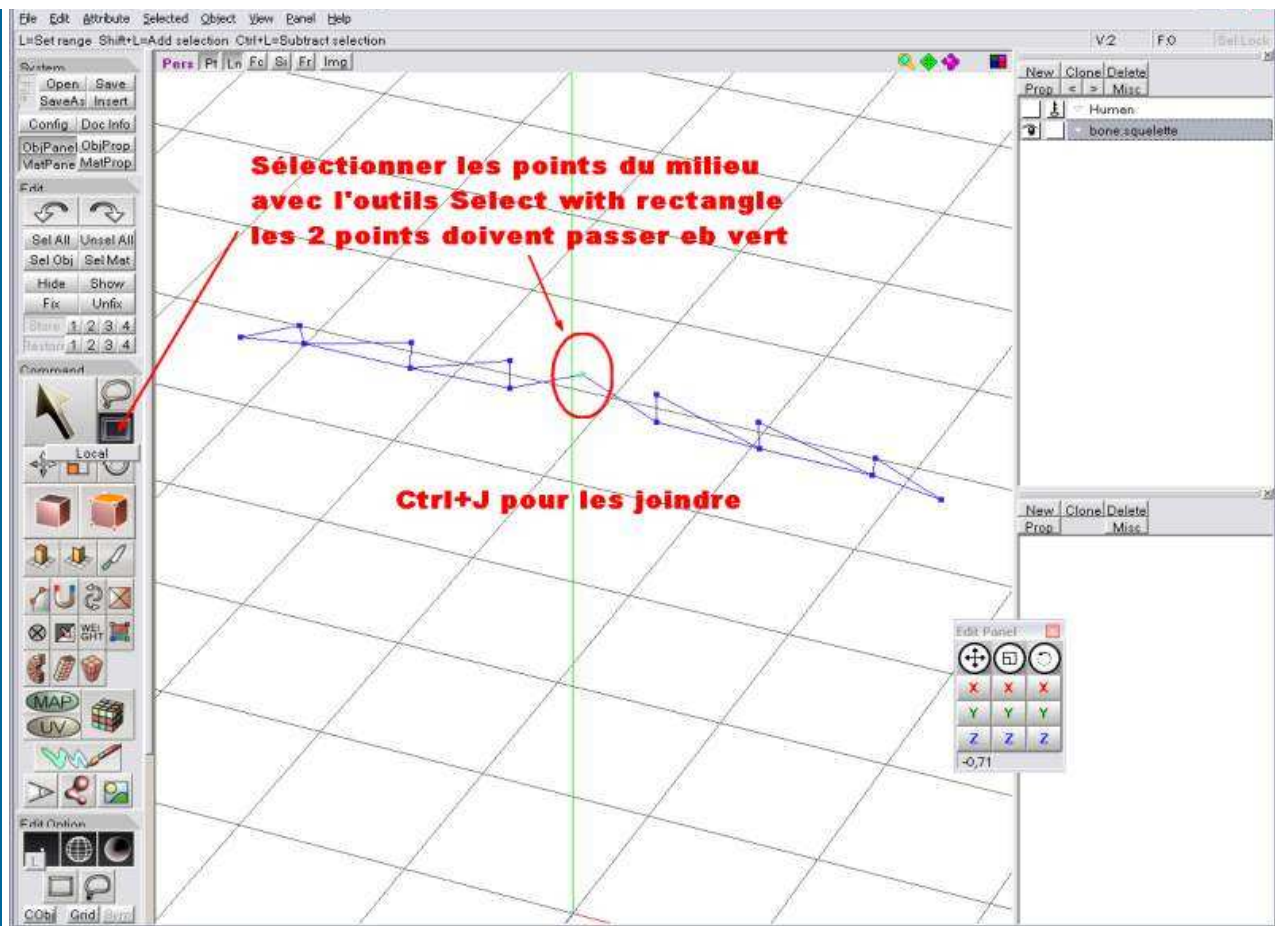


Voilà ce que cela donne



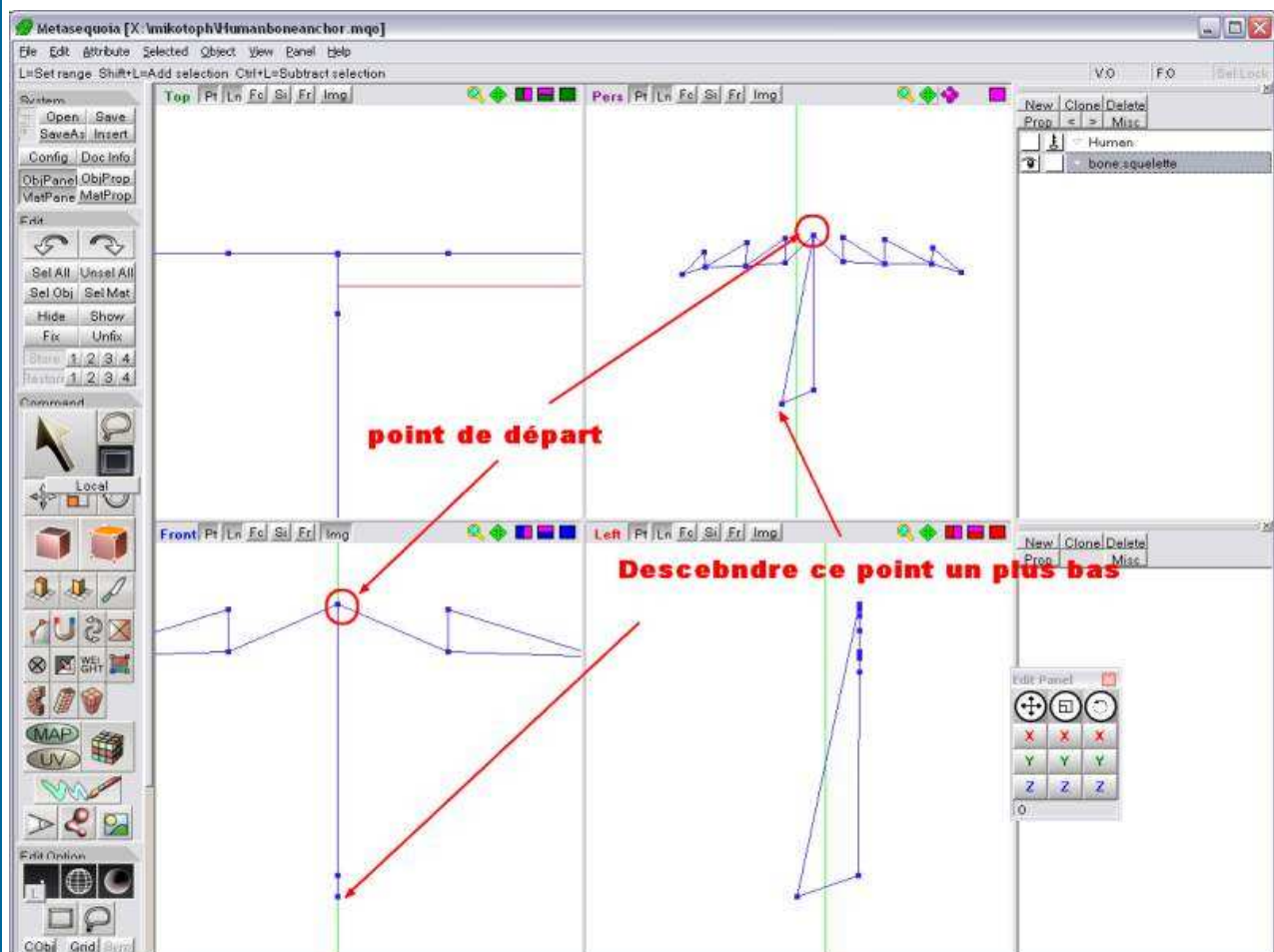
Maintenant nous allons relier les 2 lignes du centre qui font le point central des bras
Sélectionner l'outil Select with rectangle et prendre les 2 points, les joindre en faisant CTRL+J



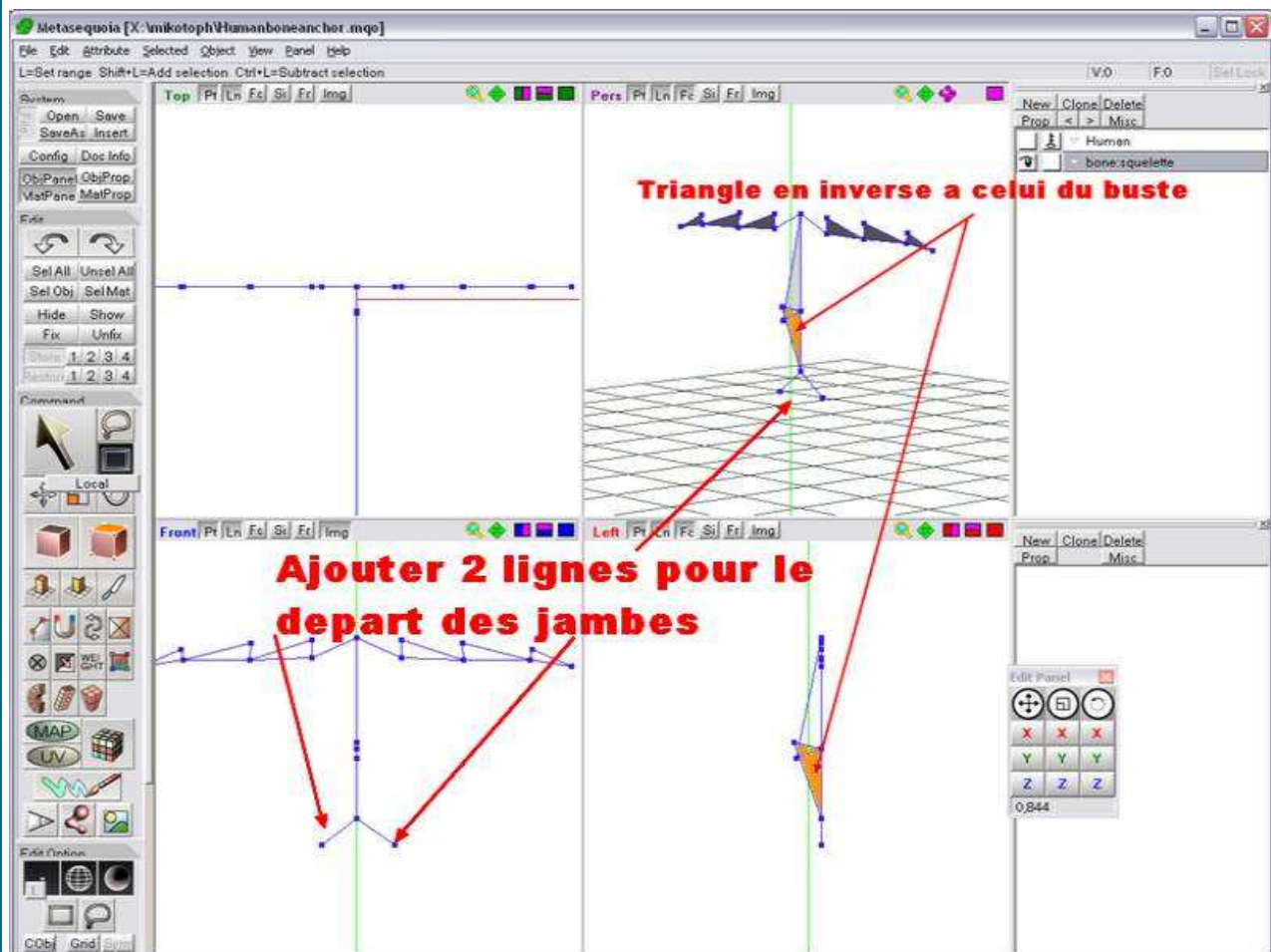


Passons maintenant à la colonne et la tête, on utilise les mêmes outils et on aligne dans l'axe des Y ainsi que sur le corps. Avec une petite différence au niveau du bassin. Cette différence va nous permettre de monter soit les jambes avec le bassin, soit descendre tout le haut du corps.

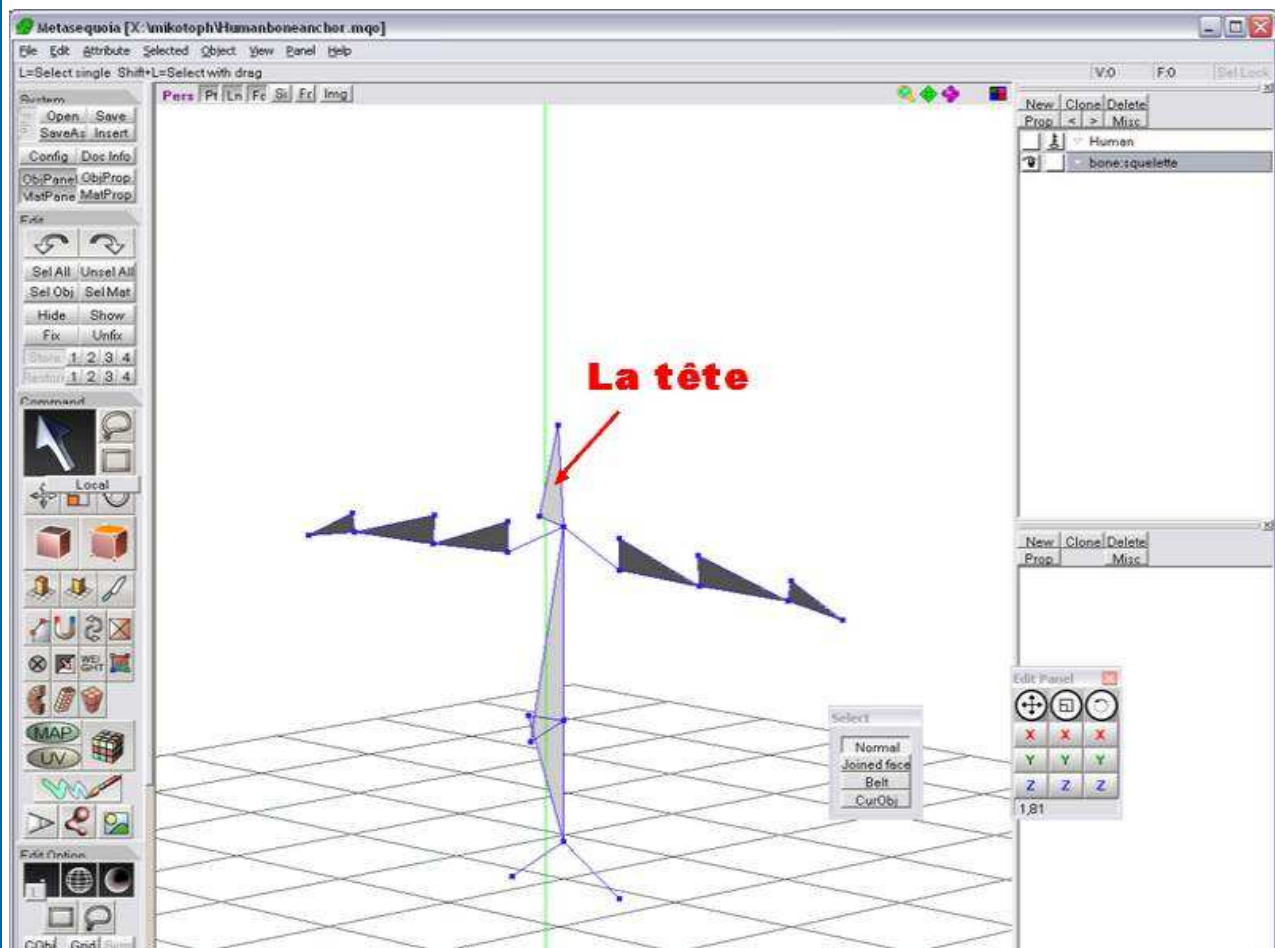
Créer un triangle (Buste) en partant du centre, comme ceci. Bien sûr il faut cette fois-ci aligner sur l'axe des X



Ensuite un triangle bassin en inverse à celui du buste et les lignes qui permettrons d'ajouter les jambes.

