

Création des bras avec « SCULPT » :

John Frogg

Ce tuto est un complément du tuto complet mentionné ci-dessous et qui est également disponible dans les fichiers du groupe.

 Fusion 360 - Tuto complet - Création de la figurine Bébert.pdf

Les bras créés ici sont des composants fournis dans le tuto complet.

L'image utilisée : Personnellement, j'utilise un fichier ZBrush pour modifier la position du bras. Puis capturer l'image de face et de profil (Pas d'utilisation du profil dans ce tuto).

Mais il est possible d'utiliser n'importe quelle image trouvée sur le web ou une capture faite sur une image d'un « STL » par exemple.



(Images fournies dans le tuto)

Dans « Fusion 306 » :

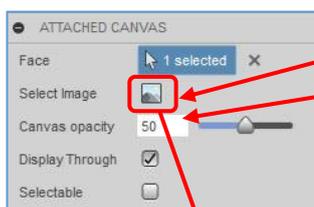
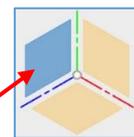
Créer un nouveau document.

Importation de l'image qui servira de modèle :



/ Attached canvas.

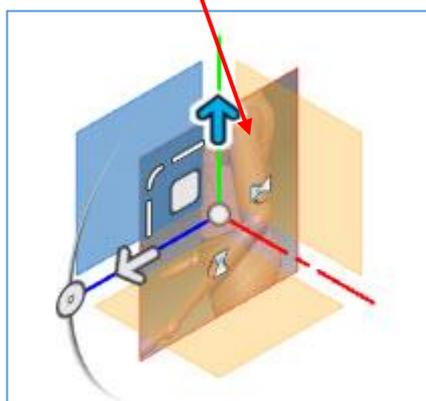
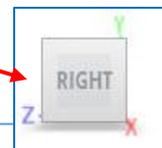
Choisir le plan sur lequel on veut la placer.



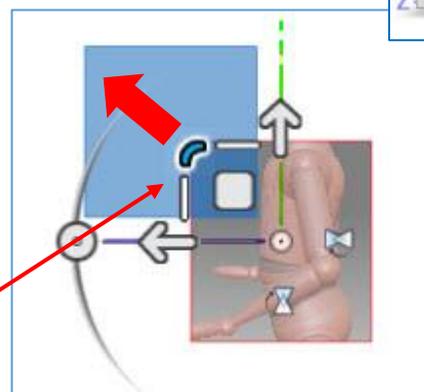
→ Aller chercher l'image.

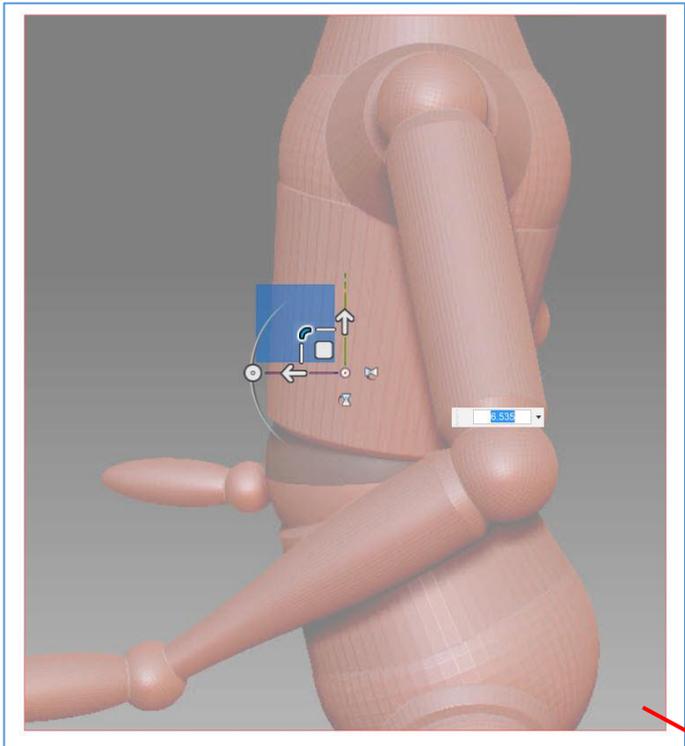
→ Le choix d'une opacité par défaut est très bien.

