

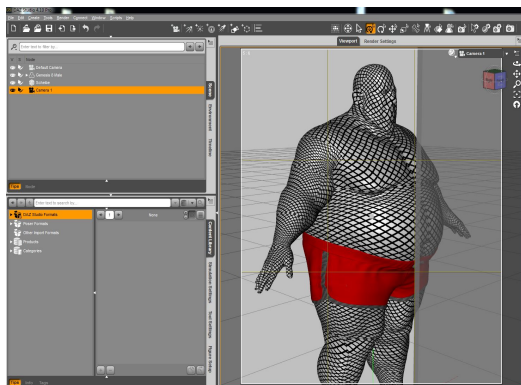
Bauch-, Beine-, Pottraining mit dForce

Nun haben wir ja mittlerweile schon ziemlich viel über dForce gehört und vielleicht auch schon so manches selbst ausprobiert. Vor allem Kleidung dürfte da Eurer Fantasie und Bastelwut zum "Opfer" gefallen sein. Ich habe aber noch ein bisschen weiter experimentiert, wie man es schaffen kann, die Figuren so zu beeinflussen, dass sie sich bei der Kollision mit einer anderen Figur oder einem Prim etwas realistischer verformt, als mit einfachen Dformern. Dforce kann das, wie auch dieses Produkt auf der DAZ-Seite zeigt: FG dForce Breast Presets for Genesis 8 Female (<https://www.daz3d.com/fg-dforce-breast-presets-for-genesis-8-female>). Der Anbieter wirbt damit, dass es großartig funktioniert, wenn man "Second Skins", also aufgemalte Texturen verwendet, oder die Püppies nackt sind.

Nun ja, das bekommen wir doch auch mit Bordmitteln hin, oder?

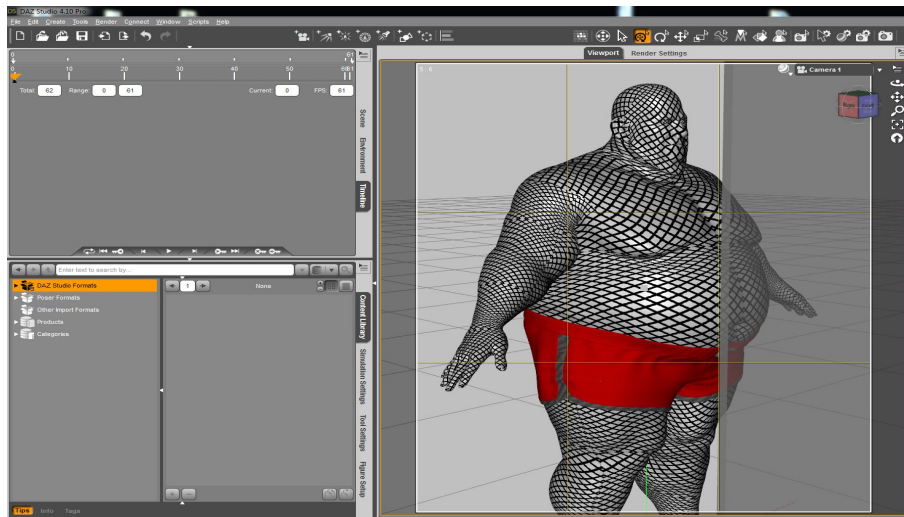
Schritt 1

Wir benötigen eine Szene! Für mein Beispiel habe ich George für G8M verwendet – der hat so einen wundervollen Bauch. George steht in der Grundstellung. Zusätzlich soll er mit einer Wand kollidieren – in einer kleinen Duschkabine kommt so etwas manchmal vor, ist also nicht ganz aus der Luft gegriffen. (Da das hier nicht Ü18 ist, habe ich auch noch eine Hose angezogen, die ich allerdings nicht mit simuliere.) Die Wand ist bei mir ein dünner Quader, dessen Lage ich für die Simulation nicht verändere. George bewegt sich, die Wand bleibt stehen!