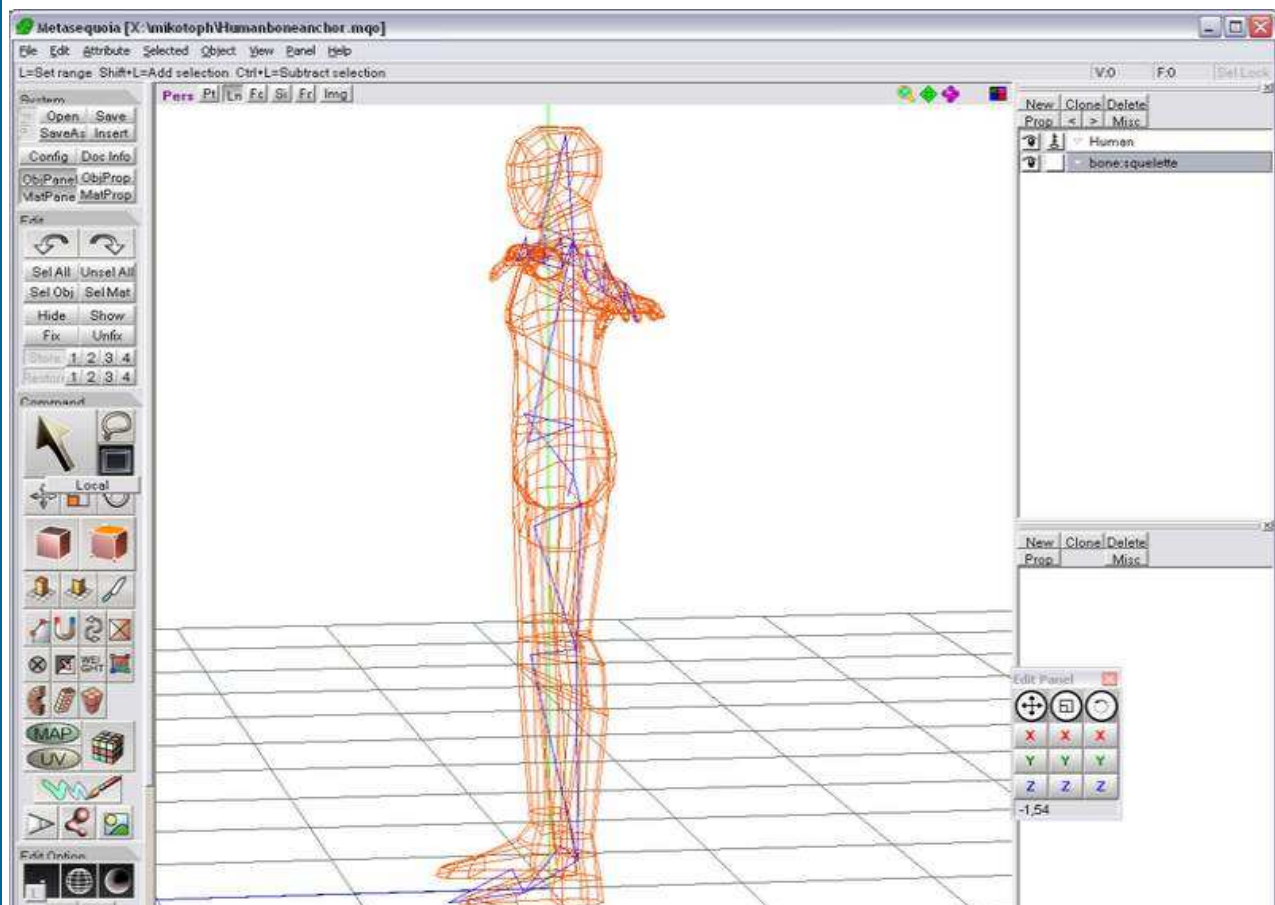
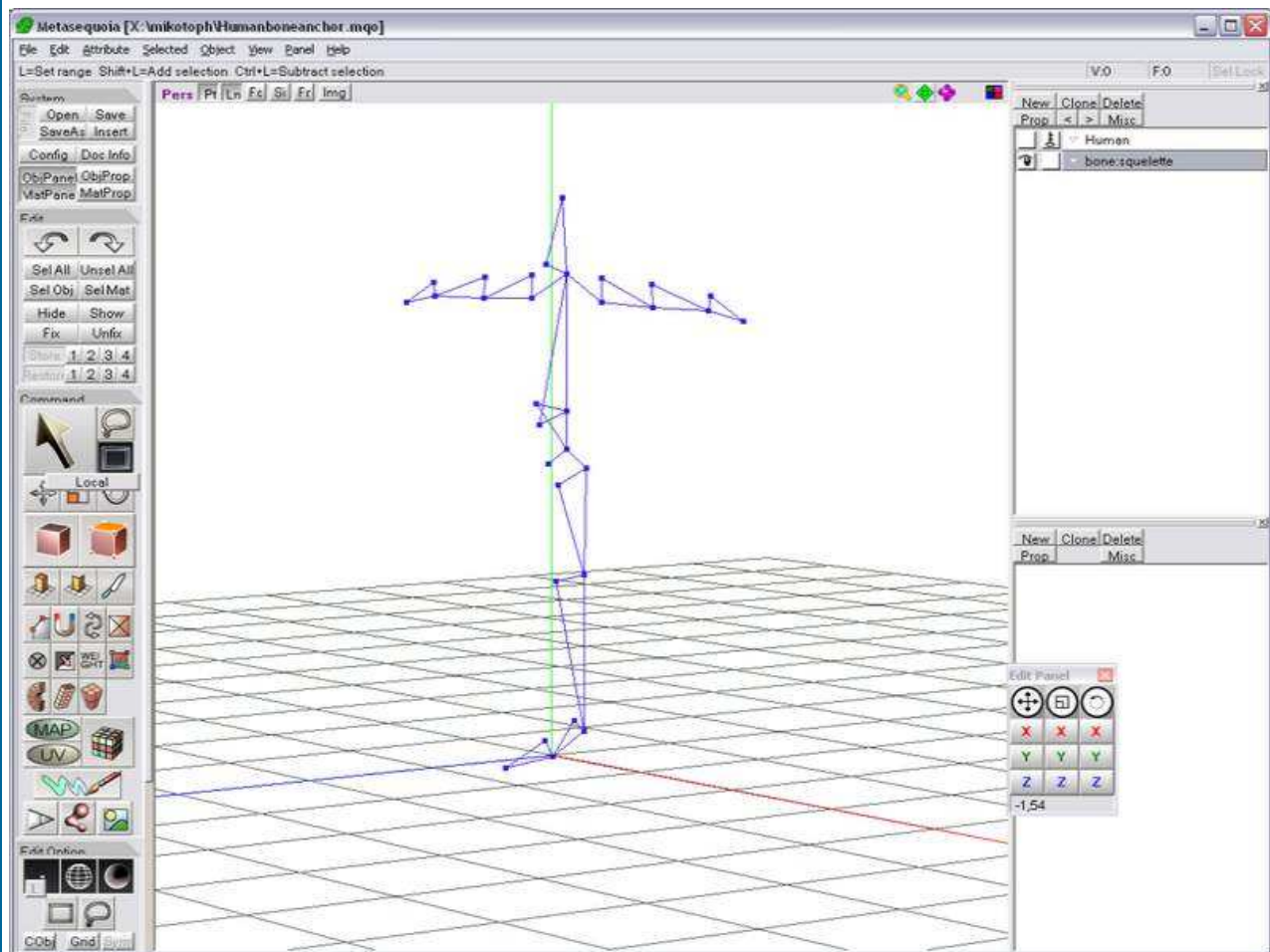


Pour la tête



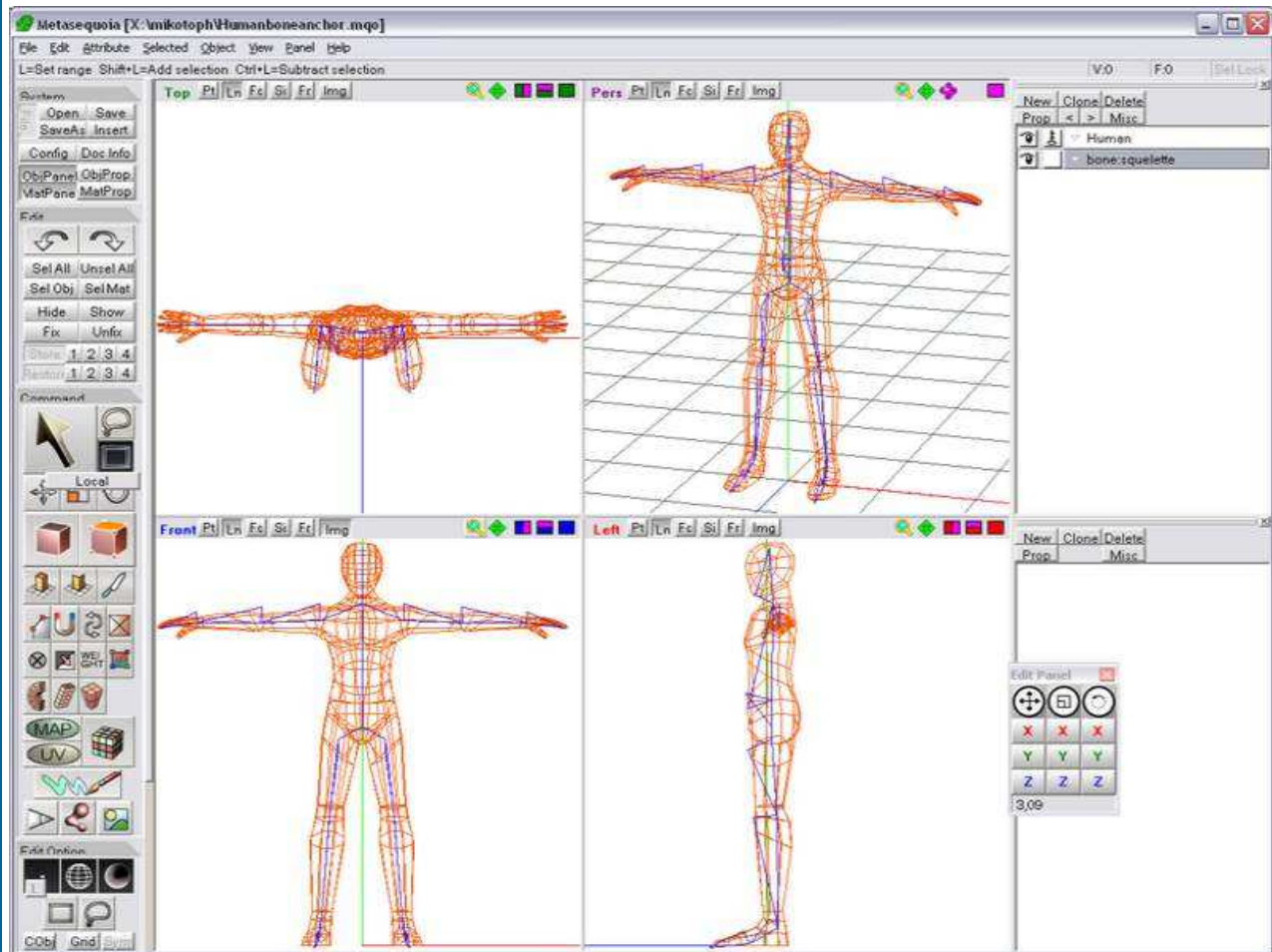
Maintenant il nous reste les jambes, nous allons en créer une pour en faire un mirror ensuite.

Faites des triangles pour la cuisse avec la jointure au niveau du genoux ainsi que pour la cheville (on peut aussi créer un triangle pour plier le pied).

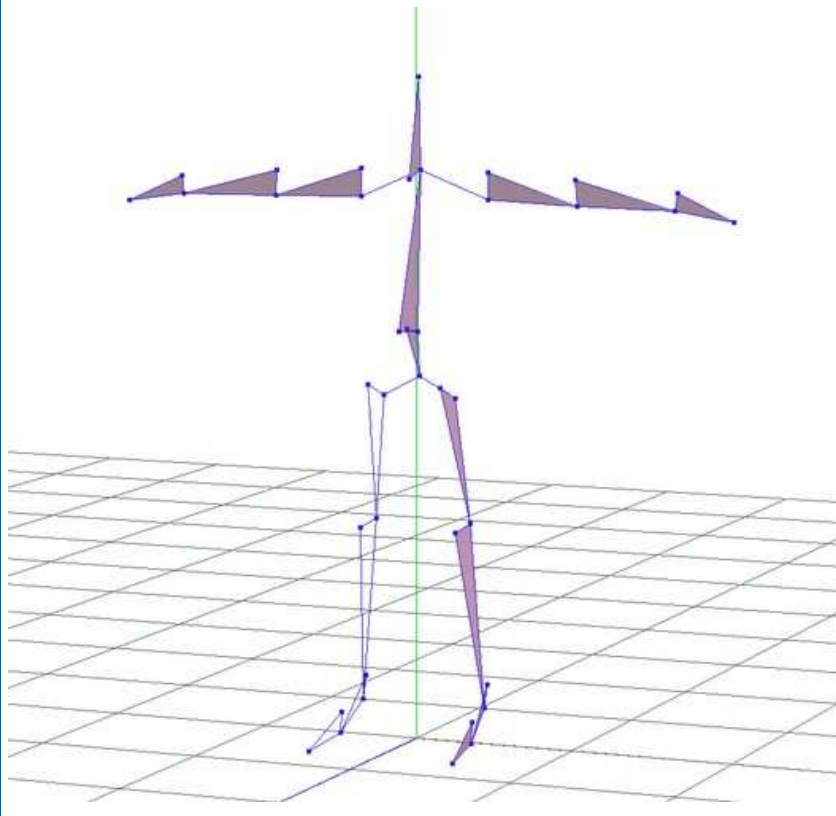




Placer vos os du squelette en suivant l'objet 3D



Notre squelette est terminé (a voir si ensuite il y a des modification à faire)



Création du bloc Anchor

Un Anchor est boîte qui englobe une partie des faces de l'objet que l'on veut déplacer.

Il est contrôlé par les os (triangle) du squelette.

Il faut un Anchor par os. Vous pouvez créer plusieurs cube dans un objet Anchor et chaque os se trouvant dans un cube le contrôlera.

