

Modifier un vêtement avec DAZ et Hexagon

Création et utilisation d'un emporte pièce

1 Versions utilisées pour ce tutoriel.....	1
2 Contenu du fichier ZIP.....	1
3 Liens vers les vêtements utilisés.....	1
4 Transformer une robe en jupe.....	2
4.1 Transfert de Genesis et la robe dans Hexagon.....	3
4.2 Créer un cube.....	3
4.3 Suppression du haut de la robe.....	6
4.4 Exportation dans DAZ.....	7
5 Modifier une jupe exemple 1.....	8
5.1 Charger la jupe dans Daz et la transférer dans Hexagon.....	8
5.2 Créer un cube.....	8
5.3 Suppression du haut de la robe.....	8
6 Modifier une jupe exemple 2.....	9
6.1 Charger la jupe dans Daz et la transférer dans Hexagon.....	9
6.1.1 Résultat à obtenir.....	9
6.1.2 Préparation de l'emporte pièce.....	9
6.1.3 Création de l'emporte pièce.....	11
6.2 Exportation dans DAZ.....	15
7 Supprimer les manches.....	16
7.1 Charger la jupe dans Daz et la transférer dans Hexagon.....	16
7.2 Technique 1.....	16
7.3 Technique 2.....	20
7.3.1 Onglet Primitives 3D.....	20
7.4 Exportation dans DAZ.....	23

1 Versions utilisées pour ce tutoriel

DAZ3D Studio 4.6

Genesis 3 Female

Hexagon 2.5.1.79

2 Contenu du fichier ZIP

Le tutoriel au format Word 2003, LibreOffice version 5.2 et PDF. (les fichiers Word et LibreOffice sont fournis pour que vous puissiez annoter, modifier et compléter ce document

Le but du tutoriel est de vous montrer des techniques pour modifier un vêtement.

3 Liens vers les vêtements utilisés

G3F Princess Line Dress

https://www.wilmapsdigitalcreations.co.uk/view_product.php?id=436

G3F Skirt & Jumper

https://www.wilmapsdigitalcreations.co.uk/view_product.php?id=406

DRESS-SHIRT FOR G3F couper les manches

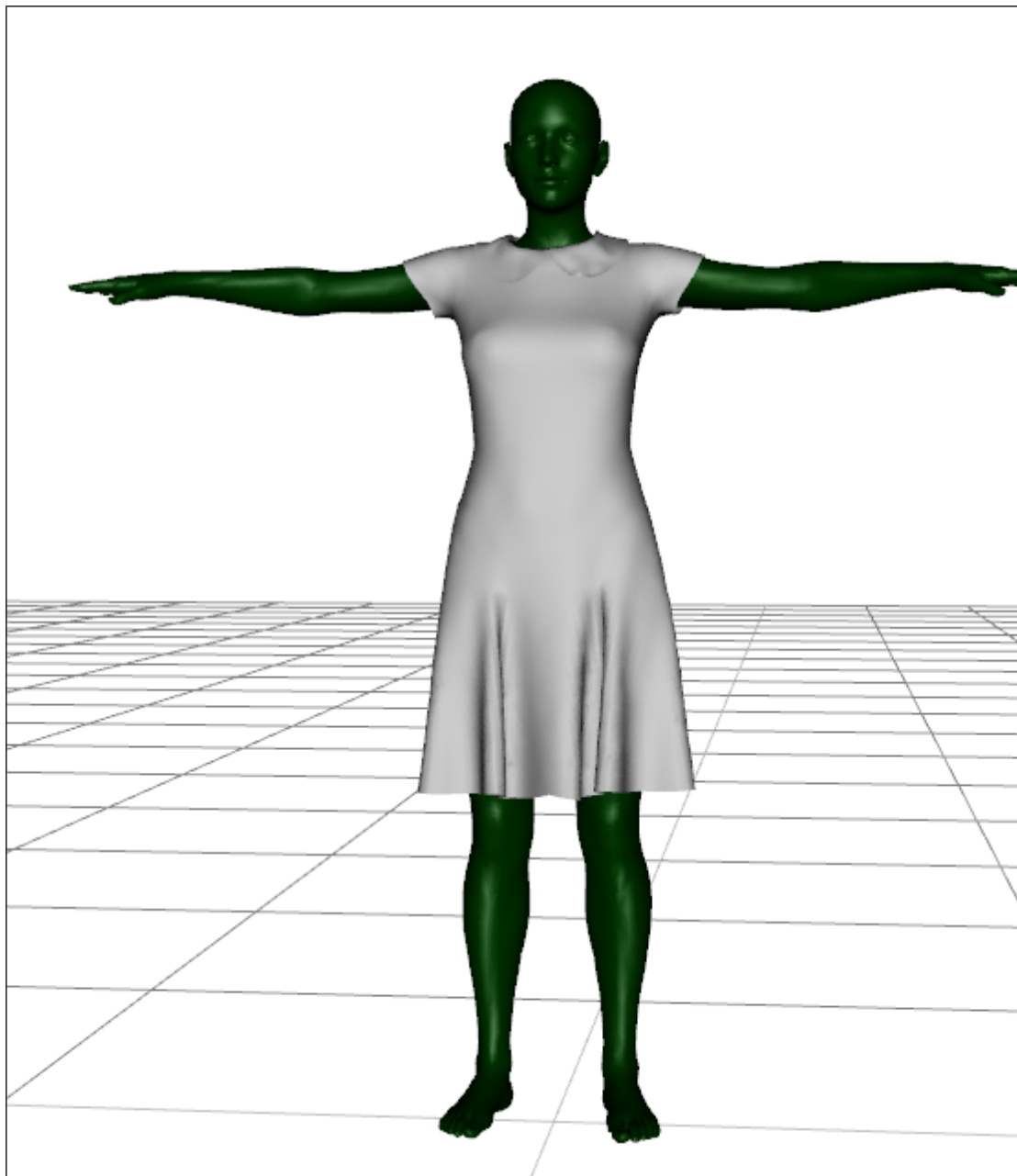
<https://www.renderosity.com/mod/freestuff/dress-shirt-for-g3f/76677>

4 Transformer une robe en jupe

Utilisation de **G3F Princess Line Dress**

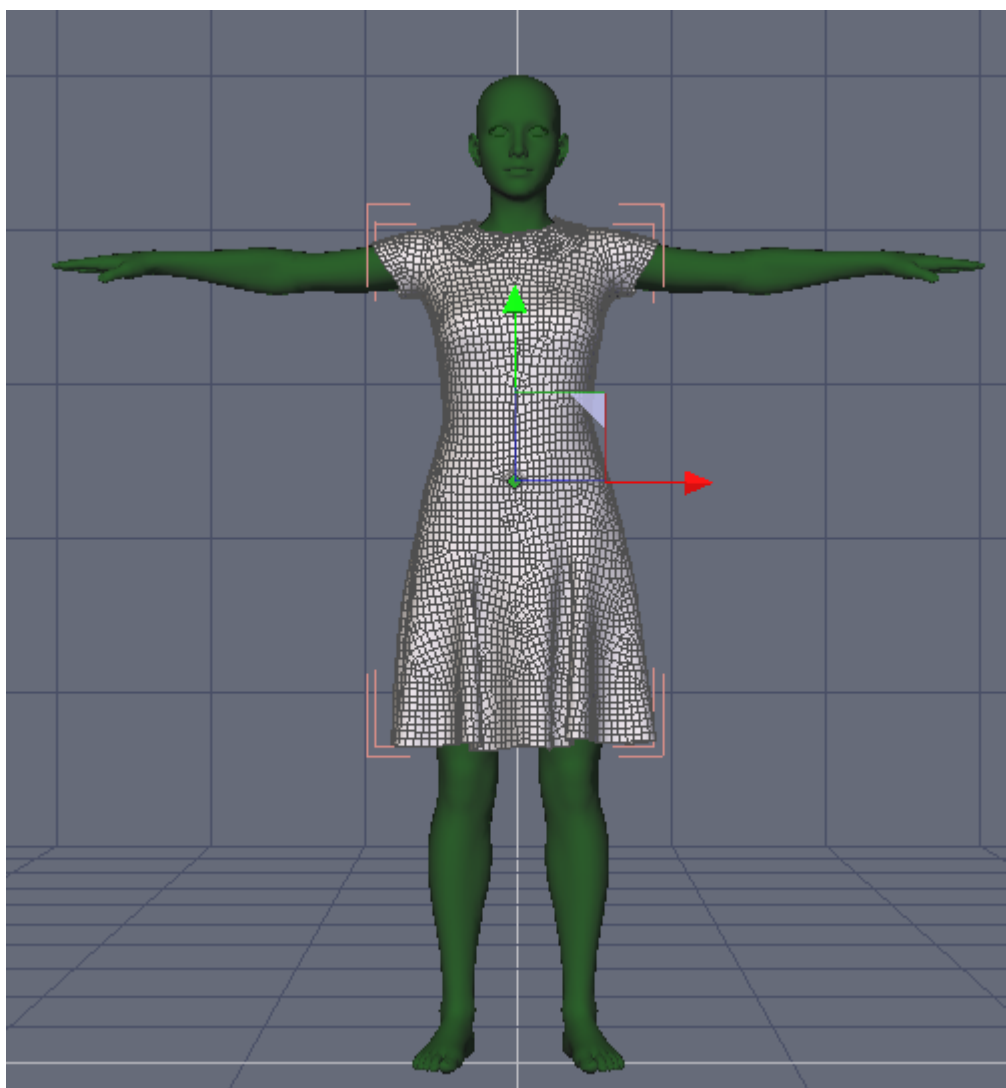
https://www.wilmapsdigitalcreations.co.uk/view_product.php?id=436

Dans DAZ charger **Genesis 3 Female** (texturé comme précisé précédemment) et la robe **G3F Princess Line Dress**



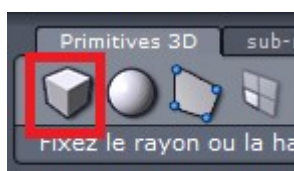
4.1 Transfert de Genesis et la robe dans Hexagon

Menu : File Send to Hexagon...



