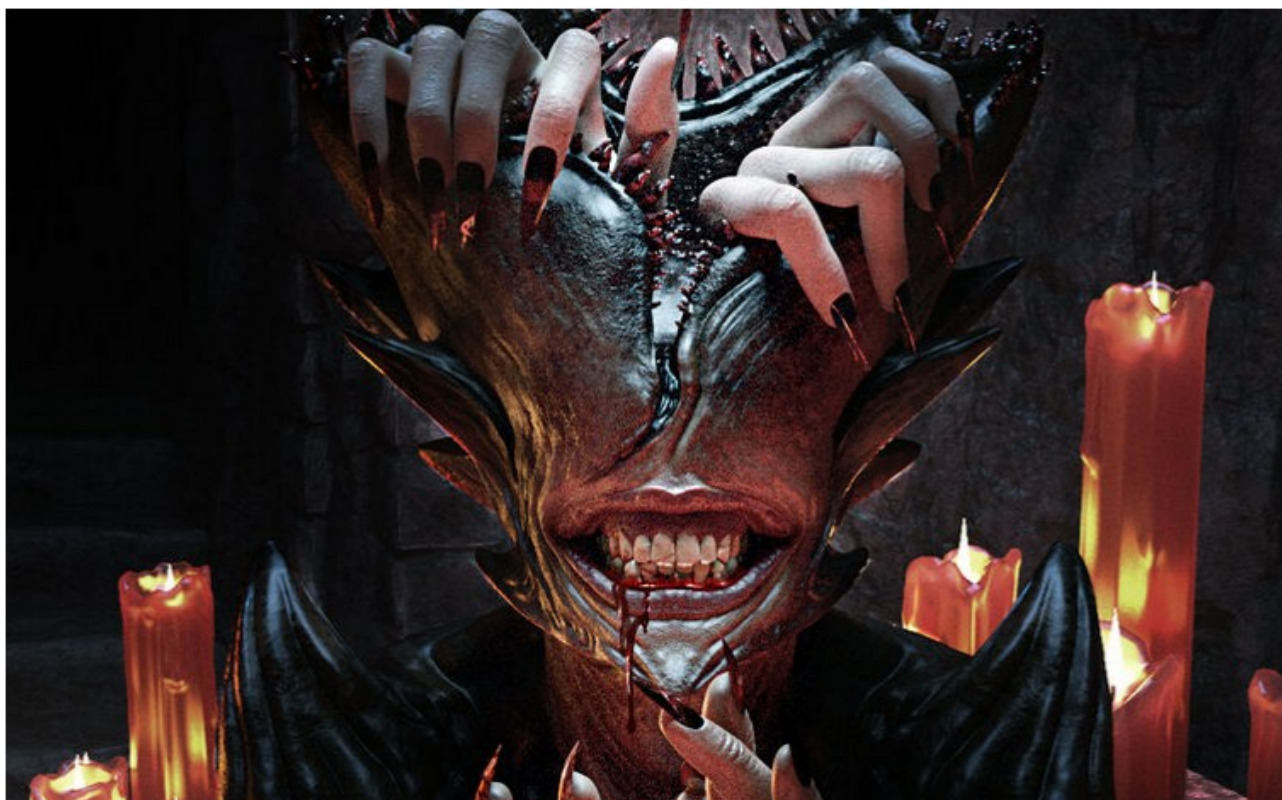


Traduction en français d'une documentation DAZ Studio, réalisée par jch-autoedition dans le but d'aider les utilisateurs.

Aucune utilisation ou revendication commerciale ne peut être faite sans l'accord de Daz Studio.

Les images sont et restent la propriété de Daz Studio.