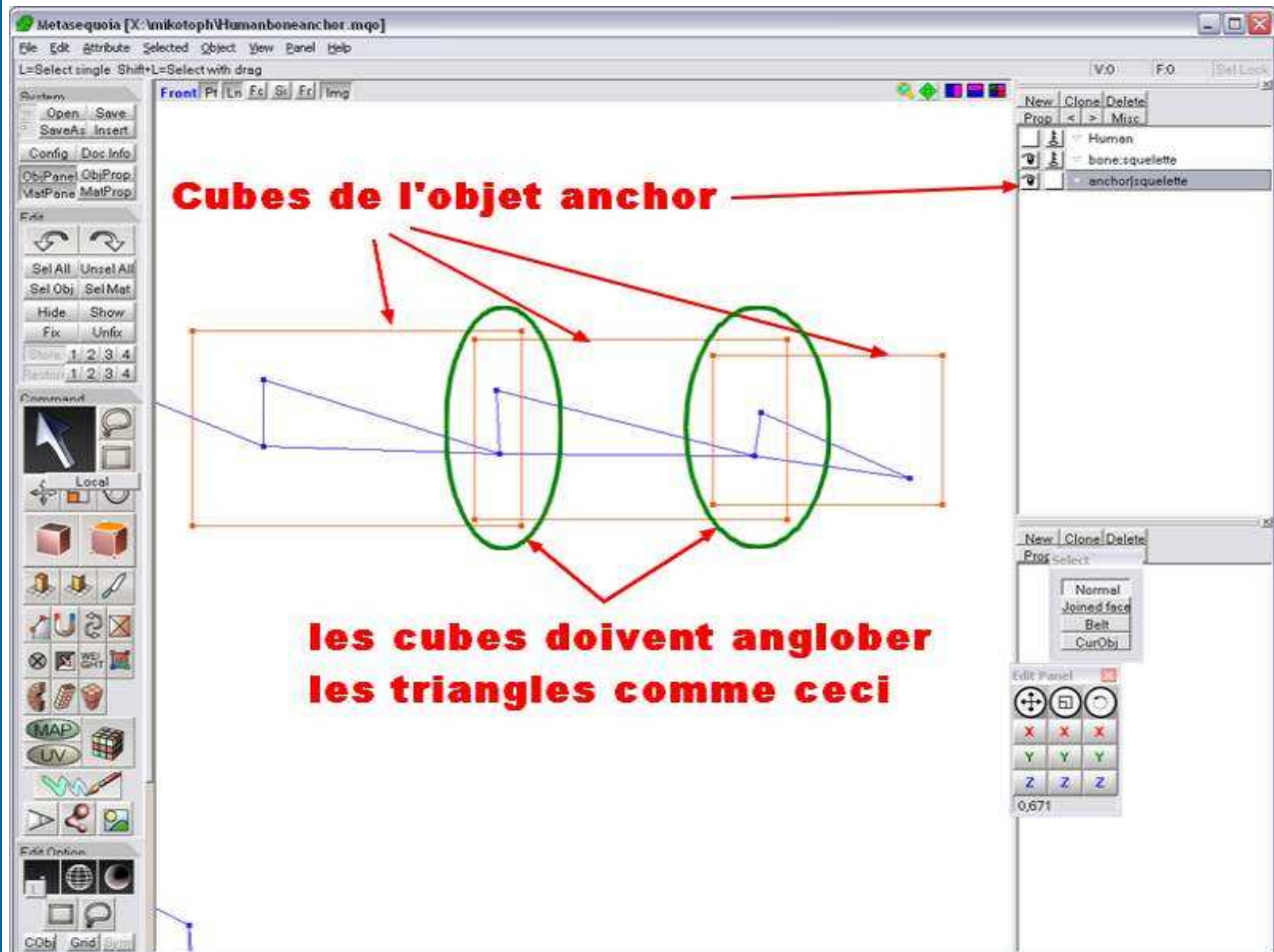
Il faut que les cubes se chevauchent pour obtenir une déformation et une bonne déformation de l'objet.

Vous pouvez aussi créer différents objet Anchor pour différents os.

Ici nous allons créer un seul objet Anchor (le plus simple mais à vous de voir ce dont vous avez besoin).

Les bases Anchor

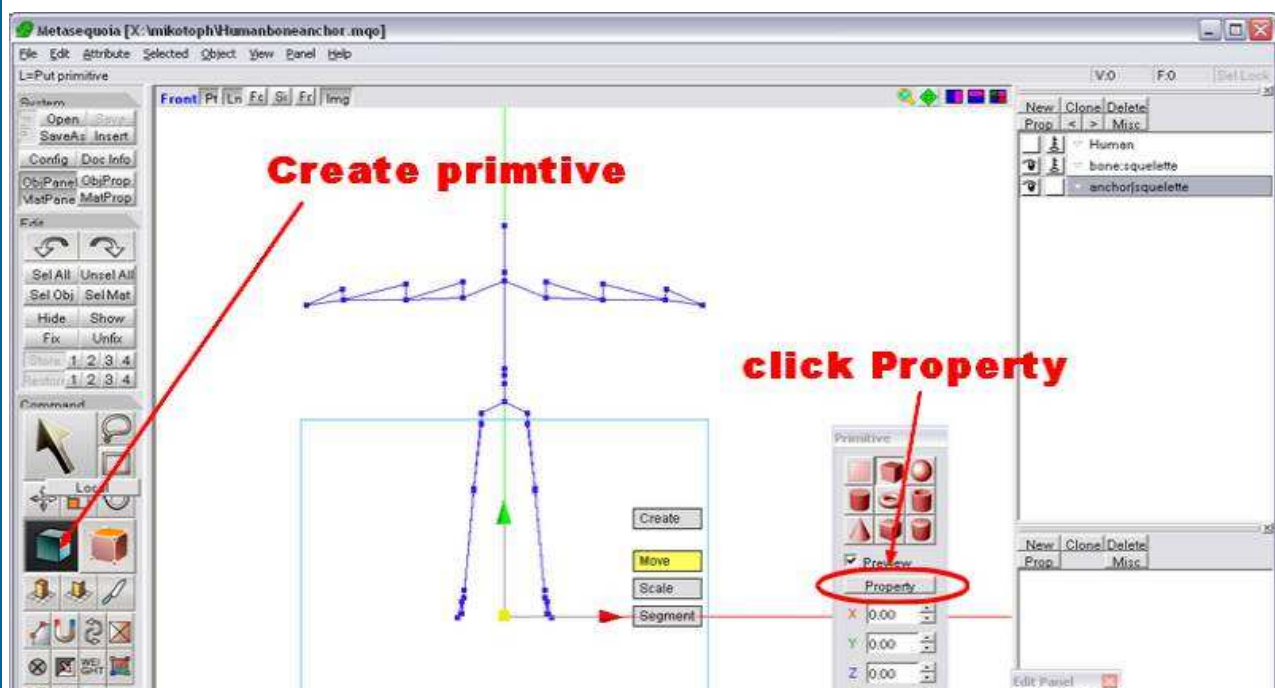
Créer un objet et nommer le anchor|squelette

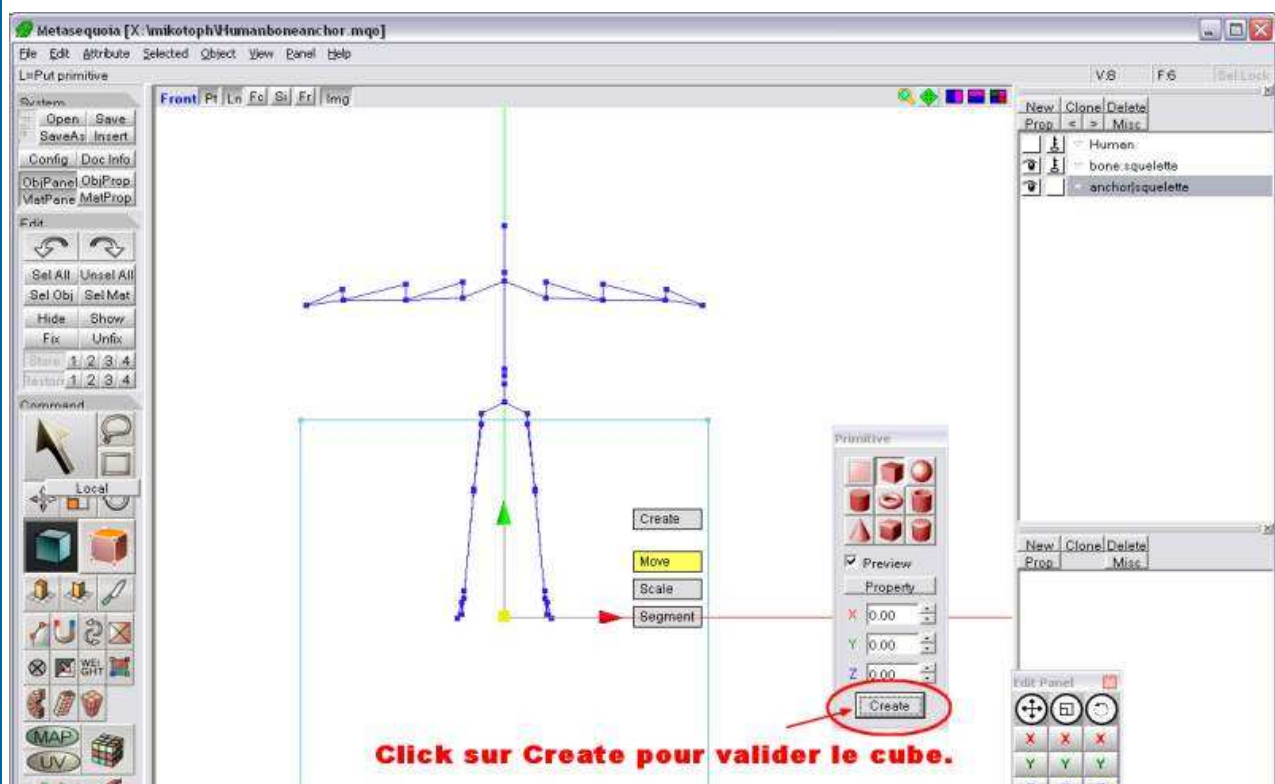
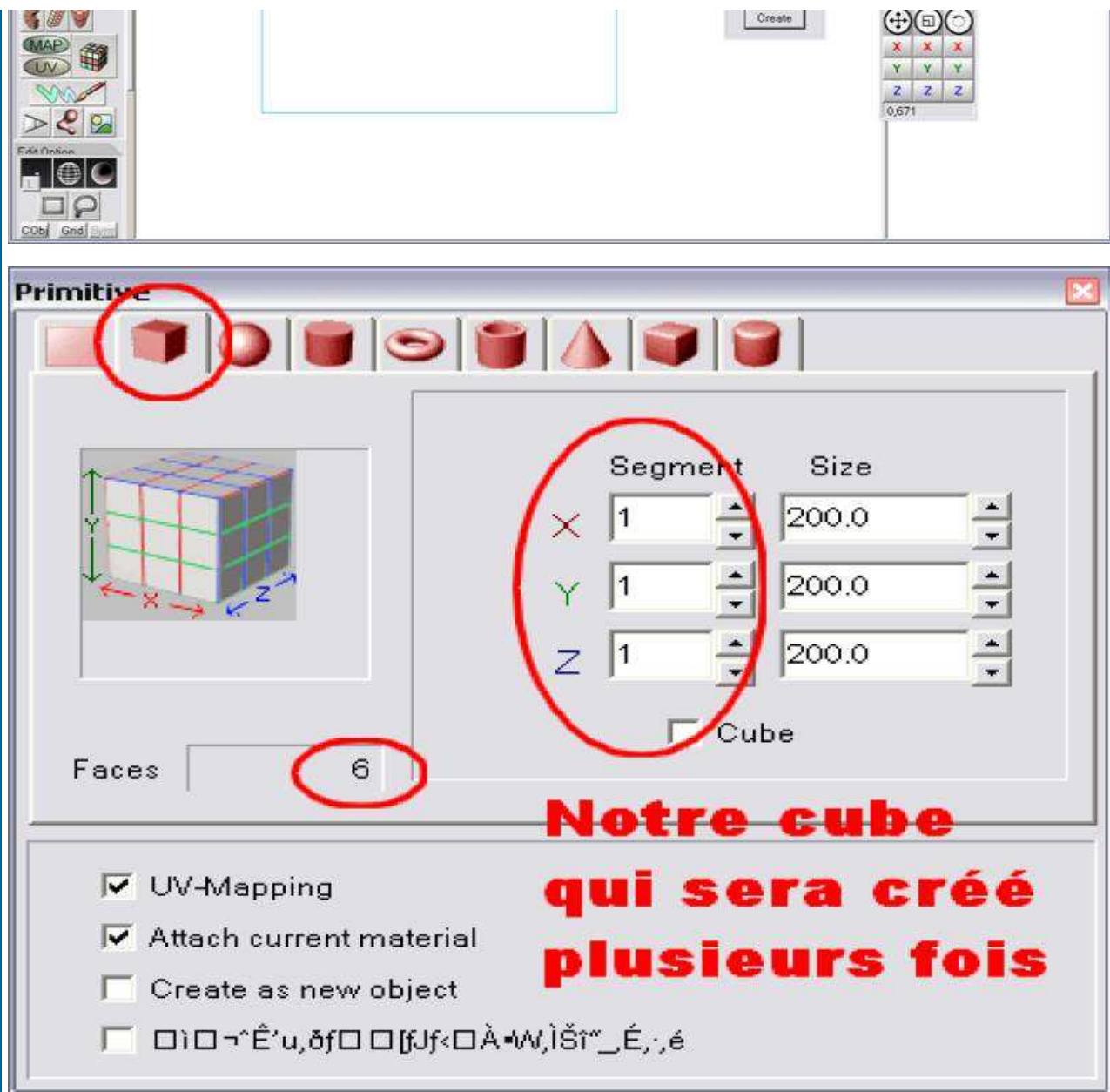


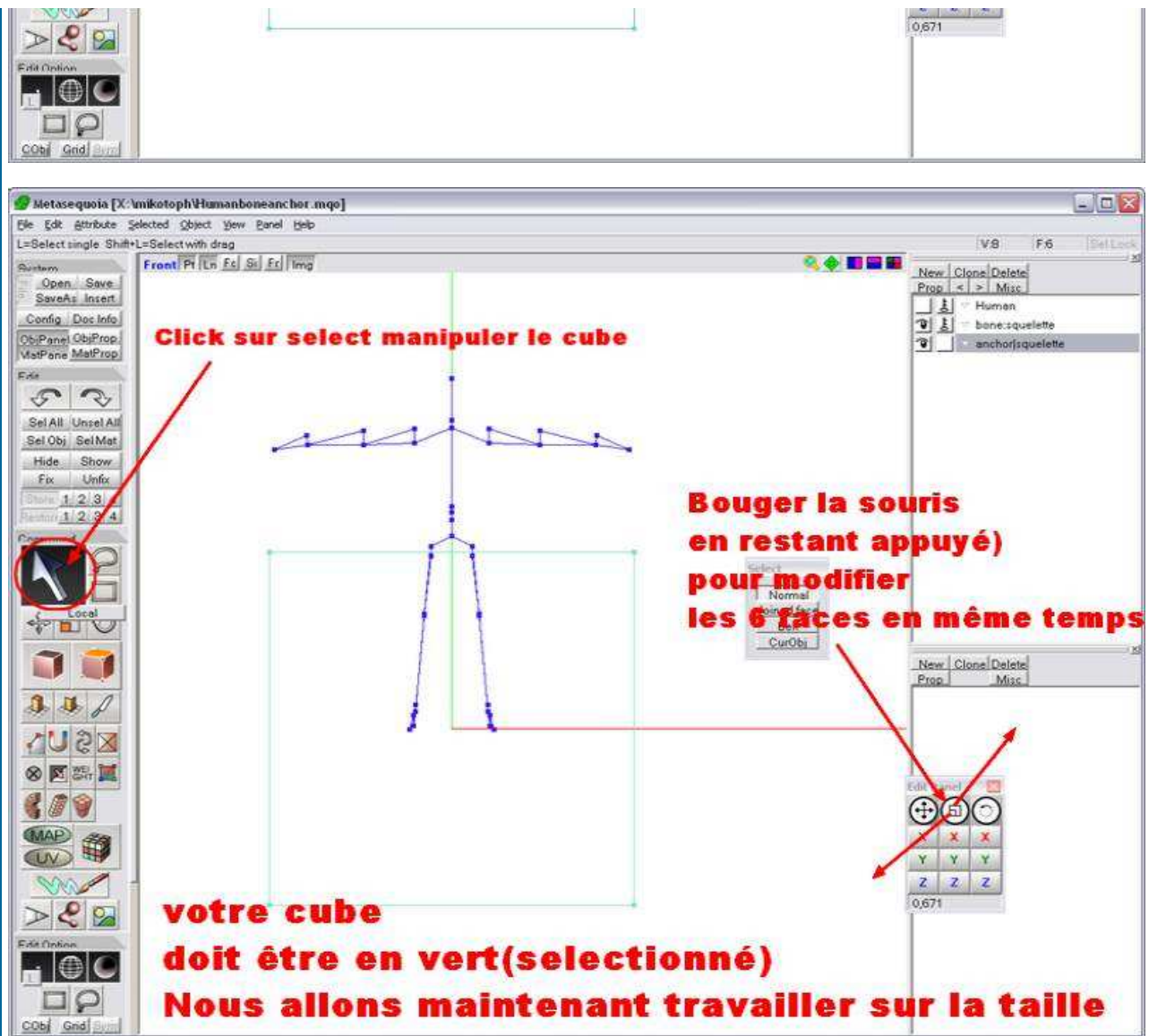
Création des cubes pour l'objet anchor|squelette .

Passons en vue Face(Front).