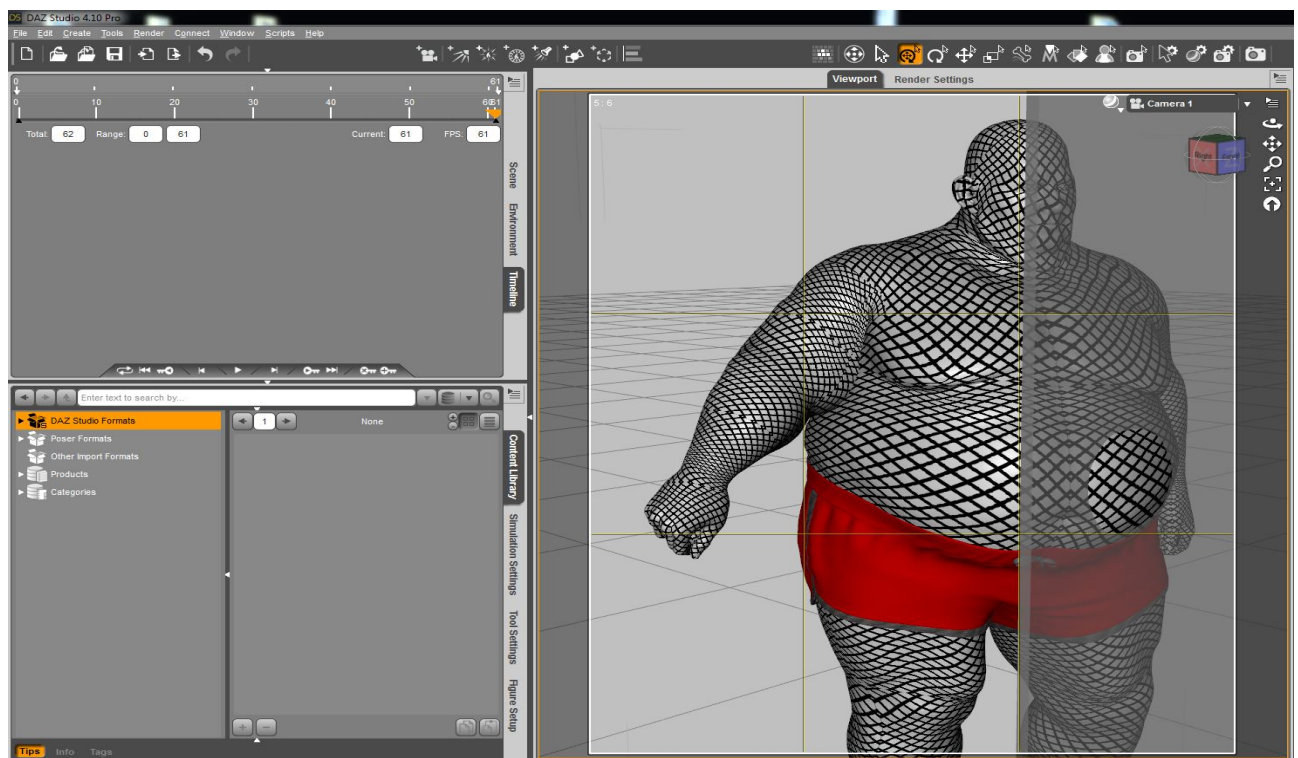
Schritt 2

Die Simulation soll anhand der "Timeline" ablaufen. Wo Ihr die findet und wie Ihr die verwendet, steht in einigen anderen Tutorials hier auf der Seite. Meine Ausgangspose ist der Frame 0 auf meiner Zeitleiste. Hier könnt Ihr direkt mal 61 Frames eingeben, dann wird die Simulation flüssiger.