Créer des modèles personnalisés pour l'impression 3D avec Daz Studio



Blender est une excellente solution pour les modèles de qualité professionnelle, et avec de la pratique, vous pouvez obtenir des résultats satisfaisants. Cependant, si vous vous retrouvez à lever les bras d'exaspération pendant le processus, voici un autre itinéraire qui peut vous aider à obtenir d'excellents résultats sans aucune compétence préalable en sculpture 3D. Daz Studio est un programme totalement gratuit qui permet aux utilisateurs de créer des modèles personnalisés en utilisant un contenu 3D hautement déformable et interchangeable. Ils exploitent une immense bibliothèque avec des dizaines de milliers d'articles créés et publiés par leurs artistes. Alors que les modèles sont orientés vers la plate-forme Daz, ce qui leur permet d'être déformables et personnalisables, Daz 3D a développé un certain nombre de ponts, qui vous permettent d'exporter facilement un modèle dans d'autres programmes. Cela signifie que nous pouvons utiliser Daz Studio pour concevoir exactement ce que nous recherchons dans un modèle, puis l'exporter vers un programme gratuit comme Blender et utiliser ce fichier pour l'impression 3D !

Passer un modèle de Daz Studio à Blender

Étape 1 : Téléchargez le logiciel

Rendez-vous sur Daz 3D et créez un compte. Le logiciel est téléchargeable gratuitement et facile à configurer. Vous serez également invité à télécharger Daz Central. Cela sert de plaque tournante entre Daz Studio et le site Web où vous pouvez organiser tous vos actifs achetés et y accéder dans vos projets dans Daz Studio.

Étape 2 : Concevez votre modèle

Si vous fabriquez un humain, nous commençons avec le mâle ou la femelle Genesis 8 de Daz comme base, qui est gratuit et inclus avec votre téléchargement. Daz propose à la vente sur leur place de marché ce qu'on appelle des Morphs (Formes). Ces morphs peuvent être appliqués à leurs personnages Genesis pour changer leur apparence.

Utilisez du contenu gratuit ou trouvez ce qui suit (consultez également les pages de vente) :

- Hair (Cheveux)
- Clothing (Vêtements)
- Accessories (Accessoires)
- Pose

Pendant que vous êtes sur le marché Daz, téléchargez également Daz to Blender Bridge, qui est totalement gratuit. Nous en aurons besoin plus tard.



Étape 3 : Assemblez le personnage dans Daz Studio

1 Ouvrez Daz Studio, et une fois la scène chargée, naviguez vers la gauche et cliquez sur l'onglet **Smart Content** (Contenu intelligent). Vous verrez une liste d'arbres.

2 Localisez **Figures > People > Genesis 8**. Double-cliquez et Daz Studio le chargera automatiquement dans la vue de la scène.

3 Toujours dans l'onglet **Smart Content** (Contenu intelligent), accédez respectivement aux cheveux (Hair), à la garde-robe (Wardrobe) et aux accessoires (accessories). Double-cliquez sur chaque élément. (Tant que votre personnage de base est sélectionné dans le panneau Scène à l'extrême droite, Daz Studio placera automatiquement chaque élément sur votre personnage pour vous.)

Maintenant que vous avez assemblé le personnage, accédez à **Poses** et appliquez la pose que vous avez sélectionnée de la même manière.