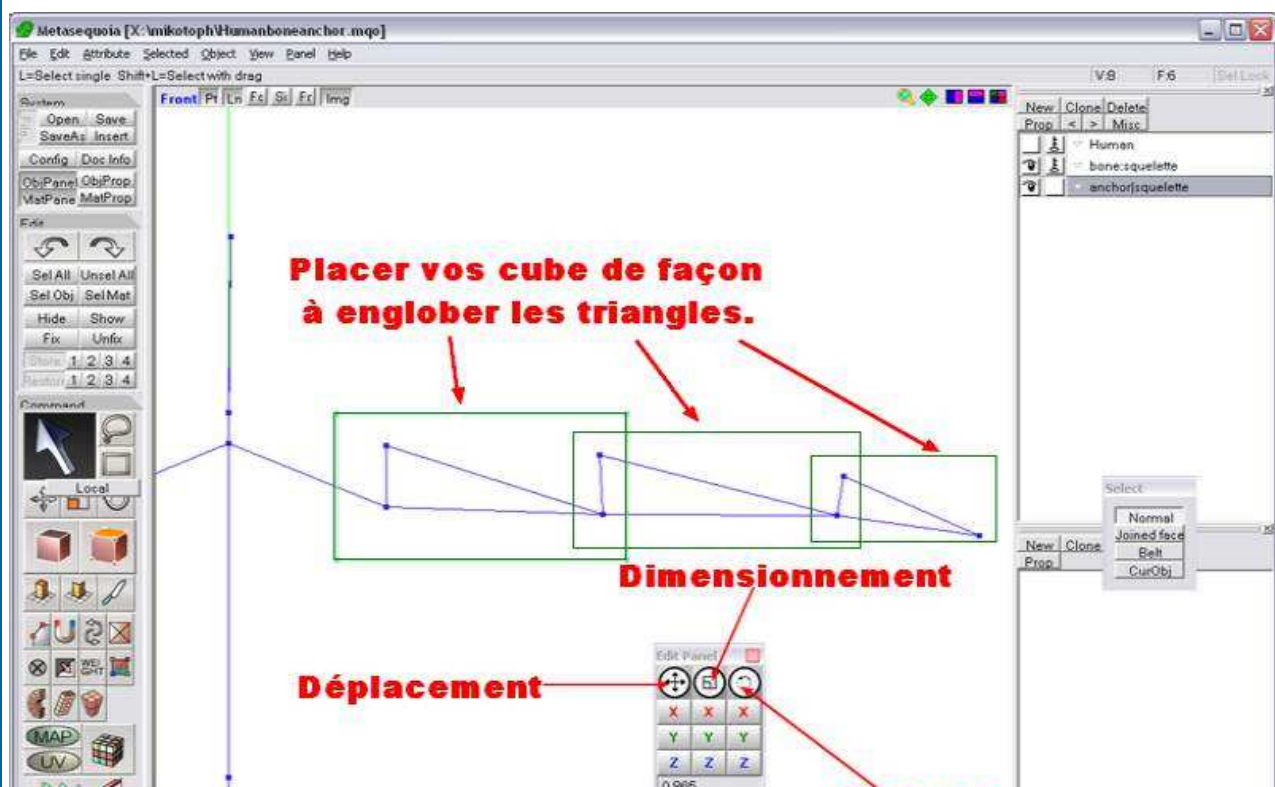
Click sur crée face pour créer un cube de 6 faces.





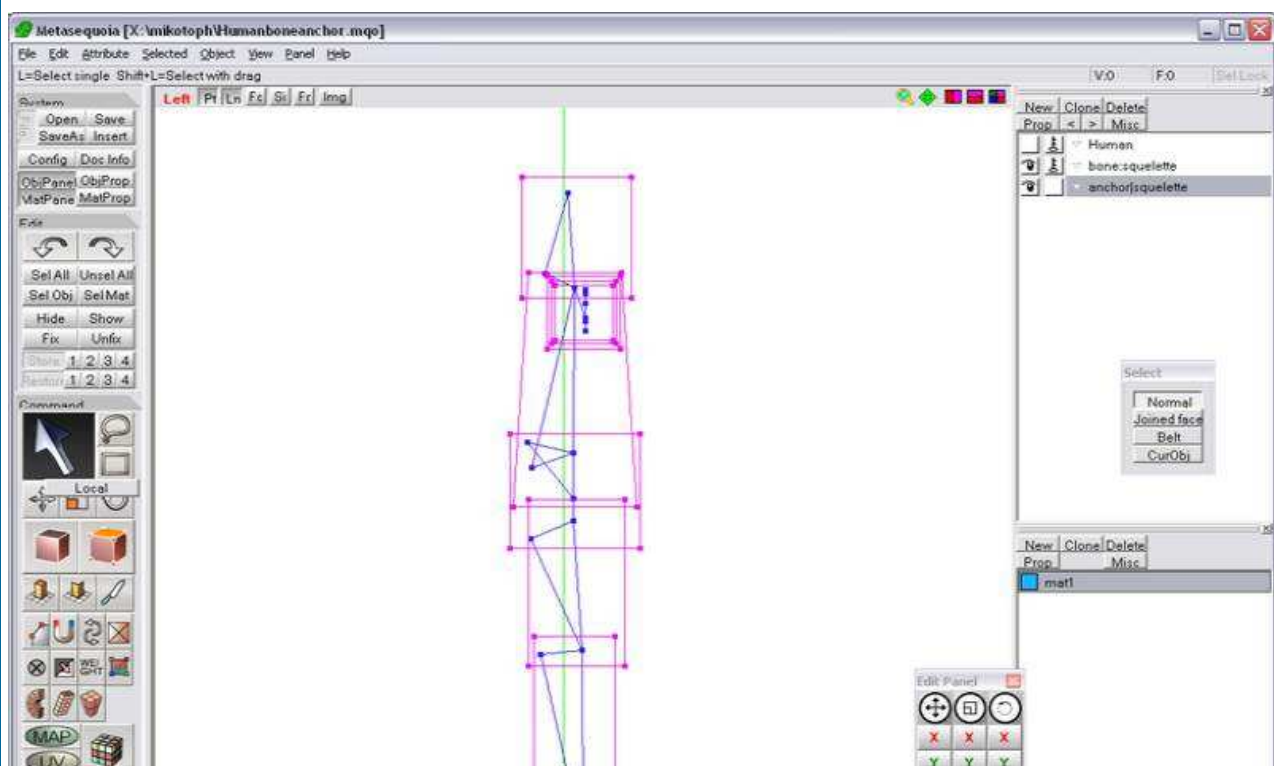
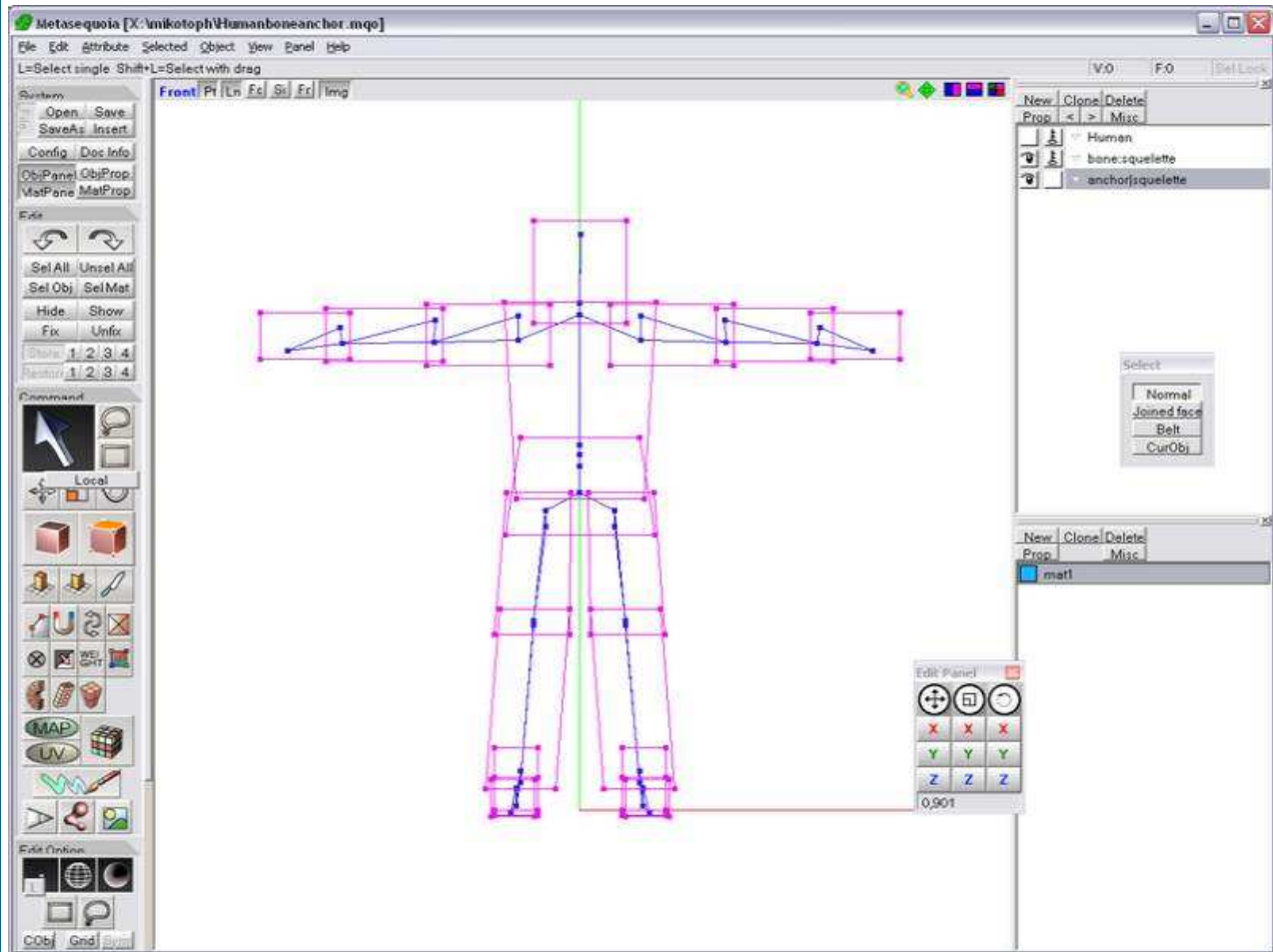


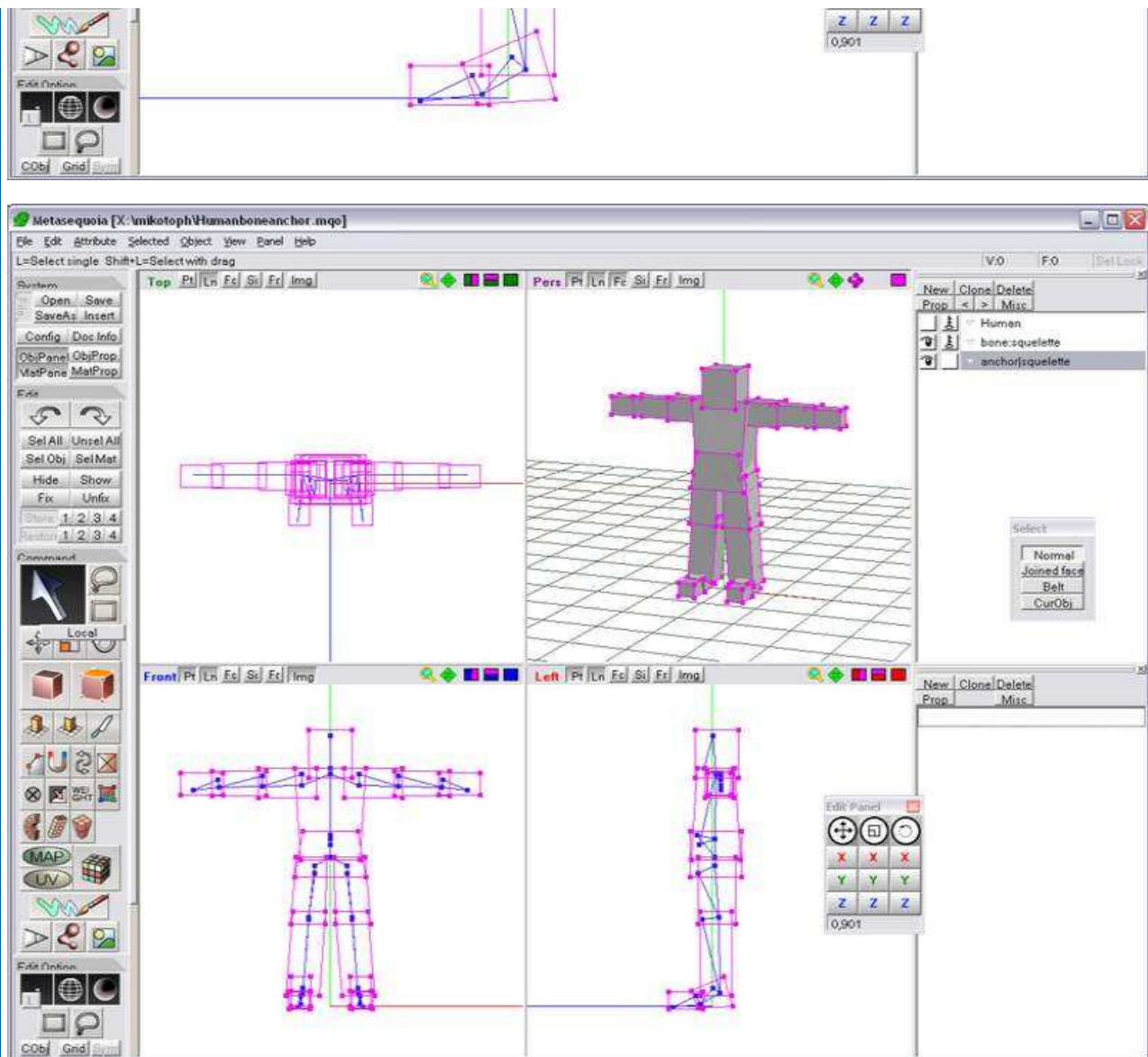
Vous pouvez aussi manipuler la taille du cube par les différents axes X, Y, Z
Déplacer l'objet de la même façon