Se mettre en vue « Right »



Agrandir le plan de l'image.

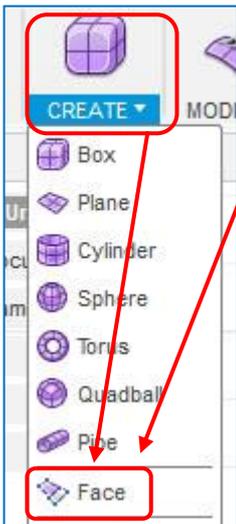




Puis cliquer pour entrer dans l'atelier SCULPT.

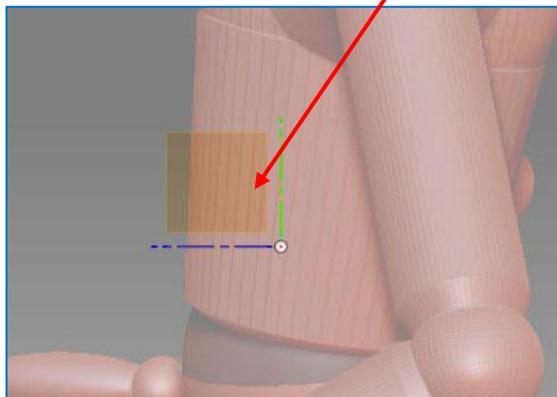


Ok !



Outil « Create / Face ».

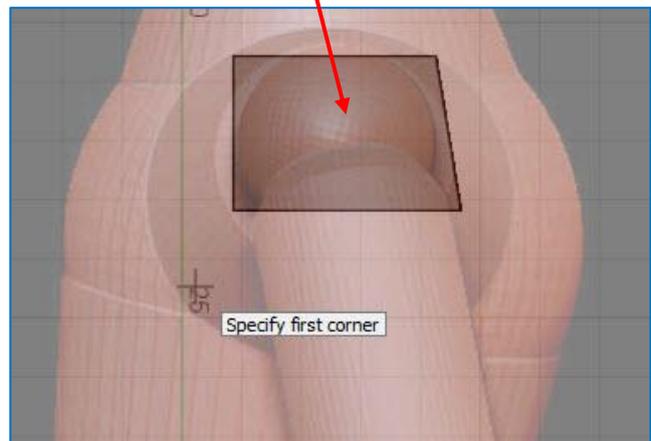
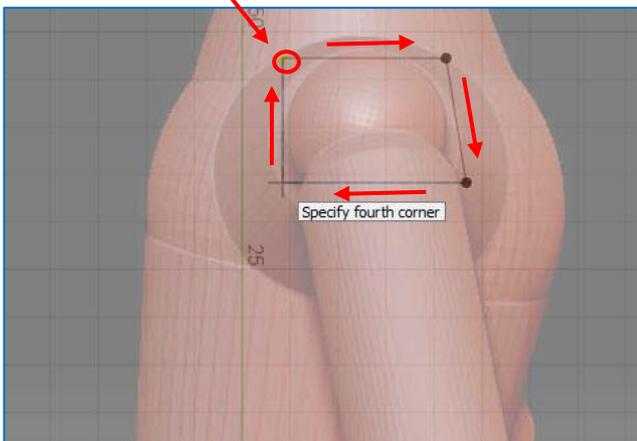
Clic sur le plan proposé.

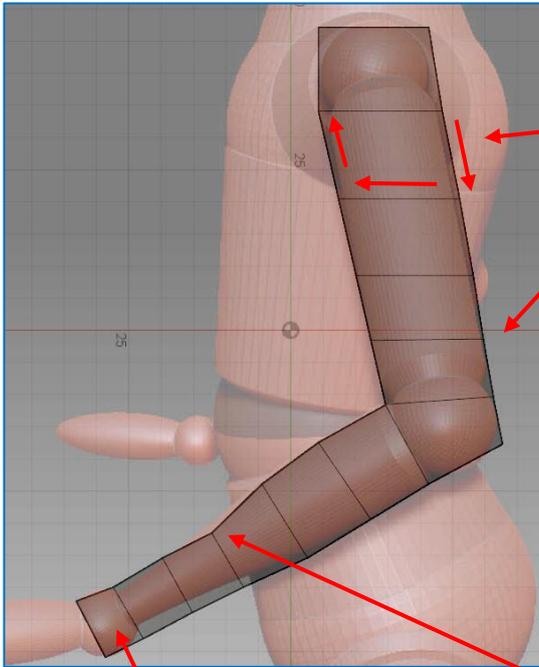


Placer le curseur ici pour placer le 1^{er} point.