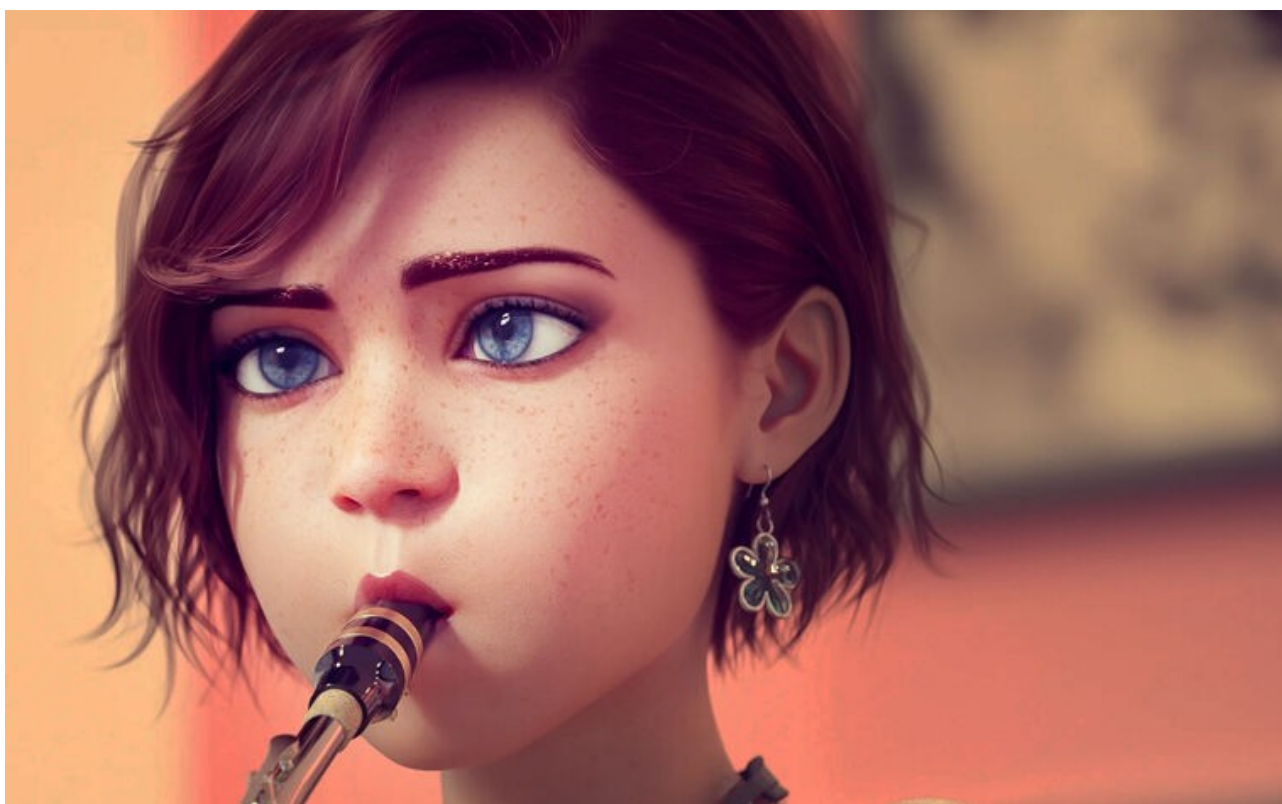
Étape 4 : Effectuez des ajustements de précision

Daz fait un excellent travail en transformant des tenues et des accessoires en personnages, bien que vous puissiez avoir de la transparence dans certains domaines. Cela peut être corrigé à l'aide de l'onglet **Shaping Tab** (Mise en forme).

Sélectionnez l'élément que vous souhaitez régler dans la fenêtre Scènes, puis utilisez les molettes pour régler son ajustement.

Étape 5 : Importez votre personnage dans Blender à l'aide du pont Daz

Accédez à ce Bridge en cliquant sur Scripts dans la barre de navigation (en haut de l'écran) puis, sous **Bridges**, sélectionnez **Blender > Daz to Blender**.



Vous serez invité à choisir SubDiv 0, SubDiv 1 et SubDiv2. Laissez la valeur par défaut et appuyez sur **Accepter**.

Dans la fenêtre suivante, décochez la case en haut, puis appuyez sur **Accepter**. Vous devriez maintenant avoir un fichier .obj contenant le maillage, un fichier .mtl contenant les matériaux et un fichier .fbx contenant le rig enregistré.

Étape 6 : Apportez-le entièrement dans Blender

Vous pouvez maintenant ouvrir Blender. Nous allons devoir configurer un add-on dans Blender pour que vous puissiez tout rassembler.

1 Dans Blender : **Edit > Preferences > Add-ons > enable DaztoBlender** (Édition > Préférences > Modules complémentaires > activez DaztoBlender).

2 Dans l'éditeur de fenêtres : **DaztoBlender > Import New Genesis 3,8**.

Blender va maintenant importer le modèle que vous avez exporté depuis Daz Studio.

