

Création de vêtements conformables avec Hexagon 2 et Poser 5/6.

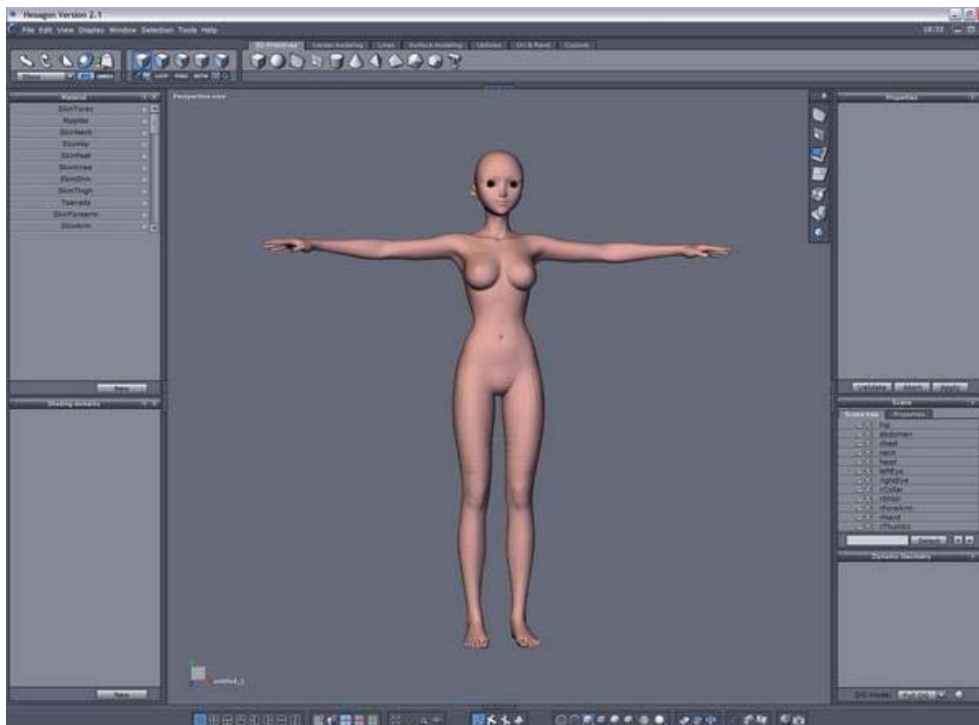
Pour modéliser un vêtement pour un personnage, il faut évidemment un modèle. Voici ma méthode pour exporter un personnage de Poser vers Hexagon 2 pour ensuite y modéliser les vêtements, pour enfin les importer dans Poser.

Attention, dans ce didacticiel, je n'ai pas inclut la partie modélisation.

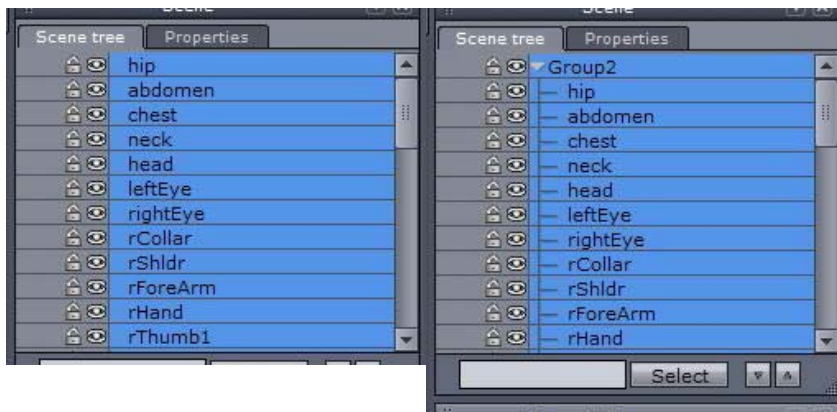
Dans Poser, chargez le personnage qui va servir de modèle puis appliquez-lui la "position zéro", c'est-à-dire que tout les membres du personnage sont à zéro. Pour faire rapide, sélectionnez le personnage entier (body), vérifiez que les cinématiques inverses sont désactivées (menu figure>use inverse kinematics) puis ouvrez la fenêtre Joint Editor (menu window>joint editor) puis cliquez sur "zero figure". Le personnage est prêt à être exporté.



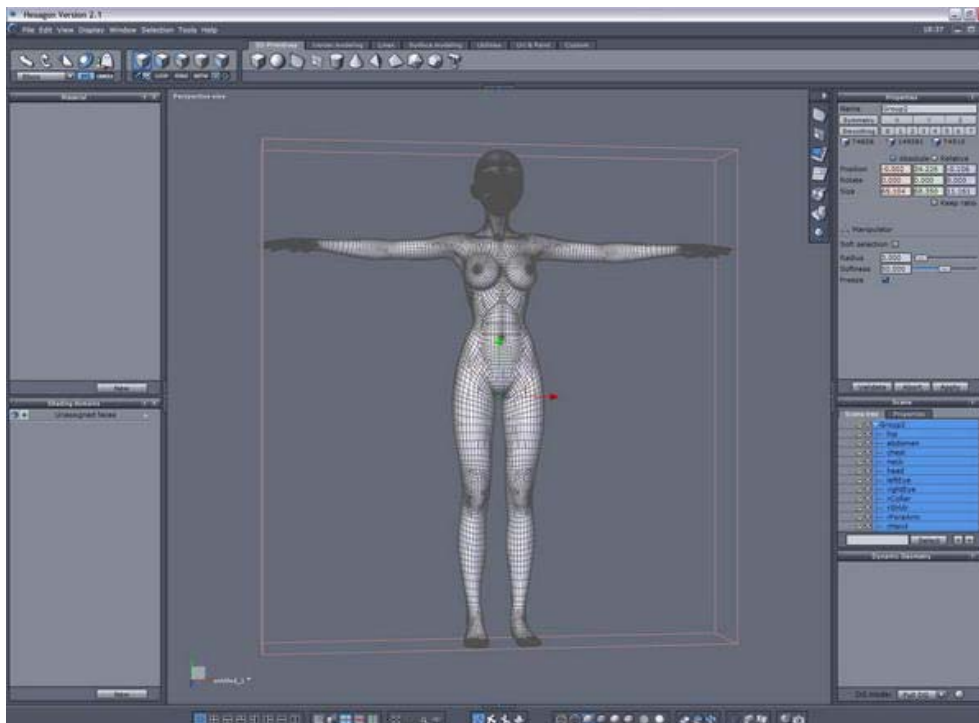
Exportez le personnage au format .obj. Le fenêtre "hierarchy selection" apparaît, décochez seulement "GROUND" puis OK. Les options d'export apparaissent ensuite, cochez la première case et décochez le reste.



Sélectionnez tout les éléments et groupez-les.



Gardez le groupe entier sélectionné et effacez les domaines de textures et textures.



Ensuite, dupliquez (copier/coller) ce groupe et soudez ce dernier qui deviendra alors un simple objet.



Vous pouvez alors créer une texture pour cet objet.