Puis dessiner les 4 côtés de la face.

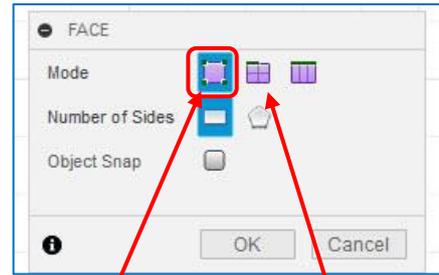
Celle-ci est créée.





Dessiner la 2^{ème} face.

Et les suivantes.

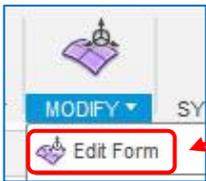


On a utilisé l'option par défaut pour créer des faces.

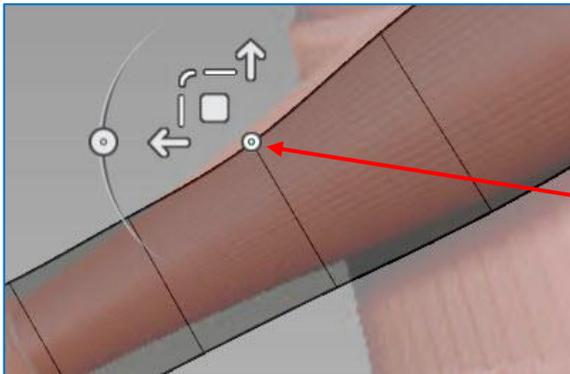
(Ici pour des arêtes)

Pour ajouter une face qu'on aurait oubliée, reprendre l'outil « Face ».

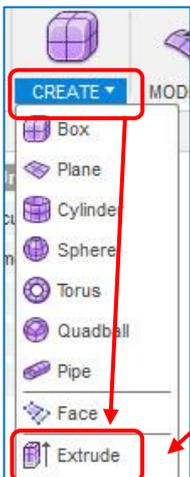
Je veux modifier :
Ce point est mal placé.
Modify / Edit Form



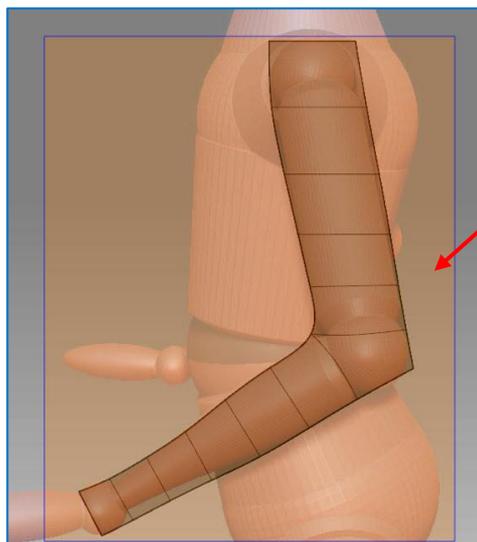
Modify / Edit Form



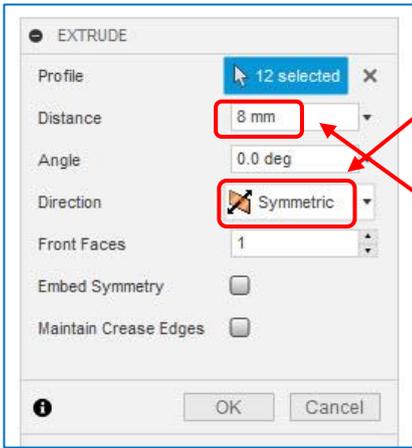
Cliquer sur le point et le déplacer.



Outil
« Create / Extrude ».



