



Knitted Hat for Genesis 8 Female(s)

Note : Ce document est une traduction en français du document original de iWave, afin d'aider les utilisateurs francophones du produit Knitted Hat for Genesis 8 Female(s). Son utilisation est réservée à un usage privé et ne peut faire l'objet d'aucune démarche commerciale.

Nom du produit : Knitted Hat for Genesis 8 Female(s) bonnet tricoté pour femme Genesis 8.

Auteur : iWave

Copyright mars 2020

Courriel : 1033085906@qq.com

Compatibilité:

Genesis 8 Female ou Personnages compatibles Genesis 8 Female

Daz Studio et Iray uniquement

Ne fonctionne que dans Daz Studio 4.12.0.86 ou supérieur

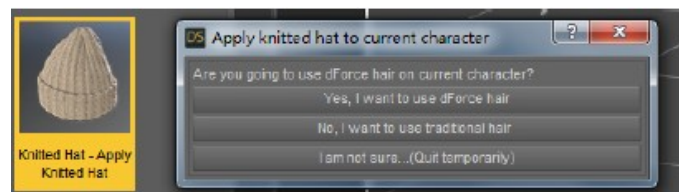
Instructions d'utilisation :

1. Appliquez le bonnet tricoté à votre personnage

Après avoir installé le bonnet tricoté pour les femmes Genesis 8, vous pouvez voir les fichiers correspondants sous « People > Genesis 8 Female > Clothing > iWave > Knitted Hat »



Veillez noter que nous devons charger le bonnet tricoté avant d'ajouter les cheveux. Sélectionnez votre personnage et double-cliquez sur l'icône « *Knitted Hat-Apply Knitted Hat* », une fenêtre d'invite devrait apparaître.



Tout d'abord, si vous n'êtes pas sûr que l'accessoire pour cheveux que vous allez utiliser soit un cheveu dForce, vous pouvez temporairement quitter en cliquant sur le troisième bouton.

Si vous envisagez d'utiliser des cheveux dForce sur ce personnage, cliquez sur le premier bouton. L'aide aux cheveux et aux chapeaux dForce sera chargé dans la scène lorsque le bonnet tricoté sera appliqué au personnage. Pour savoir comment faire travailler vos cheveux dForce avec le bonnet tricoté, veuillez vous référer au guide d'utilisation de dForce *Hair and Hat Helper*.

Dans les instructions suivantes, nous utiliserons des cheveux traditionnels (cheveux non dForce), veuillez donc cliquer sur le deuxième bouton. Le bonnet tricoté et un article auxiliaire « *Headgear* » seront chargés dans la scène.





2. Ajoutez les cheveux à votre personnage

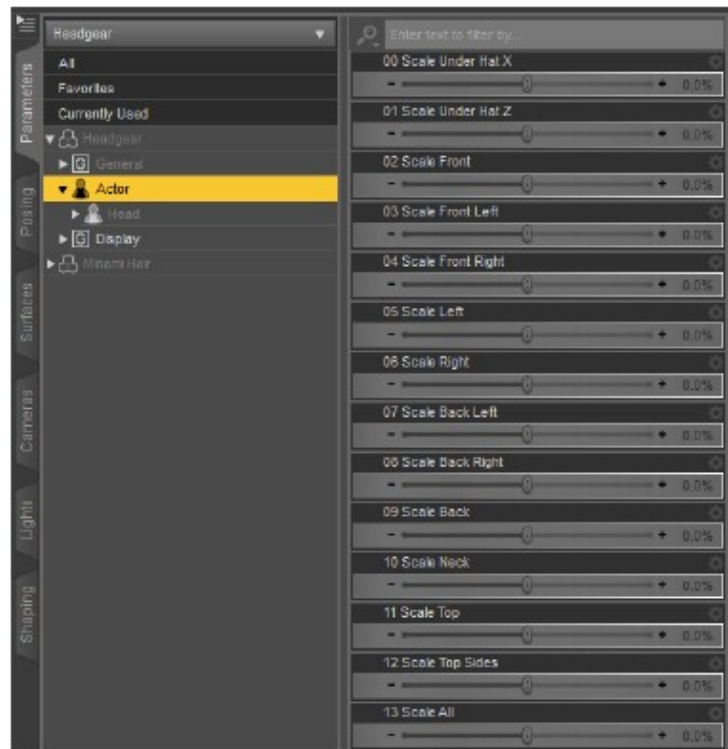
Maintenant, nous pouvons ajouter les cheveux. Tout d'abord, vous devez sélectionner le couvre-chef au lieu du personnage dans la scène volet, puis chargez l'accessoire pour cheveux. Ici, j'utilise Minami Hair comme exemple (<https://www.daz3d.com/minami-hdand-minami-hair-for-genesis-8-females>).



