RSSY CLOTHING CONVERTER V4/M4-G8

m





USER MANUAL

Cor(

TO K L'ERCE

RSSY V4M4-Genesis 8 Clothing Converter User Manual

©2019, RiverSoftArt & Sickleyield

Contents

Introduction	.1
Features	.1
Clothing Converter	. 2
Clothing Conversion Conformers	.7
Conversion Notes	.9

Introduction

さぁ! Victoria 4(V4)またはMichael 4(M4)の服をGenesis 8のキャラクターに変換しましょう!

これはV4からGenesis 8 Femaleへの新しいClothing Converter、またはM4からGenesis 8 Maleへの Clothing Converterを使用して、衣装と多くのアクセサリーのほぼすべてを変換できます。

Clothing Converterスクリプトは、ライブラリでV4 / M4衣装をGenesis 8衣装に変換するバッチの実行を 提供します。ライブラリ内の衣装アイテムを簡単に選択し、出力ディレクトリを選択して、スクリプトを実行します。そ して、アイコンとカテゴリは元のV4 / M4衣装から新しいGenesis 8衣装アイテムにコピーされます。

重要:Daz Studioスクリプトインターフェイスの制限により、このスクリプトでは、各衣装を変換するときに手動の手順が必要です。変換中にダイアログがポップアップし、ボタンを2回クリックするだけです!

新しいGenesis 8衣装は、完全にスマートコンテンツに対応しています! Genesis 8 femaleまたはGenesis 8 maleを選択すると表示されます。さらに、V4 / M4アイテムのスマートコンテンツに表示されるすべてのマテリアルは、変換されたGenesis 8アイテムに表示されます。自動調整を使用する代わりに、変換された衣装は、歪みが大幅に少なくなります。

Clothing Converterスクリプトは、小道具(剣、杖など)やウェアラブル(衣装など)では機能しません。メタデー タのないアイテムは変換できますが、スマートコンテンツには表示されません。アイテムの強制変換ボタンを使用し て変換する必要がある場合もあります。また、変換中に[フットダイアログを使用]オプションをオンにせずに足を配 置すると問題が発生するため、かかとの高い靴でもうまく機能しない場合があります。

このスクリプトで変換できない衣装もあります。また、変換されたアイテムは、突き抜け(衣装とフィギュアの不整 合)する場合があります。通常、これはSmoothingを追加することで修正できます。

Features

- V4 / M4衣装をGenesis 8キャラクターが使用できるように変換します。
- ●ドレス、パンツ、シャツ、スカート、靴などを変換します。自動フィットを使用して衣装をGenesis 8に合わせ る代わりに、変換された衣装は歪みが大幅に少なくなります。
- アクセサリーの変換:帽子、ベルト、メガネ、ジュエリーなど
- V4 / M4の服からGenesis 8の服にアイコンをコピーしてプロフェッショナルな外観に
- 変換された衣服はスマートコンテンツ対応です! V4 / M4アイテムのスマートコンテンツに表示されるすべてのマテリアルは、変換されたGenesis 8アイテムに表示されます。

Clothing Converter

V4 / M4 Clothing Converterスクリプトを使用するのは簡単です。V4 / M4衣装プリセットファイルをリストに追加し、出力ディレクトリを指定して、スクリプトを実行します!

V4 / M4 to Genesis 8 Femaleのクロージングコンバーターヘルパーは、これまでに作成した 中で最も挑戦的な変換スクリプトの1つです。V4 / M4衣装は非常に古いPoserコンテンツであ り、Daz Studioの最新の機能とサポートが不足しているため、このスクリプトでは希望どおりに シームレスかつ自動で変換できます。