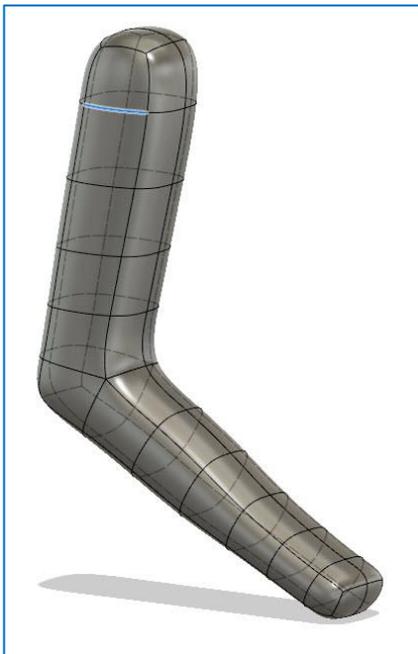
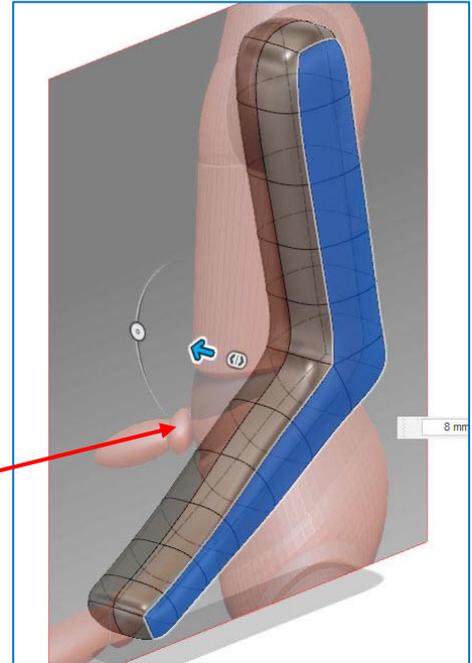
Faire un rectangle de sélection.



Option « Symmetric » pour créer le relief à l'identique à l'arrière.

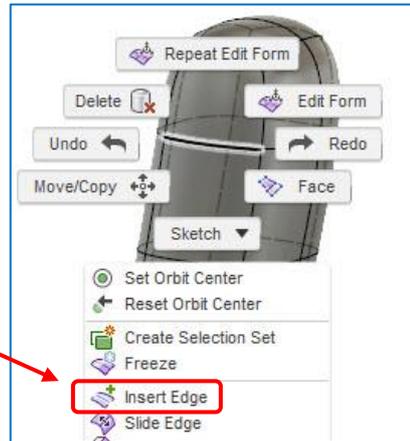
Faire un choix de dimension et déplacer la vue 3D pour valider ou non ce choix.

Ok !

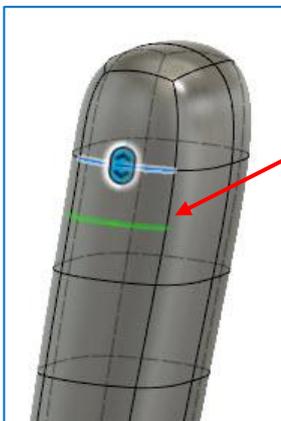
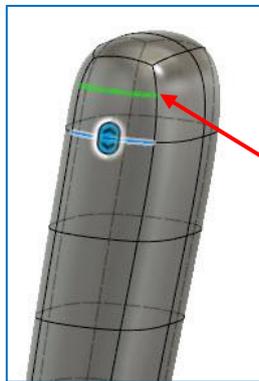


Ajouter une arête :

Clic droit sur cette arête.
/ Insert Edge.

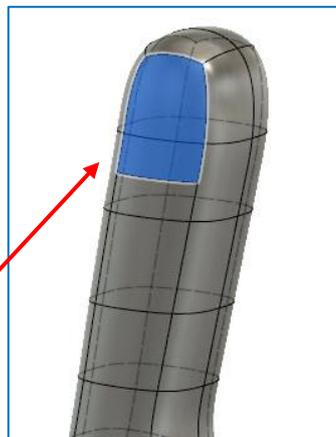


Une arête est créée mais mal placée.