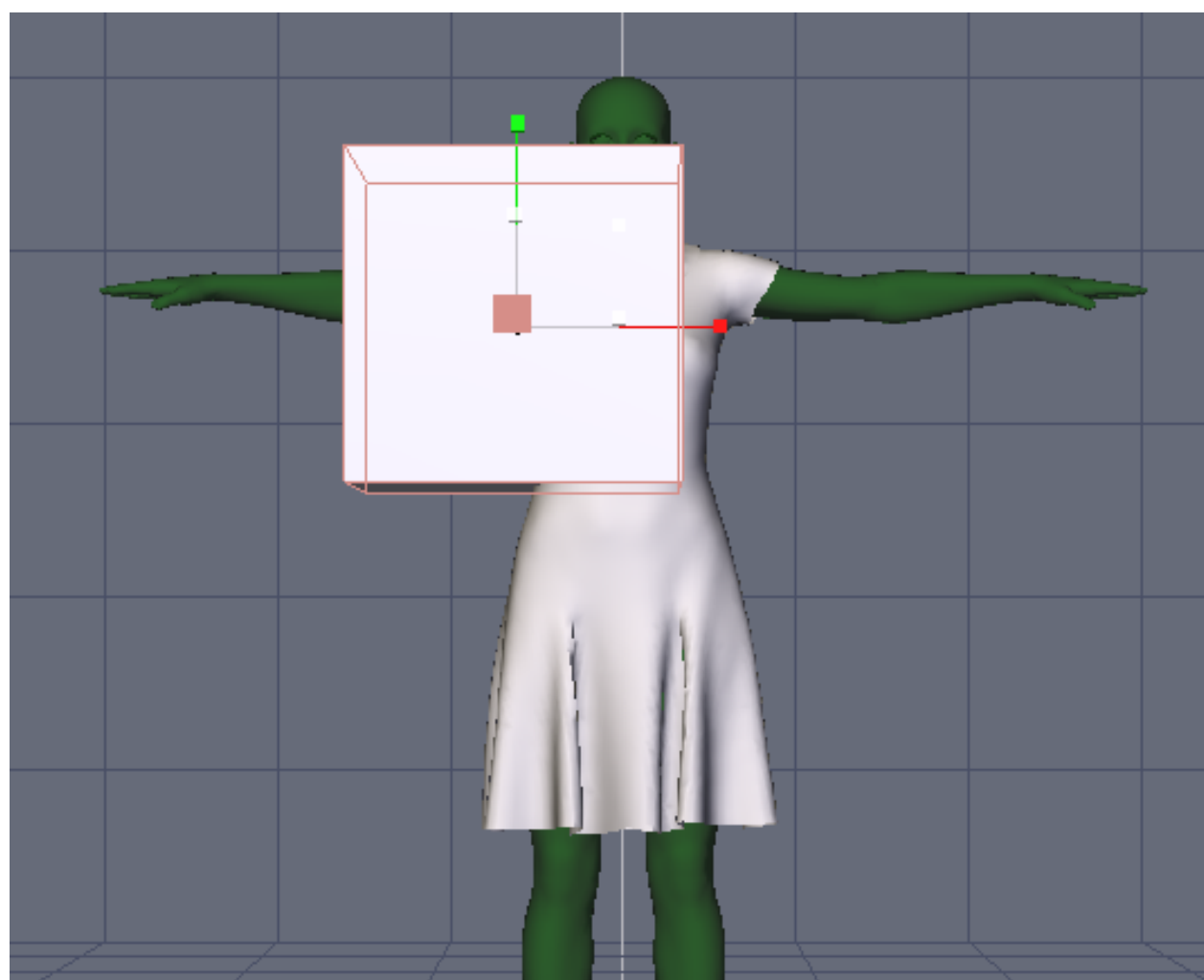
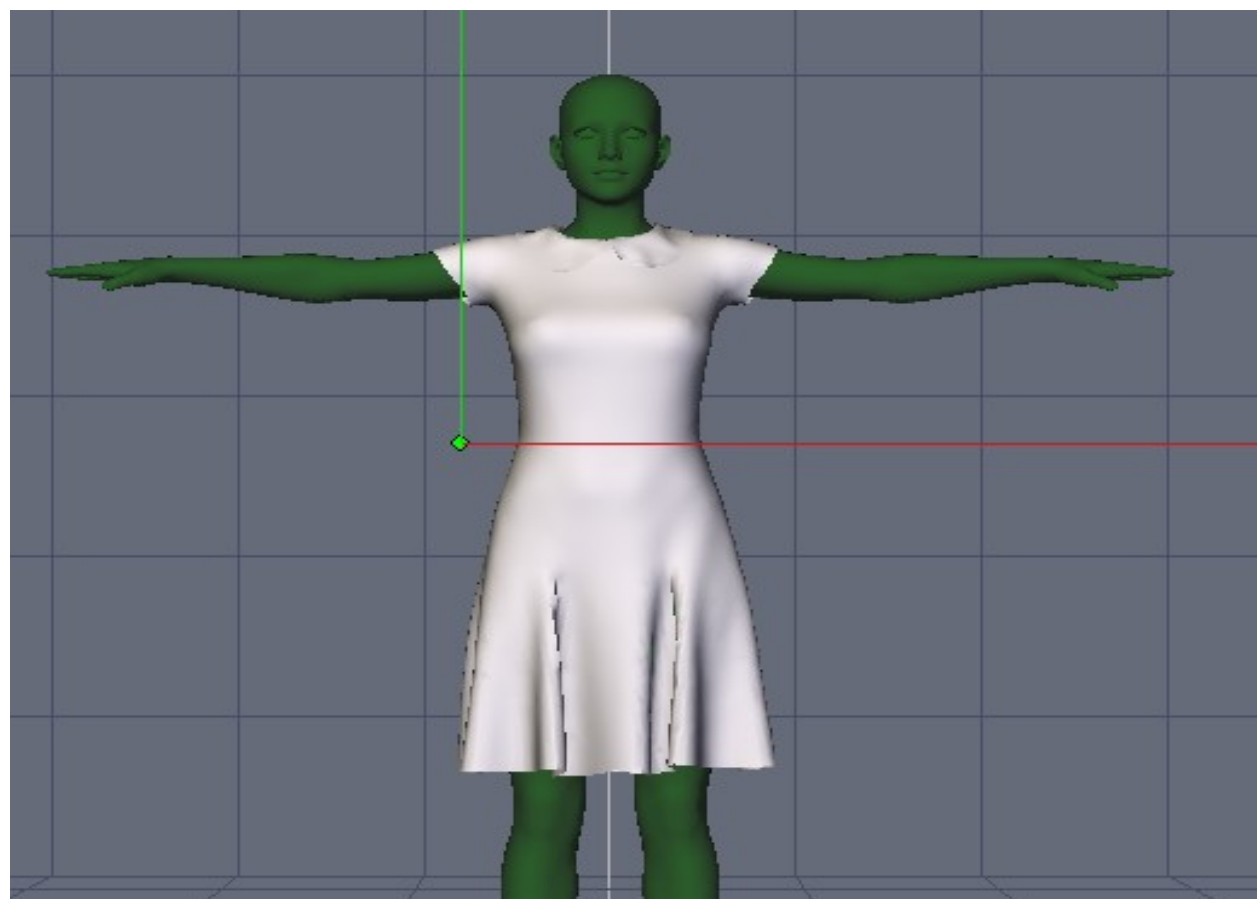
4.2 Créer un cube

Onglet Primitives 3D

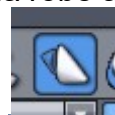


outil **cube**
taille

en positionnant le point de départ au niveau de la

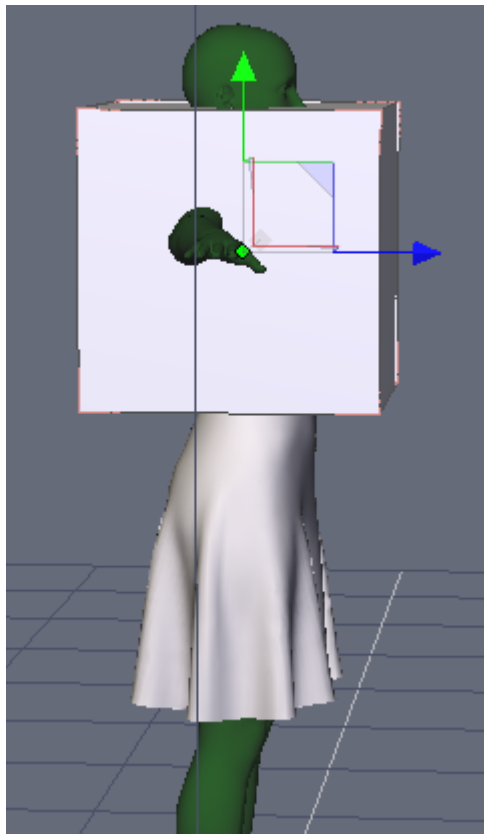


Positionner le cube créé de façon à recouvrir la partie de la robe à supprimer en



déplaçant le **cube** ou en l'élargissant si besoin avec l'outil .