なお、V4衣装のメタデータは多くが貧弱または存在せず、多くの場合、コンテンツタイプ、ベン ダー、製品の情報さえ欠けています。このメタデータの欠如は、[ディレクトリの追加]ボタンがV4 / M4の衣装ではない多くのアイテムを取り込むことを意味します。可能な限り、スクリプトは明らか に間違ったアイテム(例:間違った性別、異なるプロップなど)を除去しようとしますが、変換しては ならない多くのアイテムが必然的に追加されます。衣装ファイルのリストを確認し、変換すべきで はないアイテムを削除またはチェック解除することがこれまで以上に重要です。また、多くのアイ テムでは、アイテムの強制変換ボタンを使用する必要があることも意味します。

さらに重要なことは、スクリプトを使用してDaz Studio内でフィギュアを、ウェイトマップに変換す るDaz Studioの公式サポートはありません。このスクリプトでは、各衣装を変換するときに手動 の手順が必要です。フィギュアのWeight Mapping変換ダイアログが表示されたら、General Weight Mappingを選択し、Acceptボタンをクリックする必要があります。



Clothing Converterスクリプトを開 始する前に、Genesis 8 Femaleまた はGenesis 8 Male(キャラクターで はない基本フィギュア)を空のシーン にロードします。シェーピングモーフ はなく、デフォルトの「基本ポーズ」で ある必要があります。

Clothing Converterスクリプトを使 用するには

- 新しい空のシーンを作成します。 警告:このスクリプトは、ジェネシス 8キャラクター以外のシーン内のア イテムを削除します。
- Genesis 8基本フィギュアを空の シーンにロードして選択します。
- Clothing Converterスクリプトの アイコンをクリックして起動させま す。ダイアログ画面を見ることが Figure 1 - Clothing Converter Script

provides batch execution manual step for each select an output director Female clothing items.	n for converting your V- clothing item, thoug y, and execute the scrip	A clothing to Cenesis S Penale ci h this has been made as eas t. Even better, icons and categor	or Genesis o othing in your y as possib ries are copie	library. Note that the s library. Note that the s library our V4 clothing	icript requires one drobe tems in your library, to the new Genesis 8
vert Log Conformers Option					
Tune	Conversion Clothing	Filename			r
Folower/Wardrobe/Unknown Folower/Wardrobe/Shoe/Fult Folower/Wardrobe/Shoe/Fult Folower/Wardrobe/Shoe/Fult	Converter Bodysult F Converter Bodysult F	p.:Discuments/My DA2 3D Likn Dr/Documents/My DA2 3D Likn	sry/Runtime/L sry/Runtime/L sry/Runtime/L sry/Runtime/L sry/Runtime/L sry/Runtime/L sry/Runtime/L sry/Runtime/L sry/Runtime/L sry/Runtime/L sry/Runtime/L sry/Runtime/L sry/Runtime/L sry/Runtime/L	Branes/Character/Autur Branes/Character/255 Branes/Character/255 Branes/Character/255 Branes/Character/255 Branes/Character/255 Branes/Character/255 Branes/Character/255 Branes/Character/255 Branes/Character/255 Branes/Character/255 Branes/Character/255 Branes/Character/255 Branes/Character/255 Branes/Character/255	nnSunshineK4/AulumS nnSunshineK4/AulumS ofessional Style V4/82: Yofessional Style V4/82: Yofessional Style V4/82: Yofessional Style V4/82: YeamPunk/82:STPA.Both teamPunk/82:STPA.StritteamPunk/82:STPA.Shift teamPunk/82:STPA.Shift
Clear Select All Select N	one Delete convert to Genesis 8 Fer	Selected		Change Conformer	Converter Bodysuit F 🔻