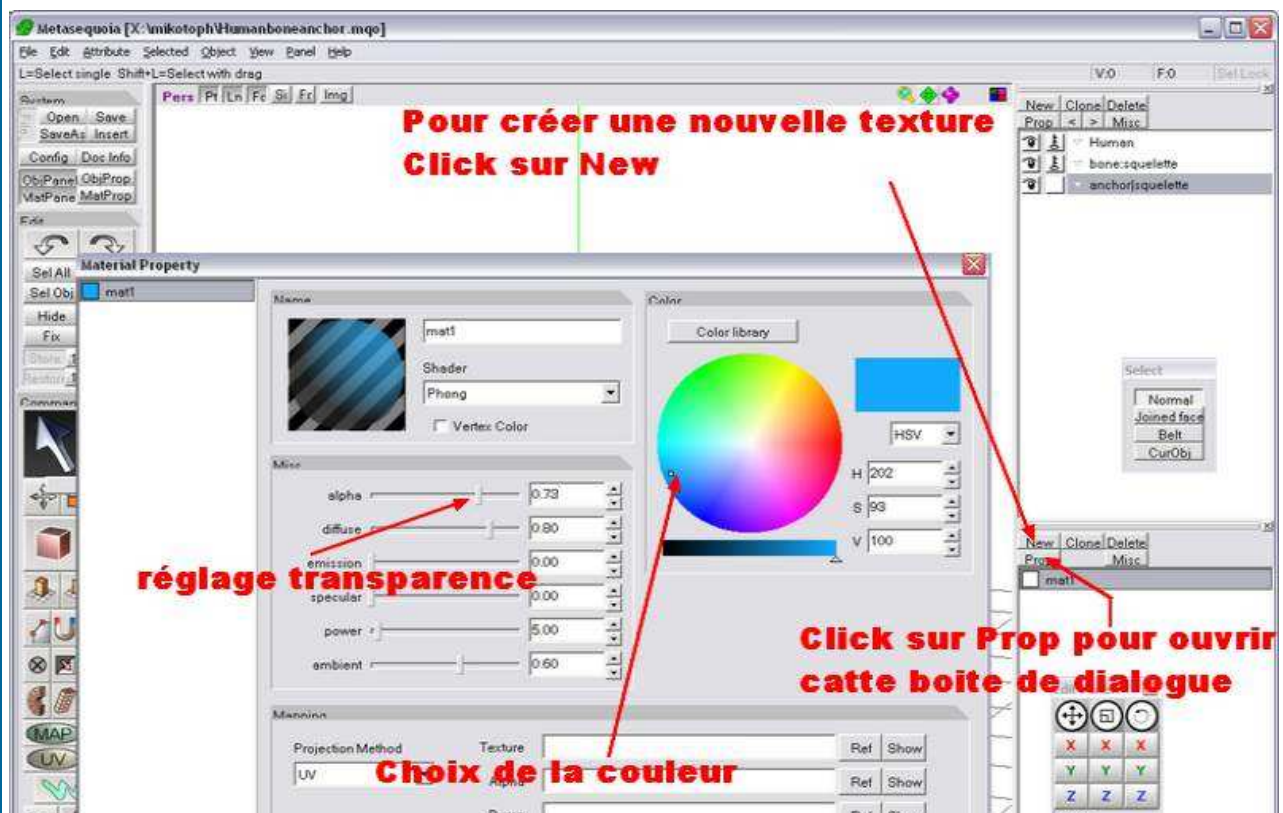


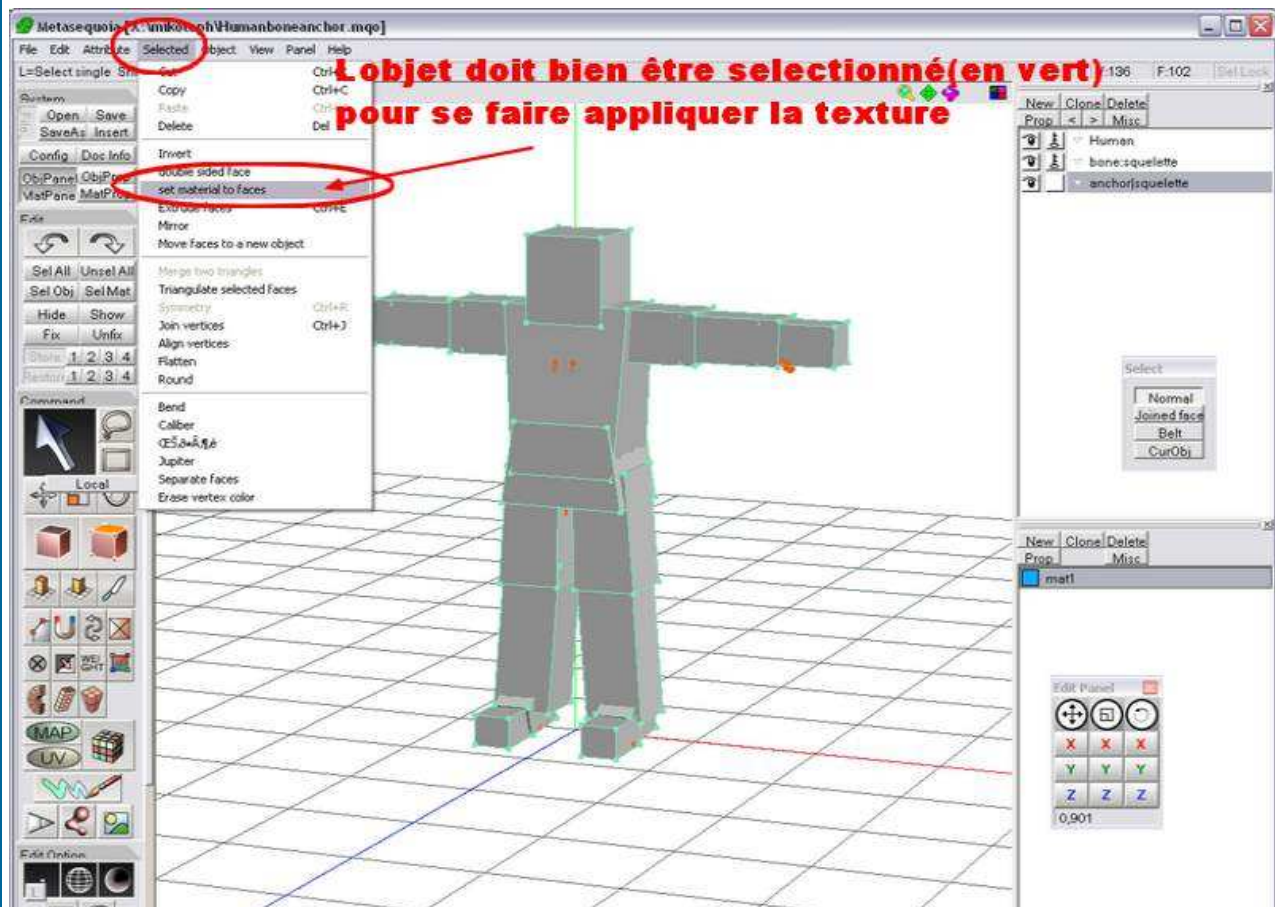
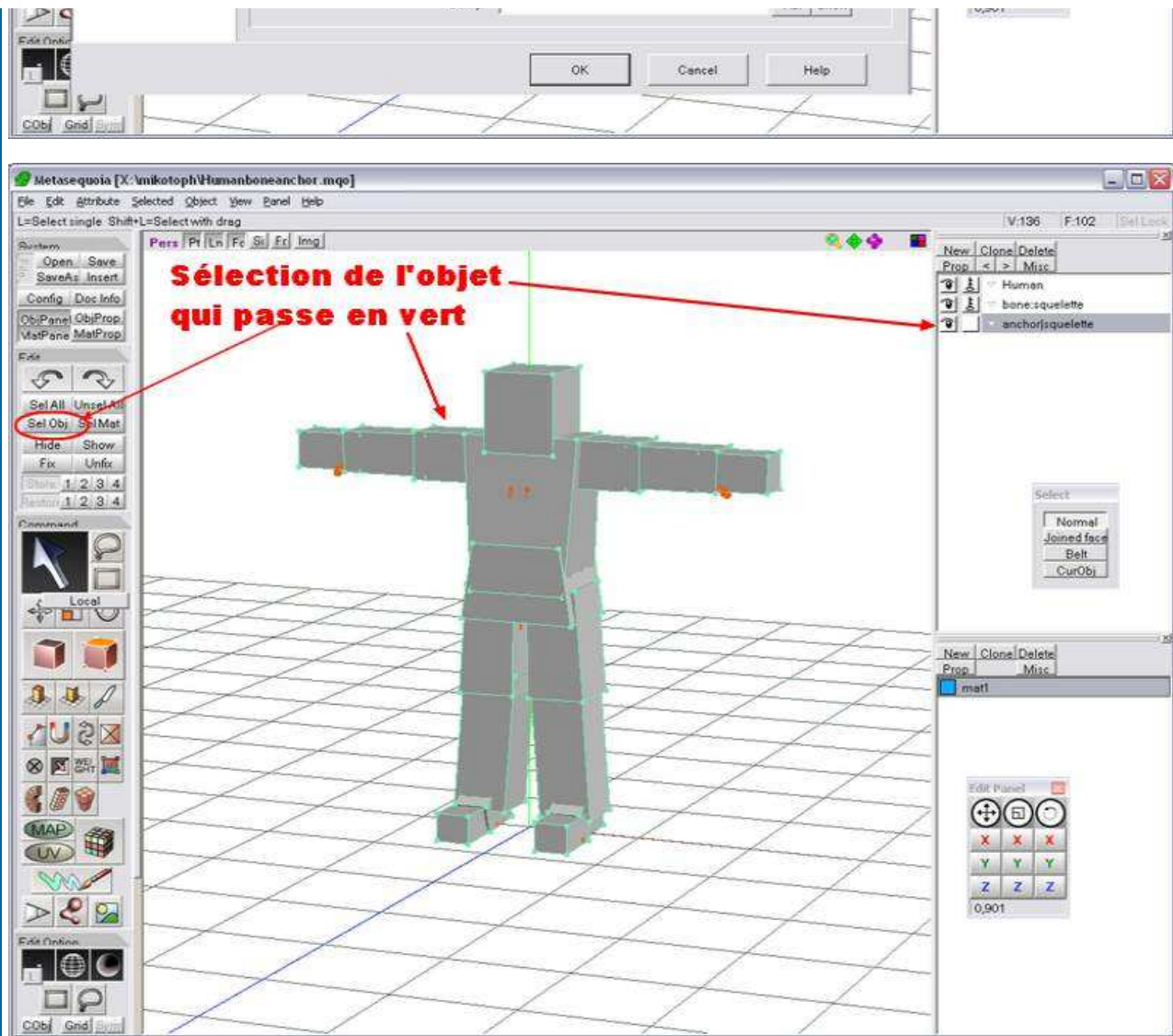
Faite la même chose pour chaque triangles (os), pour obtenir ceci en faisant attention d'englober votre triangle à chaque fois. Voilà des images du résultat.