Vérifier avec la vue de profil (**Vue de droite** et **Vue de gauche**) que tout le haut du vêtement est recouvert



Pour la suite de la transformation de la robe, l'outil Opération Booléenne est utilisé pour en savoir plus, cf <http://dchacornac.free.fr/la3d/hexagon/hxn14.htm>

4.3 Suppression du haut de la robe

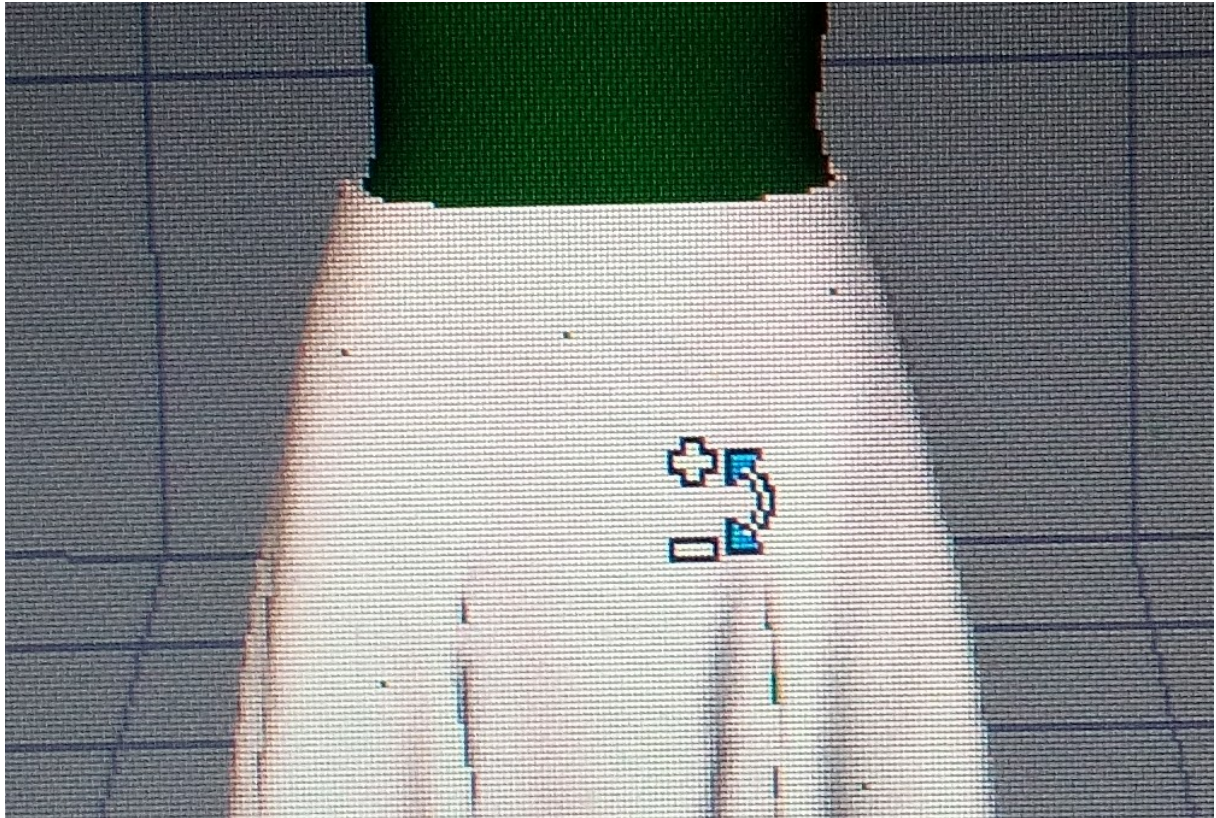
Sélectionner le cube

Cliquer sur l'outil **Opération Booléenne**

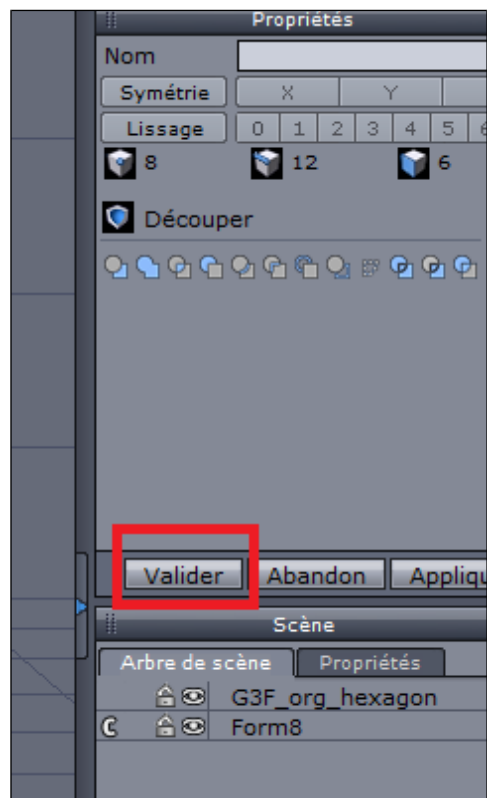
(onglet : **Surfaces** / outil : **Opération Booléenne**)

Cliquer sur la robe

Le cube et le haut du vêtement sont supprimés, le curseur change de forme



Cliquer sur le bouton **Valider**



La robe prend un nouveau nom

4.4 Exportation dans DAZ

Sélectionner la jupe

Menu fichier / dzbridge-tool.

La jupe est transférée dans **DAZ** sous forme d'un objet

La transformer en figure avec l'outil du menu : **Edit/Figure Transfert Utility...**

cf le tutoriel "**créer une jupe pour DAZ avec Hexagon**"

<https://www.sharecg.com/v/88430/browse/3/PDF-Tutorial/creer-une-jupe-pour-DAZ-avec-Hexagon>

Rendu final dans DAZ



5 Modifier une jupe exemple 1

Utilisation de la jupe de **G3F Skirt & Jumper**

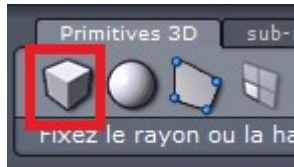
https://www.wilmapsdigitalcreations.co.uk/view_product.php?id=406

5.1 Charger la jupe dans Daz et la transférer dans Hexagon

<http://dchacornac.free.fr/la3d/hexagon/hxn14.htm>

Créer un cube

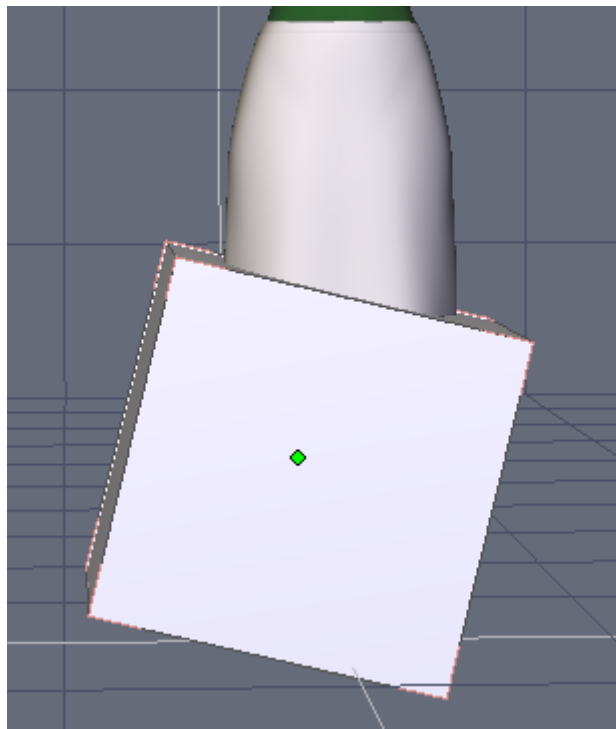
Onglet Primitives 3D



outil **cube** en positionnant le point de départ au niveau du bas de la jupe

Déplacer le cube pour qu'il englobe tout le bas de la jupe, et le faire pivoter

outil **Manipulateur de rotation (R)**



5.2 Suppression du haut de la robe

Sélectionner le cube

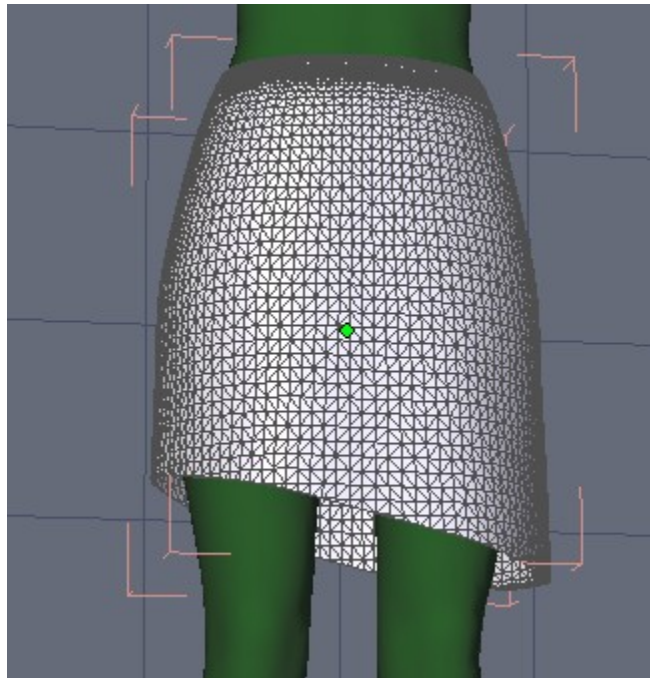
Cliquer sur l'outil **Opération Booléenne** (onglet : **Surfaces** / outil : **Opération Booléenne**)

Cliquer sur la jupe

Le cube et le bas de la jupe sont supprimés

Pour des informations sur l'utilisation de l'outil **Opération Booléenne** cf

<http://dchacornac.free.fr/la3d/hexagon/hxn14.htm>



Faire le transfert dans DAZ (**Menu fichier / dzbridge-tool.**)

La jupe est transférée dans **DAZ** sous forme d'un objet

La transformer en figure avec l'outil du menu : **Edit/Figure Transfer Utility...**

6 Modifier une jupe exemple 2

Utilisation de la jupe de **G3F Skirt & Jumper**

https://www.wilmapsdigitalcreations.co.uk/view_product.php?id=406

6.1 Charger la jupe dans Daz et la transférer dans Hexagon

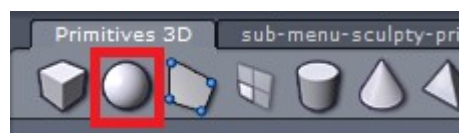
6.1.1 Résultat à obtenir

Une jupe légèrement fendue sur les côtés et arrondie sur le devant et le dos.

