

Créer une fermeture à glissière sur un vêtement existant avec DAZ et Hexagon

1	Versions utilisées pour ce tutoriel.....	1
2	Contenu du fichier ZIP.....	1
3	Transférer Genesis dans Hexagon.....	1
4	Suppression des faces.....	4
5	Création des domaines de matières pour les textures.....	12
6	Création du projecteur.....	13
	Sélectionner le domaine de matière fermeture_gauche.....	13
	Sélectionner le domaine de matière fermeture_gauche.....	13
	Sélectionner le domaine de matière jupe.....	13
7	Exportation dans DAZ.....	14
8	Création des morphs pour DAZ Studio.....	15

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 fichier Hexagon de la jupe servant d'exemple : jupefe01.hxn

Les fichiers de textures de la fermeture à glissière fermeture_glissiere_gauche.jpg et fermeture_glissiere_droite.jpg

Une texture pour la jupe bazoches.jpg

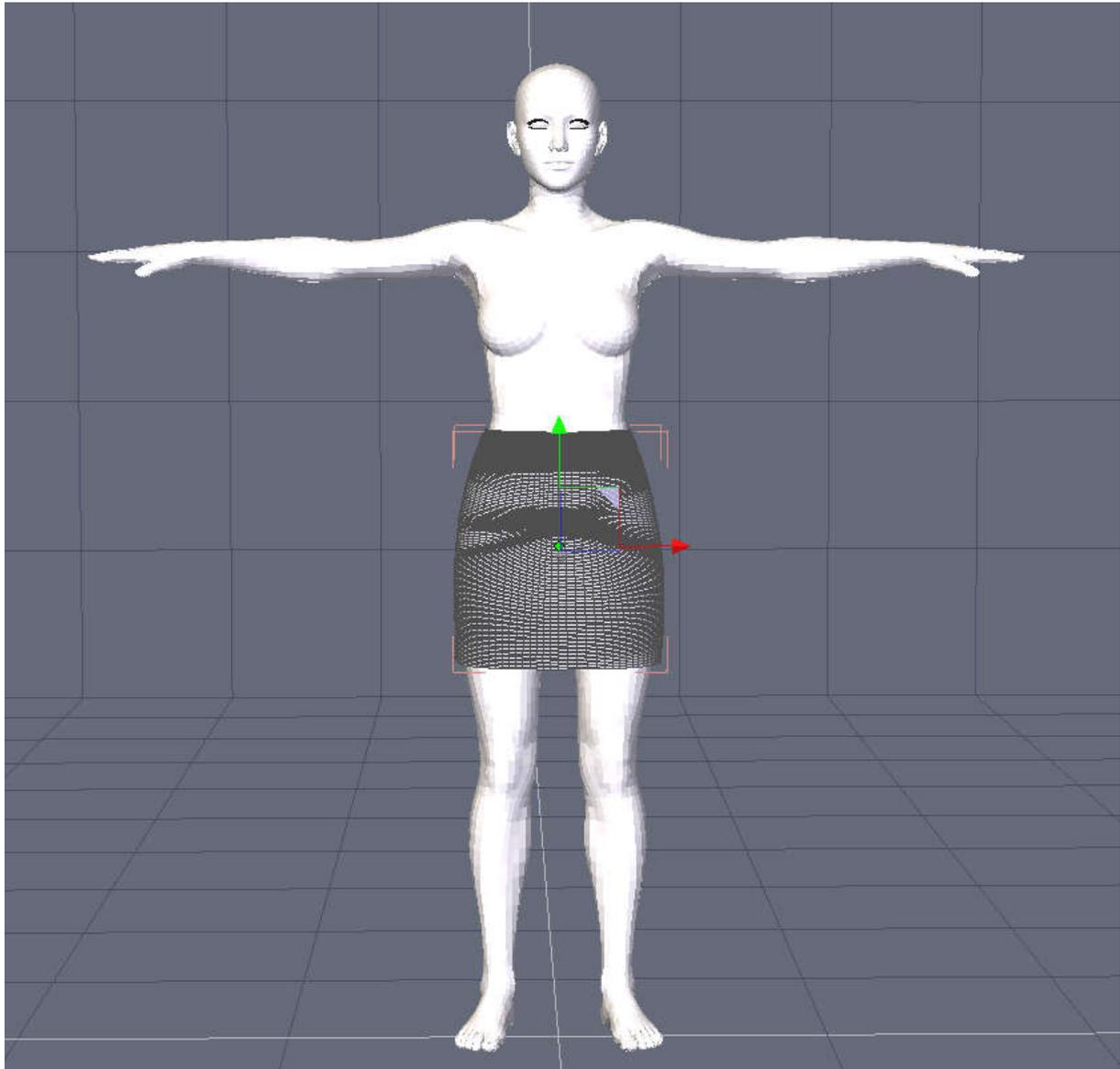
Le but du tutoriel est de vous montrer l'utilisation des outils de manipulation d'arêtes et de pouvoir ensuite faire les morphs d'ouverture de la fermeture.

3 Transférer Genesis dans Hexagon

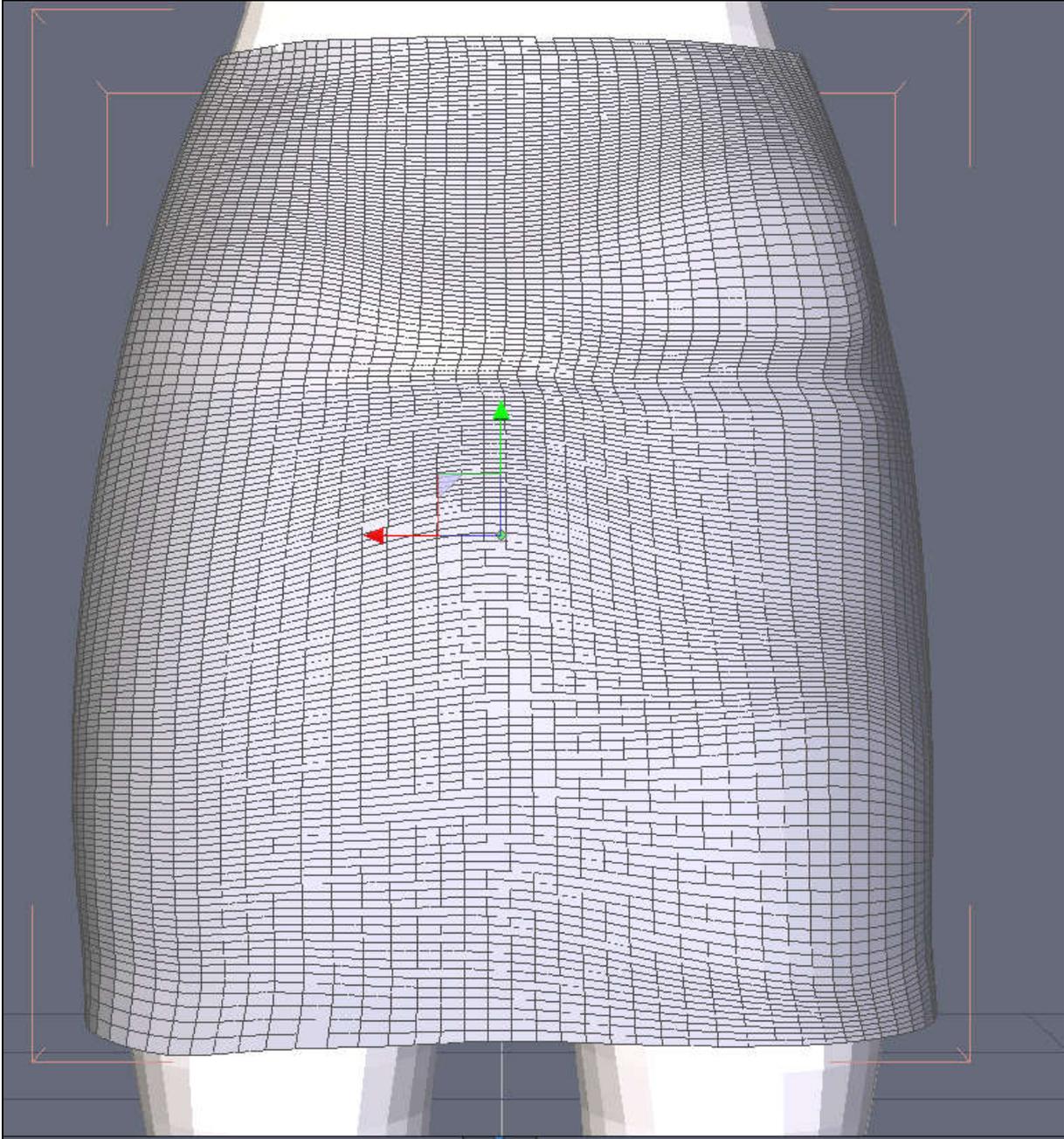
Dans **DAZ** charger **Genesis 3 Female** (texturé en vert ou sans texture par exemple)

