

Avant de commencer le "comforming" du pantalon, on va préparer une ossature, qui servira par la suite, pour tous autre "comforming".

A faire absolument pour respecter le copyright de Daz.

C'est part!!!!

Image 01

- Tout d'abord, charger votre V4 (1)
- Ensuite, Fichier > Importer obj (2)
- Décocher toute les cases de la fenêtre qui s'ouvre (3)

Image 02

- Votre pantalon s'est chargé (4)
- Passer dans l'Atelier (5)
- Cliquer sur OK au message qui s'affiche (6)

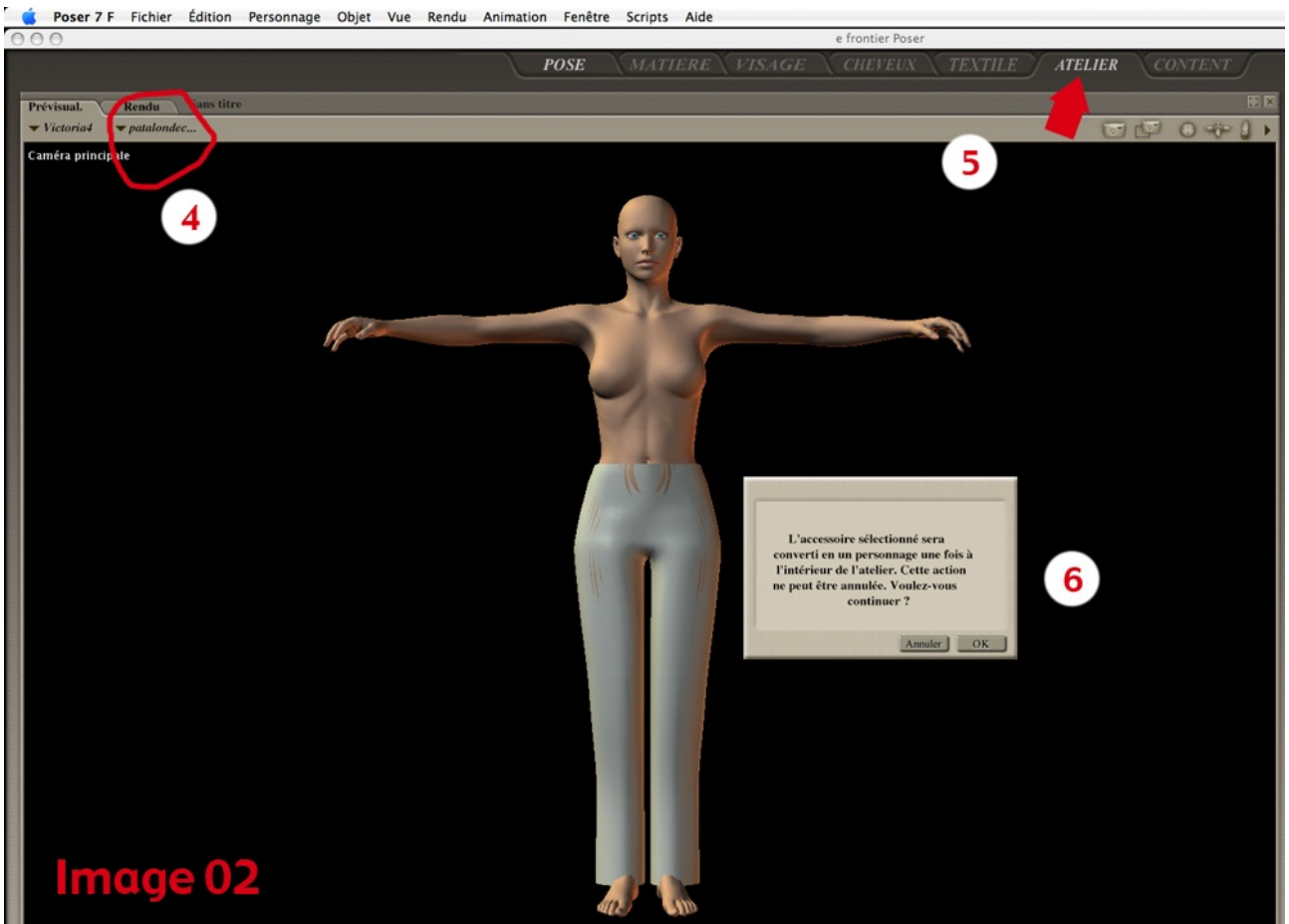
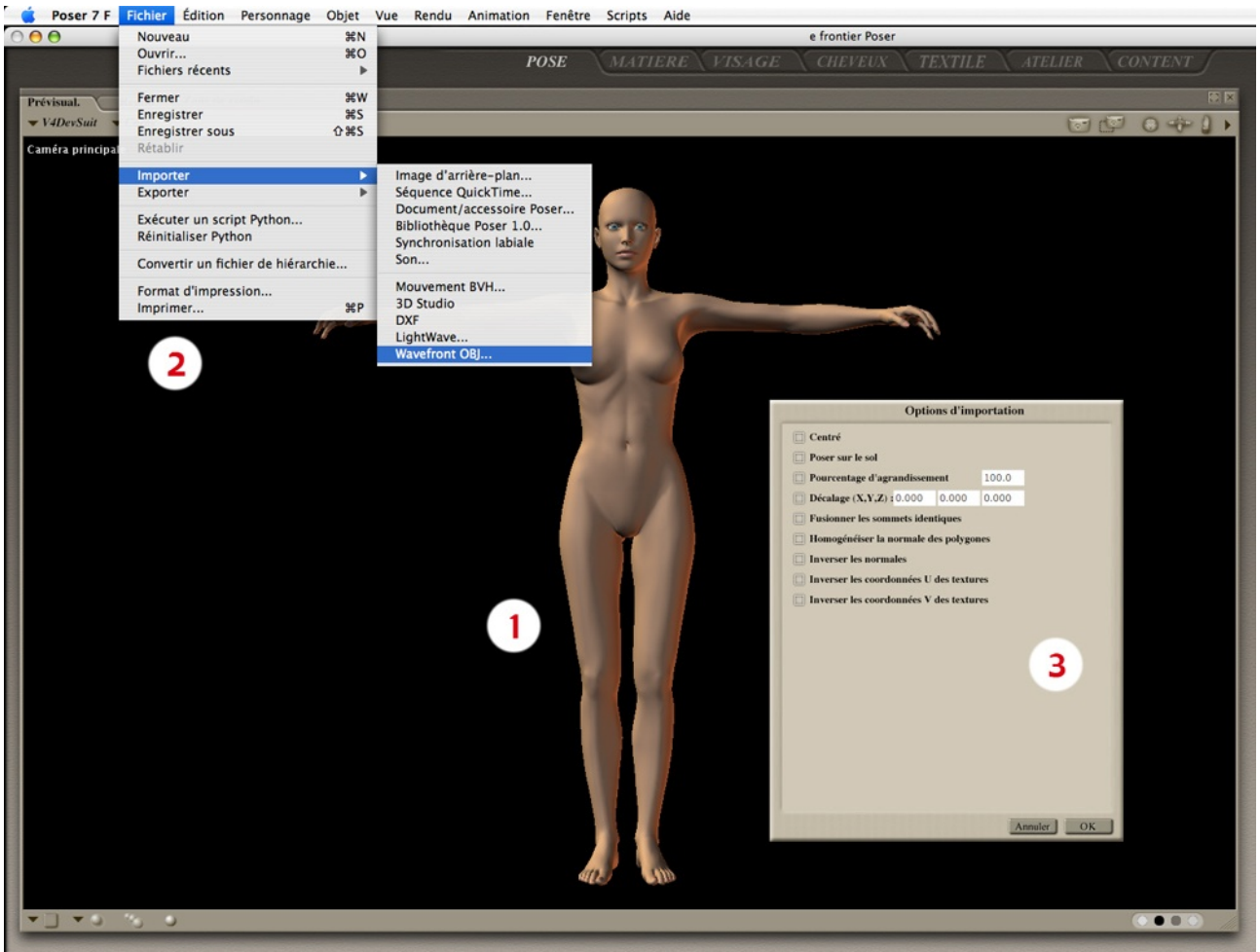
Image 03