6.1.2 Préparation de l'emporte pièce

6.1.2.1 Créer une sphère

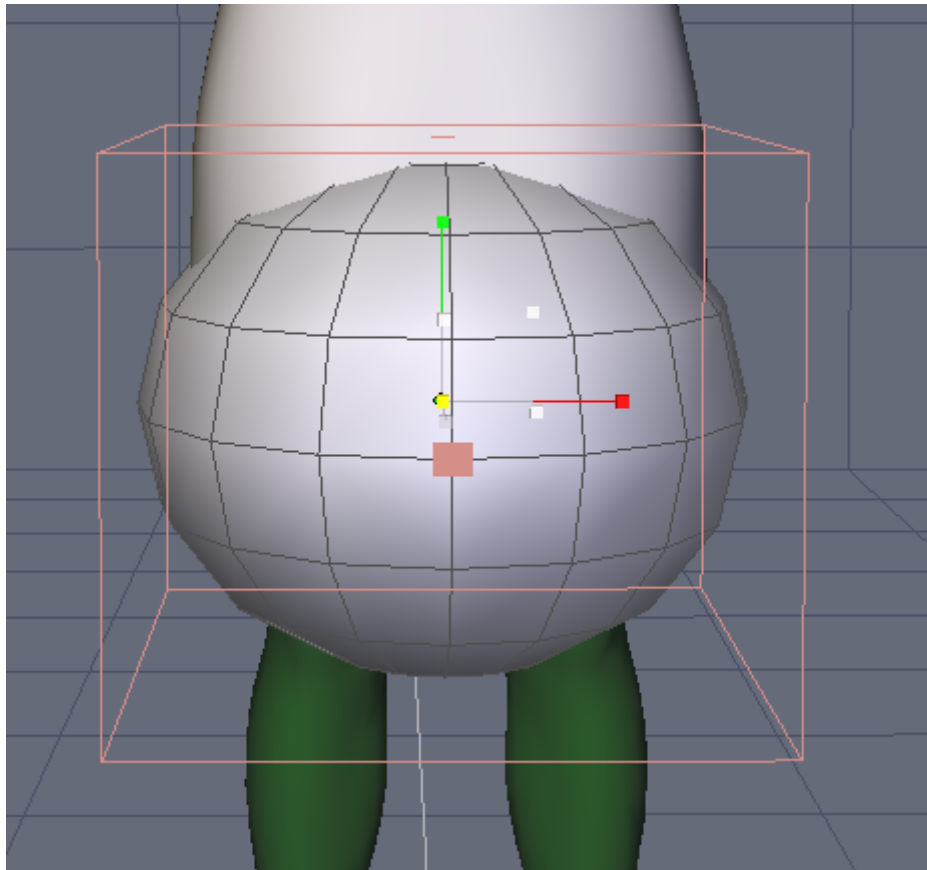
Onglet Primitives 3D



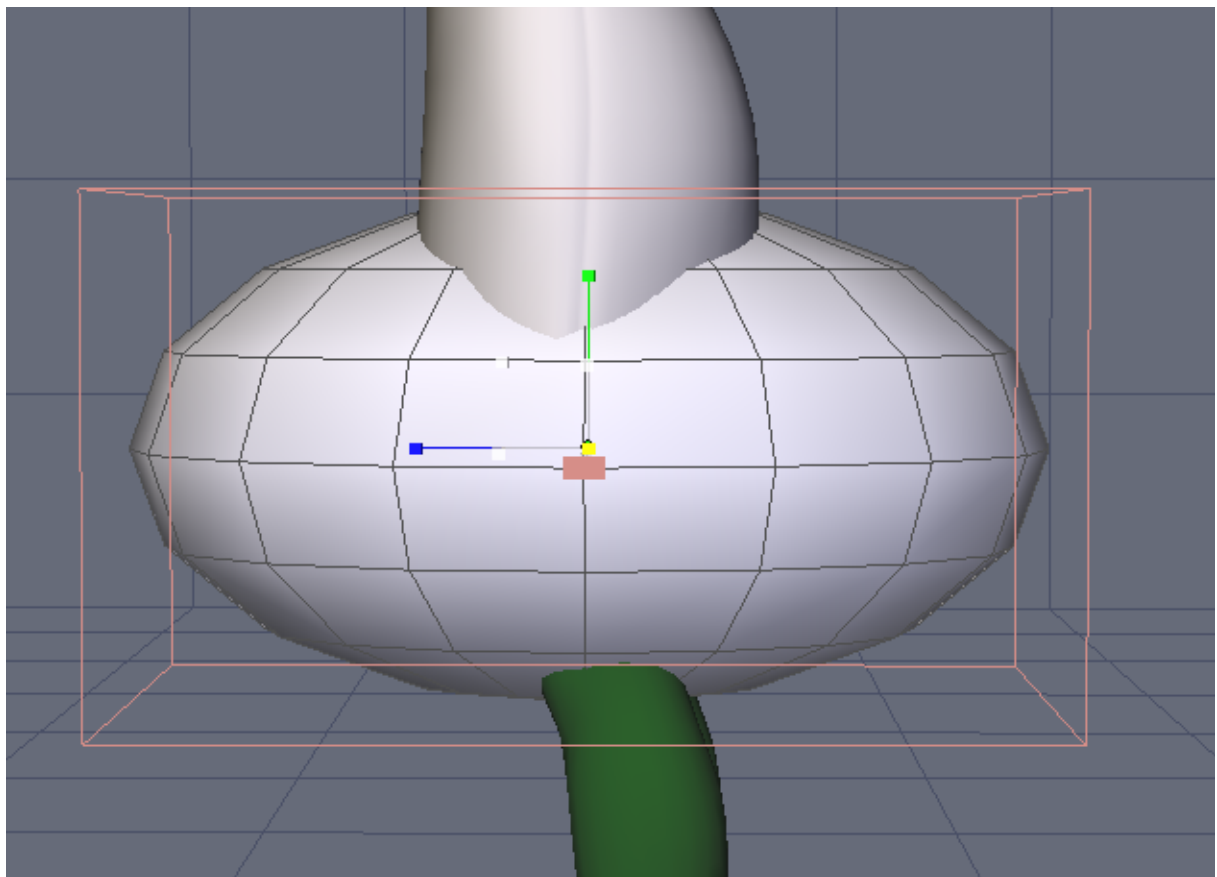
outil **sphère**

la positionner et la déformer pour obtenir approximativement cet objet

Vue de face



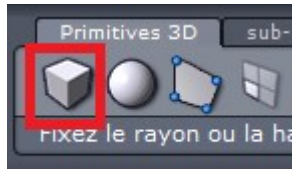
Vue de profil



masquer la sphère

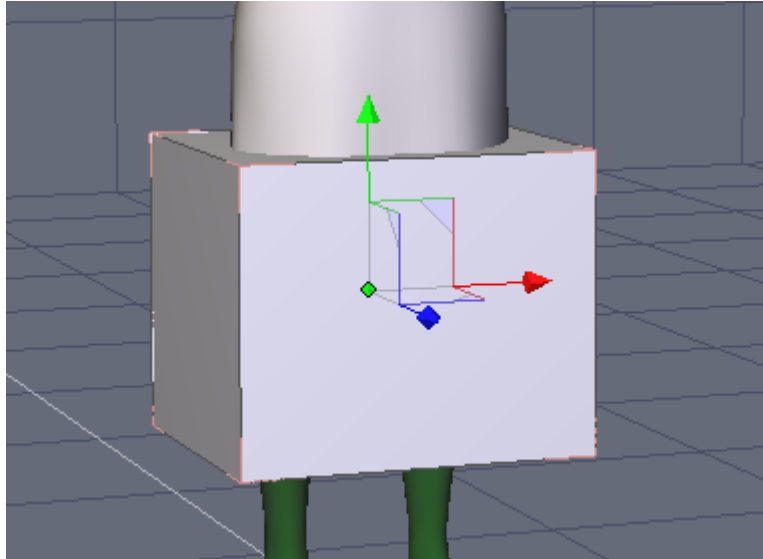
6.1.2.2 Créer un cube

Onglet Primitives 3D



outil **cube**

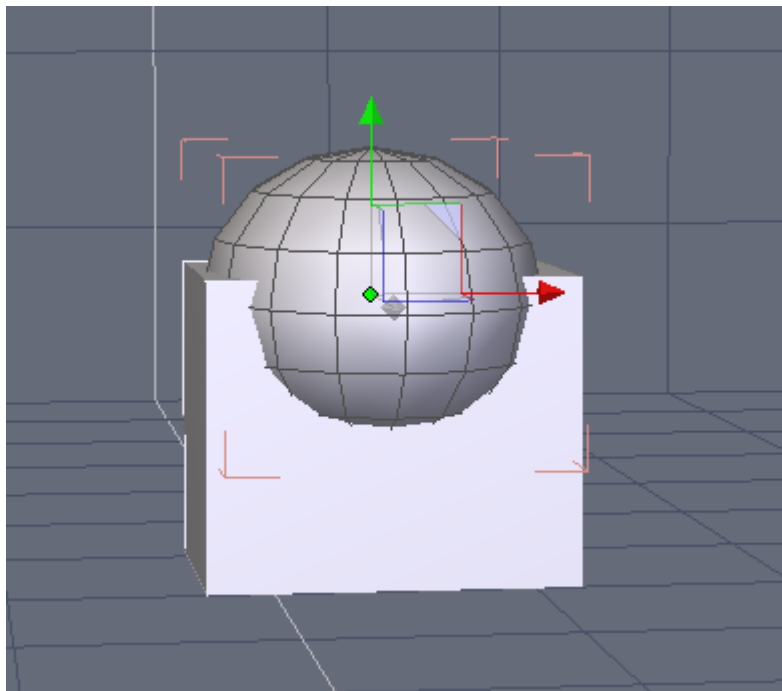
positionner et le déformer pour obtenir approximativement cet objet



6.1.3 Création de l'emporte pièce

Masquer le mannequin et la jupe

Sélectionner la sphère

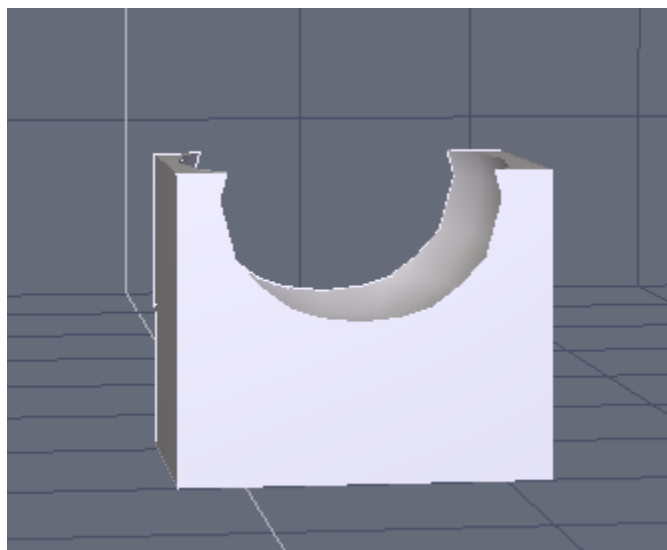


Cliquer sur l'outil **Opération Booléenne** (onglet : **Surfaces** / outil : **Opération Booléenne**)