Préparez votre modèle pour l'impression 3D

Maintenant que vous avez votre personnage ou modèle personnalisé dans Blender, vous êtes prêt à suivre votre pipeline habituel pour préparer le modèle pour l'impression 3D. Consultez le **di-dacticiel Blender pour l'impression 3D** si vous avez besoin d'aide pour effectuer des réglages supplémentaires dans Blender. Si vous aimez le modèle tel qu'il est, allez-y et exportez-le sous forme de fichier .stl. Une fois cela fait, vous pouvez importer le modèle dans votre slicer préféré et l'imprimer en 3D !

Préparation de votre modèle Daz 3D pour l'impression 3D à partir de Blender



Daz Studio est un logiciel gratuit que tout le monde peut utiliser, qu'il ait ou non une expérience de la sculpture 3D, pour créer des modèles personnalisés pour tout, du développement de jeux vidéo et de films d'animation à l'impression 3D. Une fois que vous avez créé le modèle que vous souhaitez imprimer, il est facile de le transférer dans Blender pour ajouter la touche finale.

Besoin d'aide pour créer un modèle 3D personnalisé dans Daz Studio ? **Commencez ici en premier**. Cela vous expliquera les bases du **téléchargement de Daz Studio**, de la création d'un modèle et de l'utilisation du **pont Daz vers Blender** pour porter votre modèle dans Blender. (Assurez-vous également de télécharger et d'installer Blender !)



Impression 3D avec Blender en 4 étapes faciles

Voyons maintenant ce que vous devez faire pour préparer votre modèle pour l'impression 3D. Les formes complexes peuvent nécessiter un soin et une attention supplémentaires pour s'assurer que votre imprimante 3D peut créer le modèle avec précision, en particulier si vous souhaitez imprimer une figurine à l'aide de la vaste gamme de personnages personnalisables de Daz 3D.

Étape 1 : Activer le module complémentaire

Dans Blender, allez dans les Préférences de Blender et cliquez sur l'onglet « Add-ons » (Modules complémentaires). Activez le module complémentaire Mesh : 3D Print Toolbox. Cela vous permettra de configurer correctement votre modèle pour l'impression.

Étape 2 : Importez votre modèle 3D et apportez des modifications

Ouvrez votre modèle 3D dans Blender et apportez les modifications nécessaires. Utilisez Mesh : Boîte à outils d'impression 3D pour vérifier rapidement si votre modèle est prêt à partir. Pour ce faire, sélectionnez l'élément et appuyez sur N sur votre clavier pour faire apparaître la barre d'outils. Sélectionnez le module complémentaire et cliquez sur « Tout cocher ». Jetez un œil aux résultats, en vous concentrant spécifiquement sur le fait que le modèle est multiple ou non (ce qui signifie simplement qu'il n'a pas de trous et qu'il est étanche). S'il y a un 0 à côté de « Non Manifold Edge », c'est bon ! Sinon, votre modèle a besoin d'un peu de peaufinage.

En plus de rendre votre modèle multiple, vous devrez peut-être apporter d'autres modifications. Cela inclut les éléments suivants :

- **Ajustez les dimensions** — Blender a sa propre échelle numérique qui mesure la taille, mais elle ne se traduit pas en dimensions réelles. L'unité 1.0 de Blender mesure environ 1 mètre dans la vie réelle, donc à moins que vous ne vouliez une figurine grandeur nature, vous n'avez probablement pas accès à une trancheuse ou aux ressources pour imprimer quelque

chose d'aussi grand. Pour changer cela, allez dans l'onglet **Scene Properties**, puis cliquez sur **Unit System and Metric**. Ensuite, ajustez l'échelle d'unité en conséquence afin que votre modèle ait la taille appropriée pour ce que vous souhaitez imprimer.