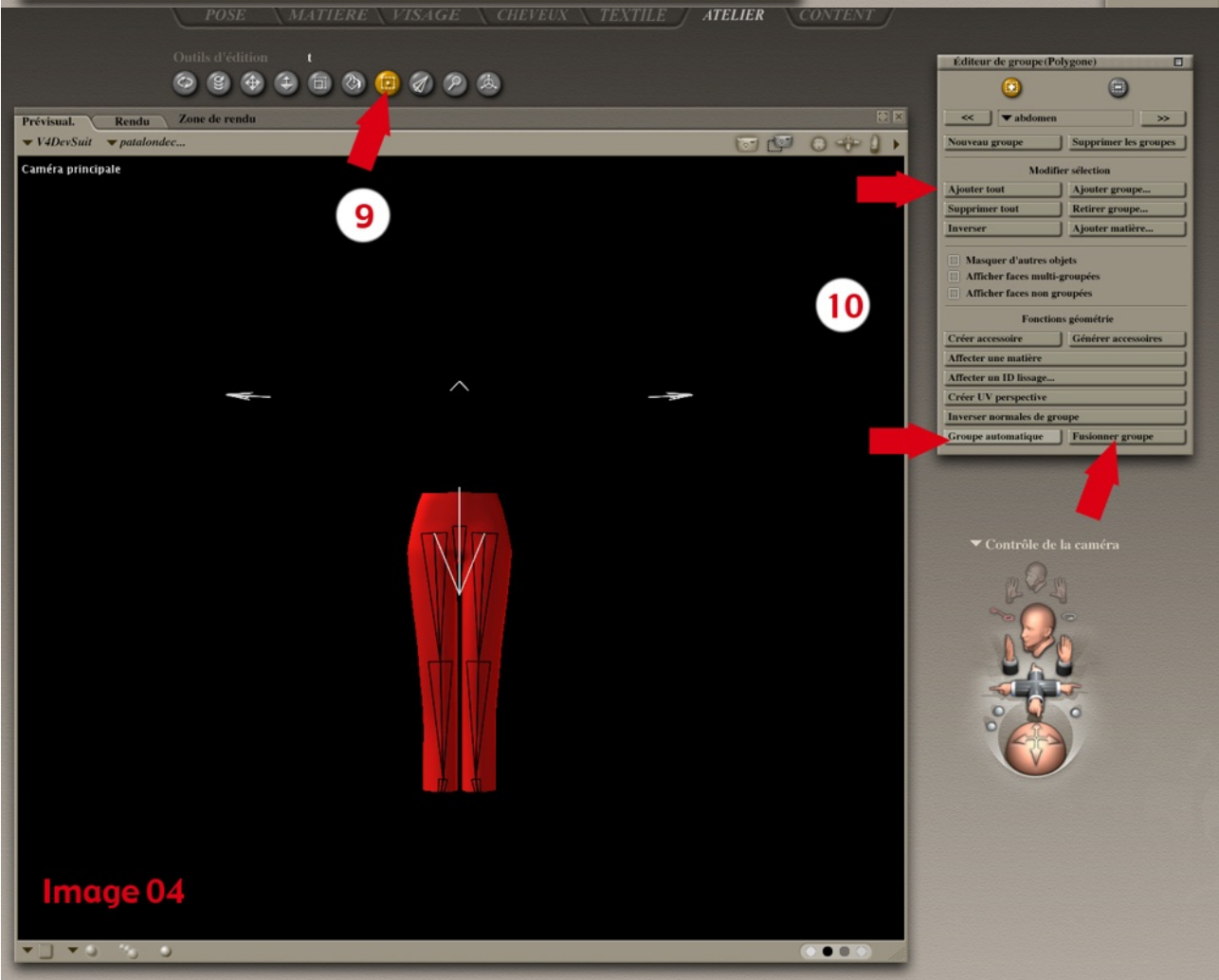
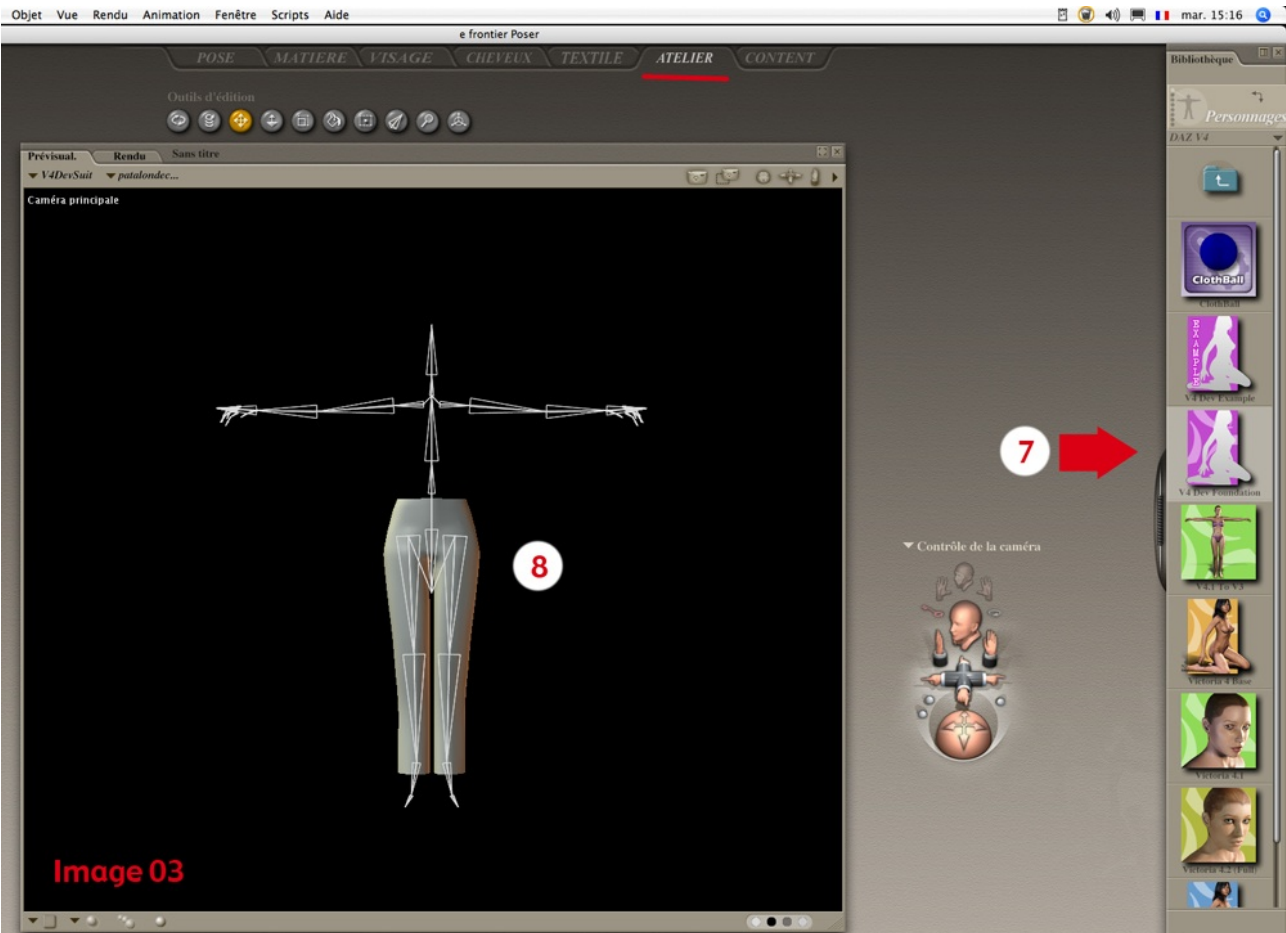
- Dans l'Atelier, charger la "V4 Foundation" dans votre dossier Daz (7)
- L'ossature complète apparaît ()