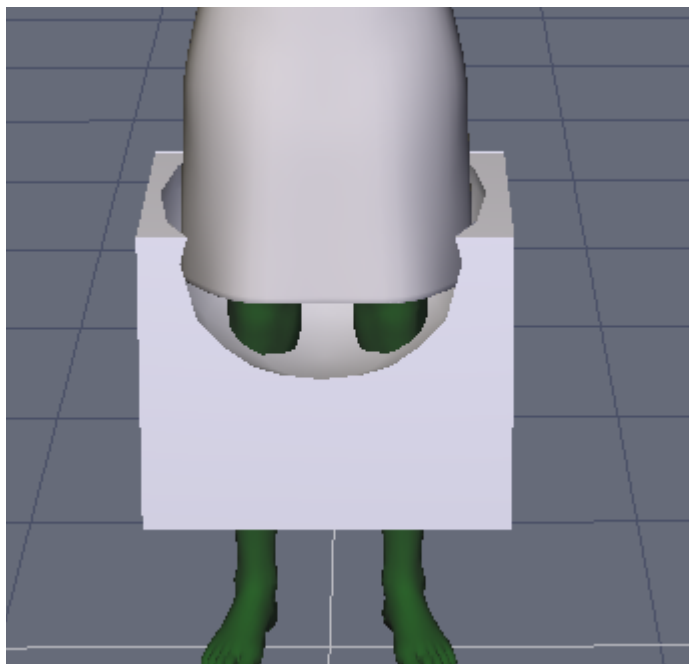
Cliquer sur le cube

Cliquer sur le bouton **Valider**

Pour des informations sur l'utilisation de l'outil Opération Booléenne cf <http://dchacornac.free.fr/la3d/hexagon/hxn14.htm>



Démasquer le mannequin et la jupe



Placer l'**emporte pièce** à la hauteur désirée

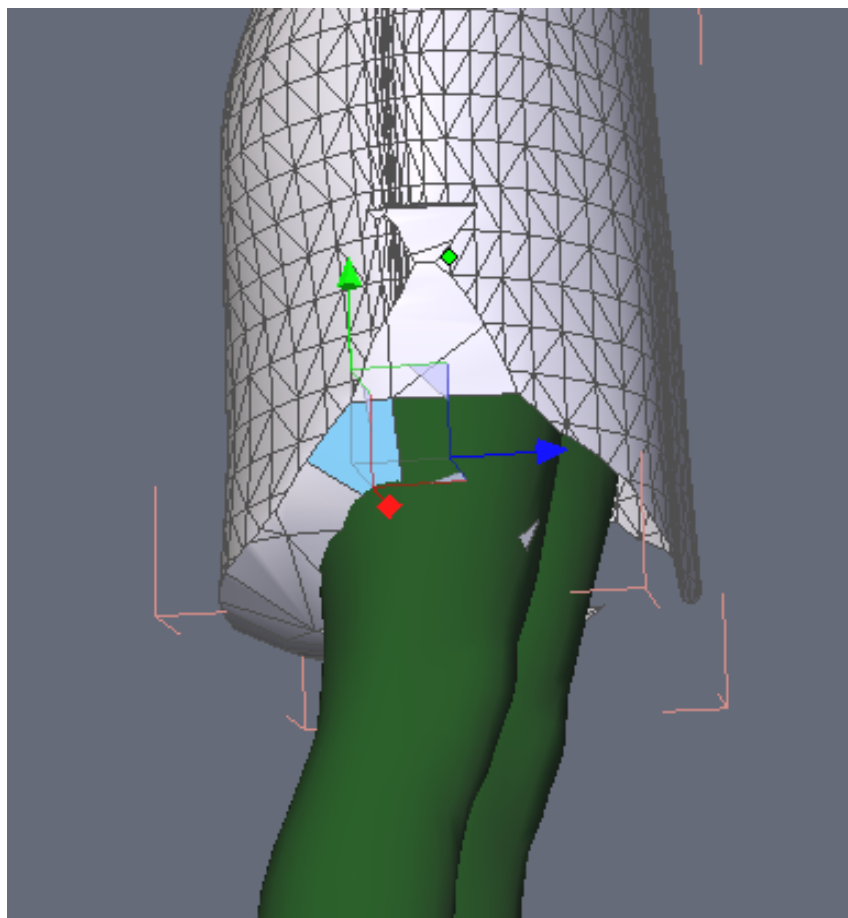
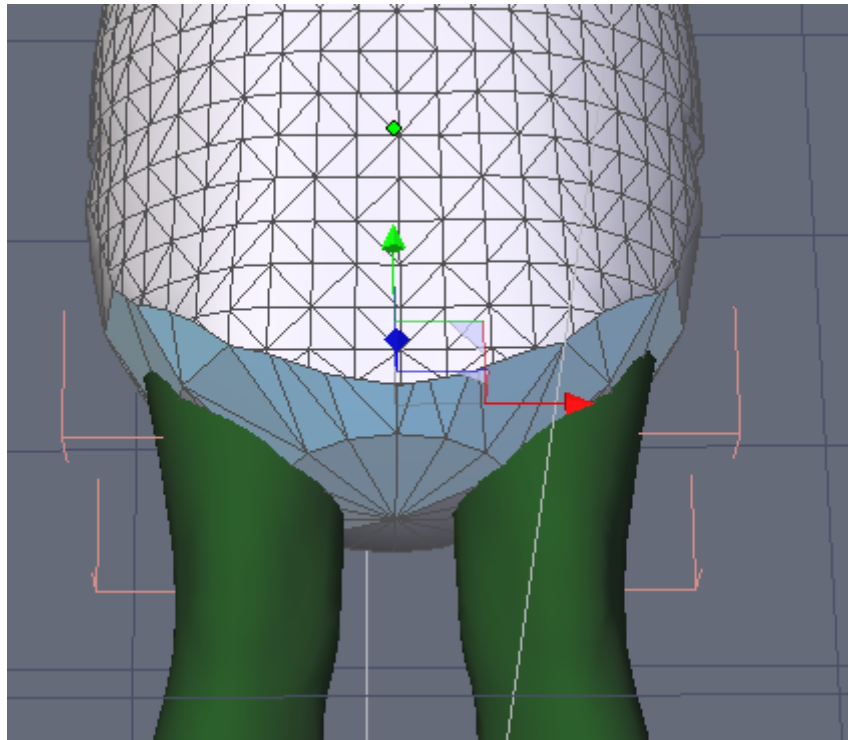
utiliser l'emporte pièce

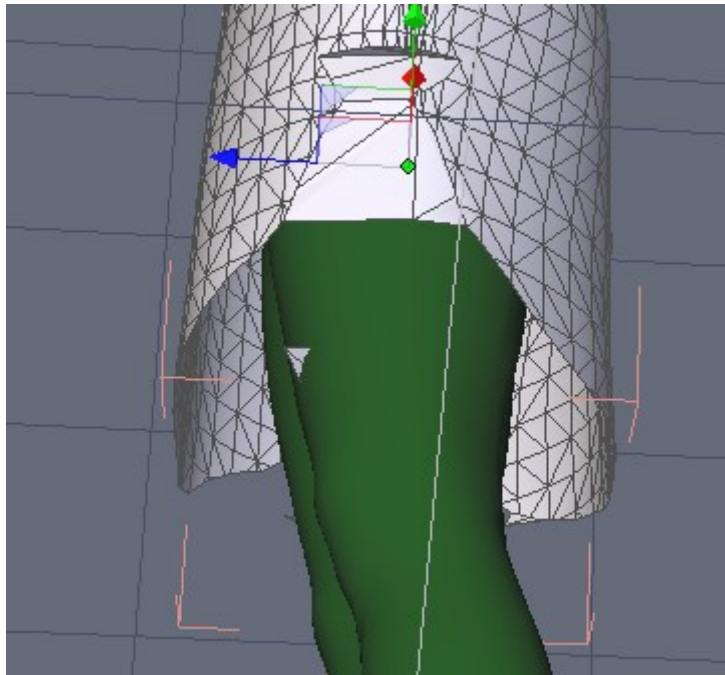


Rendu final dans DAZ en conservant la jupe telle quelle (jupe sarouel)

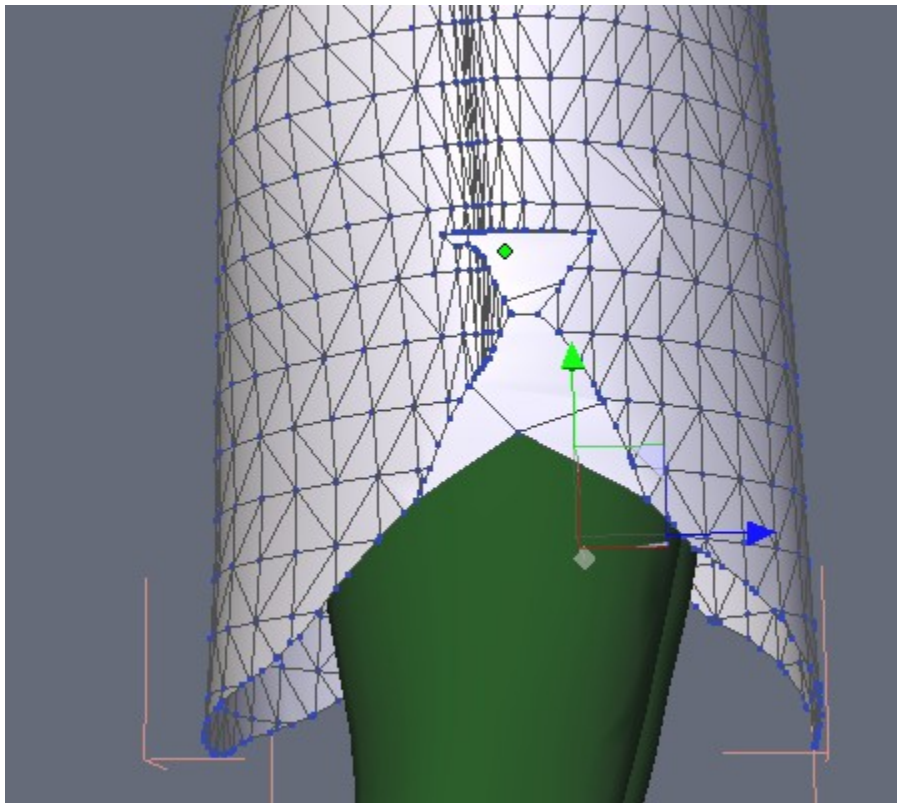


Supprimer les faces superflues





Affiner le bas de la jupe en déplaçant les points pour obtenir un résultat qui vous plaise



6.2 Exportation dans DAZ

Sélectionner la jupe

Menu fichier / dzbridge-tool.