Menu : File Send to Hexagon...

Puis charger (fichier importer) la jupe **jupe01.hxn**

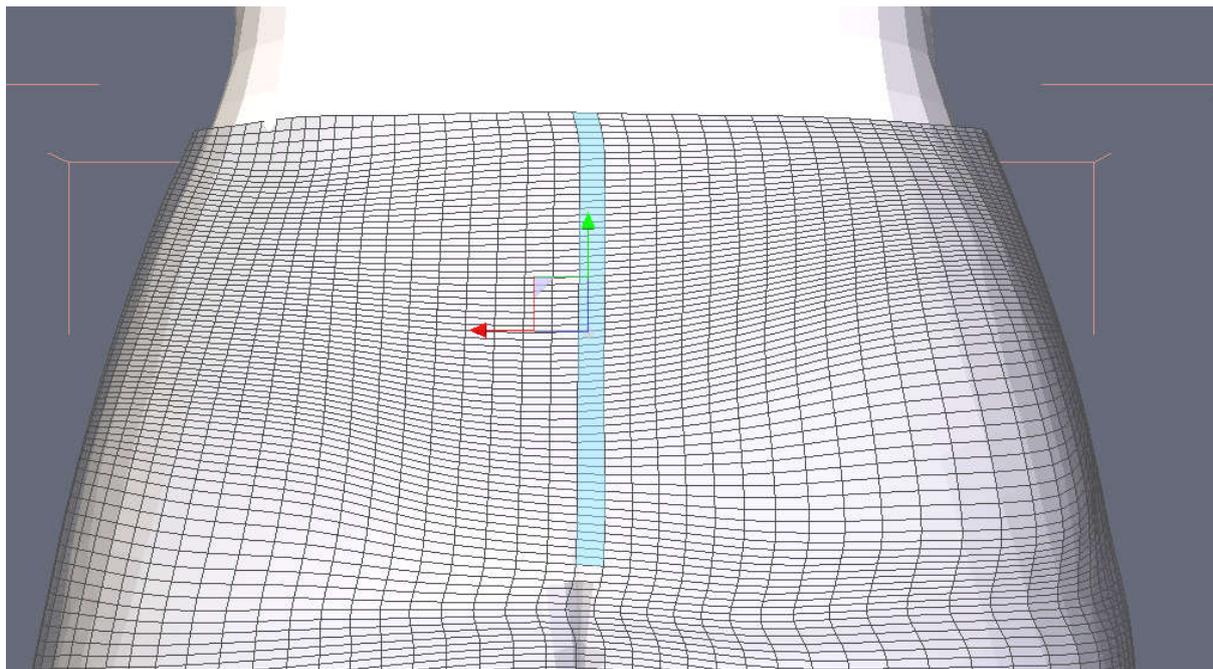


Sélectionner la jupe et sélectionner la vue arrière sur la sélection

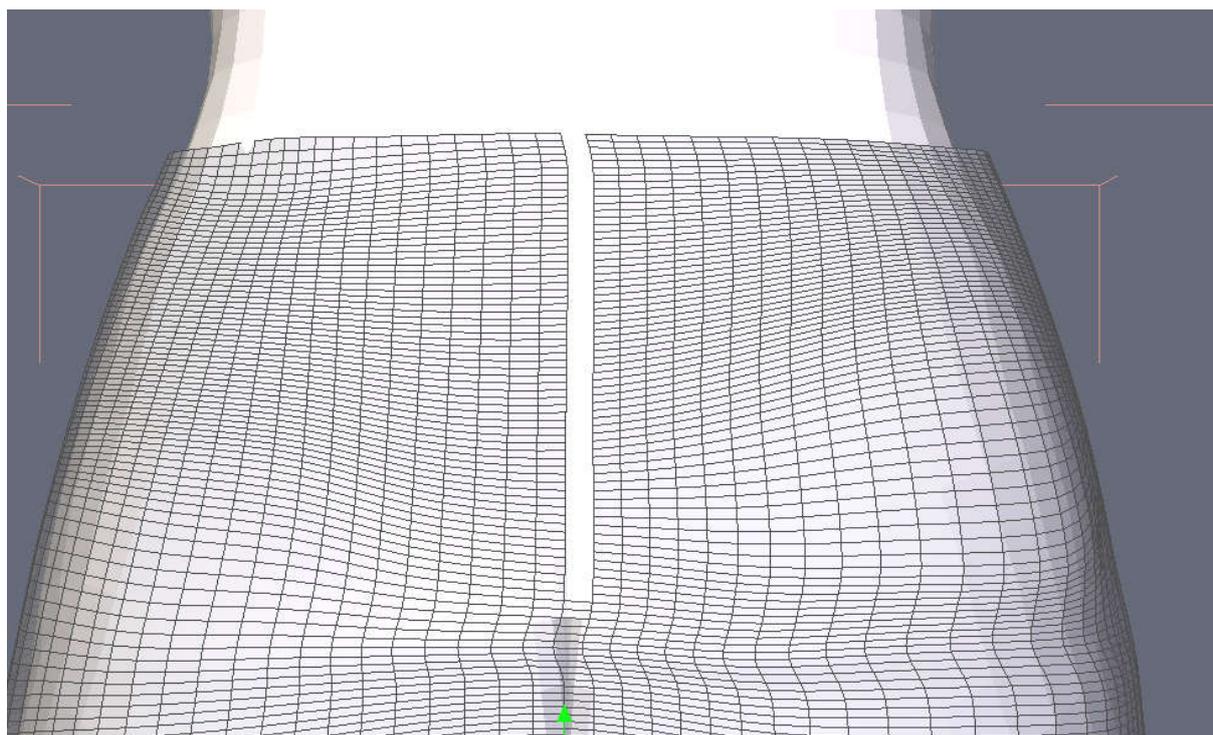


4 Suppression des faces

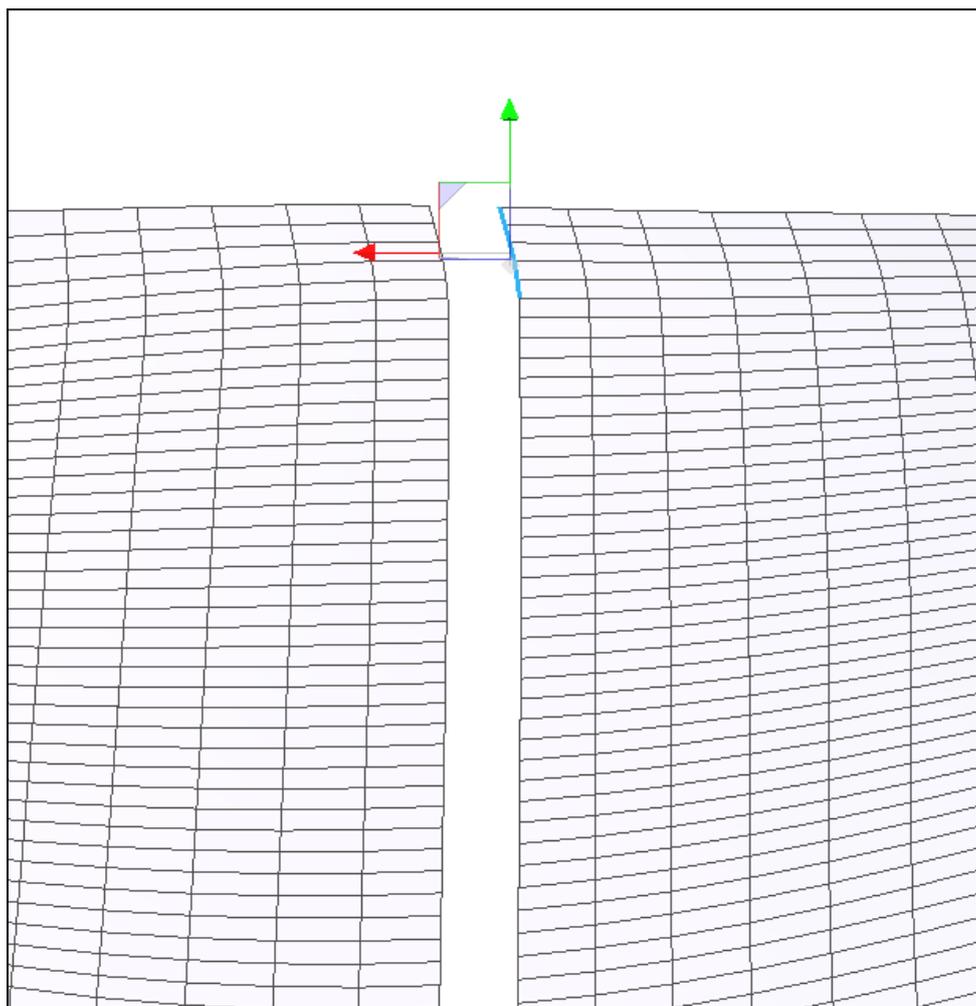
Sélectionner 1 rangée de faces qui représentent la longueur de fermeture souhaitée