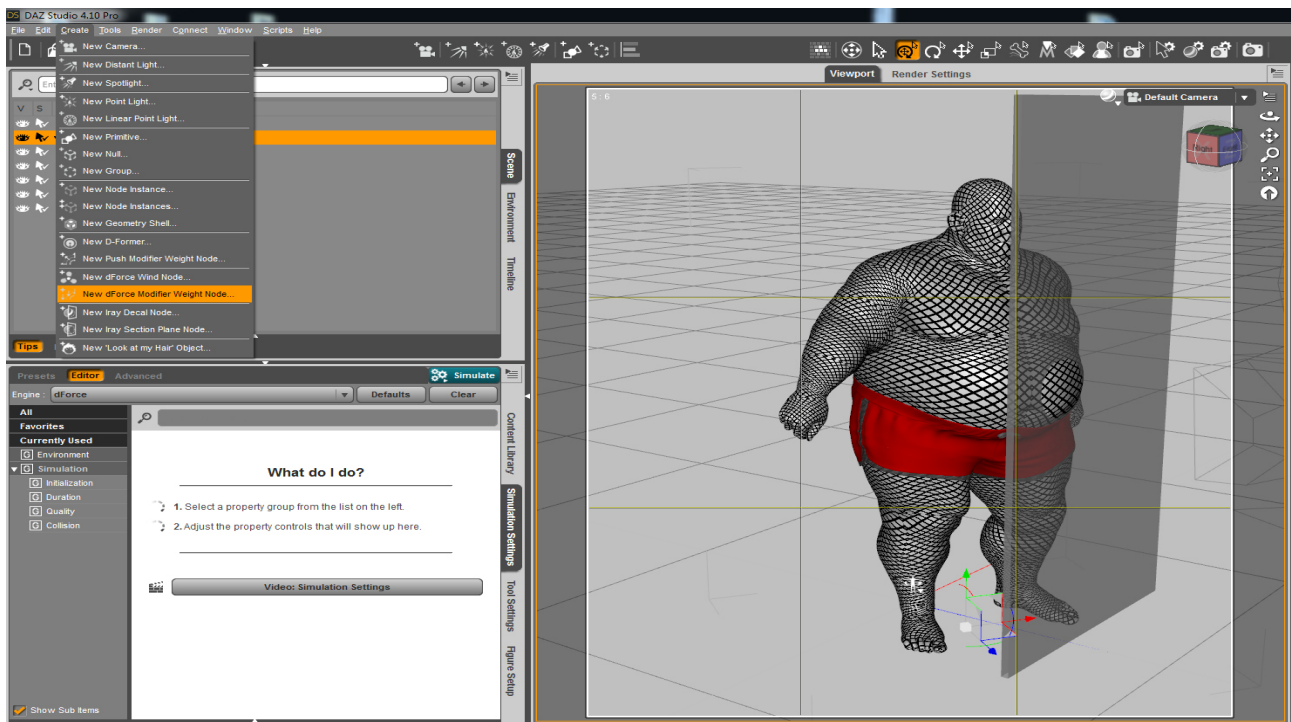
Schritt 3

Wechselt auf den letzten Frame (61) und passt Eure Pose so an, dass sie irgendwo an einer sinnvollen Stelle mit der Wand kollidiert – Ihr erinnert Euch: George bewegt sich, die Wand bleibt stehen. Ihr seht jetzt, dass sich Georges Bauch durch die Wand drückt. Ist schon in Ordnung ;)



Schritt 4

George bekommt über die Simulation Settings ein "dynamic surface" zugewiesen, die Wand ein "static surface". Außerdem wenden wir auf George noch den Befehl "New dForce Modifier Weight Node" an...