La jupe est transférée dans DAZ sous forme d'un objet

La transformer en figure avec l'outil du menu : **Edit/Figure Transfer Utility...**

cf le tutoriel "**créer une jupe pour DAZ avec Hexagon**"



Le résultat est approximatif mais le but du tutoriel est de vous montrer une méthode et ses imperfections.

Pour modifier la texture qui peut apparaître unie alors qu'une image est sélectionnée il faut avec Hexagon utiliser l'outil Projection de l'onglet UV & Peinture cf <http://dchacornac.free.fr/la3d/hexagon/hxn12.htm> et <http://dchacornac.free.fr/la3d/hexagon/hxn13.htm>

7 Supprimer les manches

Utilisation de **DRESS-SHIRT FOR G3F**

<https://www.renderosity.com/mod/freestuff/dress-shirt-for-g3f/76677>

7.1 Charger la jupe dans Daz et la transférer dans Hexagon

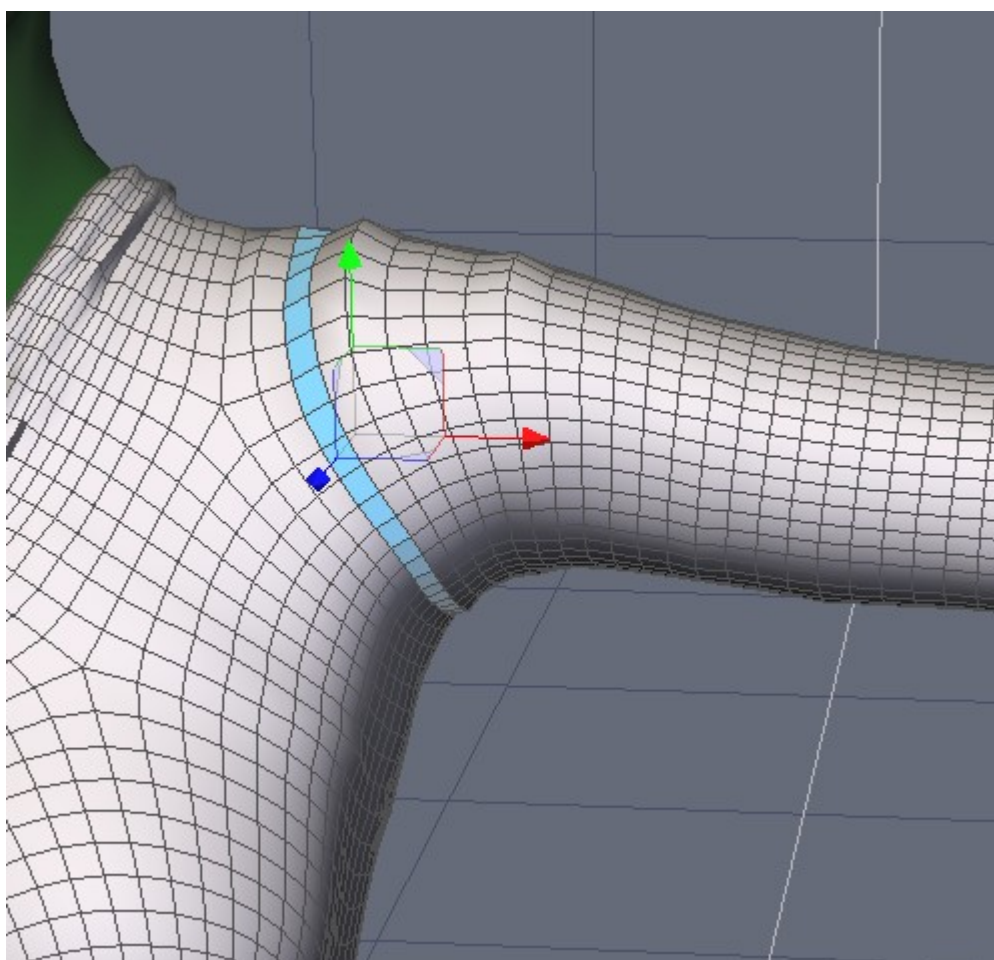
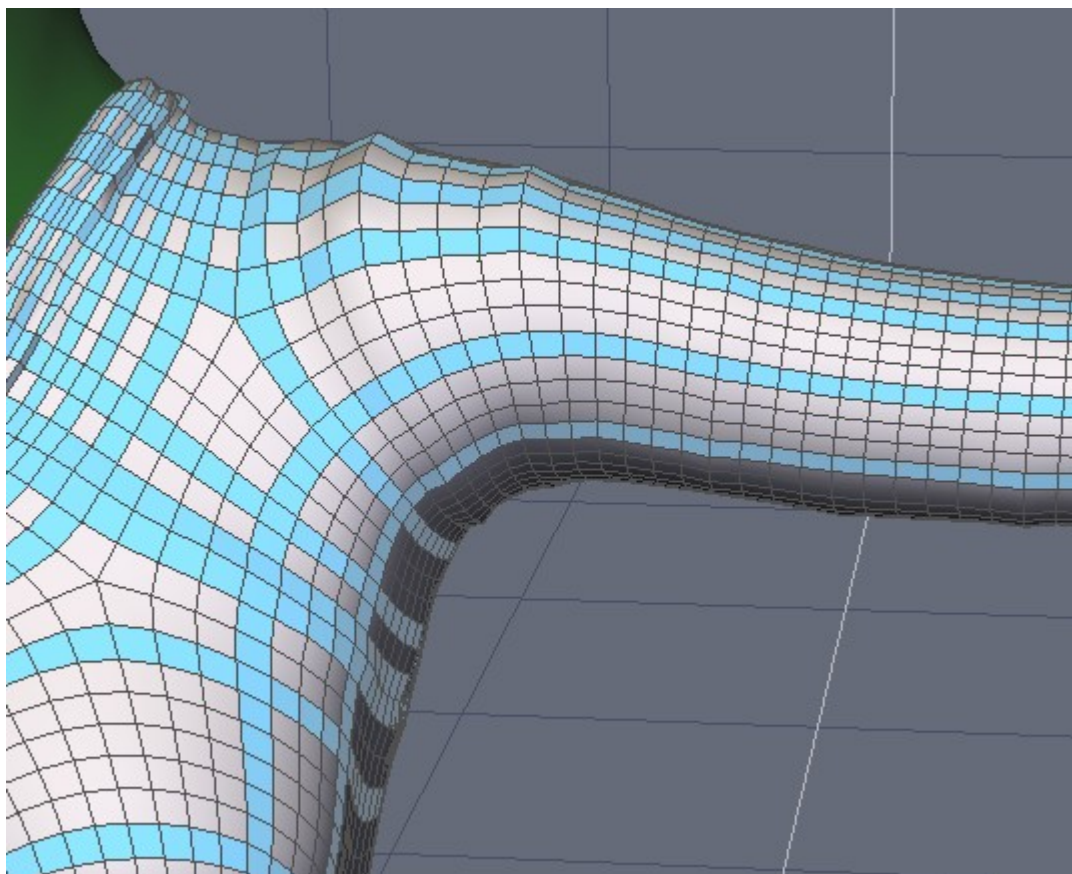
supprimer la texture avant le transfert

7.2 Technique 1

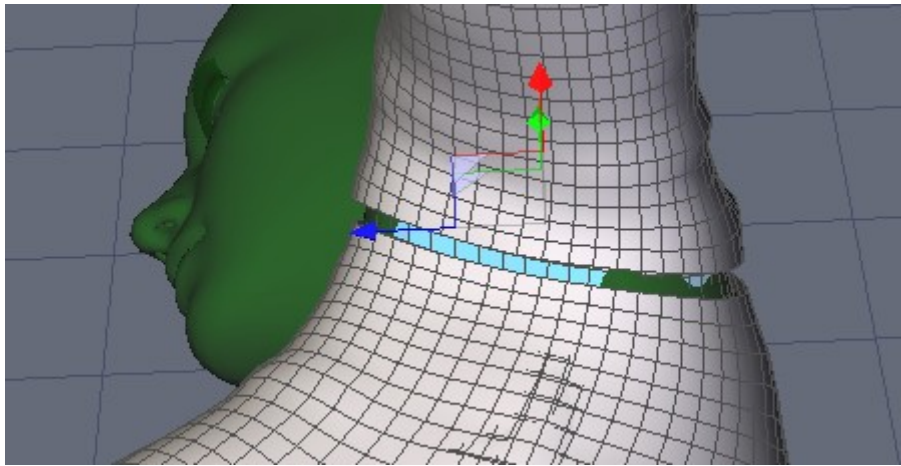
Sélectionner une face à la limite de la manche