3. Ajustez les cheveux sous le bonnet tricoté

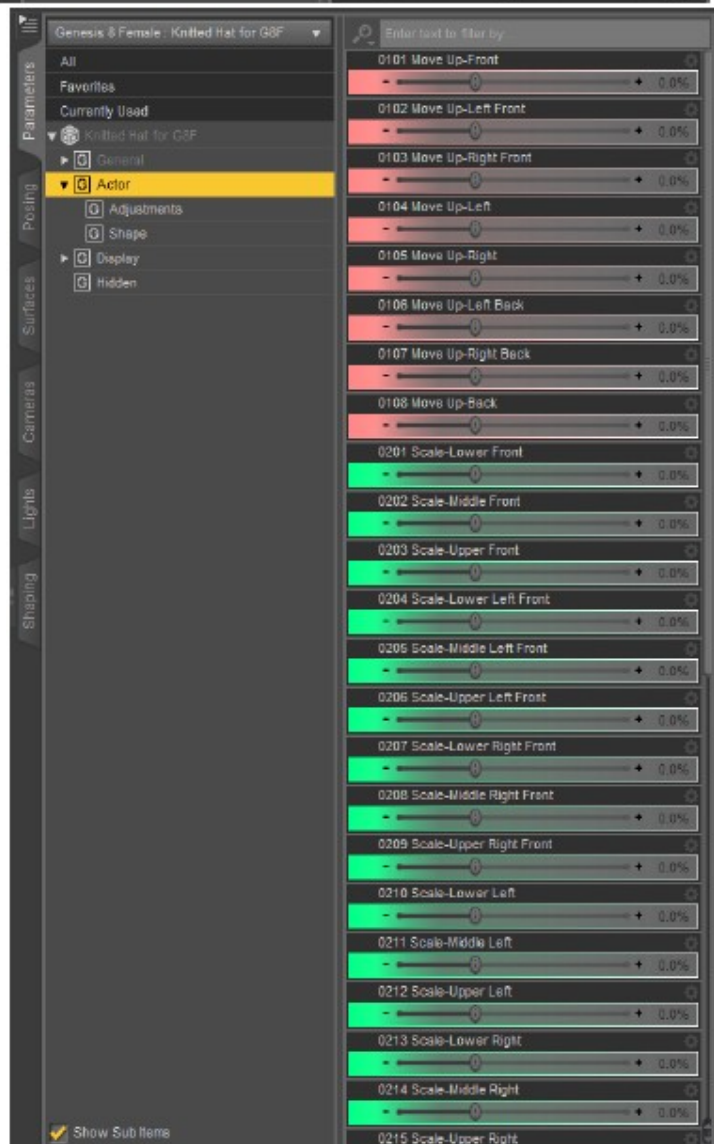
Dans l'image ci-dessus, nous pouvons voir que beaucoup de poils qui auraient dû être couverts par le bonnet tricoté sont exposés à l'extérieur du chapeau. Alors nous avons besoin d'adapter les cheveux sous le bonnet tricoté. Le *Knitted Hat for Genesis 8 Females* offre deux approches à ce problème.

a. Sélectionnez « *Headgear* » dans le volet Scène, puis allez dans le volet Paramètres. Sous « *Headgear* > *Actor* » vous pouvez voir une série de morphes d'échelle. Ces morphes peut être utilisé pour déplacer les poils exposés à l'extérieur du bonnet tricoté vers l'intérieur du bonnet.



b. Sélectionnez le *knitted hat* dans la scène, puis allez au volet Paramètres. Sous « *knitted hat pour G8F* > *Actor* > *Ajustments* », vous pouvez voir deux types de morphs, *scale morphs* et *move morphs*.

Une *scale morph* peut être utilisé pour étendre une partie du chapeau vers l'extérieur pour couvrir les cheveux exposés. Un *move morph* peut être utilisé pour élever ou abaisser une partie de bord du bonnet tricoté. Donc, après avoir grossièrement ajusté les cheveux avec les morphes d'échelle de *Headgear*, vous pouvez utiliser ces morphs pour affiner la forme du chapeau à couvrir les cheveux qui sont encore exposés.