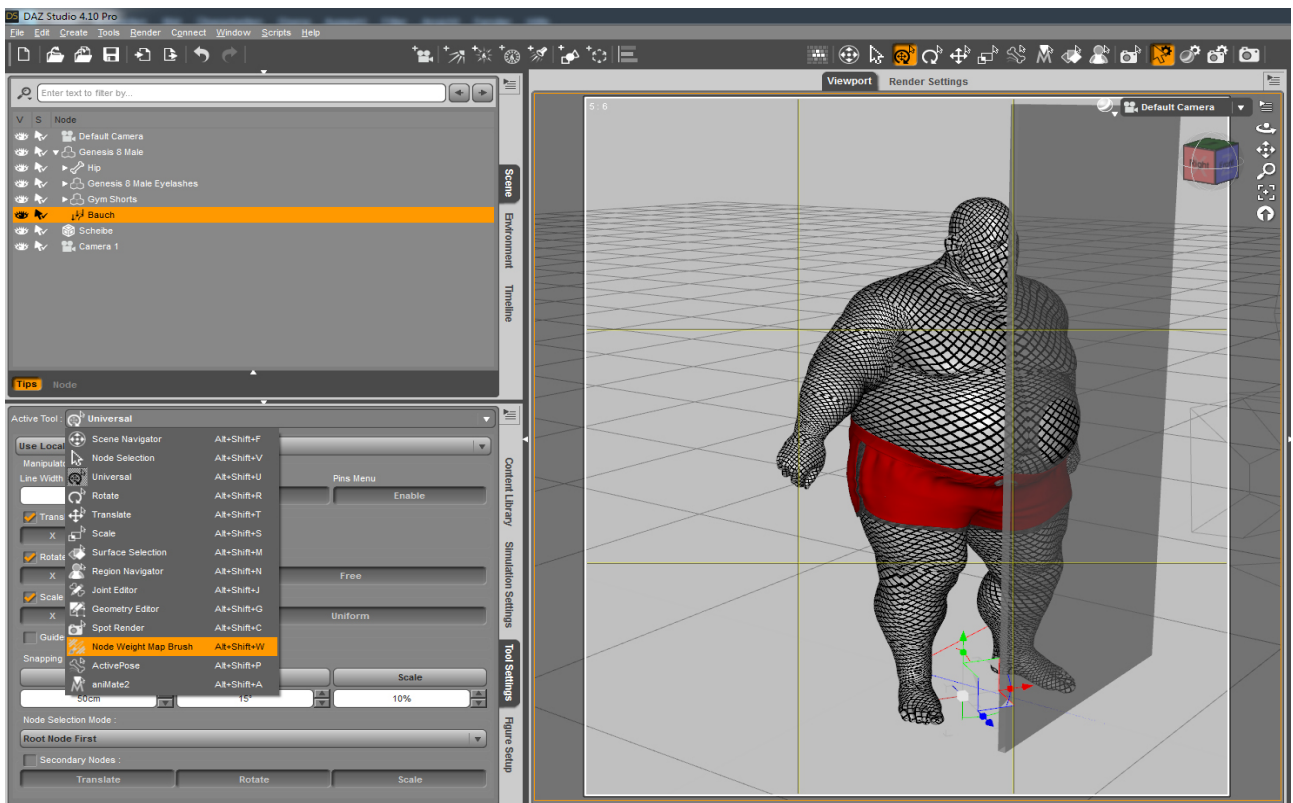


...und vergeben hierfür einen sinnvollen Namen. In meinem Fall ist das der Bauch.