appuyer sur la touche **L** pour sélectionner le tour de la manche

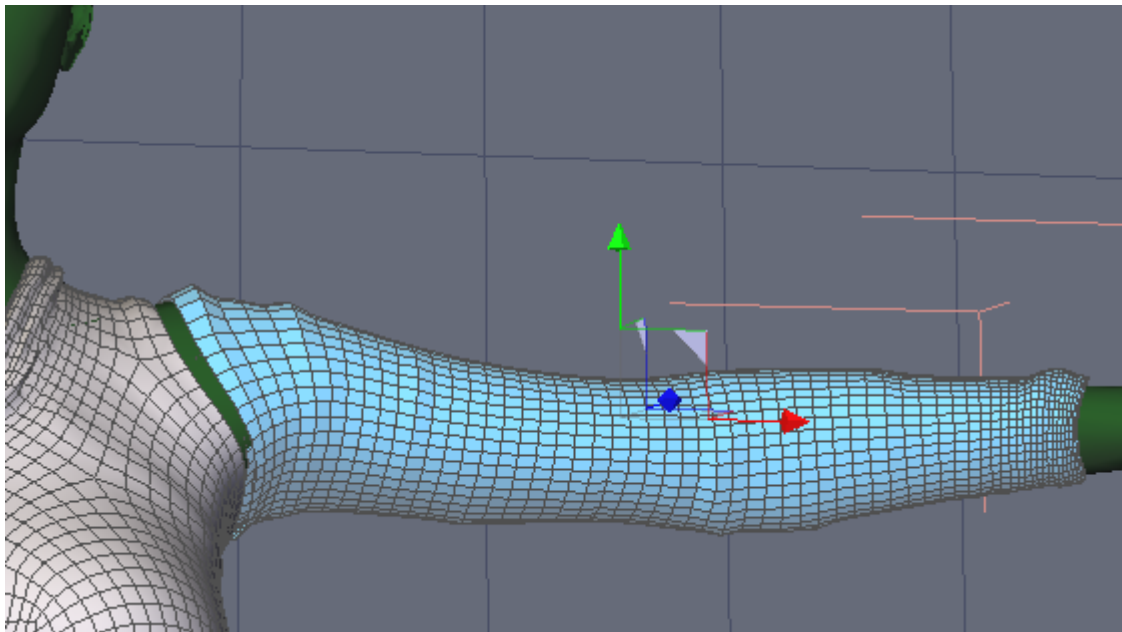
Si les faces sélectionnées ont cette disposition appuyer de nouveau sur la touche **L**



Appuyer sur la touche **suppr** pour supprimer la sélection
 Il reste quelques faces non supprimées sous le bras, les supprimer

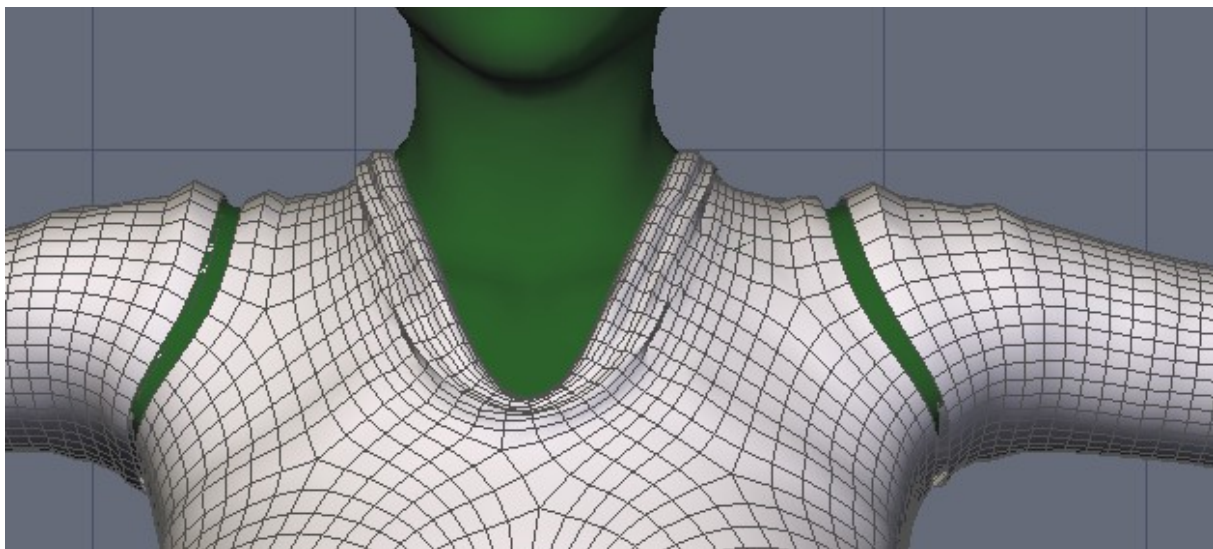


sélectionner quelques faces de la manche à supprimer et appuyer sur la combinaison de touches "**CTRL**" et "+" pour sélectionner toute la manche

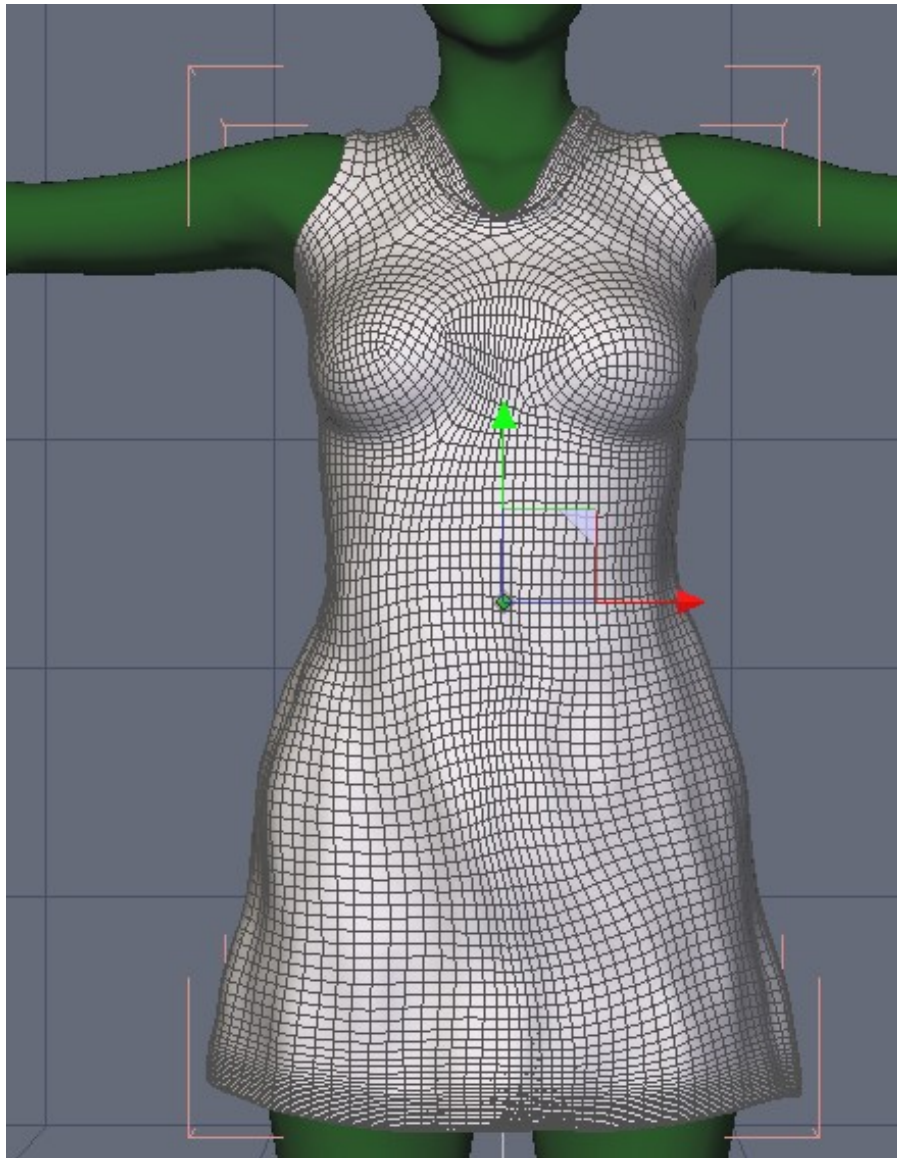


Appuyer sur la touche **suppr** pour supprimer la sélection

Répéter l'opération pour l'autre manche en respectant la symétrie



Résultat avant transfert



Transférer dans **DAZ**

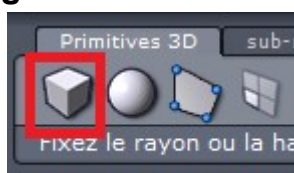
Résultat après transfert en appliquant la texture d'origine