できるように、ウィンドウを横に動かします(これはUse Foot Dialogを使用する場合に重要です)。

- Set Clothing Output Directory …ボタンをクリックして、変換された衣装アイテムを保存する出力ディ レクトリを定義します。これは、/ People / Genesis 8 / Female / Clothing (ジェネシスG8F向け)または / People / Genesis 8 / Male / Clothing(ジェネシスG8M向け)などの最上位ディレクトリである必要があ ります。DAZ 3D / Studio / My Libraryを選択し、Genesis 8 / Female / ClothingまたはGenesis 8 / Male / Clothingフォルダーを作成することを強くお勧めします。 My DAZ 3D Libraryパスを使用すること もできます。ただし、Clothing Converterはベンダーが作成したコンテンツを上書きする可能性があります。 Connectを使用している場合、Daz Studioの「... data / cloud ...」ディレクトリにこのディレクトリを作成しな いでください。作成すると、衣装が正しくロードされません。
- 衣装のプリセットを入力リストに追加し、[ファイルの追加]または[ディレクトリの追加]ボタンを使用して、ライブラ リから衣装のプリセットを選択します。 チェックボックス付きのファイルのみが実行中に変換されます。 [ディレク トリの追加]ボタンを使用すると、そのディレクトリとすべてのサブディレクトリにあるすべての.duf / .cr2ファイ ルが含まれます。「ディレクトリの追加]ボタンを使用するには、パスに「Character」ディレクトリが必要です。衣 装ファイルではないファイル(マテリアル、プロップなど)は、リストから自動的に削除されます。 ウェアラブルプリ セット(存在する場合)をリストに追加しないことを強くお勧めします。 スクリプトはウェアラブルプリセットのフィ ルター処理を試みます。ただし、Daz Studioメタデータシステムによって誤って検知される可能性があります。 詳細については、変換ノートの「自動フィットダイアログ」を参照してください。 V4 / M4衣装ファイルは、おそらく My DAZ 3D Library \ Runtime \ Libraries \ Characterディレクトリにあることに注意してください。

- 各衣装に使用される変換した衣装が正しいものであることを確認します(詳細については、Clothing Converterコンフォーマーのセクションをご覧ください)。
- 実行オプションを設定する。
 - Stopping Conditionコンボボックスは、衣装の変換中にエラーが発生した場合のスクリプトの動作を制御します。
 - エラー時に停止 エラーが発生したときに実行を停止します。これ以上衣装は変換されません。
 - エラー時に続行 エラーが発生しても実行を継続します。現在のプリセットの残りのスクリプトはスキッ プされます。この場合は衣装は完全に変換されない場合があります。次のプリセット で実行が続行されます。
 - [Overwrite Condition combo box]は、現在の衣装の出力ディレクトリにプリセットが既に存在する場合にスクリプトが実行する処理を制御します。この状態は、服のGenesis 8バージョンをすでに購入している場合、またはこのスクリプトを2回実行した場合に発生する可能性があります。
 - [Overwrite] 古いファイルを新しいファイルで上書きします。
 - [Skip] スキップして、変換を保存しません。リスト内の次の衣装に移動します。
 - [Ask] 既存のファイルが上書きされる可能性がある場合に何をするかを尋ねる(上書きまたはスキップ)。上書きされるすべての衣装ファイルについて、このプロンプトが表示されます。[Cancel] をクリックして、スクリプトの実行を終了します。
 - [Use Foot Pose if Available check box]チェックボックスは、フットウェアを変換する際のスクリプトの動作を制御します。このオプションをオンにすると、スクリプトは、「フットポーズ」などの名前を持つ同じ製品のプリセットを検索し、履物を会話する前にそれを適用します。多くの場合、これは非常に役立ちます。ただし、衣装の変換を強制すると問題が発生する可能性があります。この場合、足がかかとの高いポーズで立ち往生することがあり、このポーズは後続の履物に適用されます。変換を強制する前に、このオプションをオフにすることを強くお勧めします。
 - [Use Foot Pose if Available check box]チェックボックスをオンにすると、フットウェア(靴やストッキング)に合わせて手動で足のポーズをとることができます。これにより、履物の変換を改善できます。 ただし、変換プロセス中に手動による介入が必要です。フットポーズのないすべての靴または履物について、フットダイアログポーズがポップアップ表示されます。足をポーズするか、キャンセルしてポーズを使用しません。Foot Poserダイアログは高速で、比較的良好な結果を迅速に提供するように設計されています。[Use Foot Pose]チェックボックスが優先されることに注意してください。[Use Foot Pose]がオンになっていて、衣装のフットポーズが見つかった場合、その衣装の[Foot Pose]ダイアログは表示されません。
 - [Check Content Type When Adding Files]チェックボックス[Add Files]ボタンを使用するとき にコンテンツタイプをチェックします。このオプションをオフにすると、すべてのファイルが追加されます。実 行時に、スクリプトはファイルを何でもロードします。ただし、スクリプトは、実行時に衣装であるアイテムのみ を変換します。スクリプトで特定の衣装ファイルを認識できない場合にのみ、このオプションをオフにすること をお勧めします。
 - (注)このオプションをオフにすると、多数の誤検知が読み込まれるため、変換が遅くなります。また、どの ファイルをダイアログに追加するのかを十分に確認する必要があります。このオプションは、[Add Directory]ボタンには影響しません。特定の衣装ファイルを認識するためのスクリプトの取得に問題 があります。