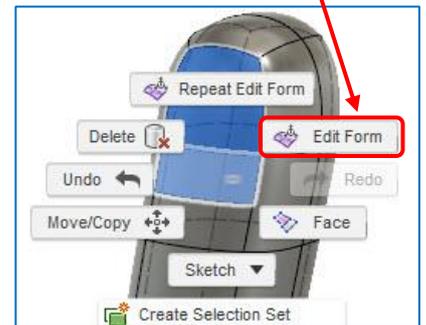


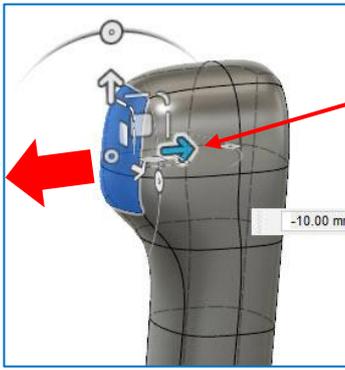
Le curseur permet de la déplacer.

Touche « Maj » pour sélectionner ces 2 arêtes.

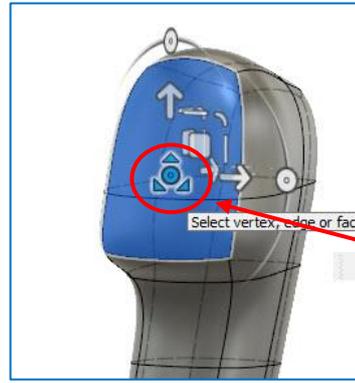


Clic droit / Edit Form

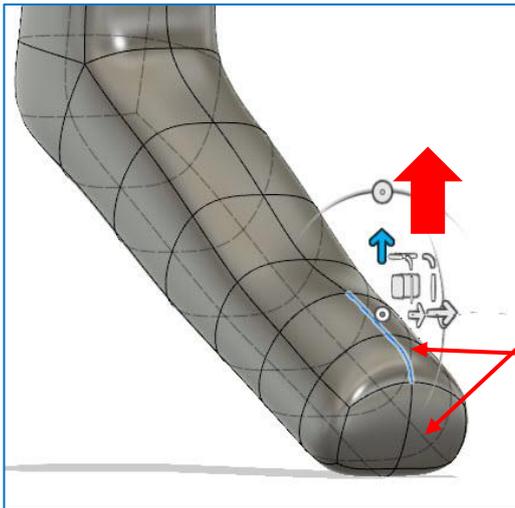




Curseur pour les déplacer.

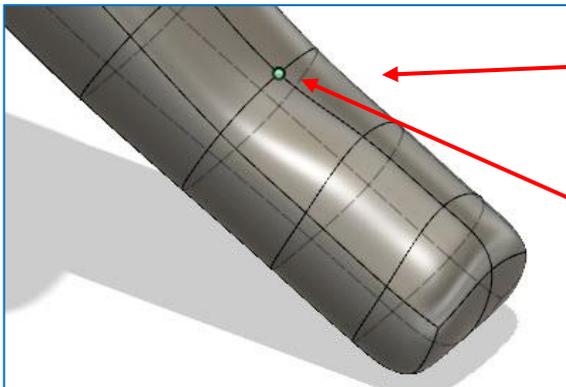


Curseur pour grossir la zone.



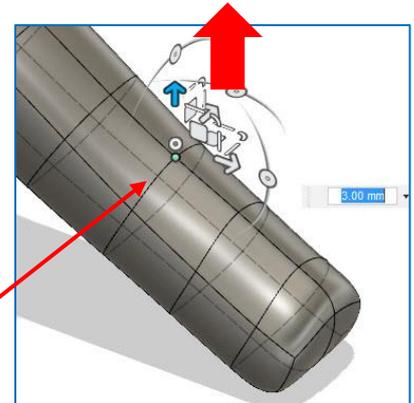
Je trouve la face trop rectangulaire ici.

Je sélectionne donc ces 2 arêtes.
Clic droit / Edit Form.
Et je les relève un peu.



Je veux corriger le creux que je viens de créer.

Clic droit sur le point / Edit Form.
Et je les relève un peu.



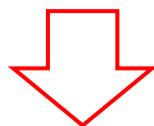
D'autres modifications sont envisageables selon les envies de chacun !