7.3 Technique 2

Créer un cube

7.3.1 Onglet Primitives 3D

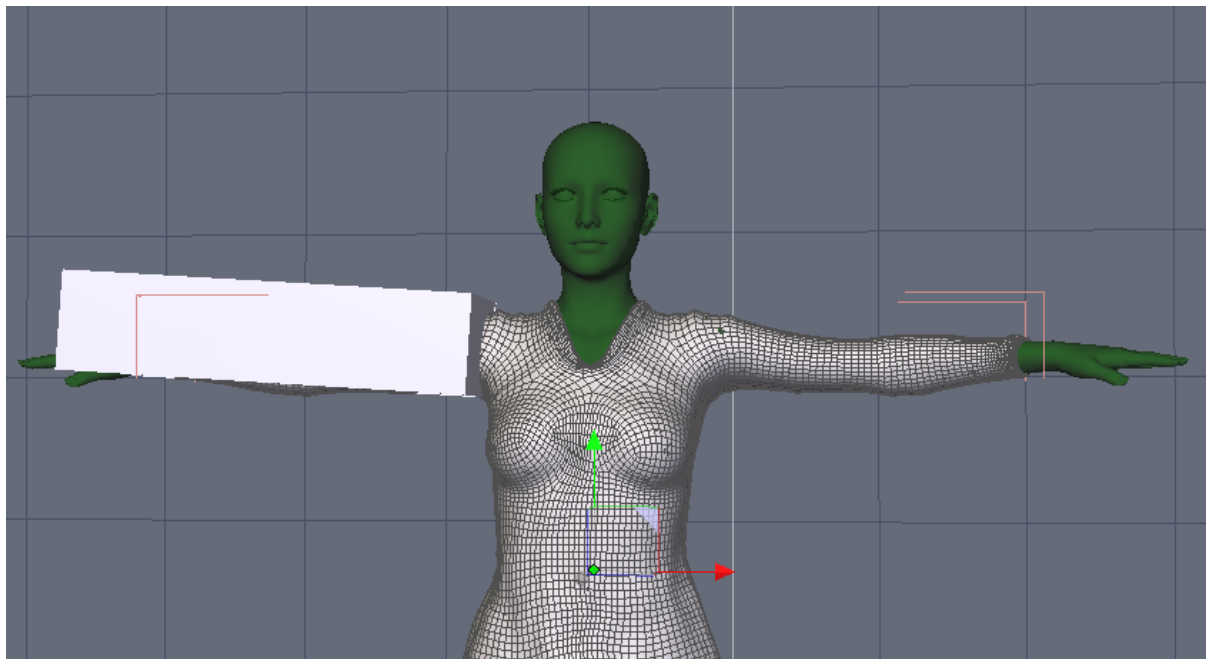


outil **cube**

d'une manche

L'étirer et le mettre en position pour recouvrir la partie de tissus à supprimer

en positionnant le point de départ au niveau du bas



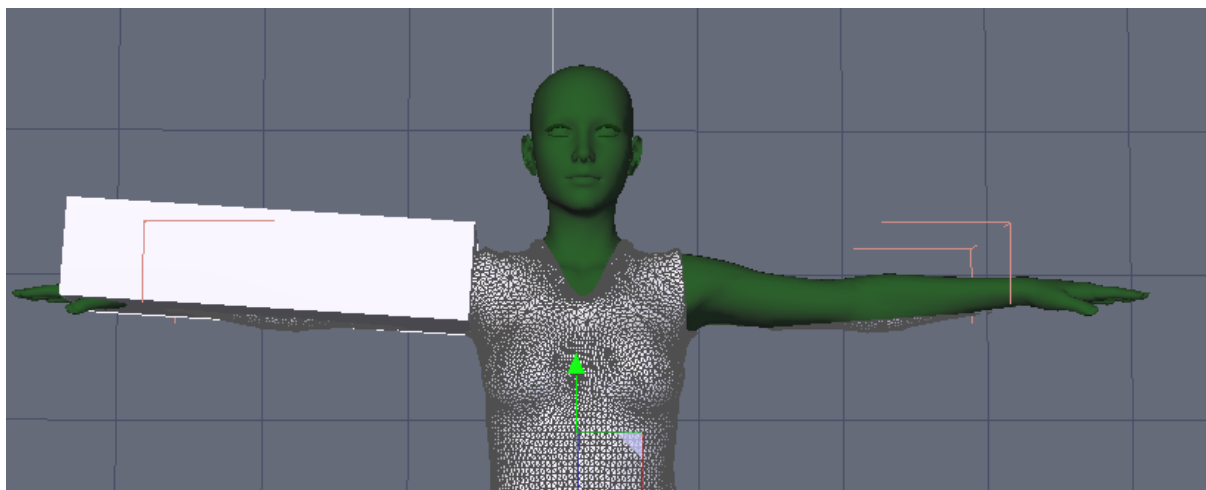
Copier le cube déformé et placez le de façon symétrique sur l'autre manche



Sélectionner le cube

Cliquer sur l'outil **Opération Booléenne** (onglet : **Surfaces** / outil : **Opération Booléenne**)

Cliquer sur la robe



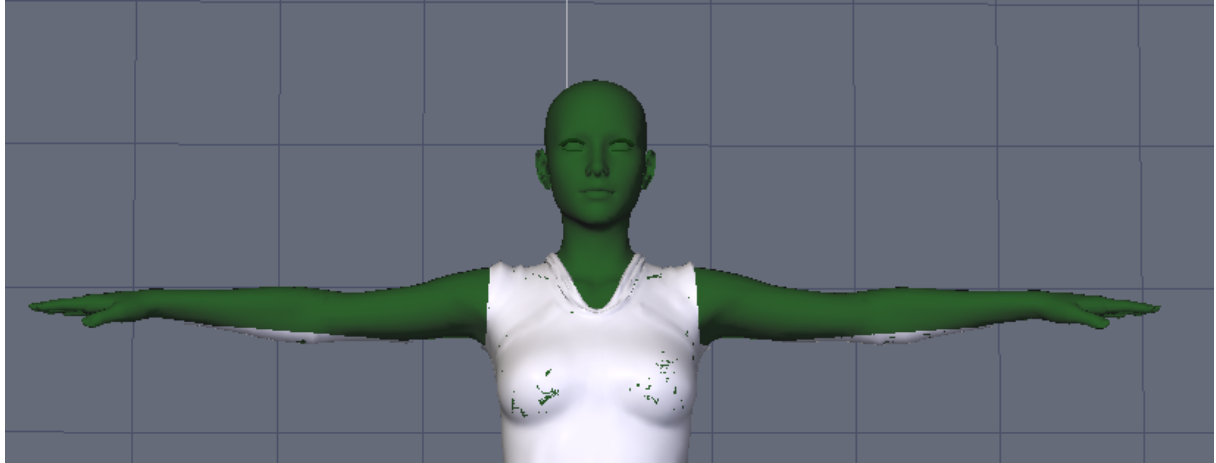
Faire la même opération pour l'autre manche

Sélectionner le cube

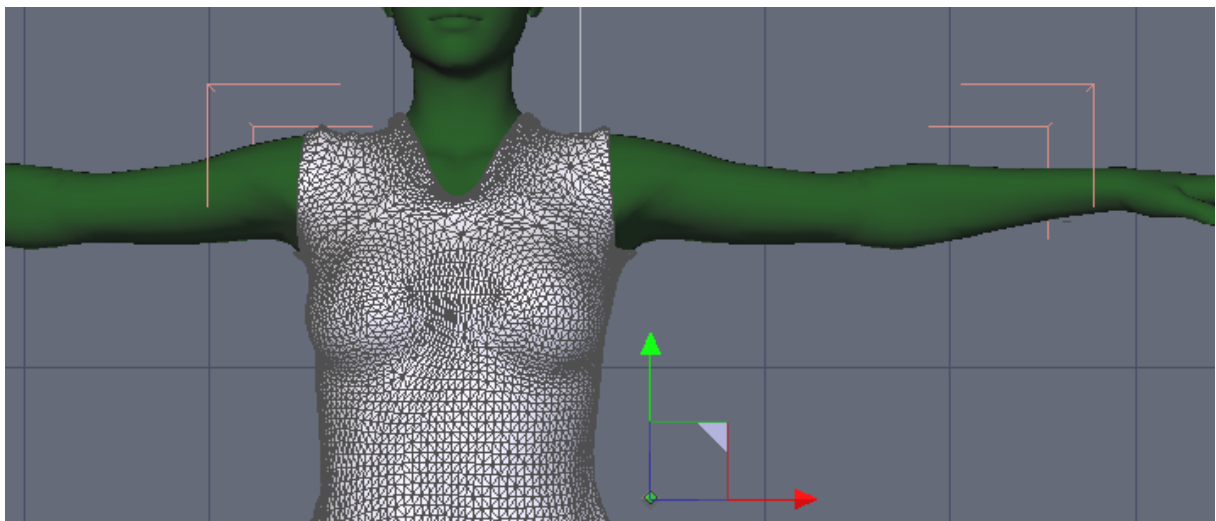
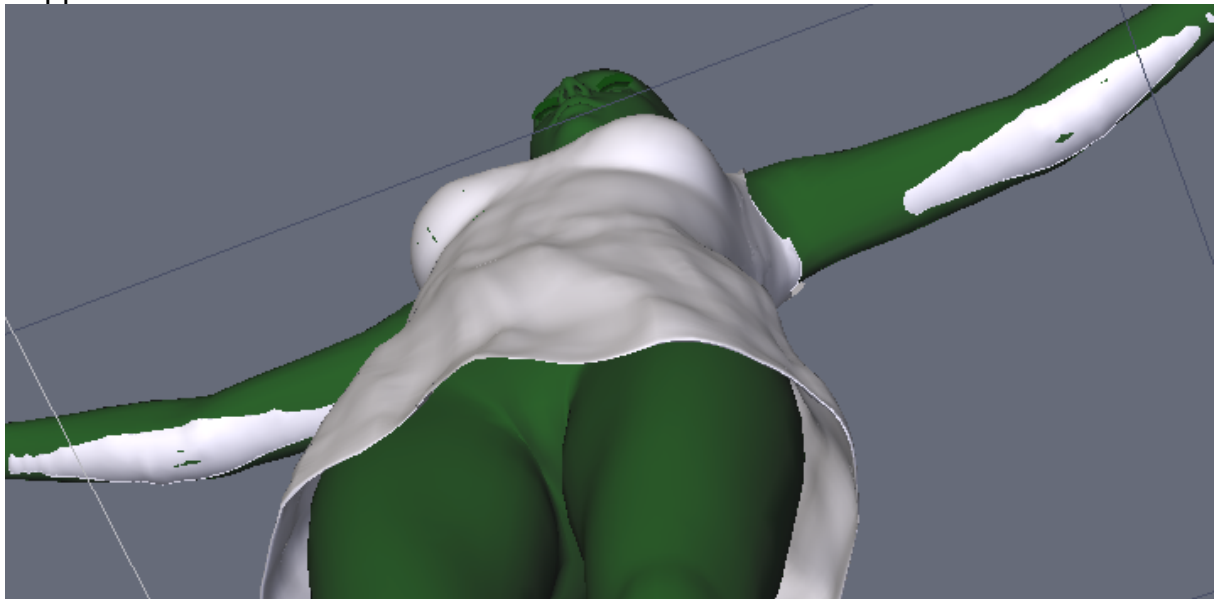
Pour des informations sur l'utilisation de l'outil **Opération Booléenne** cf <http://dchacornac.free.fr/la3d/hexagon/hxn14.htm>

Cliquer sur l'outil **Opération Booléenne** (onglet : **Surfaces** / outil : **Opération Booléenne**)

Cliquer sur la robe



Supprimer les éventuels restes des manches



Un travail de finition est à faire au niveau des emmanchures car elles sont moins "réalistes" qu'avec la méthode précédente ([7.2 Technique 1](#)).
Enregistrer le fichier **Hexagon** avant le transfert.

7.4 Exportation dans DAZ

Sélectionner la jupe

Menu fichier / dzbridge-tool.

La jupe est transférée dans DAZ sous forme d'un objet

La transformer en figure avec l'outil du menu : **Edit/Figure Transfer Utility...**

cf le tutoriel "**créer une jupe pour DAZ avec Hexagon**"