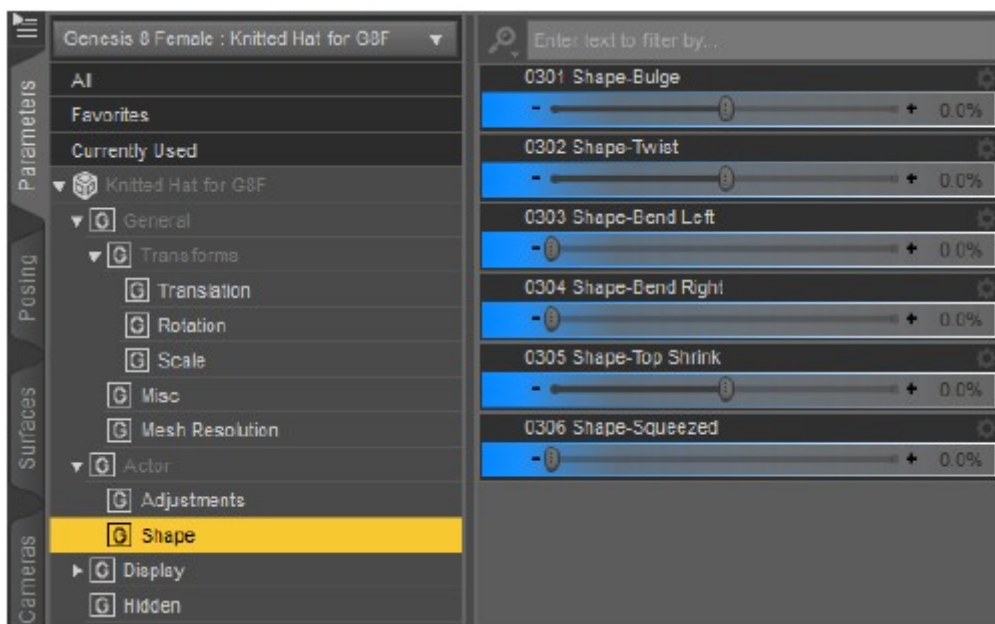
Lorsque vous ajustez vos cheveux sous le bonnet tricoté, il n'y a pas de règle qui vous indique quelle forme vous devez utiliser et quelle est la valeur de ce morph. Ainsi, vous pouvez essayer une variété d'options. Quand vous sentez que les cheveux sont bien adaptés au bonnet tricoté tout en conservant les caractéristiques de coiffure d'origine, vous pouvez commencer le rendu ou passez à l'étape suivante.



4. Forme, matière et peluches

4.1 Changer la forme du bonnet tricoté

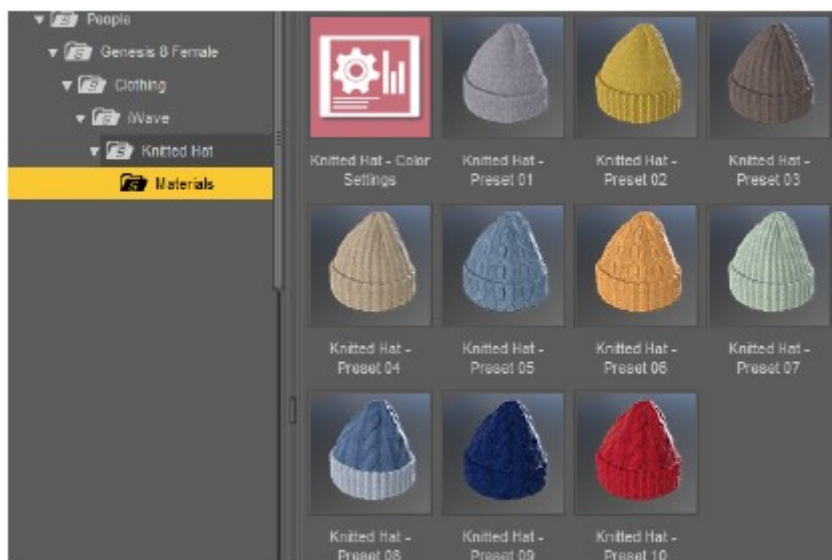
Sélectionnez le bonnet tricoté dans la scène, puis accédez au volet Paramètres, sous « *Knitted Hat for G8F* > *Actor* > *Shape* », vous pouvez voir les morphes de forme du bonnet tricoté.