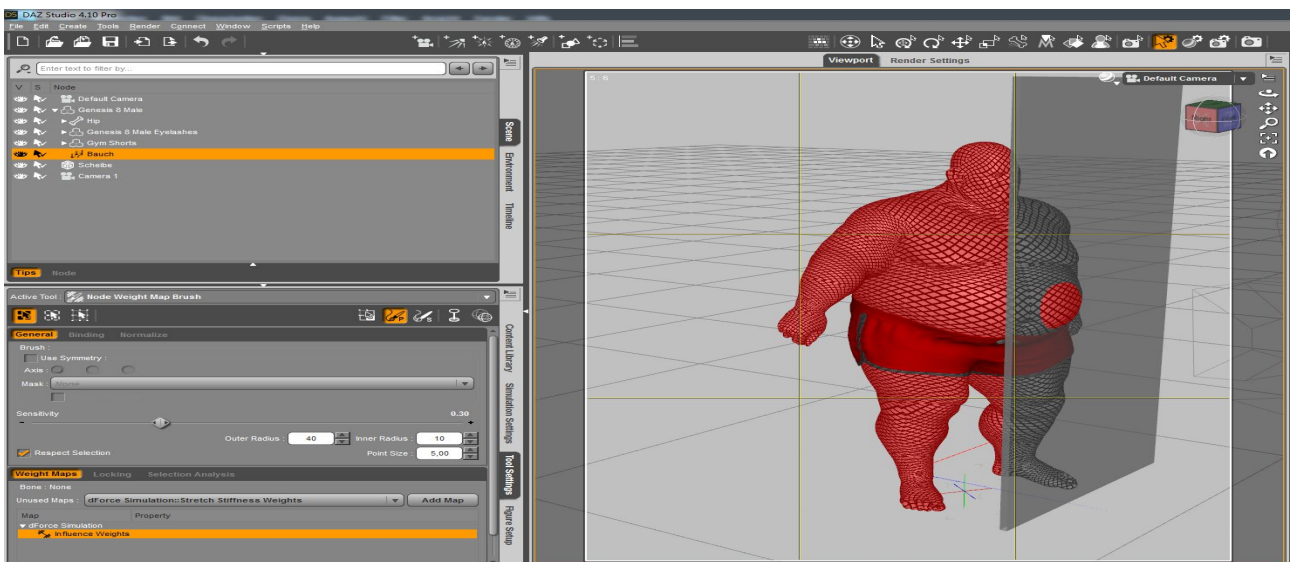


Schritt 5

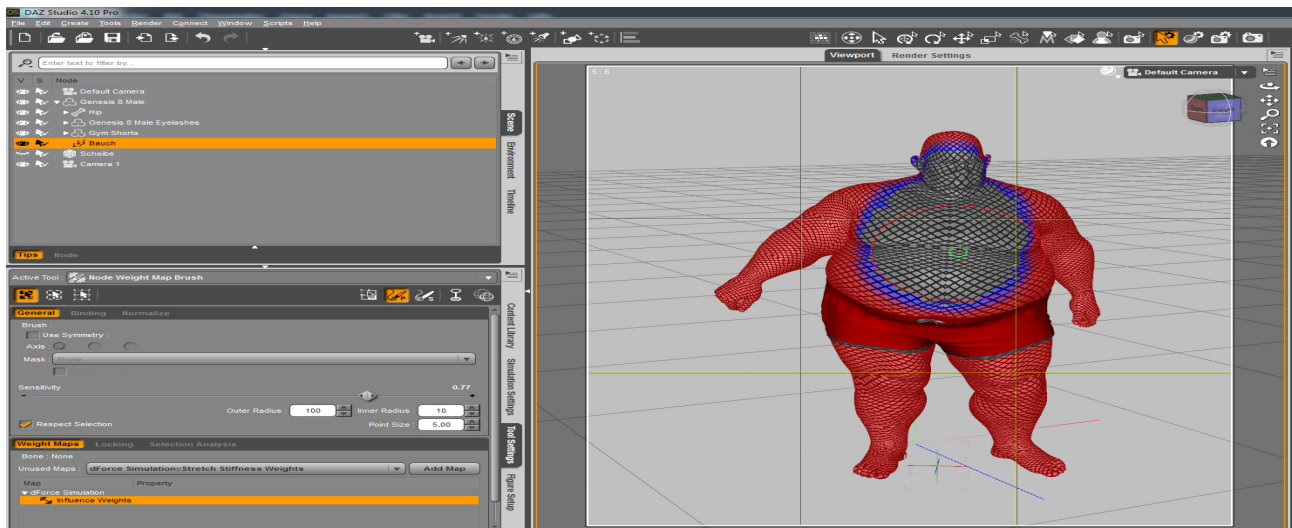
Nun müssen wir die Stellen an Georges Körper markieren, auf die irgendeine Wirkung ausgeübt wird (Schwerkraft, Kollision mit einem Zug etc.). Hierzu markiert Ihr den NdFMWNode (bei mir Bauch) im Scene-Pane, wechselt dann auf das Tool Settings Pane und wählt oben aus dem Menü den Punkt "Node Weight Map Brush" aus.