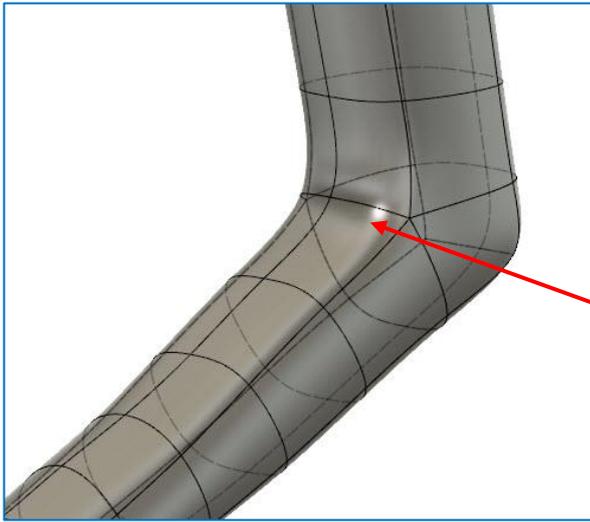


Pour quitter l'atelier « SCULPT » et retourner dans « MODEL ».

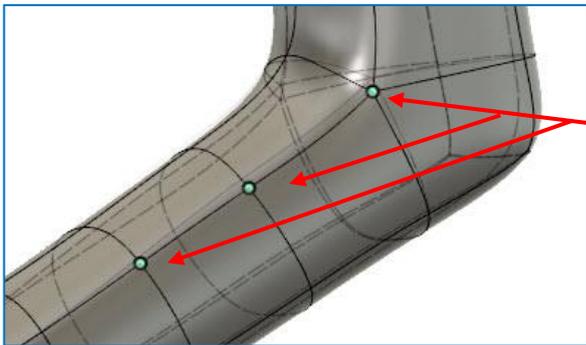


Dans l'historique, double-clic pour retourner dans « SCULPT » si on veut faire d'autres modifications.



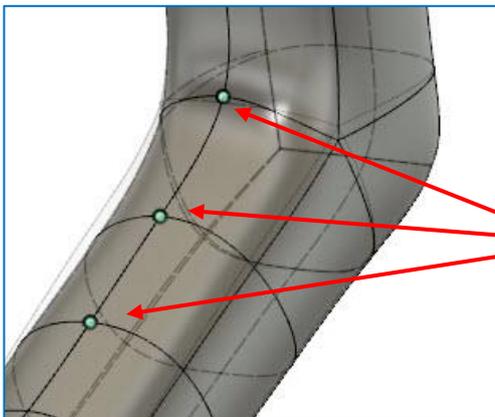


Par exemple :
Je trouve le creux du bras trop carré.

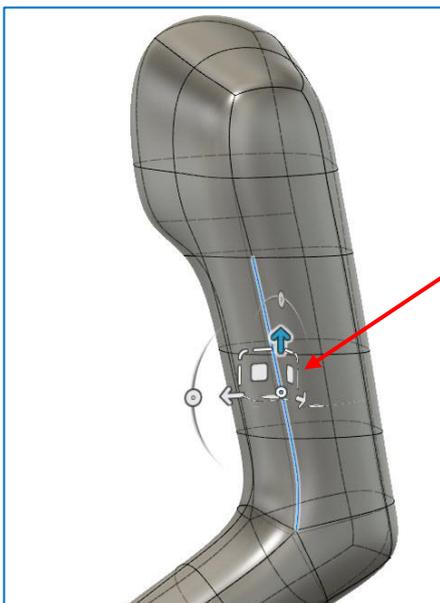


Je baisse un peu, tour à tour, chacun de ces 3 points.

Idem pour les 3 points équivalents de l'autre côté.



Et je relève un peu ces 3 points.



Pour arrondir davantage le bras, on peut sélectionner une ligne d'arêtes comme celle-ci et la rentrer légèrement pour casser l'angle.

Idem pour les autres zones encore « anguleuses ».