- Créez un support supplémentaire — Selon ce que vous concevez, votre figurine peut avoir besoin d'un support supplémentaire pour qu'elle se tienne debout et ne tombe pas une fois imprimée. Si vous imprimez un caractère, une simple base ronde au bas des pieds suffira. Pour ce faire, appuyez sur Maj et cliquez avec le bouton droit sur le bas du modèle pour y placer le curseur 3D. Ensuite, appuyez sur Maj + A et cliquez sur Maillage et Cylindre pour placer un cylindre là où se trouve le curseur. Si vous entrez en mode édition, vous pouvez ajuster le cylindre à votre guise.
- **Assurez-vous que le modèle est multiple** — Vous pouvez créer manuellement le modèle multiple, mais la façon la plus simple de le faire est d'utiliser **Mesh : 3D Print Toolbox** (le maillage : boîte à outils d'impression 3D). Après avoir cliqué sur « Check All » (Tout vérifier) et inspecté les résultats, sélectionnez « **Make Manifold** » (Créer un collecteur). Si vous aviez besoin d'ajouter un support, vous devrez également joindre le cylindre et la figure en un seul maillage. Sélectionnez simplement les deux en mode Objet et appuyez sur Ctrl + J. Ta-da ! Votre modèle est maintenant multiple.

Étape 3 : Enregistrez votre fichier

Lorsque vous êtes prêt à imprimer, enregistrez votre modèle en tant que .stl et .obj. Un fichier .stl est généralement préférable pour l'impression 3D du modèle en une seule couleur, et un fichier .obj est normalement utilisé lors de l'impression de plusieurs couleurs.

Étape 4 : Démarrer l'impression 3D

Ça y est ...! Importez votre fichier dans un slicer et commencez à imprimer. Vous avez beaucoup travaillé pour préparer ce modèle, et maintenant vous pouvez profiter des fruits de votre travail.



Peindre une figurine



Une fois que vous avez conçu votre **modèle 3D personnalisé dans Daz Studio**, puis que vous l'avez **préparé et imprimé**, votre silhouette sera loin d'être terminée. Il aura l'air rugueux et, selon sa forme, il se peut que des supports y soient encore attachés. À ce stade, il est temps pour le processus de peinture.

C'est ce qui donnera vie à votre modèle et créera un produit fini que vous pourrez fièrement exposer. Mais savez-vous comment peindre une figurine imprimée en 3D ?

Voici sept conseils pour peindre des impressions 3D qui vous donneront des résultats spectaculaires !

1. Utilisez le plug-in GamePrint

Si vous voulez vous décharger de la partie la plus difficile, pensez à utiliser le téléchargement gratuit **GamePrint : Plugin d'impression 3D** pour Daz Studio. Vous personnaliserez votre modèle 3D dans Daz Studio à votre guise, puis passerez une commande via GamePrint.

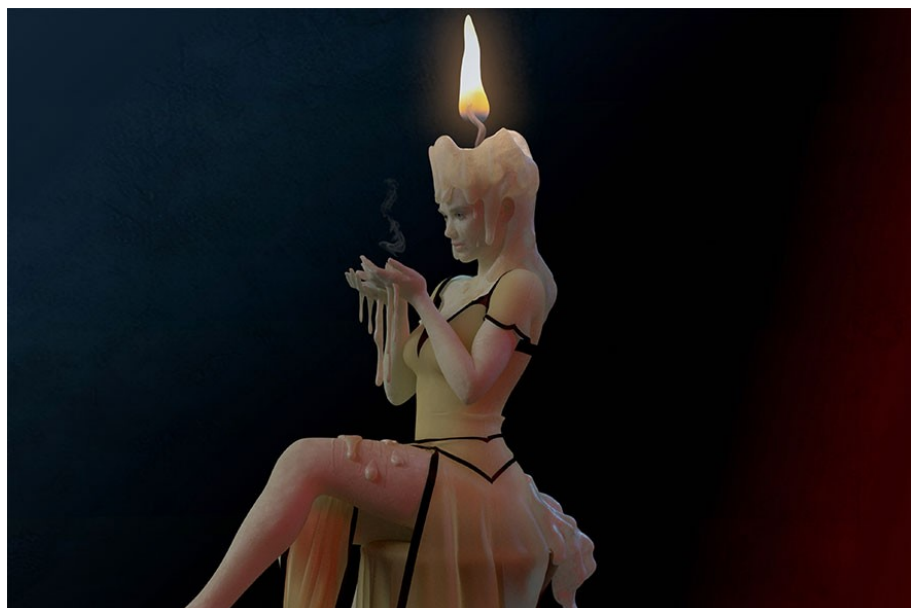
Ils s'occuperont de la réparation et de l'optimisation du maillage, et vous choisirez le paramètre d'impression : Primer, Single Color, Fully Color Printed ou Collectible. Ces options peuvent vous donner tout, d'un objet d'impression 3D apprêté prêt à être peint à un objet de collection peint à la main.