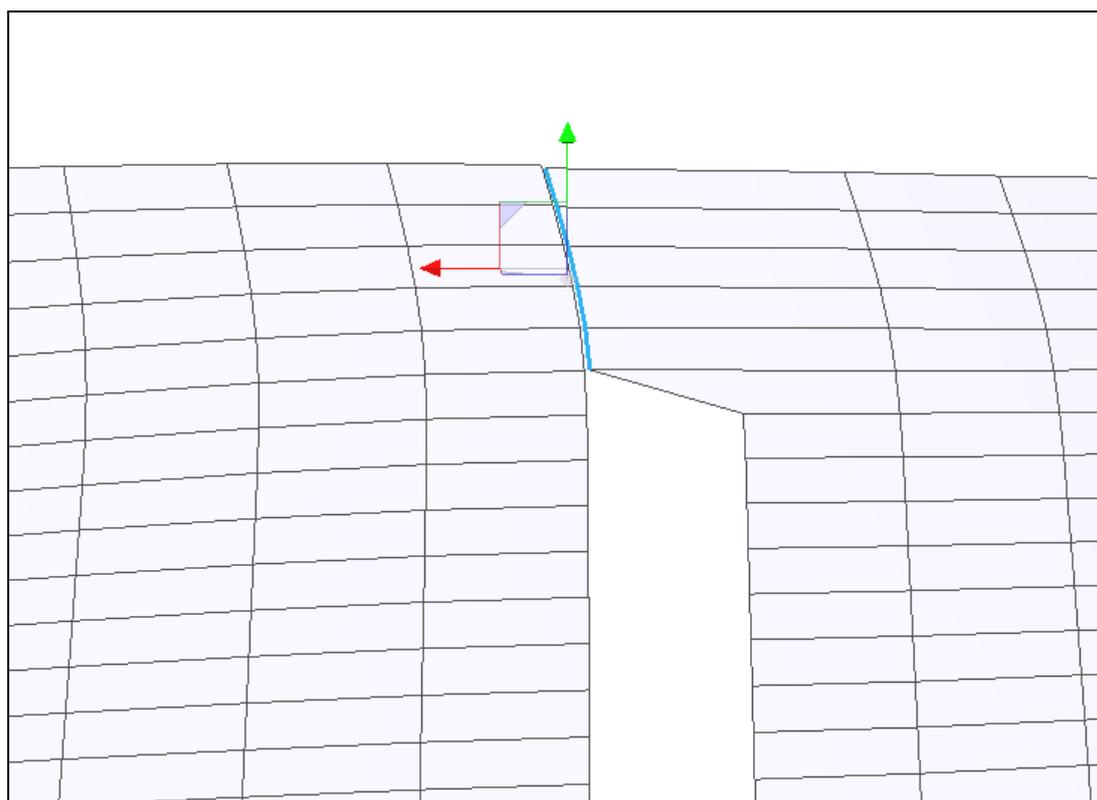
Supprimer la sélection



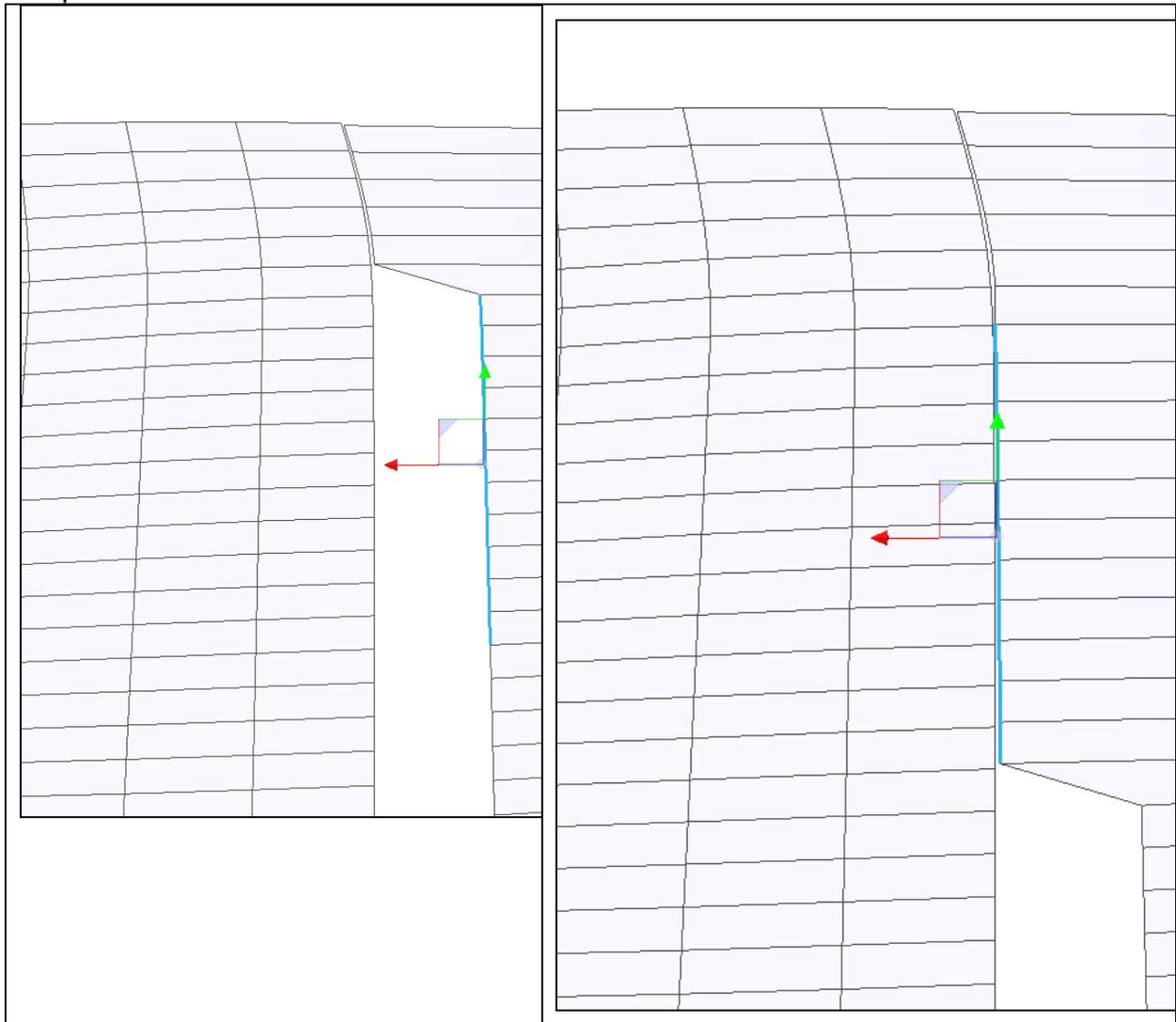
Il faut ensuite faire rejoindre le bord droit de la fermeture au côté gauche de la jupe