- [Ignore Daz Bought Files](以前に購入したファイル)チェックボックスは、以前にGenesis 8の衣装 を購入したことをスクリプトが検出した場合に[Add Directory]ボタンがどのように機能するかを制御 します。注:Daz Bought Clothingアイテムを検出するために、スクリプトはGenesis 8 Femaleまたは Genesis 8 Maleディレクトリでまったく同じ衣装ファイル名を見つけようとします。
- [Ignore Previously Converted Files](以前に変換されたファイルを無視する)チェックボックスは、スクリプトが衣装アイテムがすでに変換されていることを検出したときのディレクトリの追加ボタンの動作を制御します(つまり、衣装アイテムファイルが出力ディレクトリ内に存在します)。このオプションがtrueの場合、スクリプトは以前に変換されていない新しい衣装アイテムを衣装リストに追加するだけです。
- 準備ができたら、[Execute]ボタンをクリックして、プリセットのリストでスクリプトを実行します。[Log]タブには、実 行されたスクリプトの詳細なログが含まれます。変換できなかった衣装はリストにチェックされたままになります。

スクリプトを使用してDaz Studio内でフィギュアをウェイトマップに変換するためのDaz Studio の公式サポートはありません。このスクリプトでは、各衣装を変換するときに手動の手順が必 要です。FigureをWeight Mappingに変換ダイアログが表示されたら、**General Weight Mapping**を選択し、Acceptボタンをクリックする必要があります。



[Execute from Selected]、[Convert item(s)]、および[Force Convert Item(s)]ボタンはスクリプトを実行して衣装アイテムを変換しますが、[Execute]ボタンとは異なる方法で実行します。

- ●[Execute from Selected] 選択から実行-リストの最初からリストの最後まで続く[Execute]ボタンとは 異なり、[Execute from Selected]ボタンは現在選択されている最初のアイテムから始まり、リストの最後ま で続きます。
- ●[Convert Item(s)] 選択した衣装アイテムのみ(およびチェックされているアイテムのみ)を変換します。 CtrlキーまたはShiftキーを押しながら左クリックすると、複数のアイテムを選択できます。
- ●[Force Convert Item(s)](アイテムの強制変換) 変換できなかったアイテムについては、それらを選択 し、アイテムの強制変換ボタンをクリックできます。このボタンは、発生したエラーを無視して、アイテムを強制 的に変換するために使用できます。選択した各アイテムを注意深くチェックして、これらが強制されるアイテム

であることを確認する必要があります。強制変換は機能するはずですが、保証されておらず、スクリプトが不 安定になる可能性があります。ウェアラブルプリセットでは動作しません。衣装の変換を強制する前に、[Use Foot Pose if Available]オプションをオフにすることを強くお勧めします。