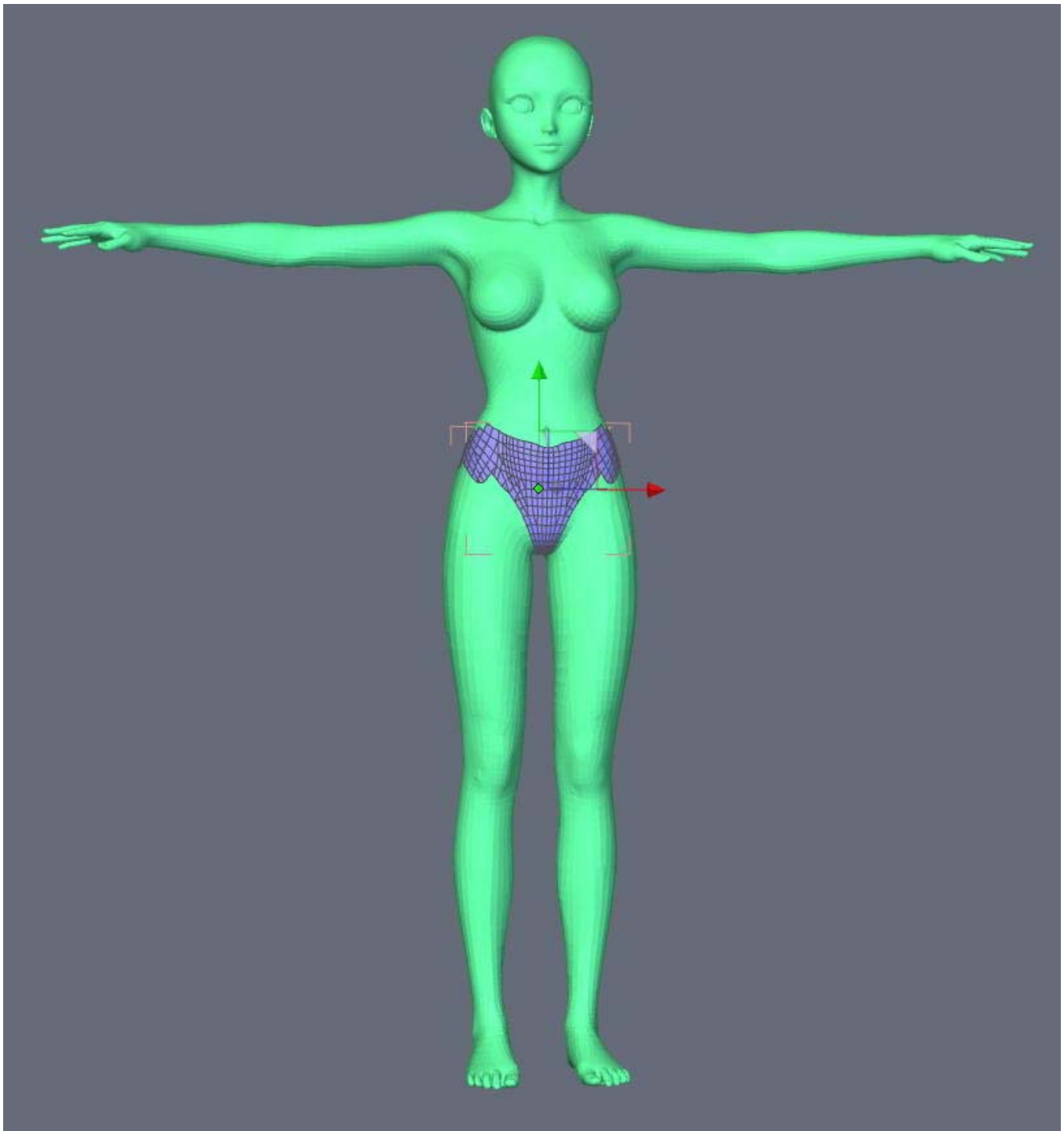
Finalement, renommez cet objet et "lockez-le". Voilà, le modèle servant à la modélisation est prêt. :D



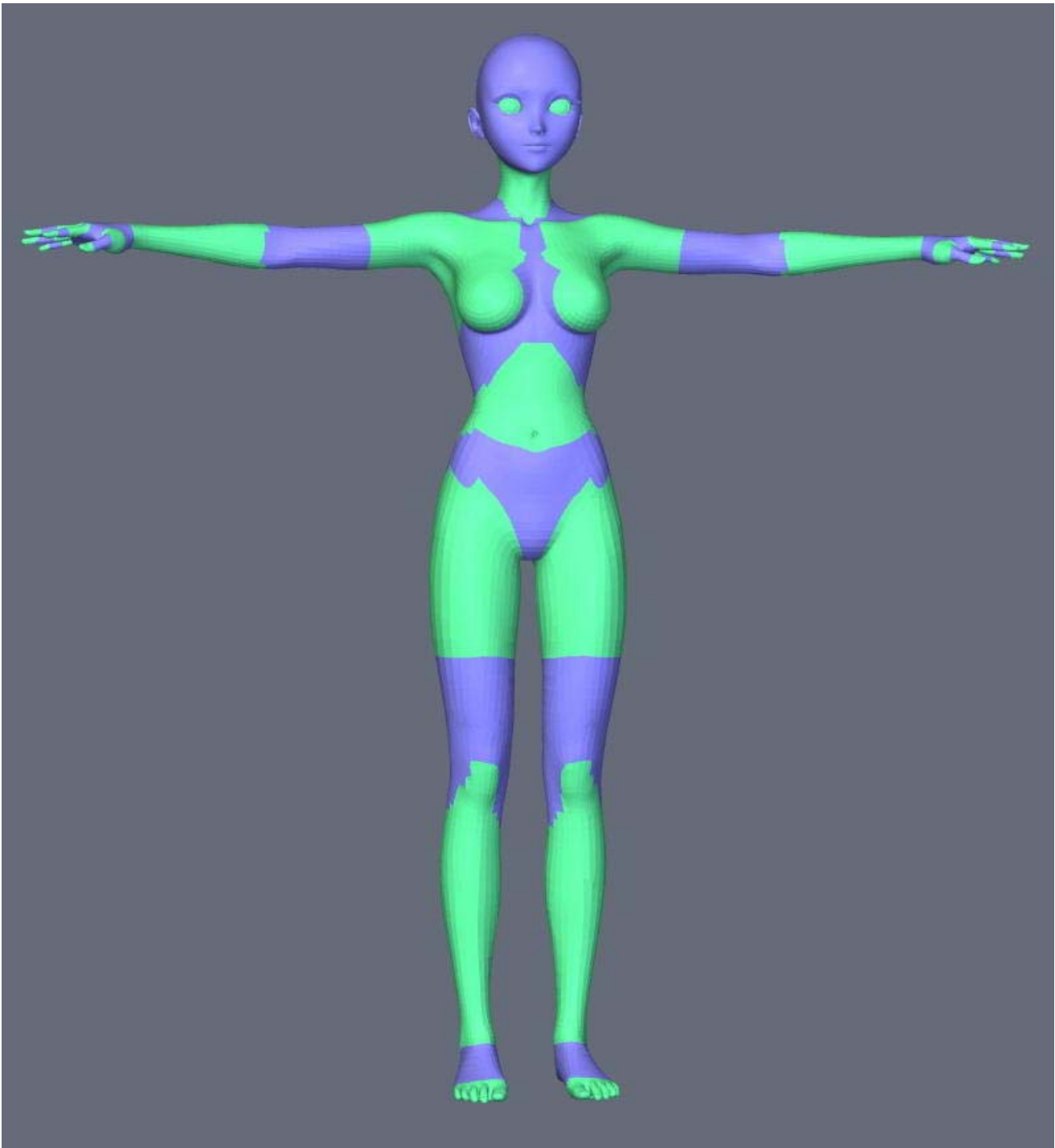
Sélectionnez cette fois-ci le premier groupe et appliquez-lui une texture.



Ensuite, sélectionnez le premier élément dans le groupe (généralement "hip") et appliquez-lui une nouvelle texture avec une couleur bien différente.