Le plus simple est de sélectionner quelques arrêtes et de les tirer vers la gauche



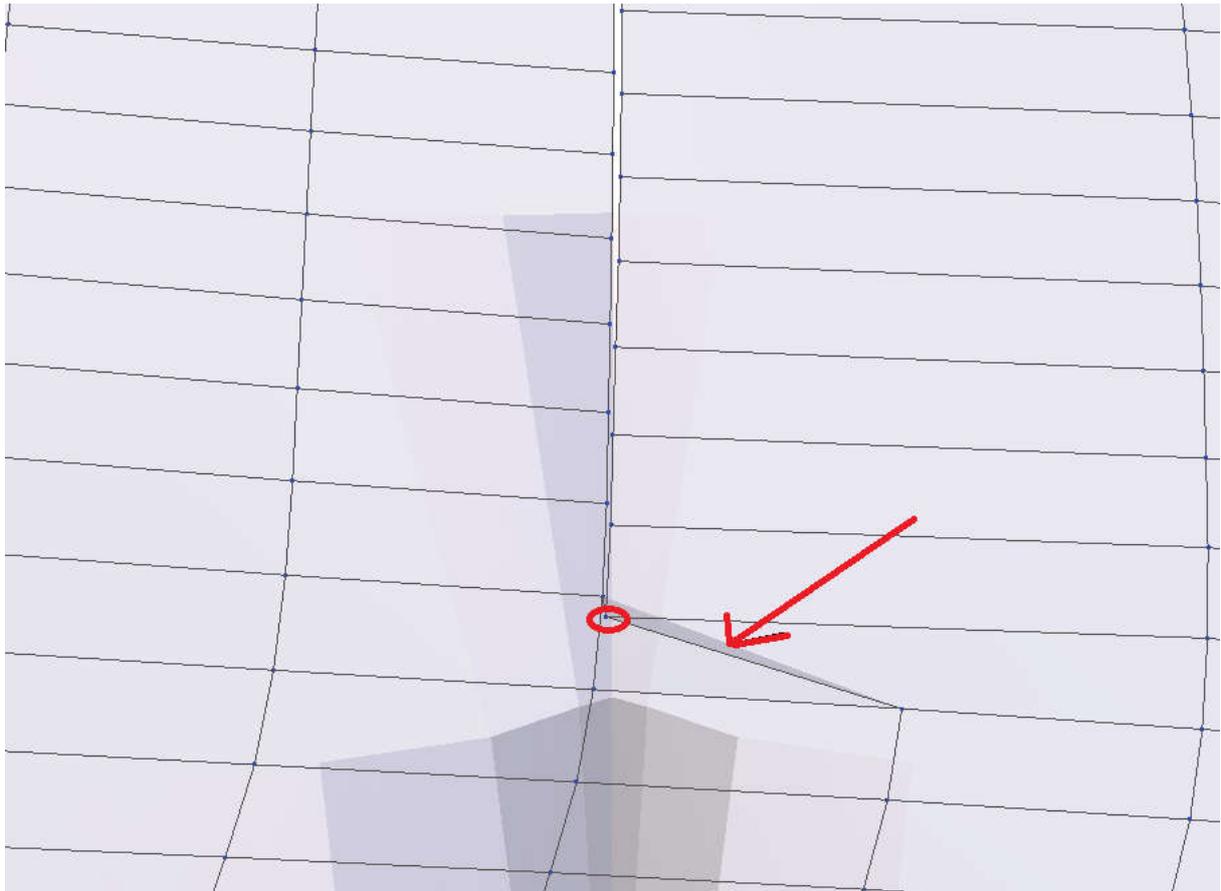
Coller au maximum sans faire recouvrir. Un espace laissera apparaître le mannequin, un chevauchement génère une trace noire