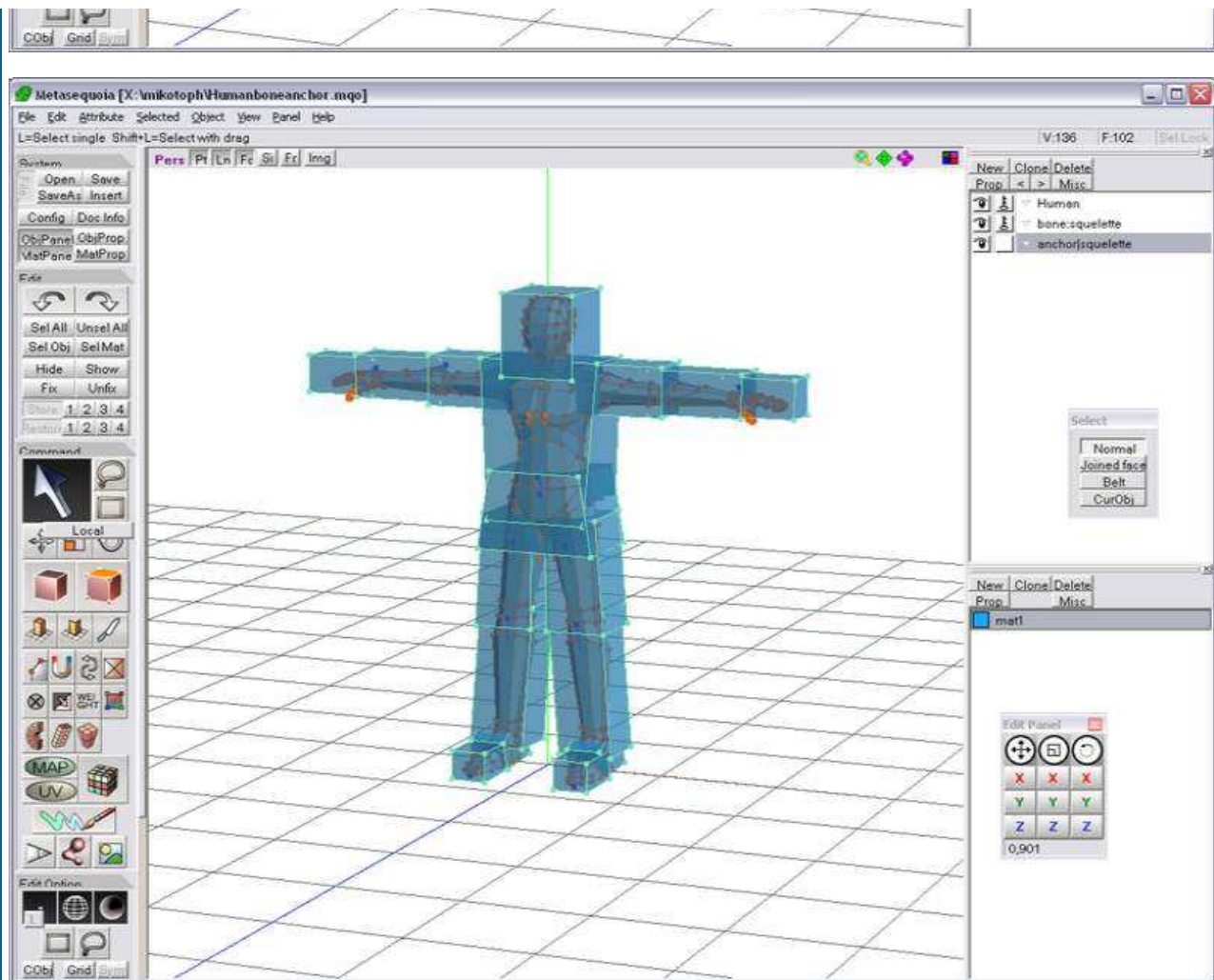




Pour y voir un peu plus clair nous allons y ajouter une texture transparente



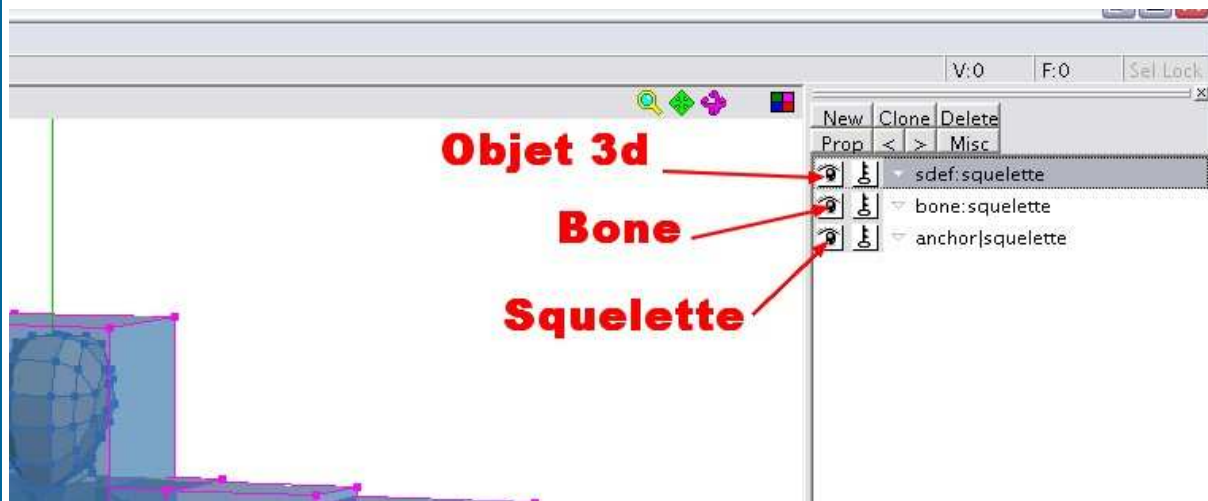




Voilà le **Bone** et **Anchor** sonterminés

Renommer le nom de votre modele 3d.
Ex dans l'exemple il s'appelle human

Vous devez avoie ceci pour les objets



Enregistrer votre travaille en mqo

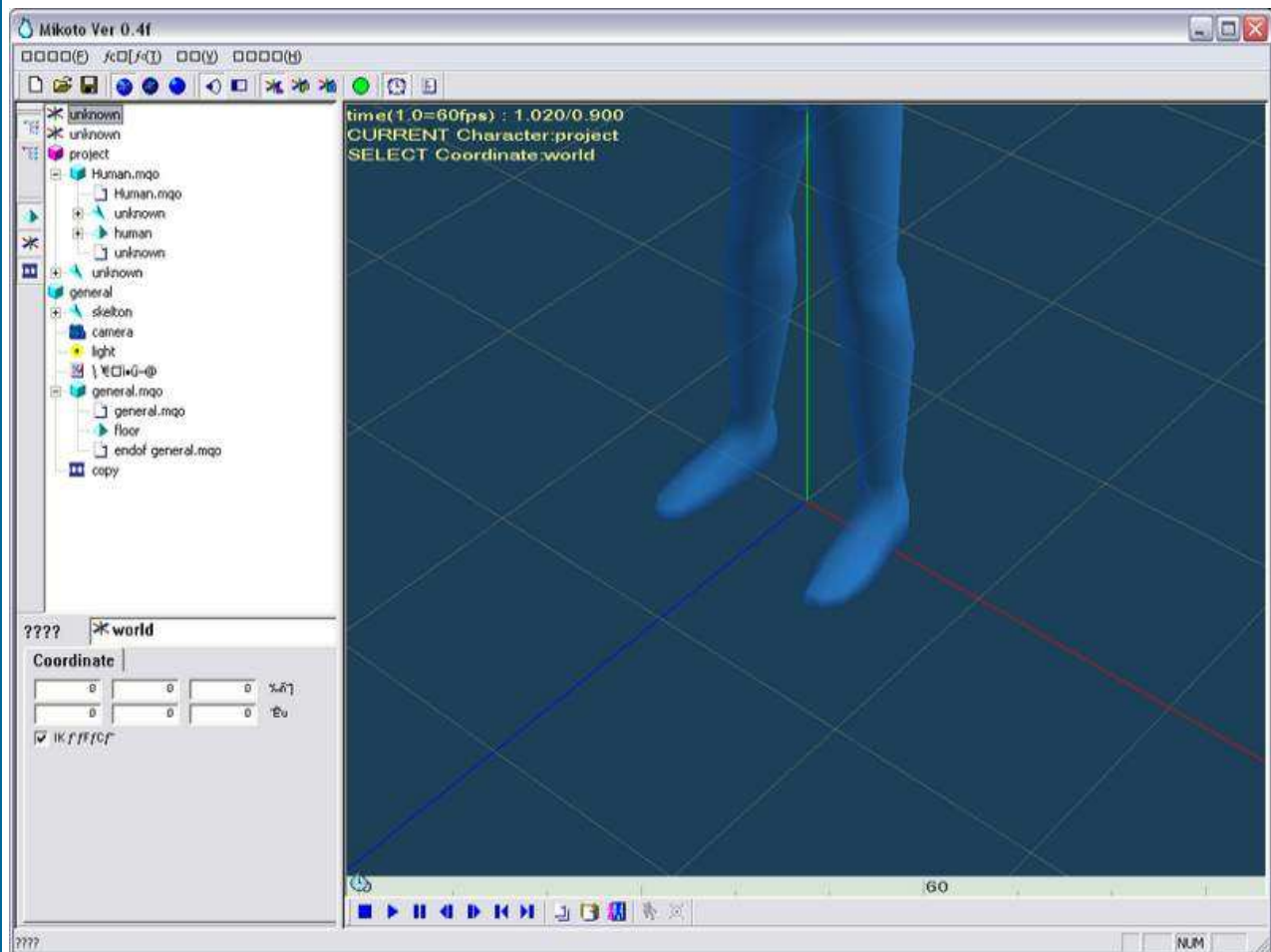
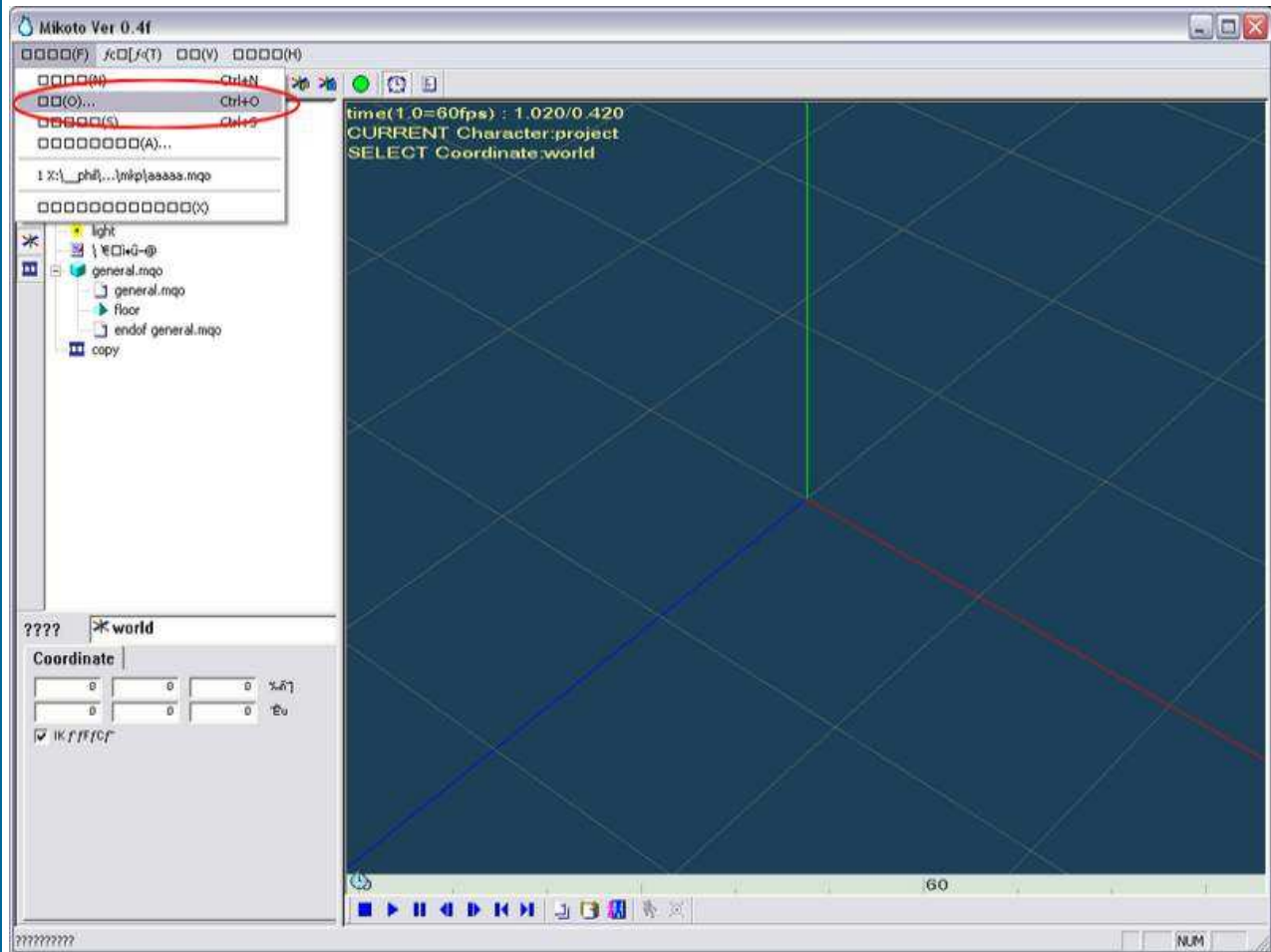
MIKOTO

Mikoto est un logiciel d'animation payant mais il nous permet de positionner des modeles 3D et de pouvoir les enregistrer ensuite en Mqo