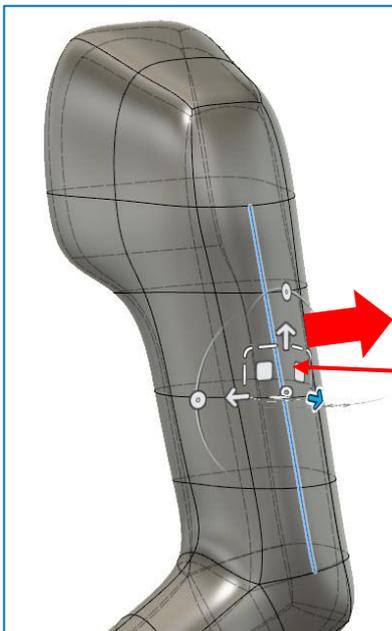
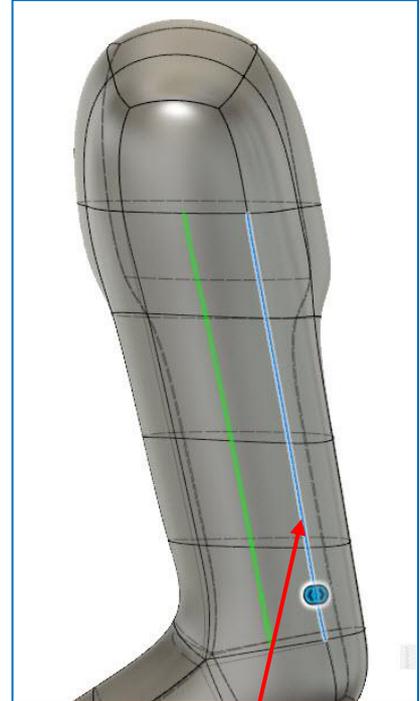


Pour pouvoir mieux juger de l'aspect final, il est intéressant de passer en vue « lisse » sans aucun trait apparent.

On a accès à cette option de vue ici.

Mais pour cela, il faut installer au préalable le plugin gratuit « Visual Styles » disponible ici :

<https://apps.autodesk.com/FUSION/fr/Detail/Index?id=170904292335894747&appLang=en&os=Mac>

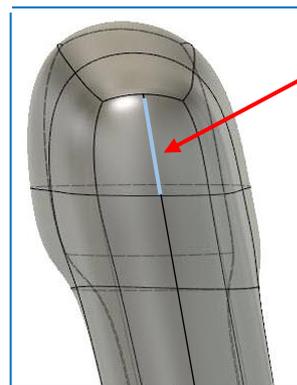


Dans la vue « lisse », on se rend compte que cette face est trop anguleuse.

Et pas d'arêtes au centre pour tirer un peu vers l'extérieur.

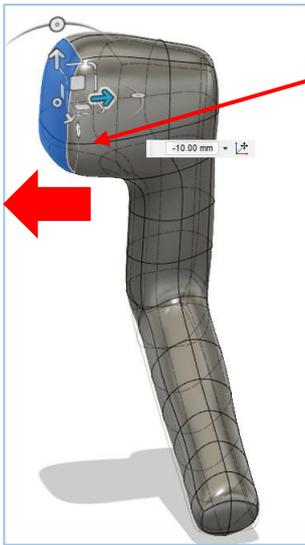
Sélectionner ces arêtes. Clic droit / Insert Edge.

On peut maintenant tirer sur les arêtes centrales.



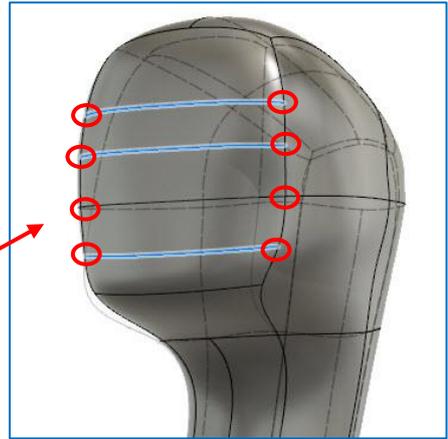
Pour supprimer une arête (Ex : celle-ci qui crée une pointe sur l'épaule)

Clic droit / Delete.

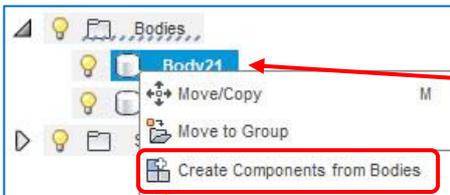


Je vous conseille d'exagérer la longueur de l'épaule pour être assuré de pouvoir facilement la joindre au corps du personnage.

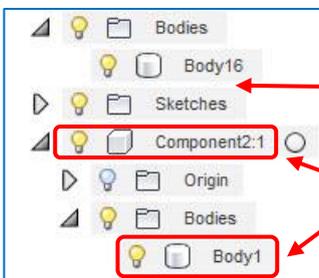
Après essais, je me suis rendu compte que l'épaule n'était pas assez large et arrondie ici. J'ai donc ajouté ces 3 arrêtes. Pour pouvoir ensuite déplacer tous ces points et arrondir la forme.