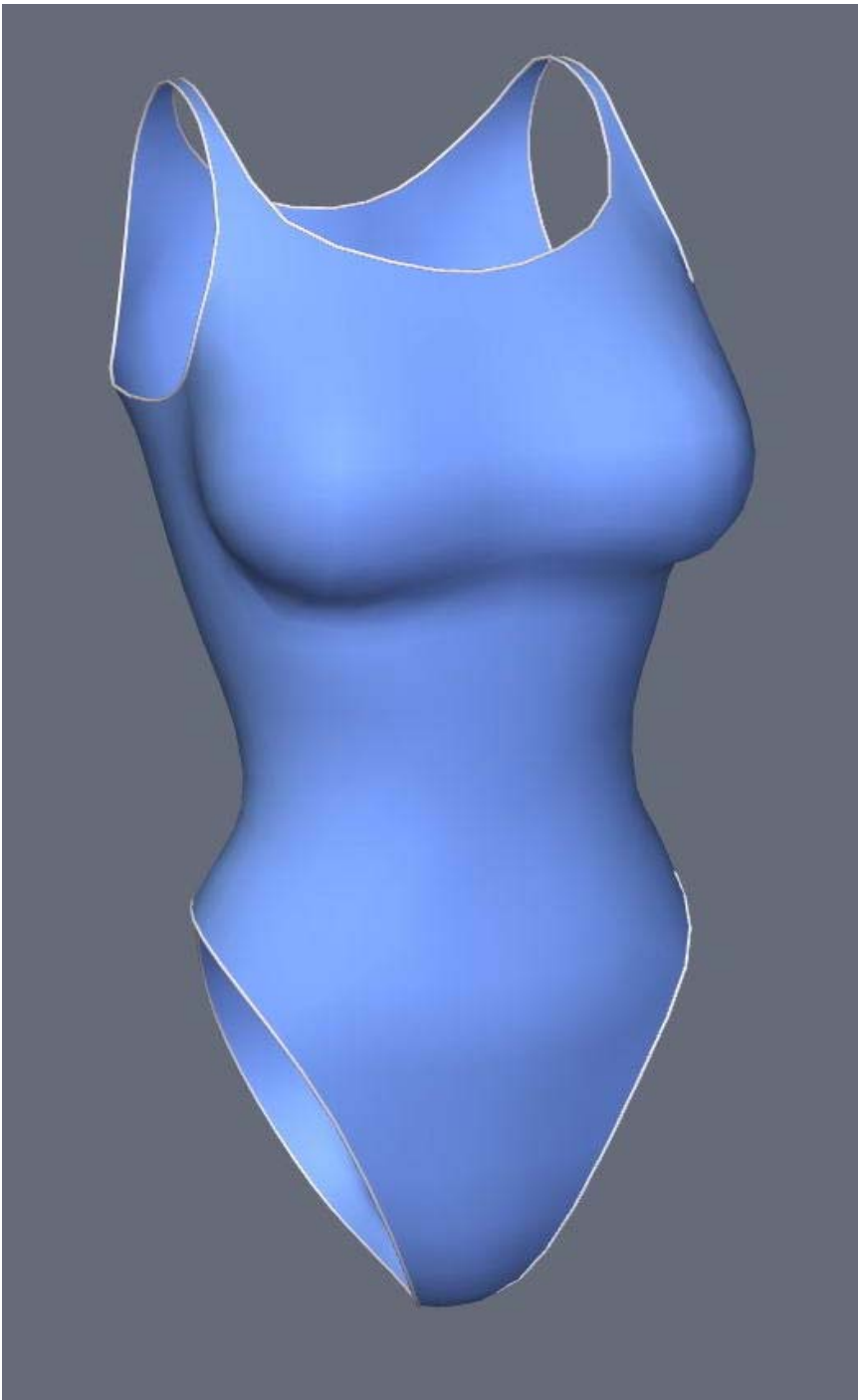
Faites de même avec les autres objets de manière à bien distinguer les différents éléments du modèle.



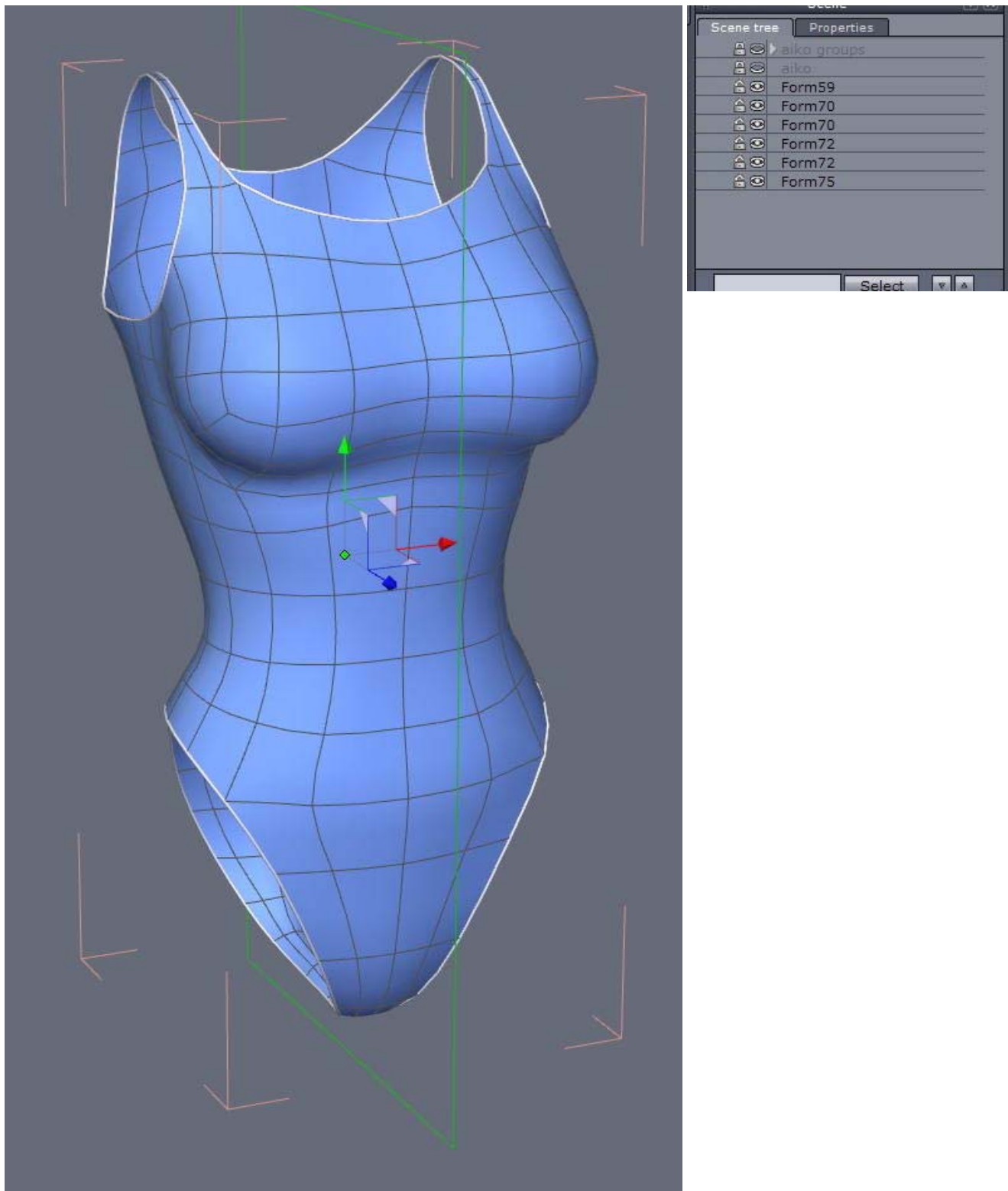
Une fois fini, renommez le groupe et "lockez-le".