重要なお知らせ:変換直後に、Daz Studioのスマートコンテンツシステムは、古いV4 / M4プリセット(および新しい 変換されたGenesis * 8 *プリセット)をGenesis 8キャラクターと互換性があるものとして表示することがあります。 Daz Studioを終了し、再起動してこの問題を修正します。

Clothing Conversion Conformers

Victoria 4とMichael 4のフィギュアと衣装は、Genesis 8とは大きく異なります。これにより、V4 / M4と Genesis 8の間で変換するための特別な課題が生じます。また、V4 / M4衣装の形状は、Genesis 8の形状に 合わせて慎重に変更する必要があることも意味します。V4からGenesis 8 FemaleへのClothing Converter とM4からGenesis 8 MaleへのClothing Converterには、可能な限り新しいアイテムに衣装アイテムの形状 を一致させるために、慎重に作成された衣装変換コンフォーマーが含まれています。

V4 / M4衣装をGenesis 8に変換するために、スクリプトが実行する5つのコンバーターメッシュがあります。ス クリプトは、衣装の種類(メタデータが利用可能な場合)と衣装名に基づいて正しいコンバーターメッシュを割り 当てようとします。ただし、誤ったコンバーターメッシュと一致する場合があります。または、他の理由でメッシュを 変更することもできます。

スクリプトによって名前が認識されないアイテムを識別するために、特定のアイテムに対して特定のコンフォーマーを選択するオプションがあります。衣装アイテムをダブルクリックすると、メッシュを次のいずれかのタイプに変更できます。

- ●[Bodysuit]: これは、手と足を完全に覆う唯一のコンフォーマーです。手袋、靴下、靴、そしてレギュ ラー丈のシャツ、ズボン、下着、またはボディスーツなどのぴったりしたアイテムに使用するものです。他 に一致するものがない場合、スクリプトはデフォルトでボディスーツを使用します。
- ●[Dress]:ドレスは、衣装の下半身にボーンハンドルリグを追加して、スカート部分を手動でポーズ設定 します。太ももに接着する非常に短いスカートを変換する場合は、代わりにボディスーツを使用すること もできますが、通常はドレスを使用します。スクリプトは、名前またはメタデータにドレスまたはスカートが あるものをすべてドレスに割り当てます。追加のポーズボーンは、[Scene]タブで選択した後に手動で ポーズを設定する必要があります。それらは、Pelvis nodeの下にあります。
- ●[Loincloth]: このピースは実際にはドレスの構築物であり、前後にフラップがあり、より丸いドレスリグの代わりに、それぞれ複数の連続したグループが装備されています。フラップ付きの腰布での使用に適していますが、フラップ付きのドレスでの使用にも適しています。ほとんどの腰布は、メタデータで「ドレス」または「スカート」に割り当てられます。スクリプトは名前に「loincloth」を含むものをピックアップしてこれに割り当てる必要がありますが、名前に何も含まれておらず、メタデータでドレスとして割り当てられているセットの場合は、Loincloth Converterを特に割り当てる必要があります。追加の腰布ポーズボーンは、[Scene]タブで選択した後に手動でポーズする必要があり、Pelvis nodeの下にあります。
- ●[Cape]:ケープコンバータは、頭、肩の一部、および背中の長いケープ装備のみをカバーします。その 目的は、ケープとマントを独自のポーズボーンで装備できるようにすることです。ケープのポーズボーン は、手動ポーズ用のシーンタブのUpper Chest nodeの下にあります。
- ●[Coat]:コートコンフォーマーは、多くのコートといくつかのチュニックを含む、ウエストまたはウエストの下にスプリットスカートエリアがあるアイテムでの使用を目的としています。名前に「コート」が含まれているアイテム、および/またはメタデータでアウター/トップとして割り当てられているアイテムに自動的に割り当てます。アイテムが前では分割されているが後は分割されていない場合、または単に列車がある場合は、代わりにドレスコンフォーマーを割り当てる方が良い場合があります。