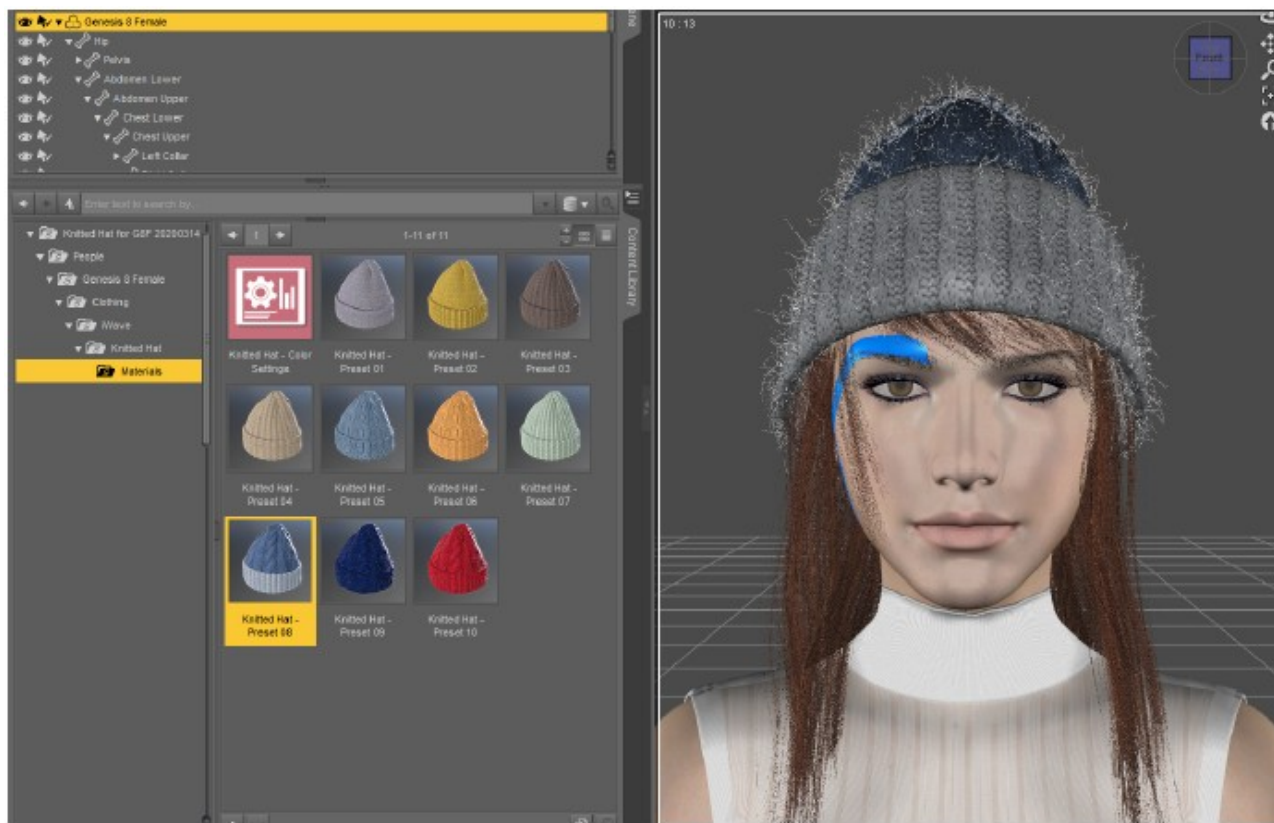
Veillez noter que la modification de la forme du bonnet tricoté peut exposer certains poils. Vous devrez peut-être répéter la méthode mentionnée à la section 3 pour recouvrir à nouveau ces poils.