Vous possédez à présent un modèle allégé pour modéliser ainsi qu'un second pour pouvoir facilement découper les vêtements. Vous pouvez enfin commencer à modéliser vos vêtements. :D

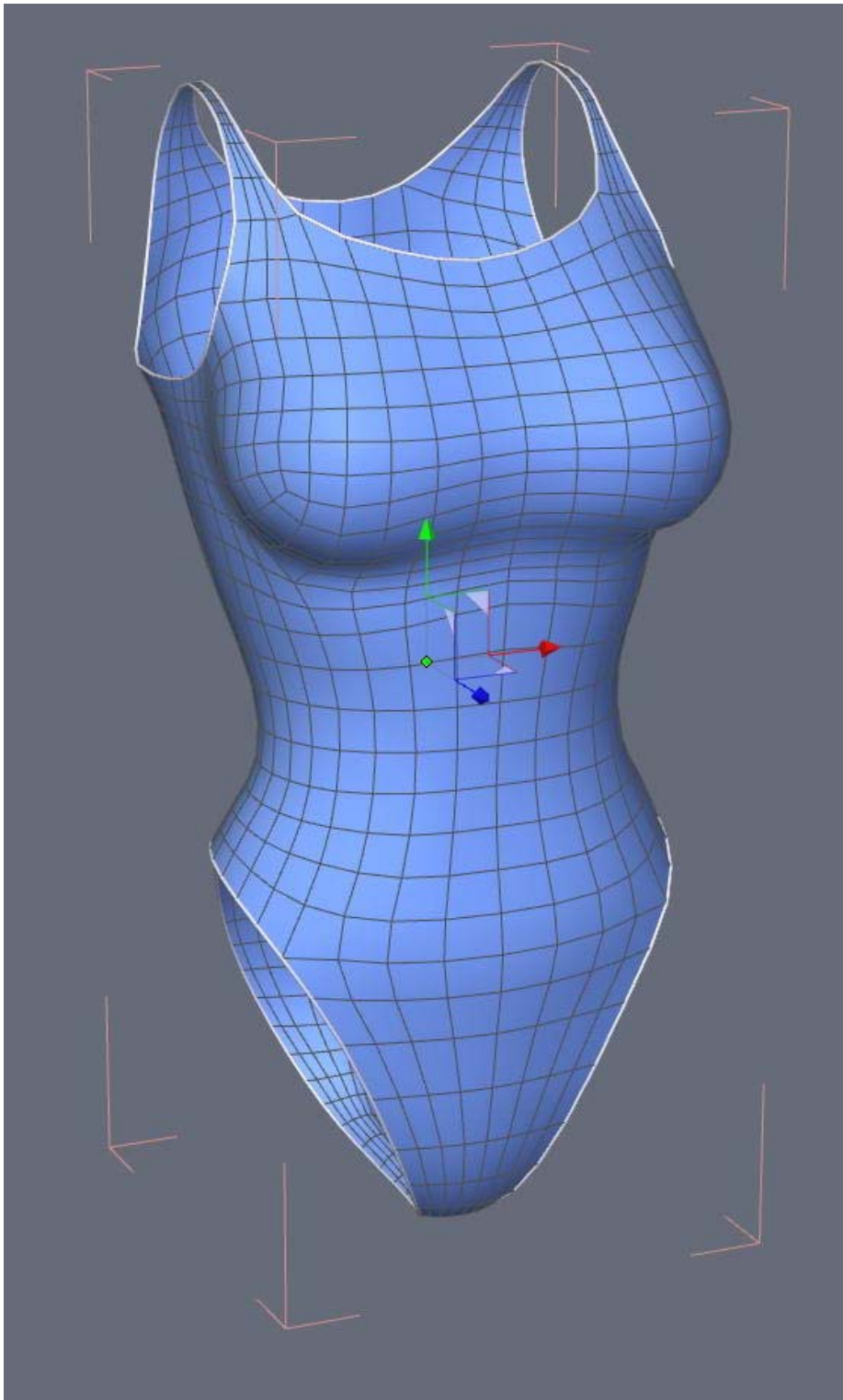
Pour ce didacticiel, j'ai modélisé un simple maillot de bain. Les différents éléments sont le maillot ainsi que les différentes bordures.



Le vêtement est toujours composé des différents objets modélisés, les géométries dynamiques sont toujours présentes et les textures ne sont pas encore définies.



Poser ne gère pas les subdivisions de surface, donc vous devez écraser les géométries dynamiques pour ainsi obtenir le maillage "réel" de l'objet. Pensez aussi à désactiver les symétries.