Image 04

- Sélectionner l'outil "Groupement (9)
- Dans la fenêtre qui s'affiche, faites
 - Ajouter tout
 - Groupement automatique
 - Fusionner groupe (10)

Vous pouvez ressortir de l'atelier et enregistrer votre pantalon qui est maintenant un cr2.



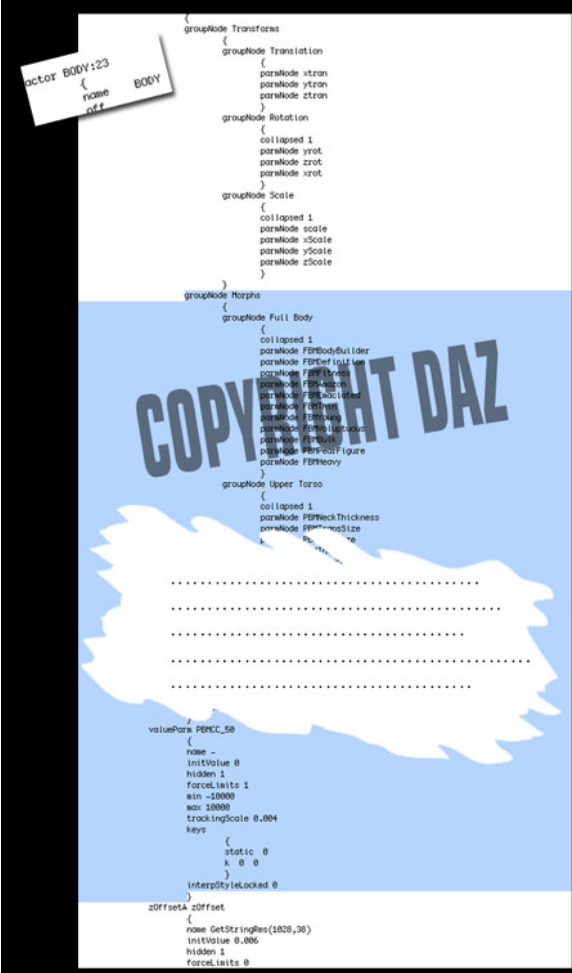


Suite et fin du tuto sur le conforming

<http://www.subposerforum.com/forum/index.php?topic=7374.0>

On arrive à la partie la plus chiant, munissez vous de votre editeur de texte preferé, ouvrez le Cr2 u "Haut" que vous avez enregistré et soyez patient, c'est long à faire.....

..... A vous décrire, 2 images suffiront 😁



```
groupNode Transforms
{
  groupNode Translation
  {
    paraNode xtran
    paraNode ytran
    paraNode ztran
  }
  groupNode Rotation
  {
    collapsed 1
    paraNode yrot
    paraNode zrot
    paraNode xrot
  }
  groupNode Scale
  {
    collapsed 1
    paraNode scale
    paraNode xScale
    paraNode yScale
    paraNode zScale
  }
}
groupNode Morphs
{
  groupNode Full Body
  {
    collapsed 1
    paraNode FBFBoidBuilder
    paraNode FBFBorgLight
    paraNode FBFBIntra
    paraNode FBFBLegs
    paraNode FBFBOccidene
    paraNode FBFBHair
    paraNode FBFBHips
    paraNode FBFBUpperTorso
    paraNode FBFBHull
    paraNode FBFBOutline
    paraNode FBFBHeavy
  }
  groupNode Upper Torso
  {
    collapsed 1
    paraNode FBFBneckThickness
    paraNode FBFBneckSize
  }
}
valueParm FBFBCC_50
{
  name FBFBCC_50
  initialValue 0
  hidden 1
  forcedUnits 1
  min -10000
  max 10000
  trackingScale 0.004
  keys
  {
    static 0
    % 0 0
  }
  interpStyleLocked 0
}
zOffsetA zOffset
{
  name GetStringRes(1028,38)
  initialValue 0.006
  hidden 1
  forcedUnits 0
}
```