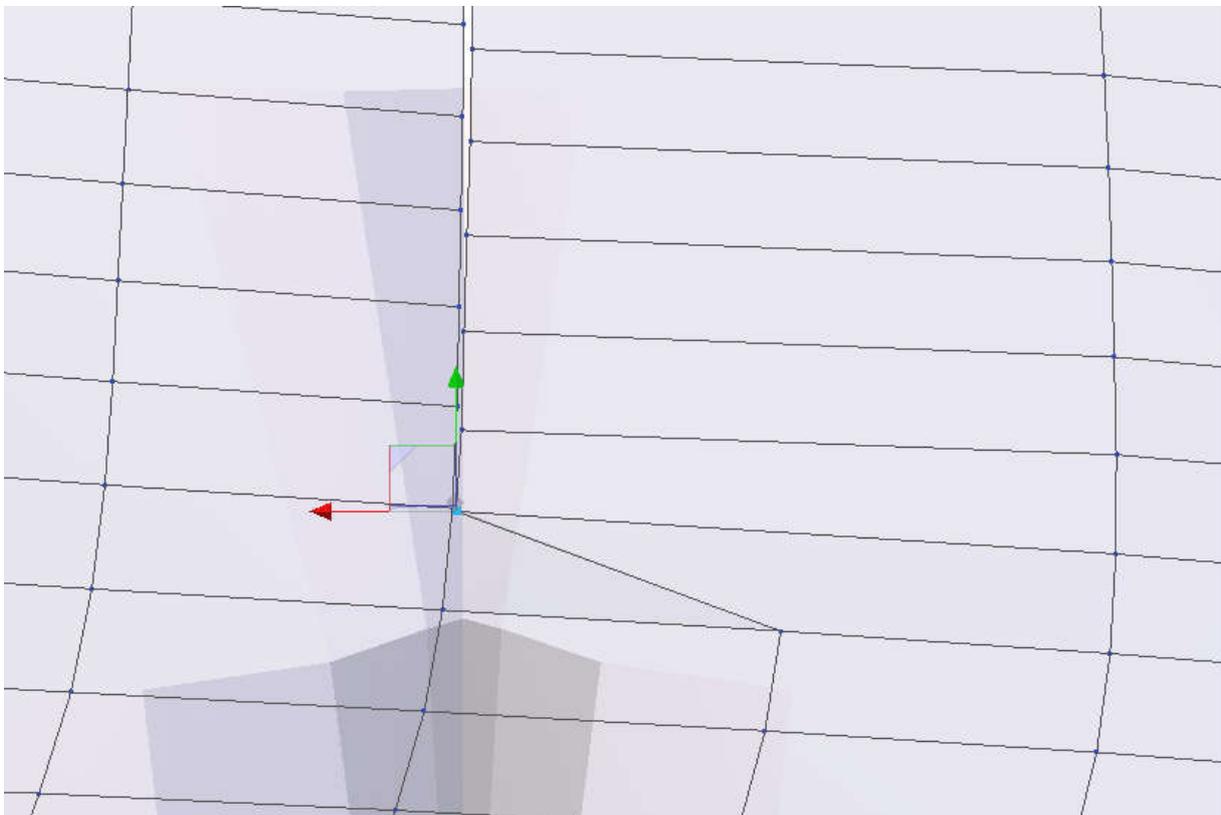
Sélectionner une 2^{ème} série d'arêtes, sans sélectionner l'arête en biais qui se mettra en place avec les arêtes sélectionnées



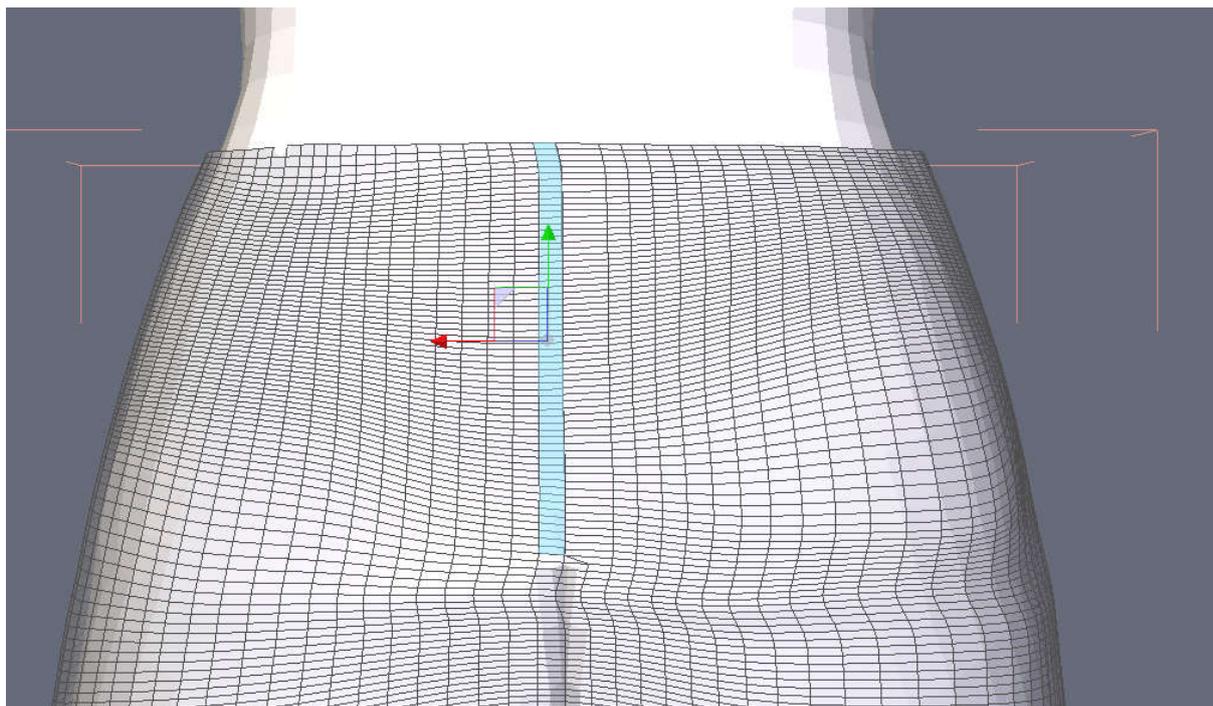
Continuer de rapprocher les 2 bords sur tout le long de la fermeture.