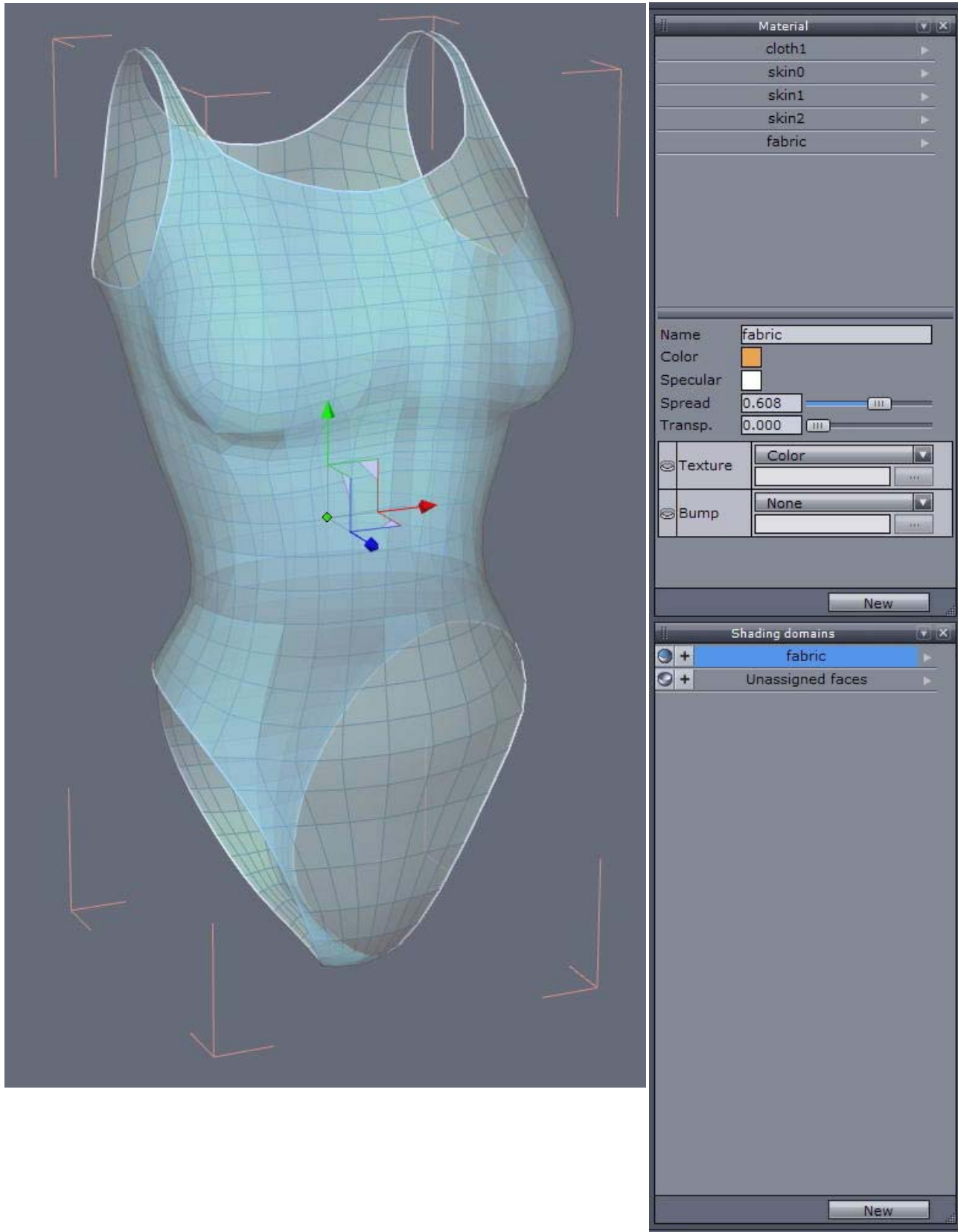


Vous allez à présent définir les domaines de textures. C'est grâce à cela que le vêtement comportera plusieurs textures. Cette étape est indépendante du dépliage d'uv qui permet d'appliquer une image comme texture. Les domaines sont surtout utiles si un dépliage d'uv n'est pas nécessaire, comme par exemple pour des couleurs simples ou des textures procédurales.

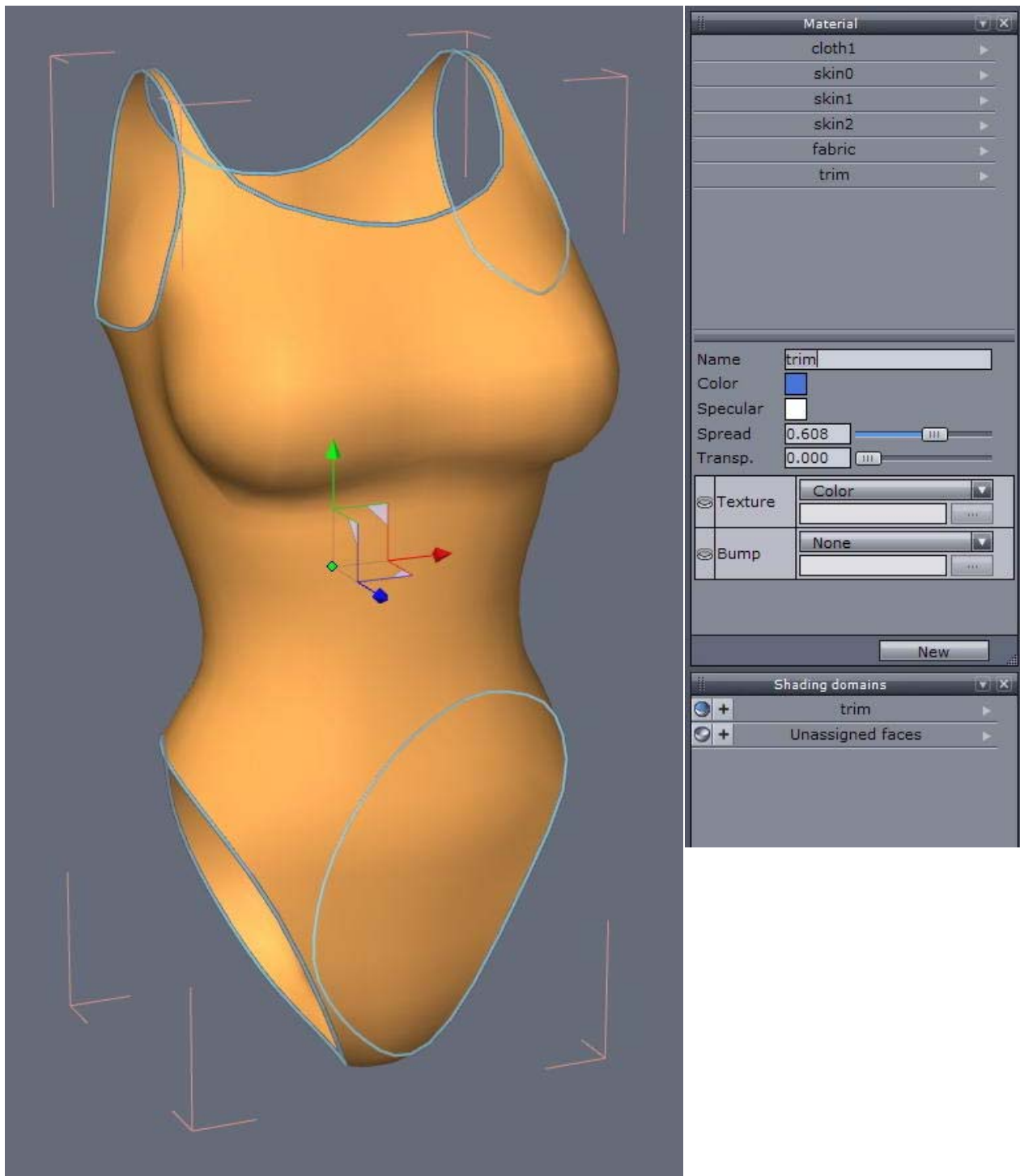
On peut aussi combiner les deux: on effectue un dépliage d'uv sur tout l'objet que l'on peut diviser en plusieurs domaines pour pouvoir appliquer des textures différentes.

Cette étape est nécessaire car par la suite vous allez souder les éléments ensemble. Cette étape permet donc de garder les différentes textures une fois les objets soudés. Vous poserez les textures appliquées aux domaines et non les domaines eux-mêmes, donc pensez surtout à renommer correctement les textures.

Sélectionnez un objet et passez en mode face (F2). Sélectionnez alors toutes les faces et créez un nouveau domaines de textures.



Si par exemple plusieurs objets vont bénéficier de la même texture, soudez-les ensemble avant de créer un nouveau domaine.

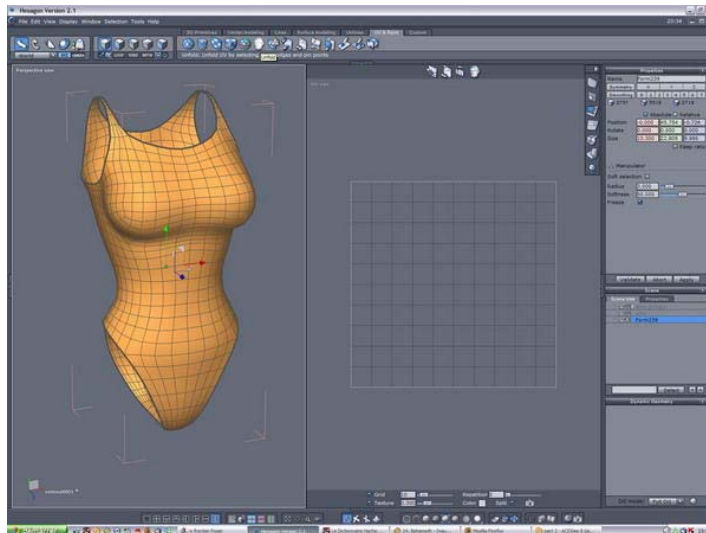


Une fois tout les domaines de textures définis, soudez tout les objets ensemble.