4.2 Changer la couleur du bonnet tricoté

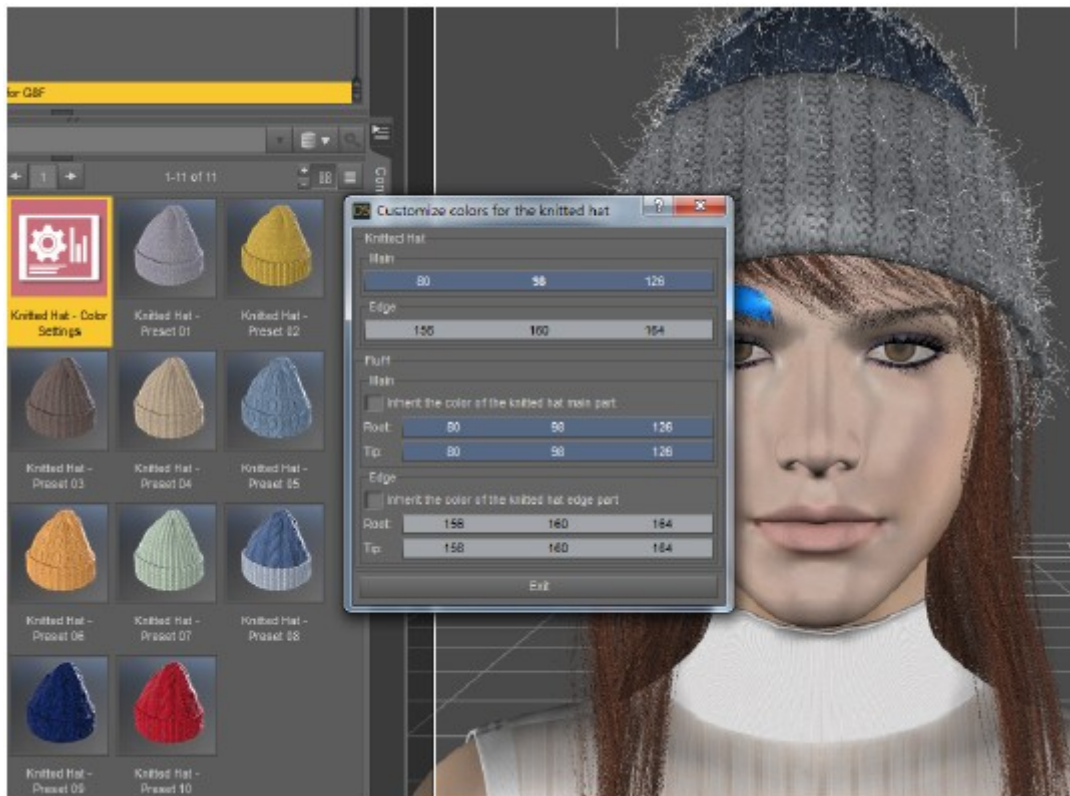
De retour dans le volet *Content Library*, sous « *Knitted Hat > Materials* », vous pouvez voir un script de réglage de couleur et 10 préréglages de bonnet tricoté. Le script de paramètres de couleur vous aidera à personnaliser rapidement la couleur de votre bonnet tricoté. Et ces préréglages vous apportent différents styles de bonnets tricotés grâce à la combinaison de différentes textures et couleurs.



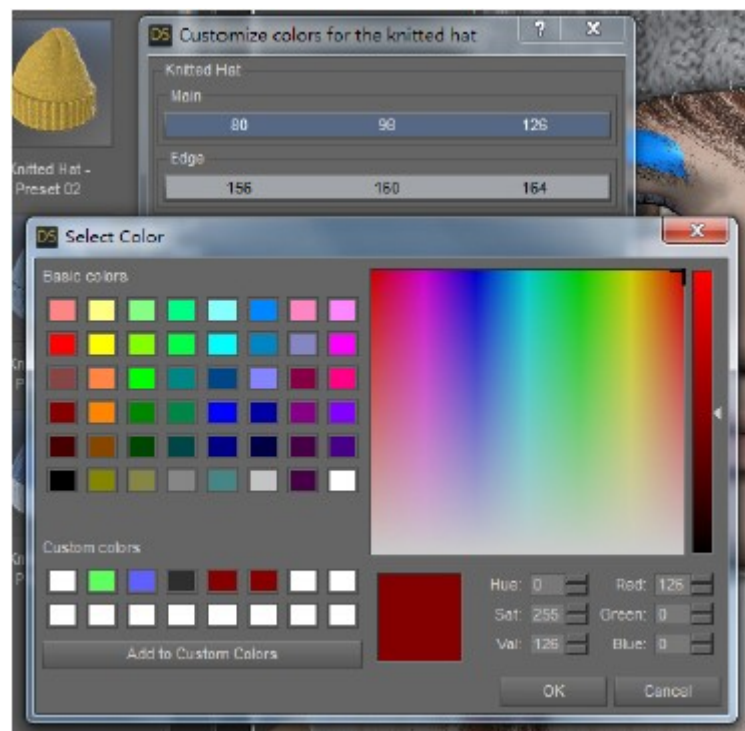
Sélectionnez le personnage ou le bonnet tricoté dans la scène, puis double-cliquez sur l'une des icônes prédéfinies pour changer le style du bonnet tricoté.