Conversion Notes

Clothing Converterスクリプトは完璧ではありません。スクリプトは問題なくすべての衣装を変換できない 場合があります。

リストに追加するときに、「Clothing Converter」ダイアログに一部の衣装が表示されません。Clothing Converterスクリプトは、フォロワー/ワードローブのコンテンツタイプを持たないすべてのプリセットを自動的 に除外します。また、ファイル名で多くのアイテムを除外します。これは、このスクリプトができる限りエラーな しで衣装を変換しようとするように慎重に作成されているため、不明なファイルを回避するための仕様です。ファイルが衣装であることを確信している場合は、[Check Content Type]オプションをオフにし、[Add Files...]ボタンを使用してそれらのファイルを追加できます。このオプションをオフにすると、ほとんどのファイ ルが追加されます。ただし、V4 / M4アイテムのメタデータが不十分であるため、アイテムを強制的に変換する 場合、ほとんどの安全変換チェック(他の変換製品と比較)をオフにする必要があるため、スクリプトはいくつか のファイルを追加しません。実行時に、スクリプトはファイルが何であれ、何であれファイルをロードします。スク リプトで特定の衣装ファイルを認識できない場合にのみ、このオプションをオフにすることをお勧めします。一部 のファイルはまだ未対応です。ご不便をおかけして申し訳ございません。

(注)このオプションをオフにすると、多数の誤検知が読み込まれるため、変換が遅くなります。また、どのファイルをダイアログに追加するのかを十分に確認する必要があります。このオプションは、[Add Directory]ボタンには影響しません。

Clothing Converterスクリプトは、変換中にAuto-Fitダ イアログを表示します。Clothing Convertスクリプトは、 Daz Studioデータベースのメタデータを慎重に使用して、 変換を試みてはならないファイルを除外します。ただし、メ タデータが正しくない場合があり、ファイルに複数の衣装が ロードされ、自動調整ダイアログがポップアップする場合が



Figure 2 - Auto-Fit Dialog appears during conversion for incorrectly reported wearables

あります。これらのダイアログはキャンセルする必要があります。その後、Clothing Converterスクリプトはプ リセットをスキップします。他の衣装の変換には影響しません。今後このダイアログを回避するには、アイテムの チェックを外すか削除します。通常、ファイルリスト内のこれらのアイテムのタイプは、追加のサブタイプのない フォロワー/ワードローブです(たとえば、フォロワー/ワードローブ/ドレス)。フォロワー/ワードローブのみのアイ テムをすべて調べて、My Clothing!Allなどの名前があるかどうかを確認し、チェックを外すことをお勧めします。

Clothing Converterスクリプトには、ネットワーク共有上のアイテムに問題がある場合があります。ネット ワーク共有の衣装ファイルのあるドライブをマウントし、マウントされたドライブでスクリプトを実行する必要があ ります。

Clothing Converterスクリプトには、かかとの高い靴に関する問題があります。Clothing Converterスク リプトは、現在の靴のフットポーズプリセットを検索して、ハイヒールの靴の変換を自動化しようとします(使用可 能な場合はフットポーズを使用オプションがオンの場合)。プリセットが存在する場合、それを適用でき、履物の 変換に役立ちます。ただし、多くのフットウェアにはフットポーズのプリセットが含まれていません。たとえ含まれ ていても、常に機能するとは限りません。これは、靴を変換したあと、フィギュアに履かせたときに扱いにくくな る可能性があることを意味します。この場合、問題のある靴に対しては、フットポーズの使用オプションをオフに し、フットポーズダイアログを使用することをお勧めします。

Clothing Converterスクリプトはア クセサリー類を変換しません。Clothing Converterスクリプトは、一部のアクセサリー のみを変換し、小道具は変換しません。一般 的に、これは帽子、ベルト、メガネ、宝石が変換 されることを意味しますが、最終的に手に握る 小道具(剣、杖など)は変換されません。これ は、スクリプトの既知の制限です。