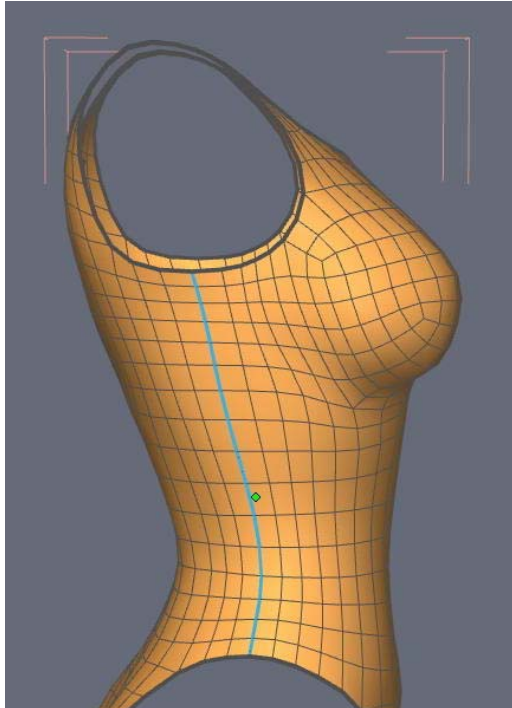
> Page 2 <

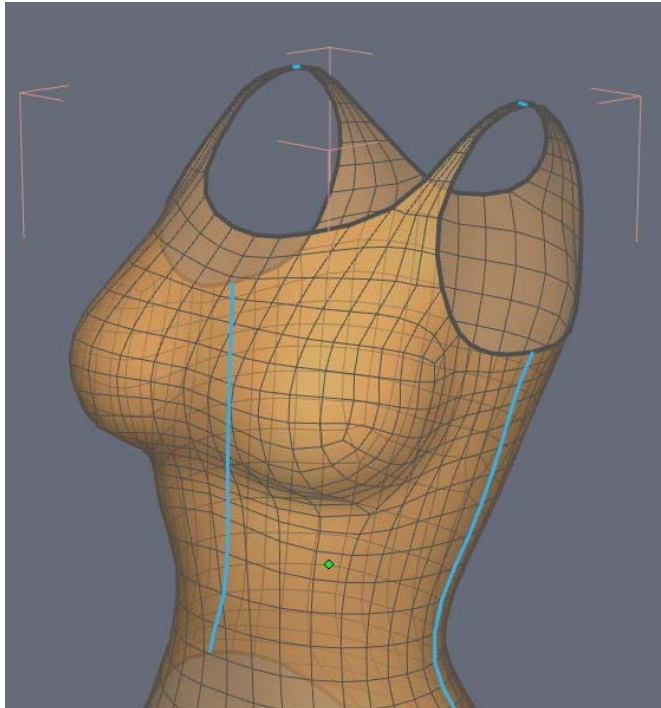
Vous allez à présent effectuer le dépliage d'uv. Passez en mode deux vues.



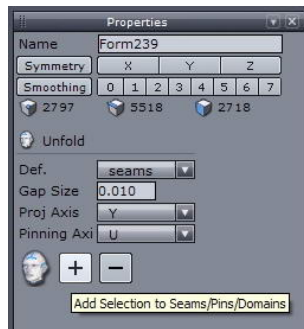
Pour un vêtement, le dépliage d'uv peut être comparable à la découpe des morceaux de tissus nécessaires à la création d'un vêtement dans la réalité. Il faut donc découper le vêtement en plusieurs parties, ici ce sera une partie avant et une partie arrière.

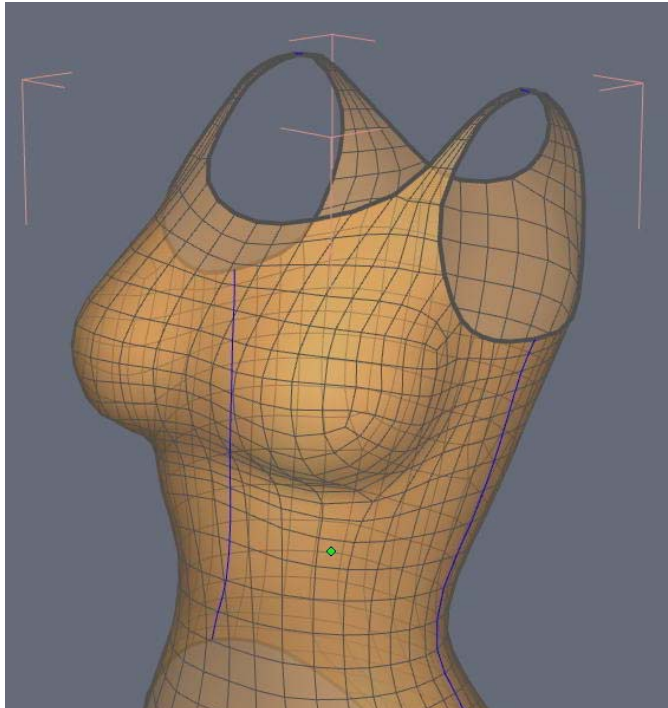
Utilisez l'outil de dépliage et sélectionnez les arêtes servant de découpe dans la vue 3D.



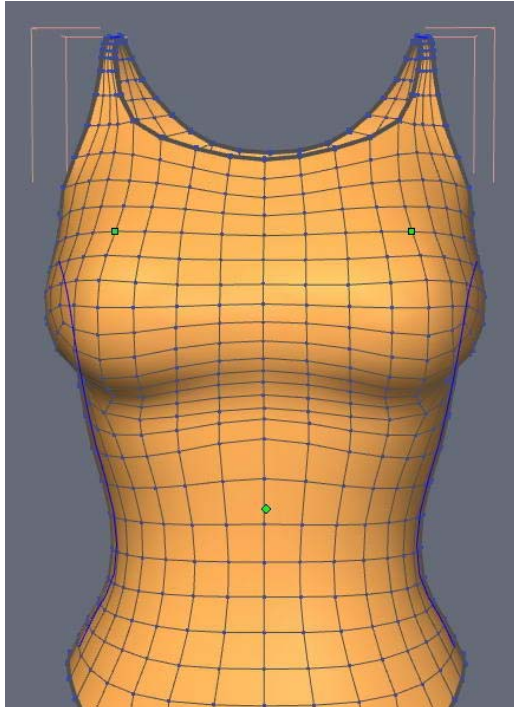


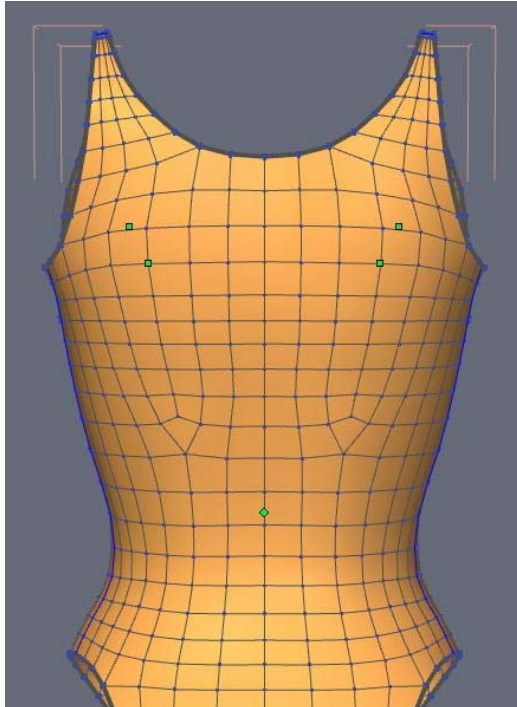
Une fois toutes les arêtes nécessaires sélectionnées, ajoutez-les.