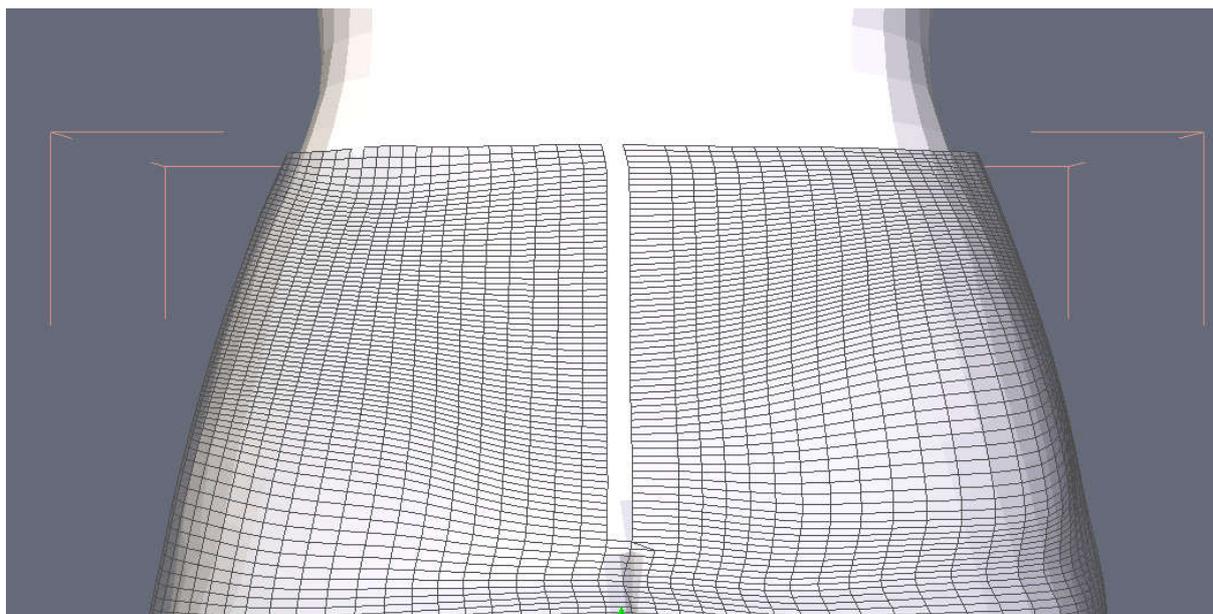
Il faut déplacer le point encerclé pour faire disparaître le triangle gris qui donnera un triangle noir lors du rendu de la jupe dans Daz



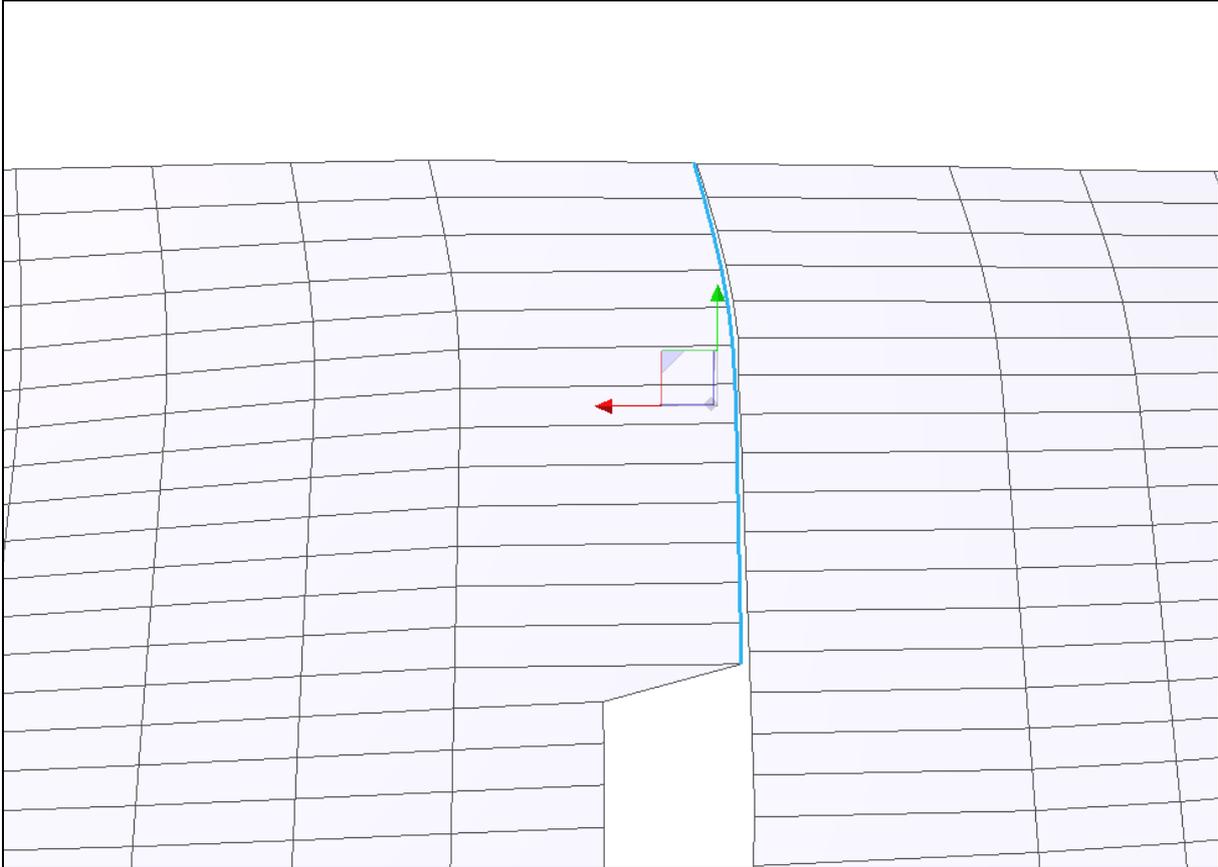
Sélectionner les faces qui correspondent au coté gauche de la fermeture faisant face au coté droit qui vient d'être fait