Ouvrir Mikoto
Suivre les écrans suivant

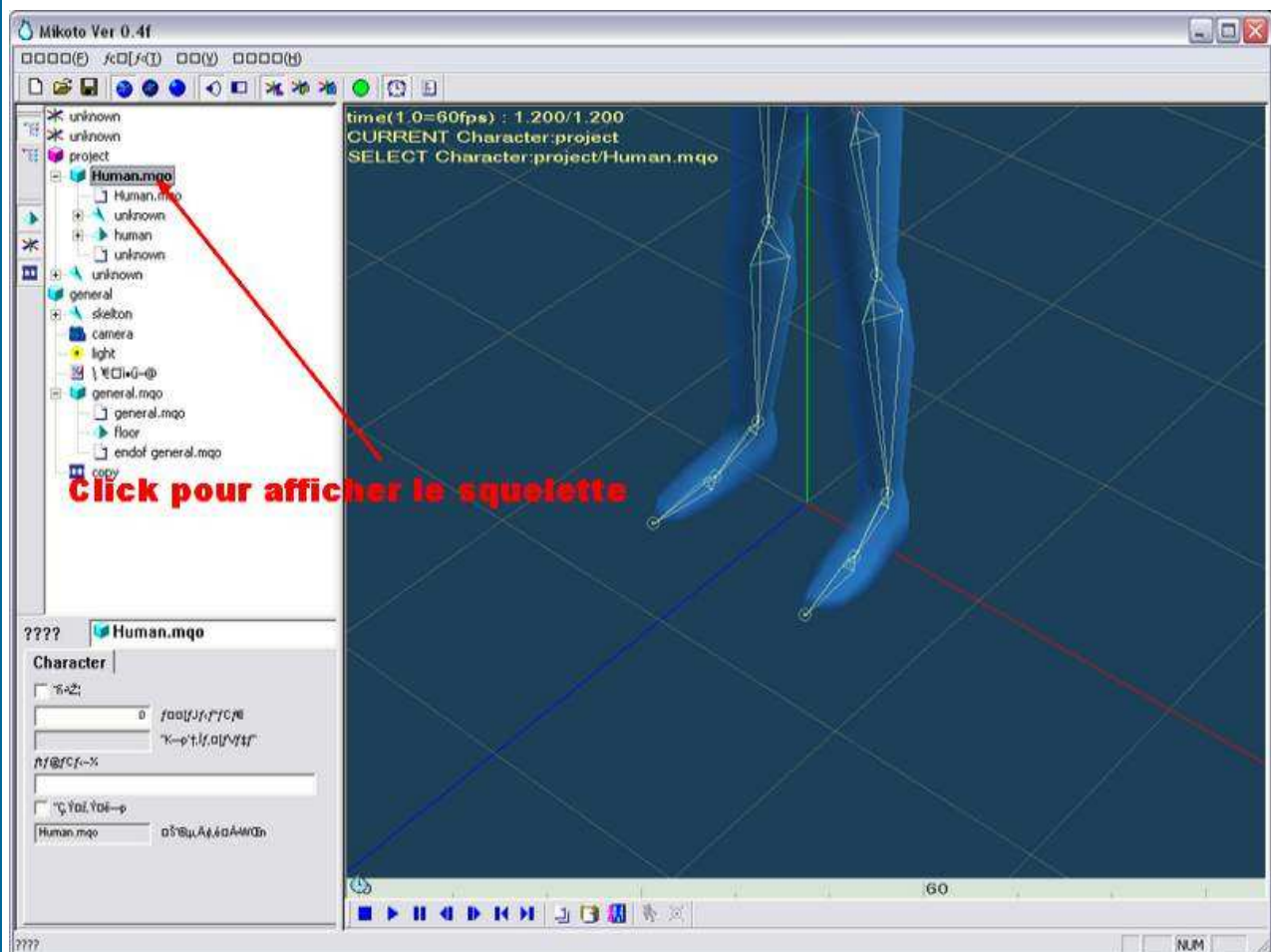
Suivre les écrans suivants

Menu Fichiers ouvrir

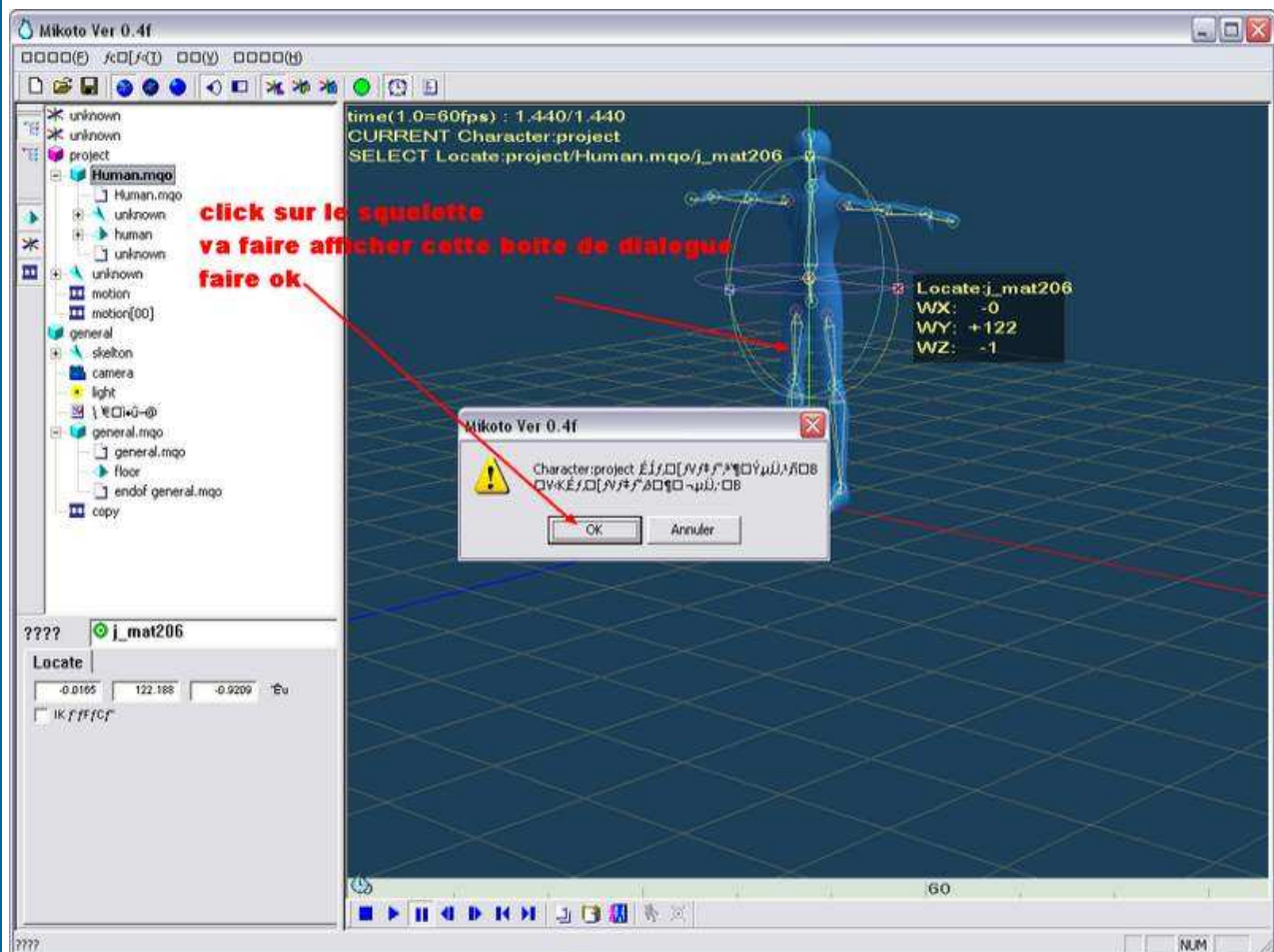


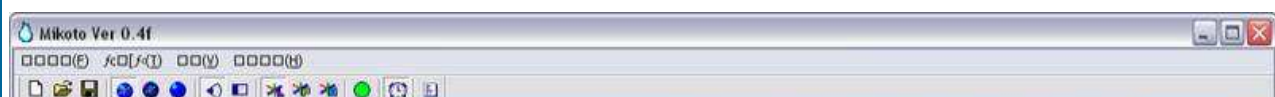
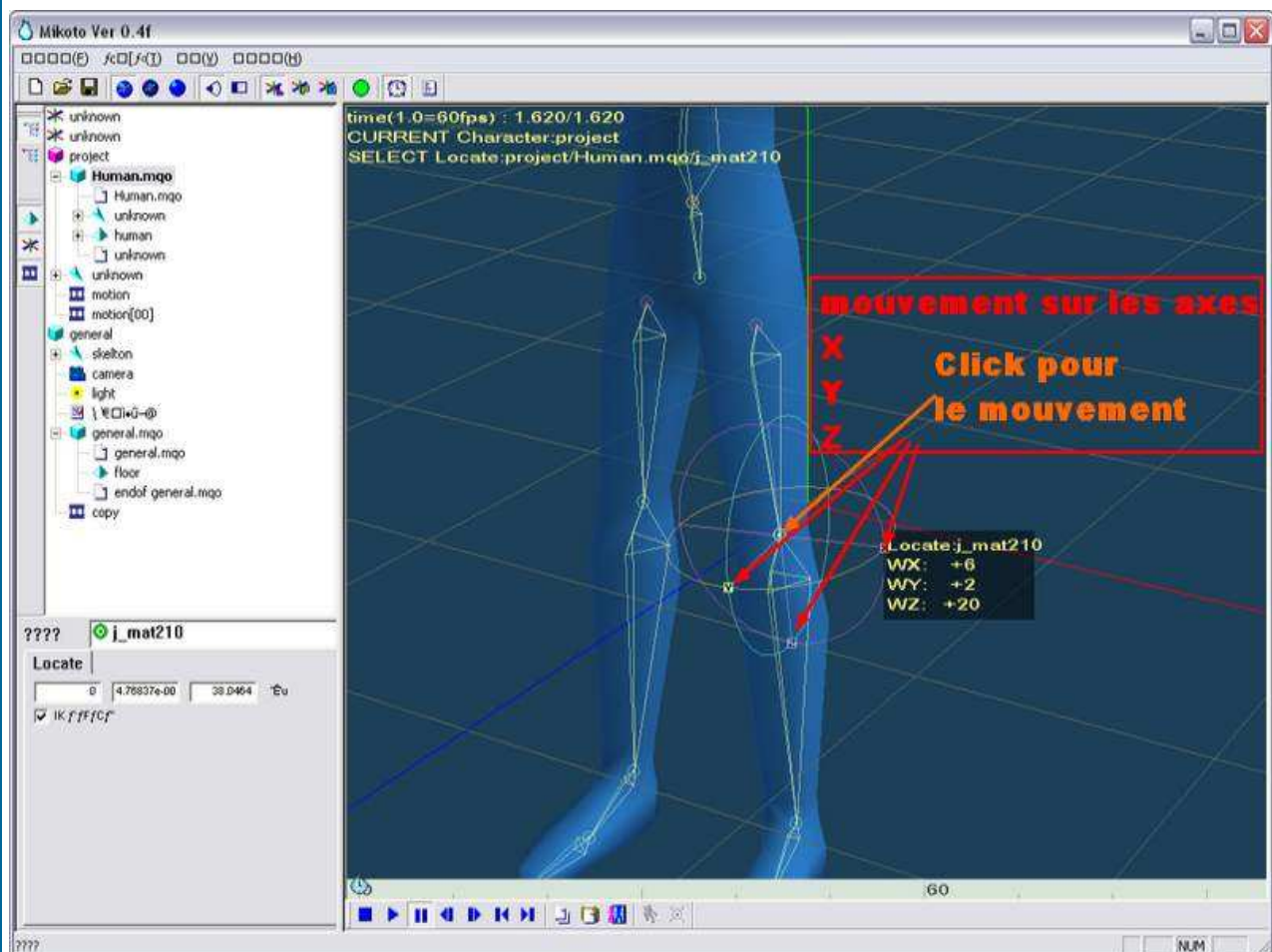
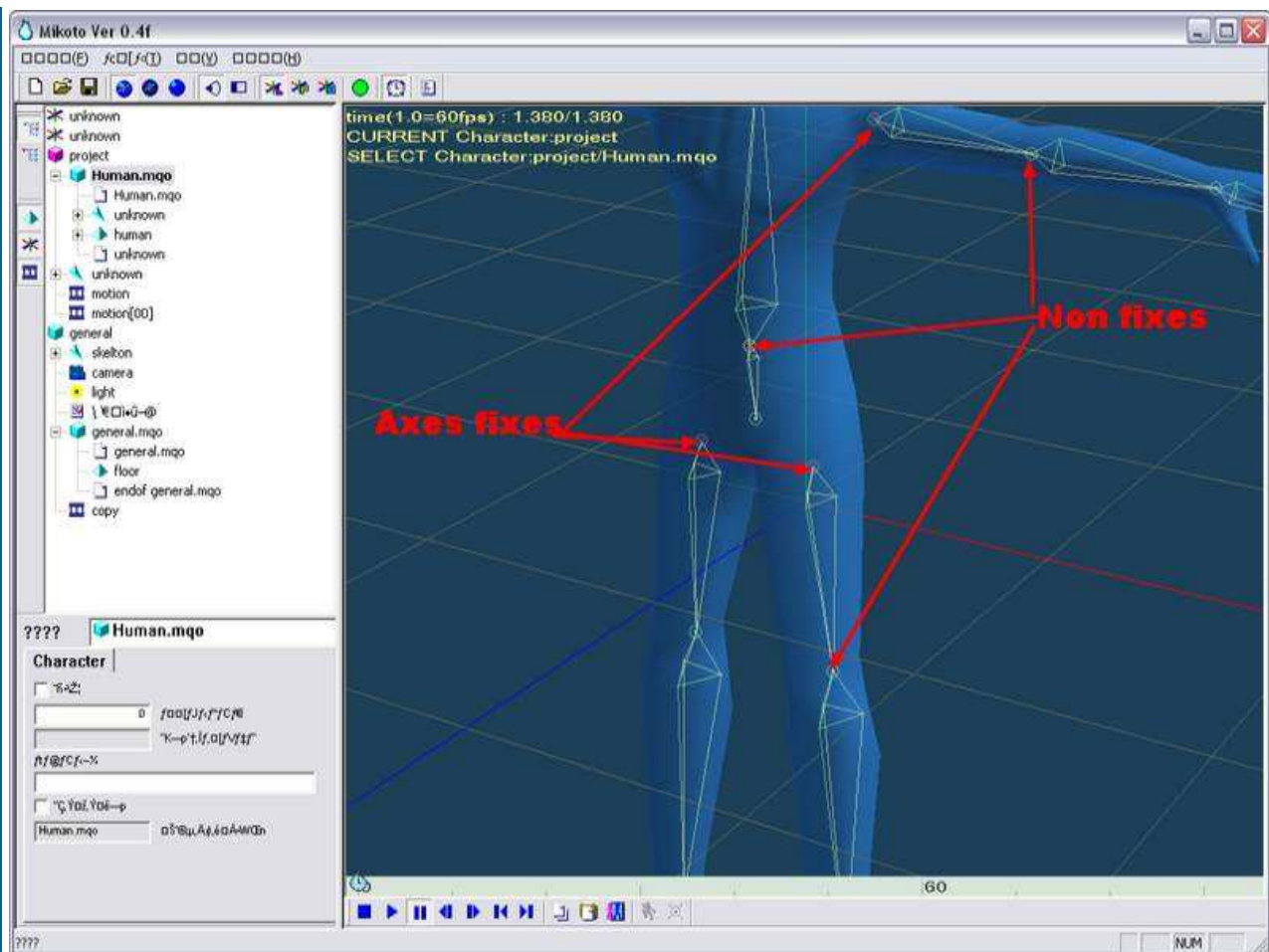
Votre modele annarait dans mikoto

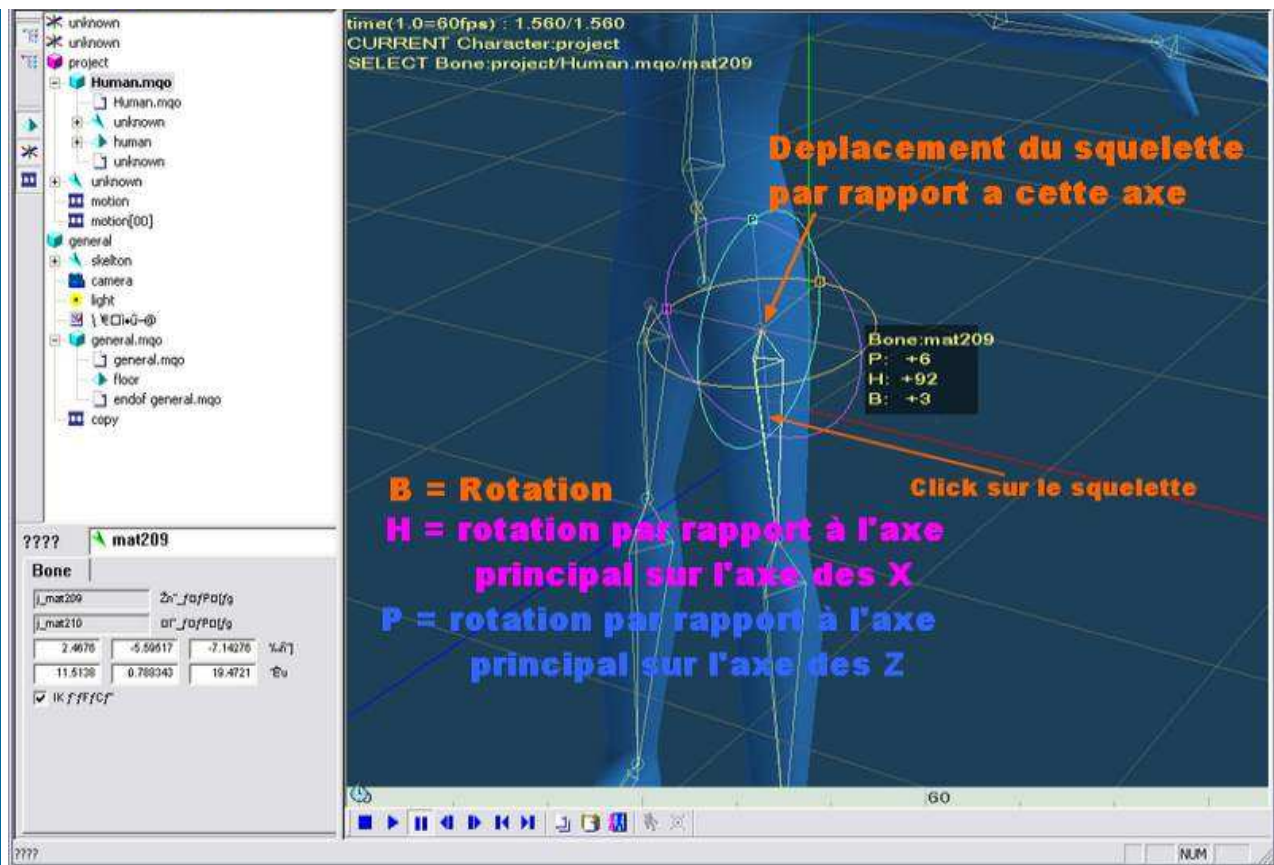
Click dans Project et sur le nom de votre model



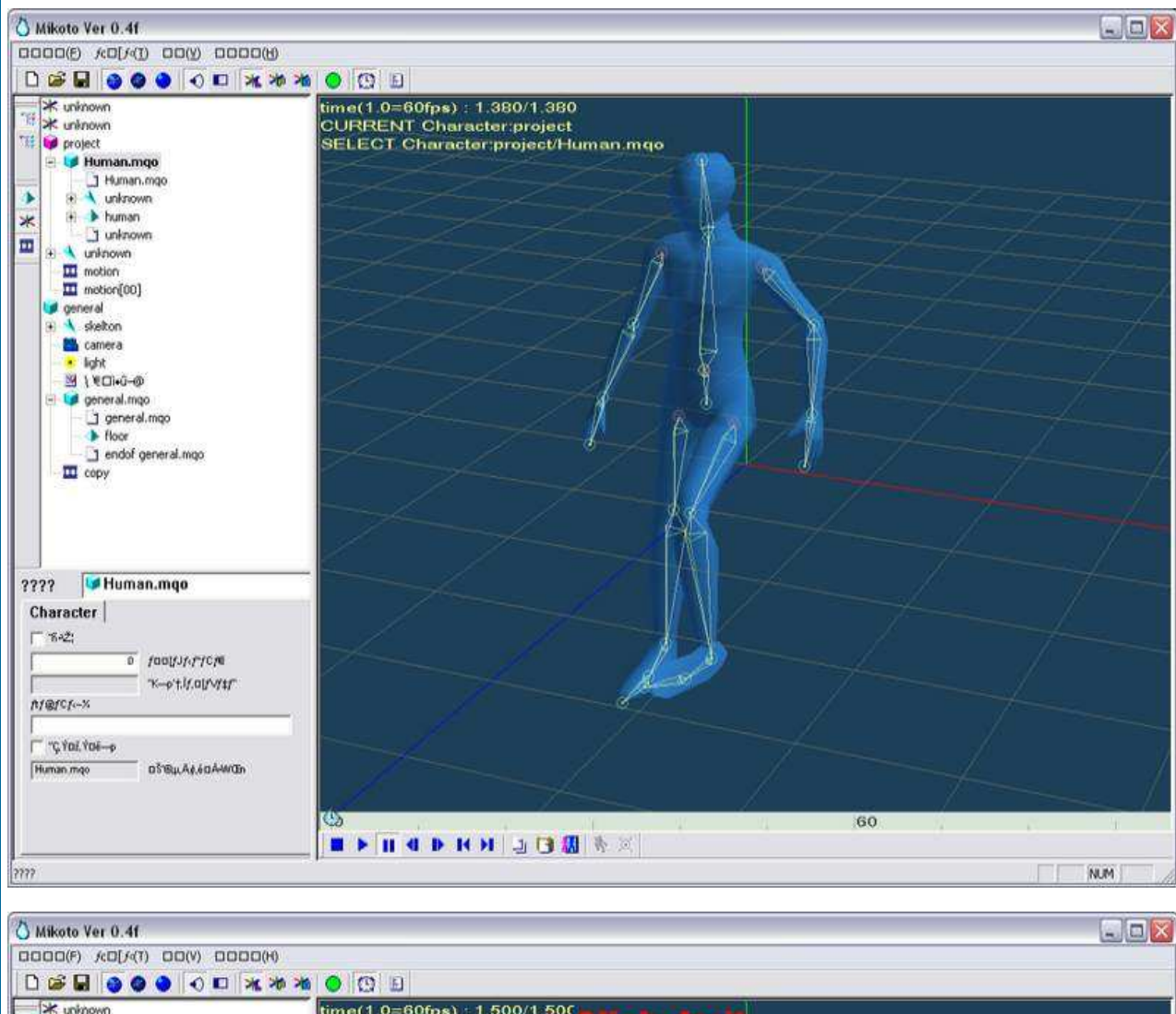
Click sur votre modele 3d a droite de l'ecran, une boite de dialogue va apparaitre