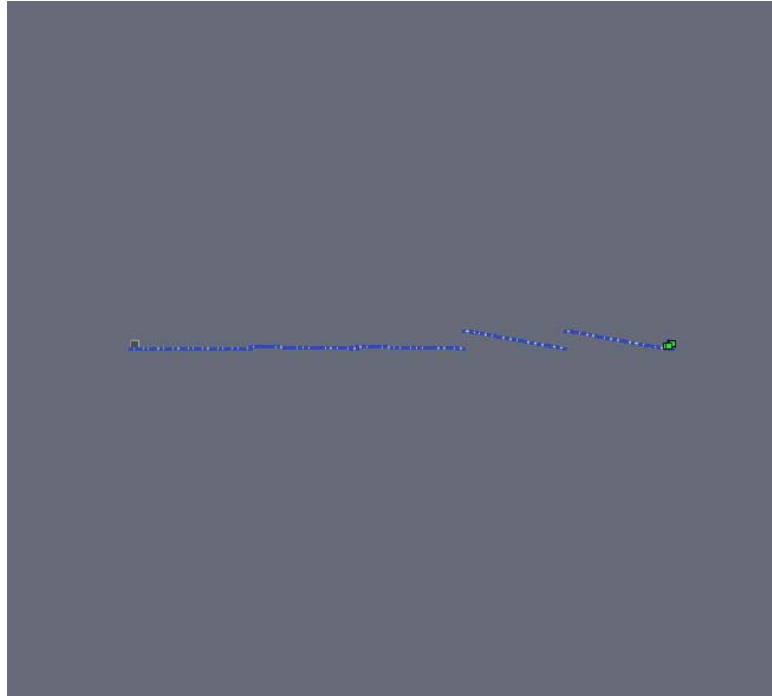


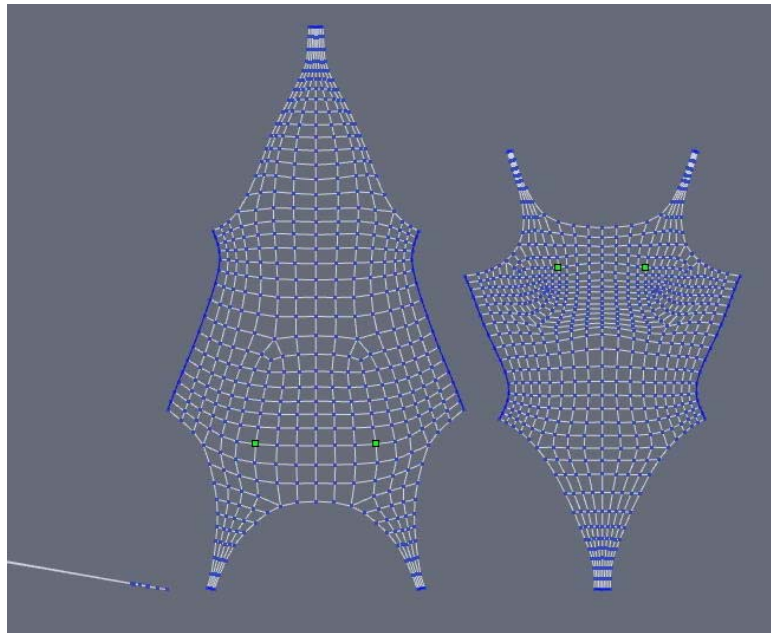
Au tour des épingles, définissez deux épingles par parties découpées. Je choisis de positionner les épingles sur les côté plutôt que sur l'axe, mais cela reste possible. Le principe est le même que pour la découpe, on sélectionne et on ajoute.



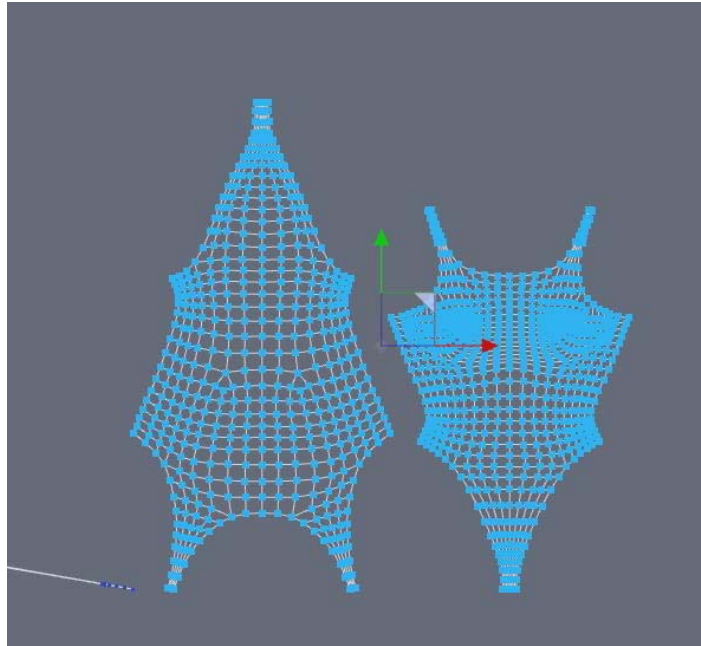


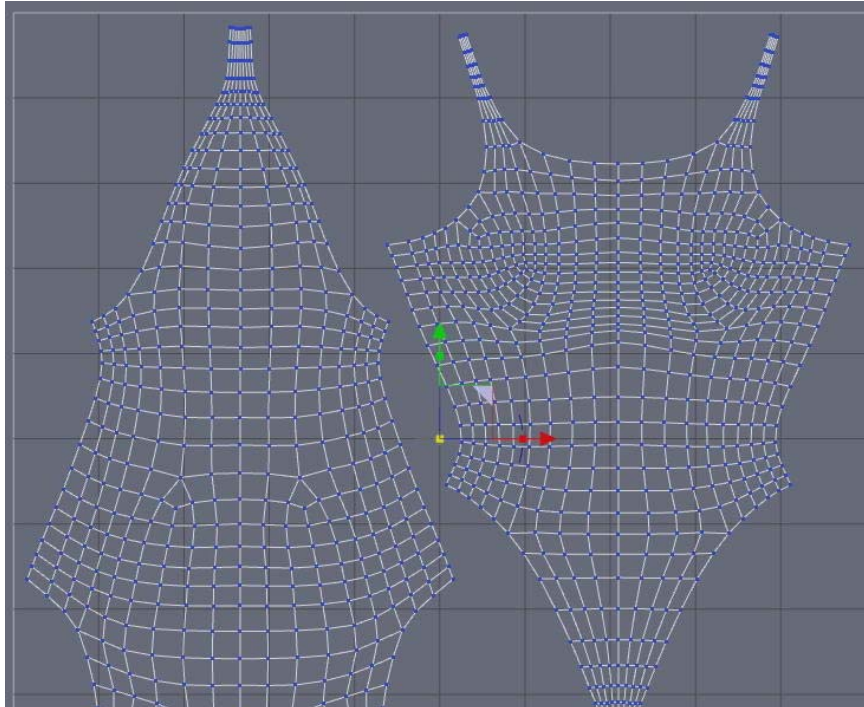
Le dépliage doit alors apparaître dans la vue de droite, même s'il dépasse. Vous devez aller le chercher en déplaçant la caméra pour voir ce que cela donne. Si le résultat obtenu est symétrique (bien que cela dépende aussi du vêtement lui-même), c'est bon, sinon pensez à changer l'axe de projection par Y (généralement). Enfin, validez le dépliage.





Il faut alors déplacer tout les points pour les faire entrer dans la grille. Sélectionnez simplement tout les points d'une partie et déplacez-les. Faites de même avec le reste. Il se peut que vous deviez aussi agrandir ou rétrécir l'une ou l'autre partie pour qu'elles aient à peu près la même taille.