Pour quitter l'atelier « SCULPT » et retourner dans « MODEL ».

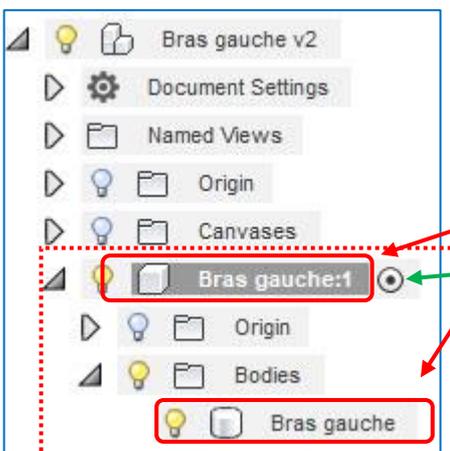


Clic droit sur le body /
« Create Components from Bodies »



Le body a disparu.

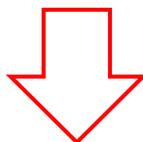
Il est maintenant devenu un composant dans le dossier des composants.



Remplacer le nom « Component » par son nom « Bras gauche ».

Activer ce composant (Clic dans le petit rond).

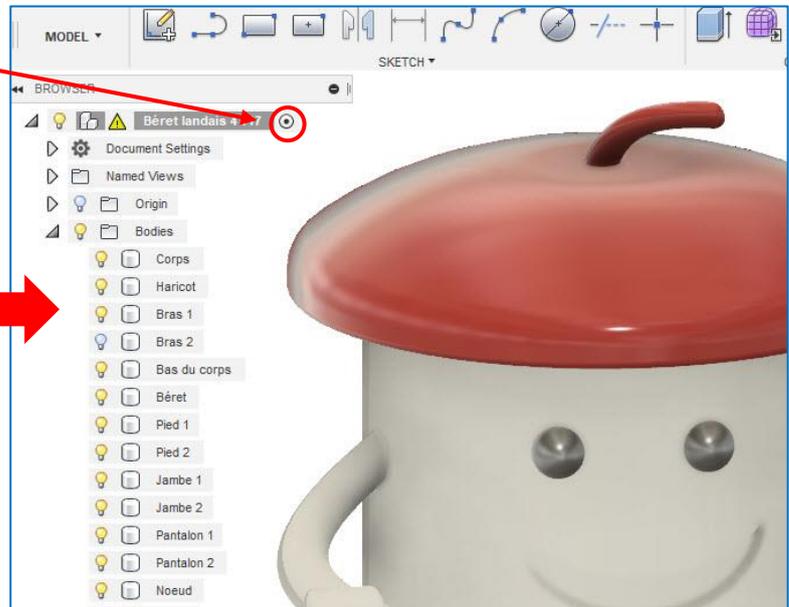
Supprimer les autres bodies s'il y en avait.



Clic dans le petit rond pour activer (Sélectionner) le projet entier. Ainsi le composant ne sera pas « noyé » dans un sous-dossier.



Clic droit / « Insert into Current Design »



Problème :

« Ce bras est beaucoup trop grand pour moi ! »

Dans le projet, on ne peut que le déplacer (Clic droit / Move).

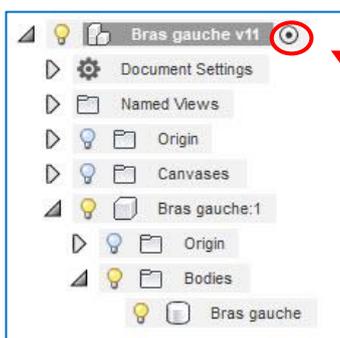
On ne peut pas utiliser « Modify / Scale ».

Obligation de retourner dans le fichier du composant et modifier son échelle dans celui-ci. Ne pas oublier d'enregistrer.



On est informé qu'il faut actualiser le projet car un composant a changé. Donc clic sur ce bouton jaune.

Si on souhaite, à nouveau, intervenir dans l'atelier SCULPT :



Activer le projet (Petit rond).

On a alors accès (Double-clic) à SCULPT.