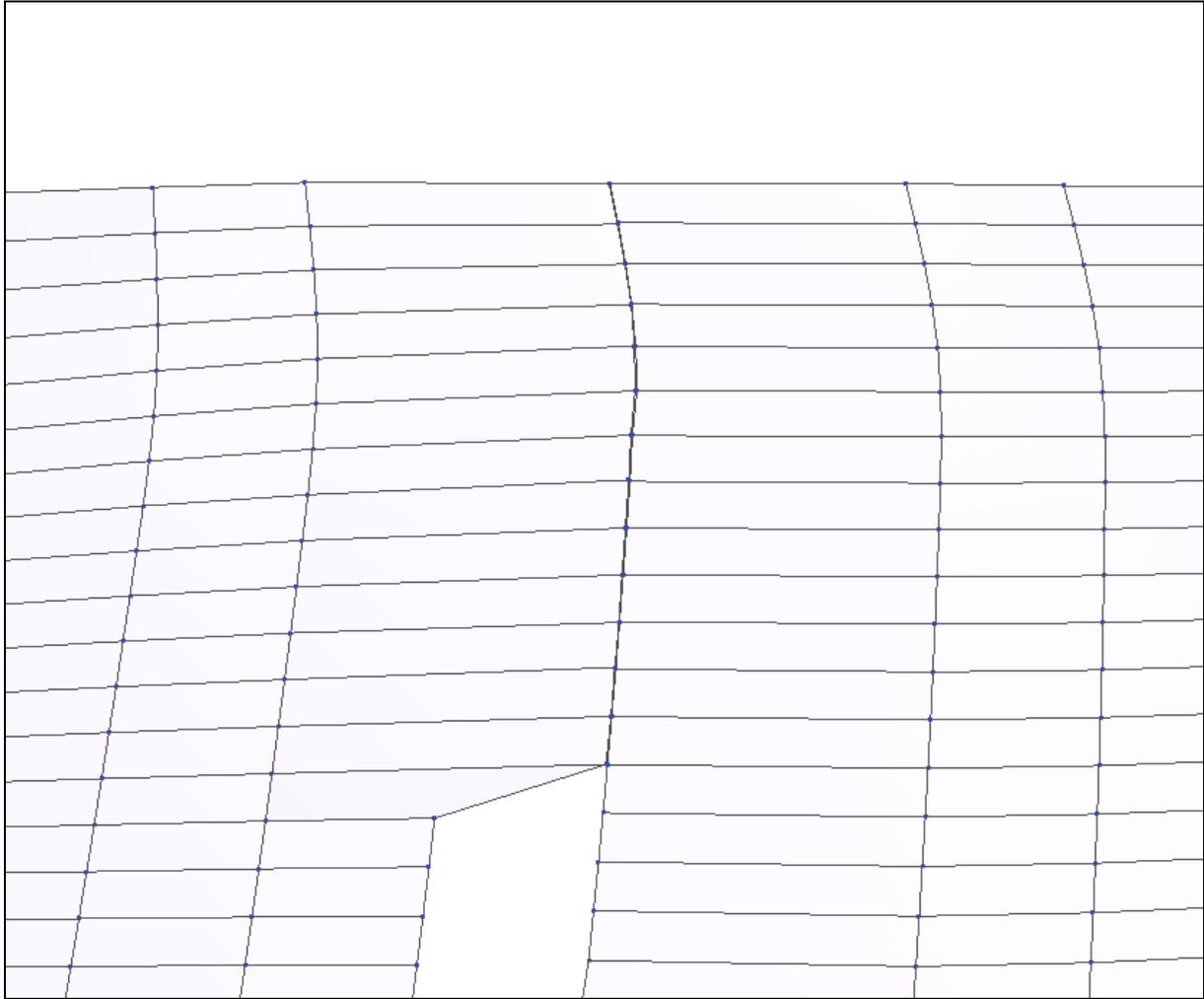
Supprimer la sélection



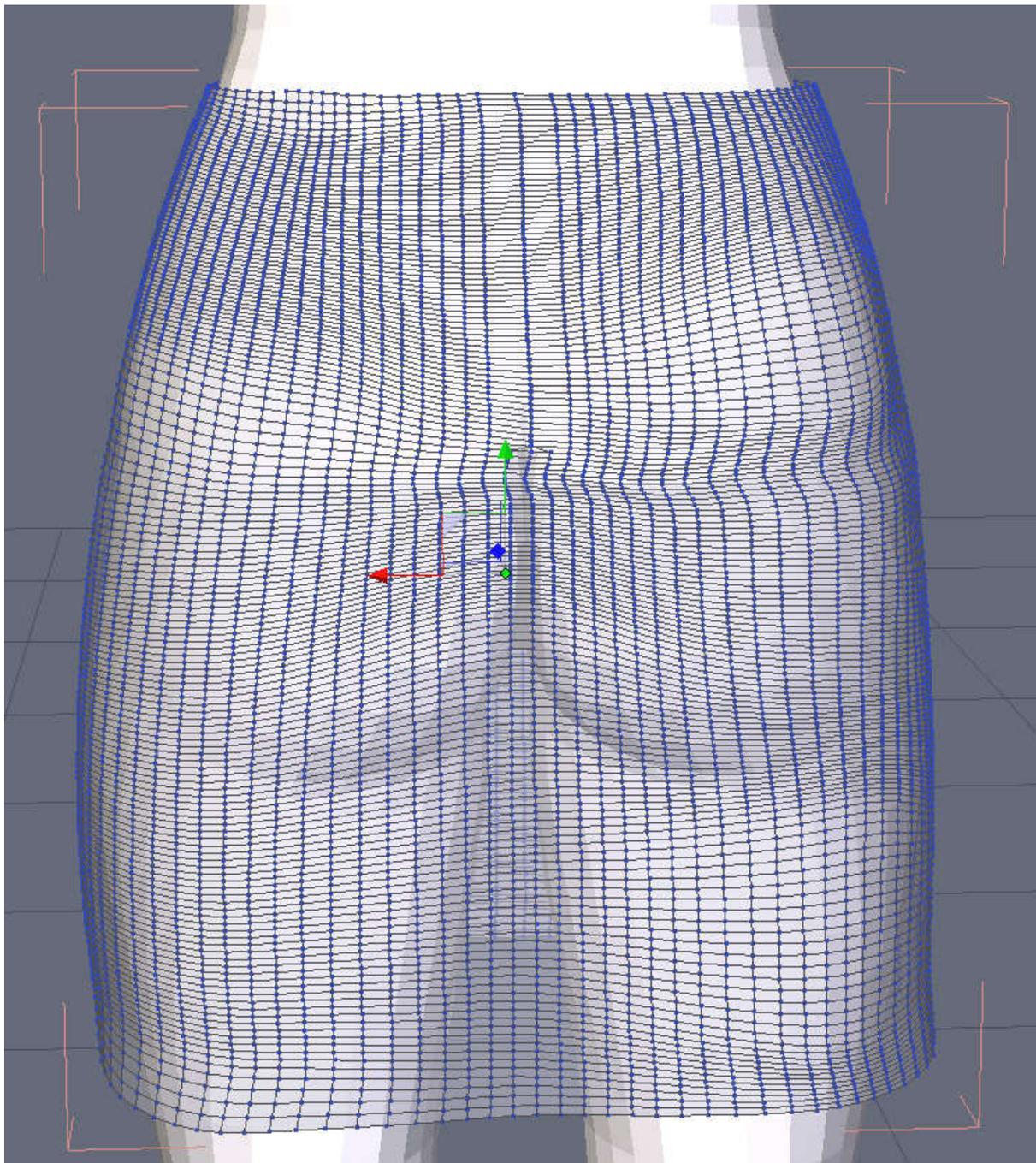
Il faut ensuite faire rejoindre le bord gauche de la fermeture au coté droit de la jupe en utilisant la même technique



A cette étape il est important de ne pas laisser d'espace entre les deux bords de la jupe. Il faut donc reprendre point par point pour bien joindre les bords



La jupe après les modifications des faces

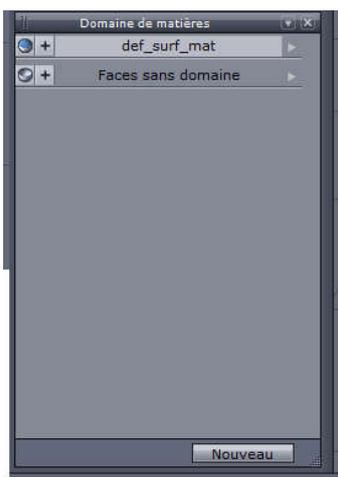


Cette étape est le fichier : [jupefe02.hxn](#)

