

# La Palette Transform ( 'Transformation' )

## Bien plus que du modelage !

La palette Transform ( 'Transformation' ) est au cœur des puissants outils de modélisation de ZBrush. Elle offre de nombreuses fonctions permettant de sculpter n'importe quel objet 3D polygonal aussi facilement qu'un enfant le ferait avec de la pâte à modeler. Grâce au "Gyro (scope)", la Palette Transform vous permet aussi de déplacer, redimensionner ou faire pivoter votre modèle dans toutes les directions. De plus, le "Gyro" peut également être utilisé pour déplacer ou redimensionner n'importe quel élément peint avec un outil utilisant le type de tracé "DragRectangle" ( 'tracé rectangulaire' ). Comme le tracé d'un rectangle débute par l'un de ses angles, il est parfois difficile de placer son centre exactement là où vous le souhaitez. En utilisant la palette "Transform", vous pouvez déplacer et redimensionner un objet immédiatement après l'avoir dessiné afin de le positionner correctement. Cela s'avère très utile lors des phases de peinture et de texture. Enfin, grâce à l'utilisation des marqueurs, vous pouvez à tout moment rappeler et rééditer n'importe quel objet transformé en Pixels.



## Les Marqueurs

L'un des plus puissants outils de ZBrush est le Marqueur. Immédiatement après avoir dessiné un objet 3D, ou à tout moment quand le "Gyro" ou le mode Edition est activé, vous pouvez cliquer sur le bouton "Make Marker" ( 'Ajouter un Marqueur' ). Un petit carré gris est alors placé au centre de l'objet. A partir de ce moment, vous pouvez cliquer sur ce carré pour rappeler les informations de l'objet ou le redessiner à nouveau. Par exemple, un marqueur peut être utilisé pour dessiner plusieurs objets différents avec la même position, la même taille ou la même orientation. Ces actions facilitent l'alignement des objets. Vous pouvez également revenir au modèle précédent (déposé sur le document) en effaçant les pixels courants et en activant le marqueur que vous aviez placé avant de déposer le modèle. Ce nouveau modèle sera identique au modèle précédent et transformable à volonté grâce à la palette Transformation. Vous pourrez également le déplacer avant de le convertir de nouveau en "Pixels". Lorsque vous survolez un marqueur avec la souris, les informations qui ont été stockées apparaissent. Utilisez la palette Marker pour spécifier le type d'informations que vous souhaitez voir conserver par le marqueur.

## DESSIN



Ce curseur représente le mode de dessin par défaut. La palette Transform permet de sélectionner le type de transformation à appliquer sur un modèle.



Quand vous utilisez le Gyro, vous pouvez employer le menu "Info" pour entrer avec précision les valeurs de Déplacement, de Taille et de Rotation. Ces réglages présentent de haut en bas les axes X, Y et Z. En mode Déplacement, ils affichent la position des objets sur le document. En mode Taille ou Rotation, ils représentent les dimensions ou l'angle de rotation des objets.

## GYRO



Ces trois boutons permettent de déplacer, redimensionner ou faire pivoter votre modèle en utilisant le Gyro. Différents résultats peuvent être obtenus en agissant sur les anneaux ou les intersections, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur du Gyro. Pour plus d'informations, référez-vous au manuel ou visionnez la section "Utilisation du Gyro" incluse dans le ZScript "Primers" du répertoire ZScripts de ZBrush.

Dans n'importe lequel de ces modes, le bouton Snapshot ( 'Cliché' ) permet de déposer une copie de l'objet sans quitter le mode Edition. Pratique pour placer plusieurs copies d'un même objet !



Pendant la modélisation, les actions peuvent être contraintes selon les axes du modèle. Vous disposez en outre de la courbe d'Edit Curve (Edit Curve) représentant le profil de l'outil utilisé pour la modélisation. Par défaut, les bords sont lissés, et l'importance de l'effet est plus grande vers le centre. Ceci peut être modifié pour créer un outil de modélisation aux bords abrupts ou avec un ensemble de formes circulaires concentriques. Enfin, le réglage de bruit (Noise) permet d'ajouter des perturbations à la courbe d'édition, donc à l'effet produit par votre brosse.

## MODELAGE



Dans ce mode, vous pouvez déformer la surface du modèle en créant des reliefs ou des creux. Maintenez la touche ALT enfoncée pour basculer entre les modes ZAdd et ZSub.

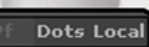


Dans ce mode, vous pouvez déplacer des groupes de polygones dans toutes les directions. La zone d'influence est déterminée par la taille du tracé.



Dans ce mode, vous pouvez agrandir ou réduire la taille d'un groupe de polygones. La zone d'influence est déterminée par la taille du tracé.

Ce mode n'est pas utilisé ici.



Les divers modes de symétrie comprennent la symétrie axiale et la symétrie radiale. La symétrie radiale peut posséder jusqu'à 100 points. En outre, les options X, Y et Z peuvent être combinées afin d'obtenir de nombreux effets.

Vous avez à votre disposition plusieurs types d'affichage pour les objets en mode Edition. La première image, à gauche, représente l'affichage standard. Le mode Polyframe ( 'facettes' ) se trouve au milieu (l'option "Quick3D Edit" doit être activée pour pouvoir accéder à ce mode). Les points n'apparaissent que lorsque que vous cliquez avec la souris, et le maillage est affiché avec une couleur différente pour chacun des groupes. Le mode Transformation Locale n'est pas une vue, il permet de faire pivoter le modèle par rapport au dernier point édité plutôt que par rapport à son centre géométrique.