Sélectionnez le personnage ou le bonnet tricoté dans la scène, puis double-cliquez sur l'icône « *Knitted Hat-Color Setting* » pour ouvrir la fenêtre des paramètres de couleur.



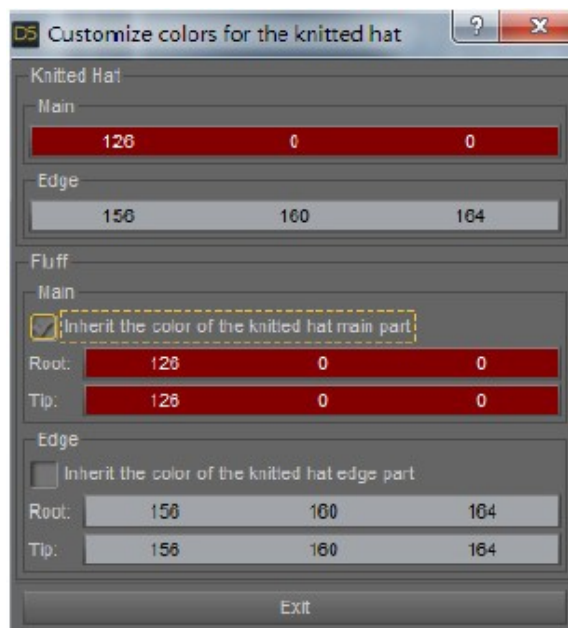
Vous pouvez voir la couleur actuelle du bonnet tricoté dans la fenêtre des paramètres de couleur. La couleur du bonnet tricoté est divisé en deux zones, principale et périphérique. Cliquer sur l'un d'eux fera apparaître une fenêtre « *Select Color* » (Sélectionner une couleur).



Sélectionnez une nouvelle couleur et cliquez sur « OK » pour fermer la fenêtre *Select Color*. Vous verrez que la couleur de la zone correspondante du bonnet tricoté dans la fenêtre des paramètres de couleur et la fenêtre d'affichage a changé.



Vous pouvez également définir la couleur de *Fluff* (peluches) dans la fenêtre de réglage des couleurs. Il est également divisé en deux zones, principale et bord, et la couleur des peluches dans chaque zone est subdivisée en couleur de racine de cheveux et couleur de pointe de cheveux. Ils peuvent tous être réglés individuellement comme les couleurs du bonnet tricoté. Vous pouvez également effectuer une configuration rapide. Par exemple, vérifiez « *Inherit the color of the knitted hat main part* » (Hériter de la couleur de la partie principale du bonnet tricoté) pour attribuer immédiatement la couleur de la zone principale du bonnet tricoté aux peluches de cette zone.



4.3 Modifier les peluches

Examinons maintenant les peluches mentionnées dans la section précédente. Le duvet du bonnet tricoté est « *Strand-Based Hair* »(Cheveux à base de mèches). Sous la lumière appropriée, les peluches ajoutent de beaux détails au bonnet tricoté. Si besoin, vous pouvez choisir de le masquer ou de le modifier pour obtenir le résultat souhaité.



Après avoir appliqué le chapeau tricoté pour Genesis 8 Females à votre personnage, vous pouvez voir deux nœuds de cheveux « *Strand Based* » dans le volet Scène, « *Knitted Hat-Fluff-Main* » et « *Knitted Hat-Fluff-Edge* ». Cliquez sur l'icône en forme d'œil pour laissez d'eux pour les cacher. Sélectionnez l'un d'entre eux, puis sélectionnez « *Edit*> *Objet*> *Edit Strand-Based Hair* » pour modifier les cheveux à base de mèches ..." dans le menu principal pour ouvrir « *Strand-Based Hair Editor* » et le modifier.



Pour savoir comment utiliser *Strand-Based Hair Editor*, veuillez consulter le tutoriel écrit par Divamakeup. <https://www.daz3d.com/forums/discussion/335676/strand-based-hair-mini-tutorial>.

Noter: Une ou plusieurs textures fournies avec ce produit ont été créées avec des images de Textures.com. Ces images ne peuvent pas être redistribuées par défaut. Veuillez visiter www.textures.com pour plus d'informations.

Une ou plusieurs textures fournies avec ce produit ont été créées avec des images de sketchup-textureclub. Ces images ne peuvent pas être redistribuées par défaut. Veuillez visiter www.sketchup-textureclub.com pour plus information.