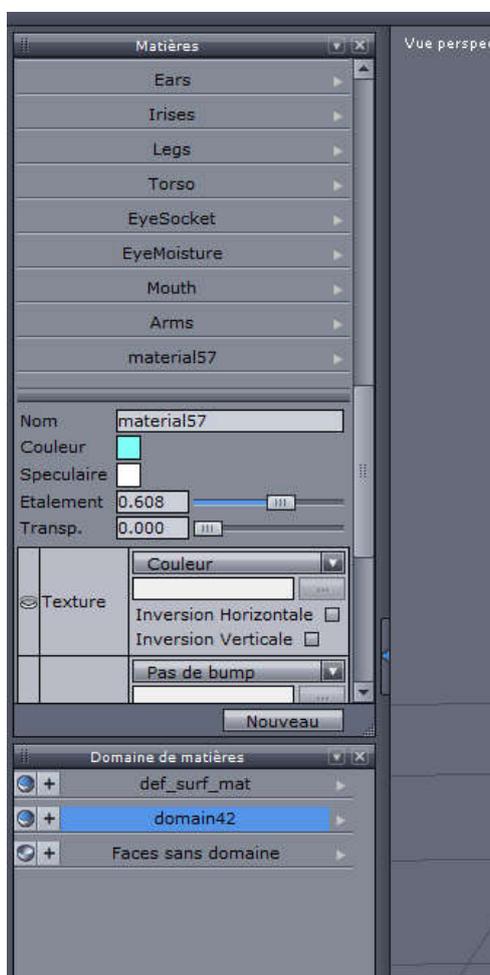
5 Création des domaines de matières pour les textures.

Sélection du coté gauche de la fermeture

Cliquer sur le bouton nouveau de la fenêtre domaine de matières



Dans la fenêtre des matières Renommer la matière en "fermeture_gauche"



Puis renommer la matière "fermeture_gauche"

Sélectionner le coté droit, créer le domaine de matières, puis renommer la matière et le domaine de matières en "fermeture_droite"

Sélectionner la matière "def_surf_mat" et la supprimer

Créer le domaine de matières, puis renommer la matière et le domaine de matières en "jupe"

6 Création du projecteur

Sélectionner le domaine de matière fermeture_gauche.

Dans la fenêtre Matières choisir

Couleur : blanc

Texture : Plaquage d'image, sélectionner fermeture_glissiere_gauche.jpg

Sélectionner l'outil **Projection planaire** (de l'onglet **UV&Peinture**)

Accepter la création d'un nouveau projecteur

La texture de la fermeture est en place

Cliquer sur le bouton **Valider** de la fenêtre des **Propriétés**

Sélectionner le domaine de matière fermeture_gauche.

Dans la fenêtre Matières choisir

Couleur : blanc

Texture : Plaquage d'image, sélectionner fermeture_glissiere_gauche.jpg

Sélectionner l'outil **Projection planaire** (de l'onglet **UV&Peinture**)

La texture de la fermeture est en place

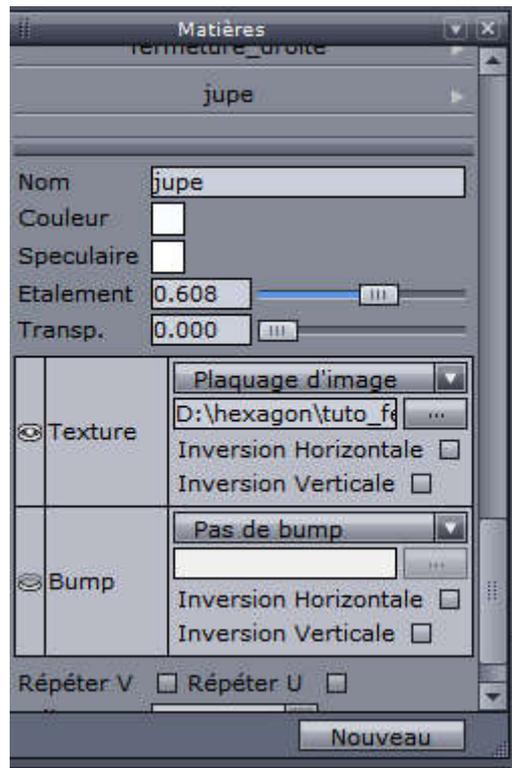
Cliquer sur le bouton **Valider** de la fenêtre des **Propriétés**

Sélectionner le domaine de matière jupe.

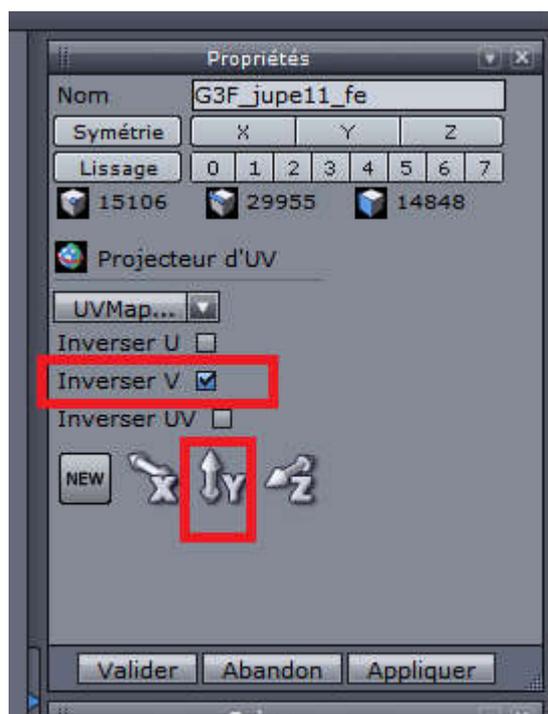
Dans la fenêtre Matières choisir

Couleur : blanc

Texture : Plaquage d'image, sélectionner bazoches.jpg



Sélectionner l'outil **Projection cylindrique** (de l'onglet **UV&Peinture**)
Dans la fenêtre des **Propriétés** choisir **l'axe des Y**
Cliquer la case **Inverser V** pour mettre le château dans le bon sens.
Cliquer sur le bouton **Valider** de la fenêtre des **Propriétés**



Le château de Bazoches fait le tour de la jupe

7 Exportation dans DAZ

Sélectionner la jupe

Menu fichier / dzbridge-tool. (ou Envoyer à Daz Studio pour la version 2.5.2.109 d'Hexagon)

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**"

Rendu final dans DAZ



8 Création des morphs pour DAZ Studio

Les techniques pour faire des morphs ont été développées dans le tutoriel "Déformer une jupe avec Hexagon" que vous pouvez télécharger sur mon site

<http://guy91600.free.fr>

Lien direct des tutoriels pour Hexagon <http://guy91600.free.fr/tutos/tutoriels.htm>