変換されたアイテムは、Genesis 8のキャ ラクターに適用されたときに突き抜け(衣装 Figure 3 - Poke through on a dress at the wrist and in the underarms の食い込み)を示すことがあります(Figure 3を参照)。このスクリプトは、smoothing modifierを衣装に自動的に追加します。 [Smoothing Iterations]スライダープロ パティを増やす必要がある場合があります。







Figure 6 - Poke Through between clothing items

変換されたアイテムは、Smoothing Modifierが適 用されていても、Genesis 8キャラクターに適用された 場合、同じ衣装セットの他の変換されたアイテムと突き 抜けることがあります(Figure 6を参照)。これは、同じ 衣装セットのアイテムで簡単に発生する可能性がありま す。上着を下着に合わせると、この問題を解決できる場 合があります。問題のある衣装を選択し、右クリックして、 [<CLOTHING_ITEM> To…]を選択します。内側の衣 装を選択し、[Accept.]をクリックします。まだ突き抜けが ある場合は、Smoothing Iterationsを増やすと改善しま す。他のすべてが失敗した場合は、内側の衣装またはそ の表面の一部を非表示にしてみてください。



ෂ ≹ැ ⊳ි_ Coat ෂ ≹ැ ▶ි_ Dress ෂ ≹ැ ▶ි_ Boots

クリッピングを修正するための[Push Modifier]の 追加。これは、多くのアイテムで厄介なクリッピングを簡

単に取り除くことができる、ほとんどの衣装に含まれていないものです。 [Scene]タブで服または靴をクリック します。タブの右上にある小さなボタンをクリックします。 Edit->Geometry->Apply Push Modifierを選 択します。通常、Push Modifierは1.00の非常に高い値で適用されます。これは、ほとんどの衣装を容認でき ないほど歪ませる傾向があります。 [General]の下の[Parameters]タブで確認できます。このタブの名前は 「Mesh Offset」になりました。多くの場合、0.1または0.2に近い値で十分です。

Clothing Converterスクリプトは実行されますが、出力ディレクトリにファイルが表示されない場合。出

カディレクトリがContent Managerに よって認識されているかどうかを確認しま す。Edit | Preferencesに移動し、設定の [Content]タブで、[Content Directory Manager]ボタンをクリックします。最後 に、DAZ Studio形式を選択/ハイライトし、 [Directory ADD]ボタンをクリックして、出 カディレクトリを追加します。



ファイルを開くときにエラーが発生した場合。フットウェアの変換中に、「ファイルの読み取り中にエラーが発生しました。詳細についてはログファイルを参照してください」というエラーが表示されることがあります。ログ

を確認すると、次のことがわかります。

「選択したノードと「preset_hierarchical_ pose」タイプの階層が無効です。ルートが見 つかりません。」

このエラーは、スクリプトが足のポーズ を見つけて適用しようとしたために発生 します。ただし、階層的なポーズであり、 Genesis 8には同じ階層がないため、ポー ズは機能しません。スクリプトは正常に機能 し、このエラーは無視できます。ただし、足 のポーズは使用できません。フットポーズの 使用をオフにし、フットダイアログの使用オプ ションをオンにして、この衣装を個別に変換 することをお勧めします。

変換されたアイテムが、画面上で緩すぎ る場合。Clothing Converterスクリプトは、 衣装変換コンフォーマを使用して衣装をモー フィングします。場合によっては、コンフォー マーにより、変換された衣装がゆるすぎるこ とがあります(Figure 9を参照)。幸いなこ とに、これは簡単に修正できます。衣装が



とがあります (Figure 9を参照)。幸いなこ Figure 9 – After conversion, the Cinderella panties and stockings are too loose.

変換されると、フィットの問題に対処するために多くのヘルパーモーフが追加されます。 ヘルパーモーフは、 [Actor]-> [Converter Morphs]の下の[Parameters]ペインにあります(Figure 10を参照)。 Tighten



Figure 10 - The Cinderella Panties have been adjusted using the Tighten All and Waist Area 01 helper morphs for a tight fit. Note that smoothing has been turned on.