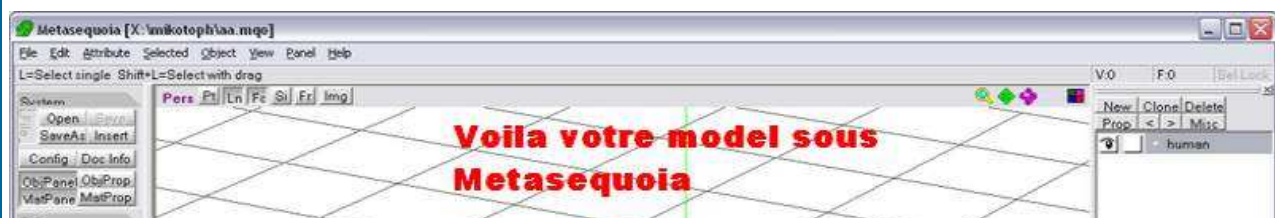
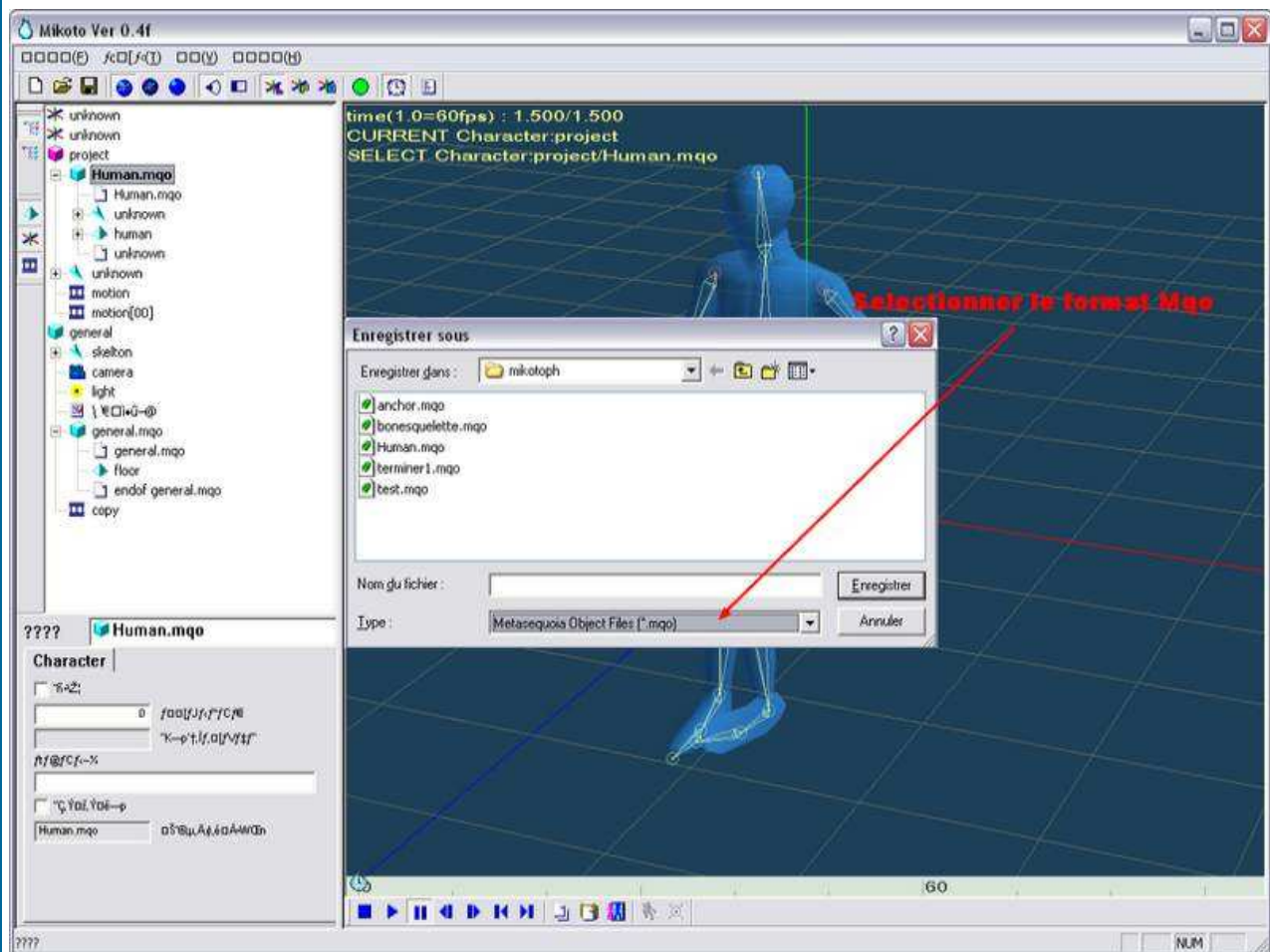
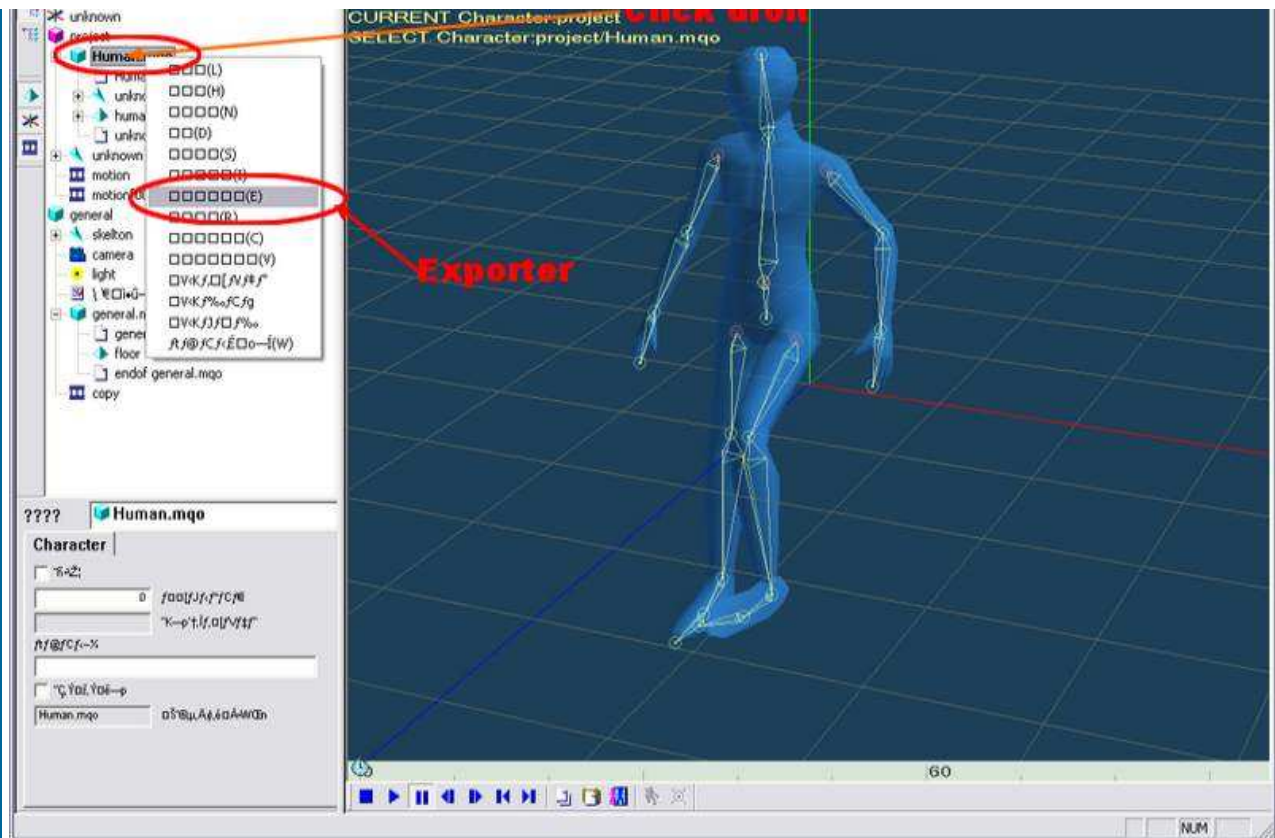


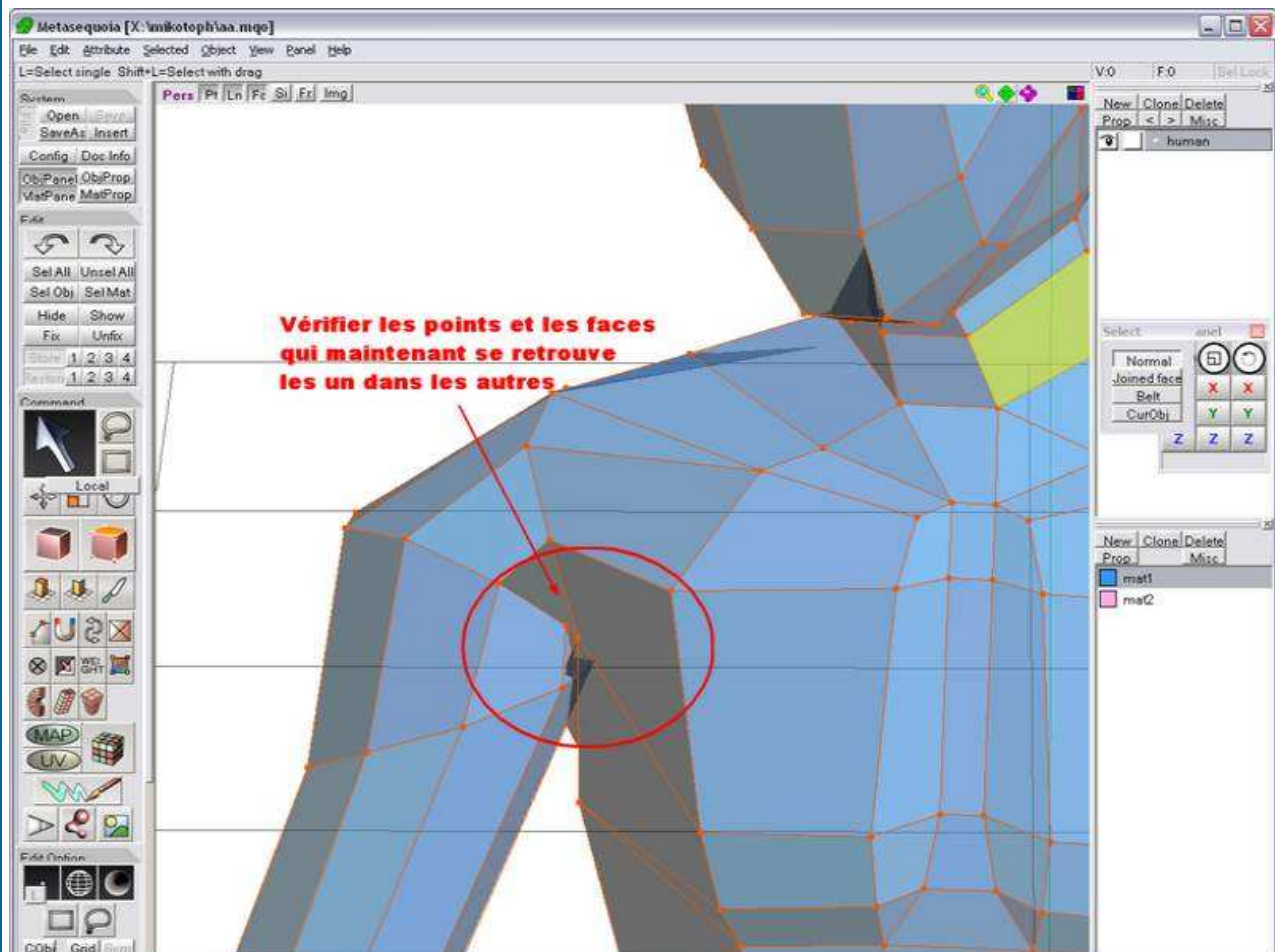
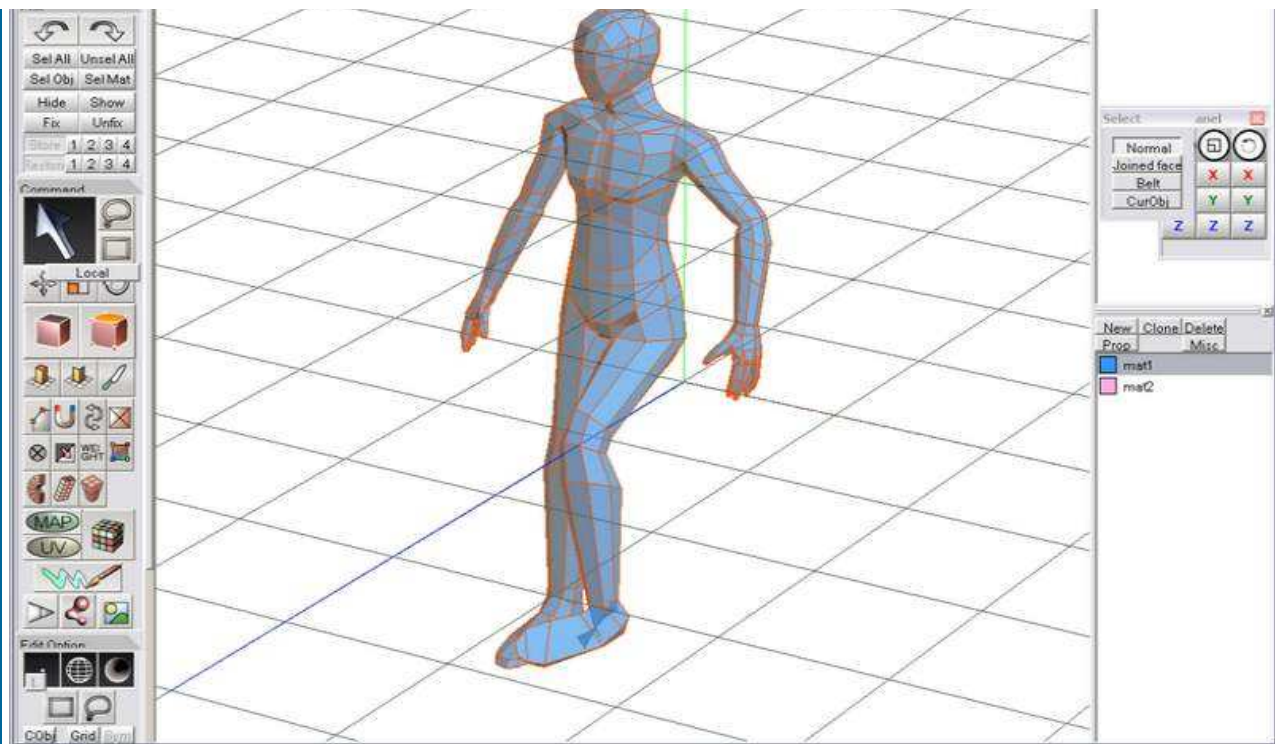


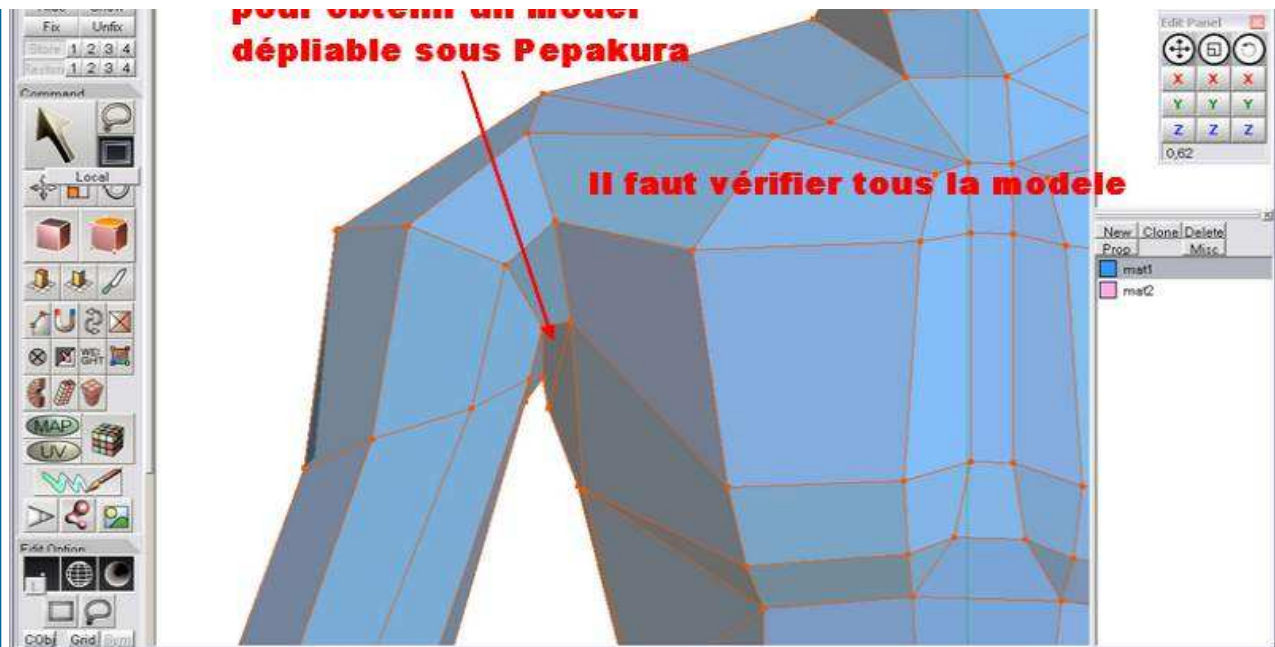


Pour bouger le squelette il suffit de cliquer sur les lettres X, Y, Z ou B, H, P et de bouger la souris en restant appuyé sur le bouton gauche
Attention ça bouge très vite, méfiez vous









Je pense n'avoir rien oublier.

Surtout si vous n'arrivez pas à ouvrir votre fichier Mqo sous Mikoto c'est que votre Bone ou Anchor son mal positionnés(j'en n'ai fait les frais avant de qu'il y avait des réglages à faire)

Si vous voulez voir de exemples, ouvrez les fichiers Mqo sous mikoto dans son repertoire mikoto04f\Sample\

Une fois que vous avez créer un squelette avec les Anchor, vous pouvez le réutiliser pour un autre modele.

@+ et bon courage



Tout est possible avec du papier