2. Connaissez votre matériel d'impression 3D

Le type de matériau d'impression 3D que vous utilisez affectera la façon dont vous lissez, apprêtez et peignez votre silhouette. Par exemple, l'acétone fonctionne bien avec l'ABS pour le lissage, et l'acétate d'éthyle est plus efficace sur le PLA. Heureusement, la plupart des peintures sont compatibles avec les deux thermoplastiques, vous pouvez donc utiliser des acryliques, des émaux, des laques et des huiles. Cependant, nous recommandons l'acrylique pour les débutants en peinture d'impression 3D car elle sèche rapidement et est facile à nettoyer.

Si vous utilisez un matériau différent pour votre silhouette que l'ABS ou le PLA, vous devrez faire des recherches plus approfondies pour voir ce qui fonctionne le mieux.



3. Optimisez l'objet

Si vous voulez la meilleure figure d'impression 3D peinte, vous devez d'abord optimiser l'objet. Cela comprend la coupe de tous les supports ou des endroits rugueux avec un couteau ou une pince et le ponçage pour une surface lisse. Vous pouvez soit lisser le matériau avec de l'acétone ou de l'acétate d'éthyle, soit utiliser du papier de verre à grain fin.

Si vous utilisez du papier de verre, travaillez dans une zone bien ventilée avec un masque et assurez-vous d'utiliser des mouvements circulaires et de l'eau pour éviter les rayures évidentes. Utilisez également une brosse ou de l'eau pour nettoyer la poussière de la surface lorsque vous avez terminé.

4. Première couche

L'apprêt est indispensable avant de peindre votre objet. Il lisse la surface et empêche le matériau imprimé d'absorber la peinture. Assurez-vous d'utiliser un apprêt compatible avec votre matériau. Nous vous recommandons d'utiliser un apprêt en aérosol car il couvre toute la surface en douceur et rapidement.

Après la première couche d'apprêt, vous remarquerez peut-être des zones qui nécessitent un ponçage supplémentaire. Répétez le processus de ponçage ci-dessus, y compris le dépoussiérage, et ajoutez une autre fine couche d'apprêt.

5. Planifiez avant de peindre

Avoir un plan est essentiel pour apprendre à peindre des impressions 3D. Vous devrez déterminer si vous peignez avec une ou plusieurs couleurs, si vous utilisez de la peinture en aérosol, un aérographe ou un pinceau, et si vous voulez une finition mate ou brillante.

Utilisez du ruban de peintre pour couvrir les zones que vous ne voulez pas peindre d'une certaine couleur et utilisez quelque chose de rigide comme une carte de crédit pour faire entrer le ruban dans les plis de la figurine.

6. Peindre

Peindre une figure imprimée en 3D peut être la partie la plus longue du processus car vous voudrez appliquer plusieurs couches pour la couleur la plus riche. Un sous-poil noir est idéal pour les teintes sombres, tandis qu'un sous-poil blanc fera ressortir les couleurs claires. Gardez chaque couche mince pour éviter une surface inégale et une peinture qui coule. Bien sûr, laissez chaque couche sécher complètement avant de commencer la suivante.

Utilisez un stand de peinture si possible pour éviter de tacher ou d'ajouter des empreintes digitales à la peinture, et travaillez dans un endroit bien ventilé.

7. Appliquez une couche transparente de vernis

Bien que facultatif, l'ajout d'une couche transparente ajoutera une finition brillante ou mate et protégera votre objet d'impression 3D pour les années à venir. Appliquez une ou deux couches, en attendant 10 minutes ou plus pour qu'il sèche avant de commencer la couche suivante. Certains suggèrent d'attendre plusieurs heures à une semaine avant de déplacer ou de manipuler votre figurine terminée, mais après cette étape, vous avez terminé !