All morphを調整してスムージングをオンにすると、ほとんどの問題を解決できます。 そうでなければ、フィット を調整するために使用できる追加のモーフがたくさんあります。

ー部の衣装は正しく変換されないか、ねじれたように見える場合。Clothing Converterをすべてのアイテム で機能させるために、あらゆる試みを行ってきました。ただし、自動変換が正しく機能しないアイテム、特に異常な リギング構造を持つアイテムがあります。フード付きのマントには問題がある場合があります。ポリゴンメッシュが コンフォーマーから離れすぎて正しく認識されない場合、首と頭のグループが急激に分割される可能性がありま す。さらにスムージングを追加すると役立ちます。また、他のコンフォーマーが一部の衣装に対してより良い結果 をもたらす可能性があるため、試してみてください。

変換は、衣装のポーズ操作が簡単なポーズ制御可能なタイプには対応していません。変換スクリプトは、リギングを含む衣装をGenesis 8に変換します。したがって、残念ながら、元のスケルトンを保持できないため、ポーズコントロール機能を保持できません。ただし、変換された衣装には多くのモーフや制御節(ボーン)が追加されます。これは、特定の問題によっては役立つ場合があります。

衣装のボーンが、想定外のメッシュパーツを生成する場合。さまざまなコンフォーマーが衣装の適切な場所だ けをモーフィングするように設計しました。ただし、やむを得ず、コンフォーマーが不適切な場所をつかむ場合が あります(たとえば、Loincloth Flaps Bonesが下着部分もつかんでいます)。異なるコンフォーマーが特定の 衣装(ボディスーツの代わりにコートコンフォーマーなど)に適している場合があります。残念ながら、特定の衣装 に対してコンフォーマーが適切に機能しない場合があります。ご不便をおかけして申し訳ありませんが、それに ついてできることは何もありません。

特定の衣装を変換しようとすると、Clothing Converterスクリプトが停止します。 Clothing Converter

を可能な限り堅牢かつ強 力にするために、あらゆる 努力を払ってきました。私 たちは、メタデータに基づ いて「間違った」衣装を除 外しようとします。ただし、 Genesis 2より前のバー ジョンのメタデータは完全 ではありません。どんなに ー生懸命努力しても、通 常はプロセスのトランス ファーモーフ段階で、問題 を引き起こす衣装が存在す ることがあります。これらの 衣装は、キャッチできず、正 常に応答できないエラーを 引き起こします。Dazログ



Figure 11 - Movement Handles on Converted Clothing

を確認すると、「警告:エラー:削除されたQObjectのメンバー 'getPresentation'にアクセスできません」などのメッセージが表示されます。スクリプトを終了し(進行状況を保存するには[保存]ボタンを使用)、チェックを外して再起動する必要があります。問題のある衣装は変換できません。ご不便をおかけして申し訳ございません。

変換された衣装の周りに奇妙な三角形がある場合。多くのV4 / M4衣装には、移動ハンドルが含まれていま す。これらは衣装の移動用に組み込まれたハンドルであり、削除することはできません。ただし、Surfacesペイ ンで非表示にできます。オブジェクトを選択し、Surfacesに移動して、Handles(またはそのようなもの)と呼ば れる表面を見つけます。不透明度の強度を0に変更します。

改造された衣装表示に、せん断(異常な突起)がある場合(Figure 12)。変換された衣装には、せん断され た三角形が表示されます。スムージングをオフにすると、せん断が消えます。オリジナルのメッシュは実際に ブーツの内側のボディでクリップされたと思いますが、V4 / M4時代にはスムージング/衝突がなかったので問 題ありませんでした。それは時々古いアイテムで出現する問題です。



Figure 12 - Shear on clothing items caused by Smoothing