Les copyrights a effacer, sont ceux des "actor"
Ici, ça commence à "Actor BODY:23"

- Sélectionner à partir de "groupNode Morphs"

.....

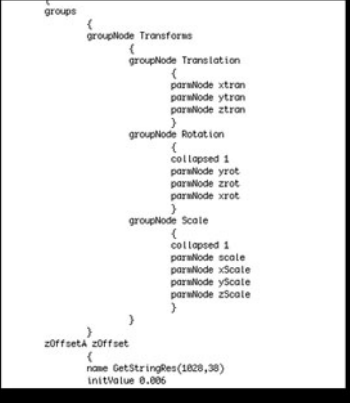
.....

.....

Jusqu'à "zOffsetA zOffset" (pour cette exemple)

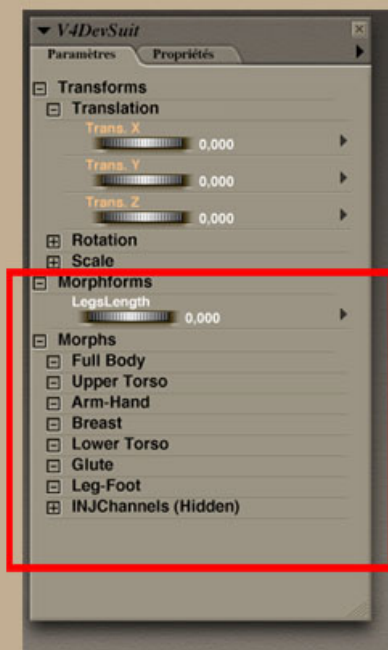
Tous ce que vous sélectionnerez sera soit des "valueParm" ou plus fréquemment des "targetGeom"

Le même exemple, après effacement >

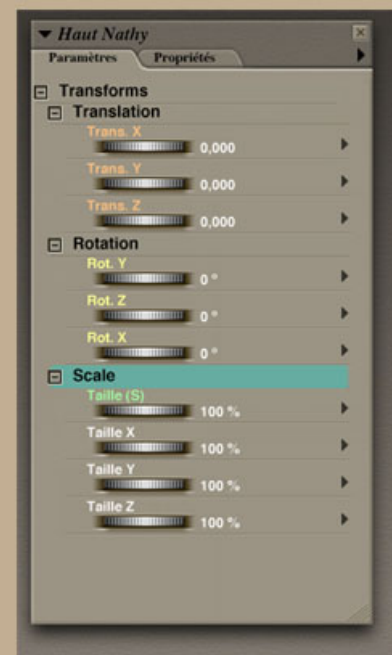


```
groups
{
  groupNode Transforms
  {
    groupNode Translation
    {
      paraNode xtran
      paraNode ytran
      paraNode ztran
    }
    groupNode Rotation
    {
      collapsed 1
      paraNode yrot
      paraNode zrot
      paraNode xrot
    }
    groupNode Scale
    {
      collapsed 1
      paraNode scale
      paraNode xScale
      paraNode yScale
      paraNode zScale
    }
  }
  zOffsetA zOffset
  {
    name GetStringRes(1028,38)
    initialValue 0.006
  }
}
```

Le cr2 *avant* effacement
Poids > 7,6 Mo



Le cr2 *après* effacement
Poids > 100 Ko



Tous ce qui doit disparaître