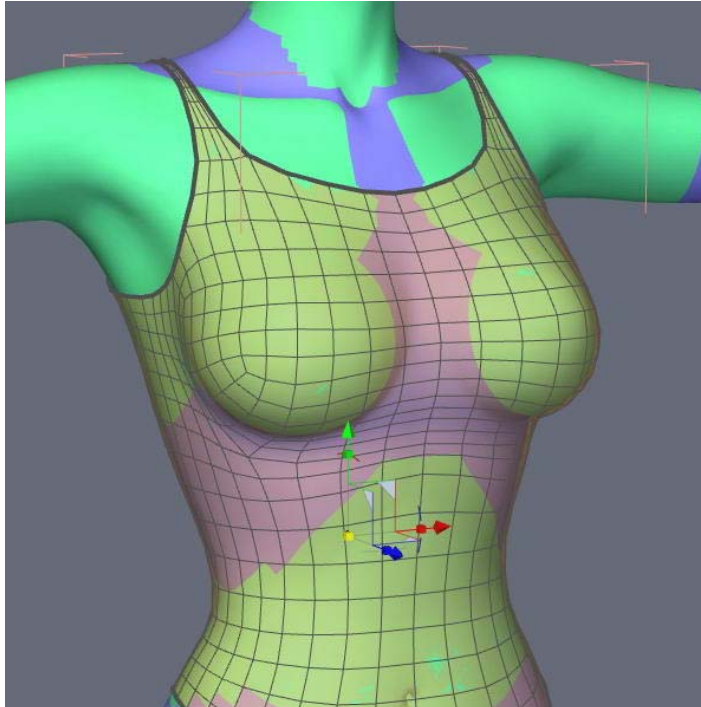
A présent le vêtement est fini. Vous allez le découper pour pouvoir l'animer dans Poser.

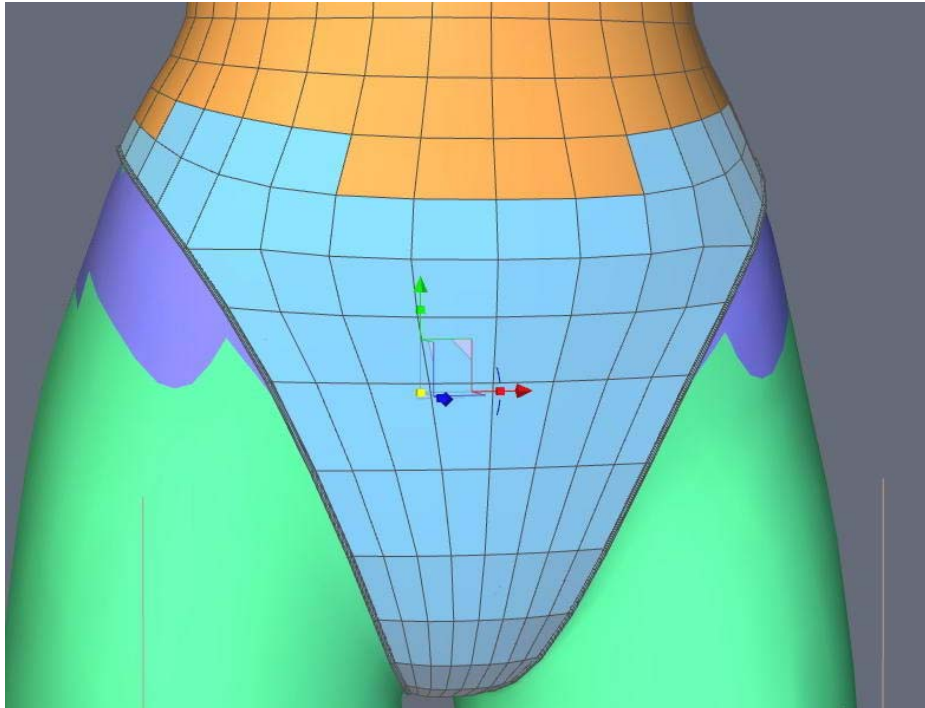
Cette étape est tout à fait possible dans Poser (c'est d'ailleurs le but du Grouping Tool), mais pour moi c'est beaucoup plus facile de le faire dans Hexagon.

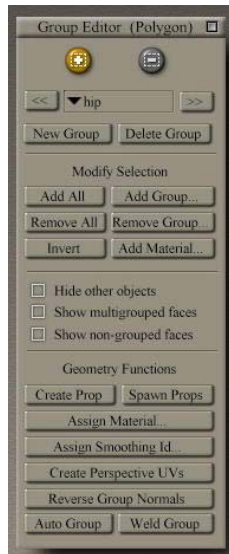
Pour cela, vous allez donc utiliser le premier modèle et ses deux couleurs bien distinctes.

Sur le vêtement, sélectionnez les polygones au plus près de l'élément en question sur le modèle et utilisez l'outil extraire pour séparer ces polygones et ainsi créer un nouvel objet. Vous allez ensuite renommer cet élément pour qu'il soit correctement lu par Poser.

En réalité, les éléments doivent avoir exactement le même nom que les os qui serviront à les animer. Il faut donc adapter les noms puisque vous utiliserez un squelette existant. Dans Poser, ouvrez le Group Editor pour connaître le nom exact des différents éléments. Il est important de respecter les majuscules.



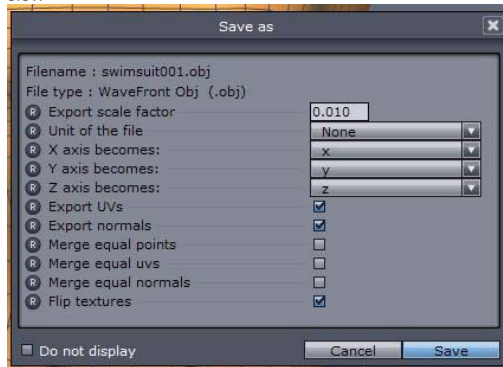




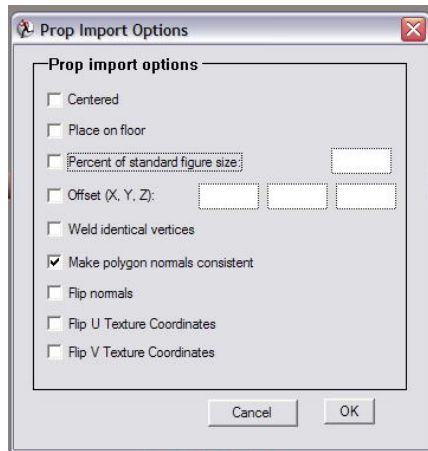


Le vêtement est donc correctement préparé pour être animé dans Poser, vous pouvez l'exporter.

Assurez-vous d'avoir seulement le vêtement visible à l'écran et exportez-le au format .obj. Rétablissez l'échelle en la définissant à 0.01.



Le travail dans Hexagon est à présent fini, vous pouvez passer à Poser. Importez le vêtement et décochez "centered" et "percent of standard figure size". Le vêtement apparaît et est normalement correctement placé et à la bonne échelle.





Le vêtement n'est pour le moment qu'un "prop", vous devez donc le transformer en objet articulé (figure). Le vêtement sélectionné, passez dans la Setup Room, chargez le squelette du modèle correspondant et retournez dans la Pose Room. Aucun message ne devrait apparaître. Si c'est le cas, il s'agit vraisemblablement d'un problème de dénomination d'un des éléments du vêtement. Il suffit de renommer l'élément en question.

Il ne reste plus qu'à "conformer" le vêtement sur le modèle pour qu'il suive les mouvements de celui-ci.

Voilà, le principal est fait. Il ne reste plus qu'à ajuster les déformations avec le Joint Editor ...mais ça, c'est une autre histoire. :P



base model: Aiko 3.0 (DAZ) - hair: Mitsu Hair (DAZ) - body textures: Jezz