Im unteren Bereich müsst Ihr nun eine Weight Map für die Simulation auswählen (Add Map – dann taucht wie im Screenshot gezeigt der Eintrag "Influence Weights" auf und George wird komplett rot. Schämt sich wohl ein bisschen :)



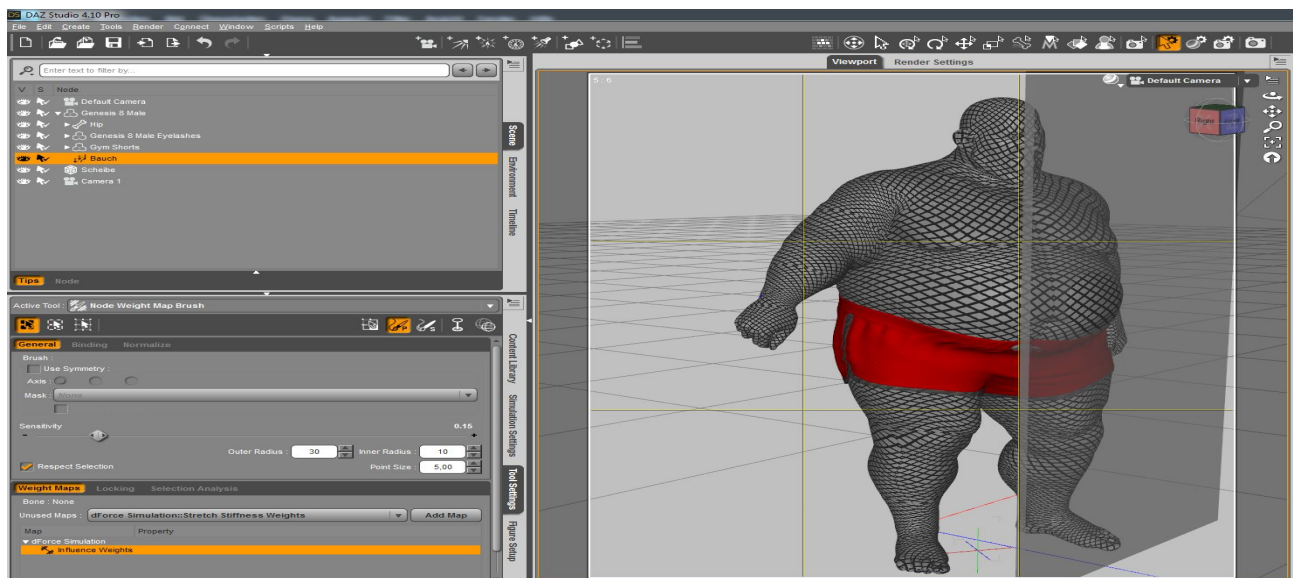
Rot bedeutet, dass die Oberfläche zu 100% den äußeren Einflüssen unterliegt. George würde bei der Farbe (und genügend Rechenpower) einfach in sich zusammensacken. Soll er aber nicht, weshalb wir nun diese Weight Map bearbeiten müssen. Weitere Farben wären violett, blau, gelb und grau – grau bedeutet dann, dass dieser Oberflächenbereich überhaupt nicht beeinflusst wird. Das ist zunächst einmal unser Ziel. George muss komplett entfärbt werden. Hierzu benutzt Ihr den Paint Brush, passt die Empfindlichkeit (Sensitivity 0,77) und die Größe des Pinsels (Outer Radius 100) an und bewegt den Pinsel bei gedrückter linker Maustaste und gleichzeitig gedrückter Alt-Taste über Eure Figur. Linke Maustaste fügt Farbe hinzu, linke Maustaste und Alt nehmen Farbe weg!

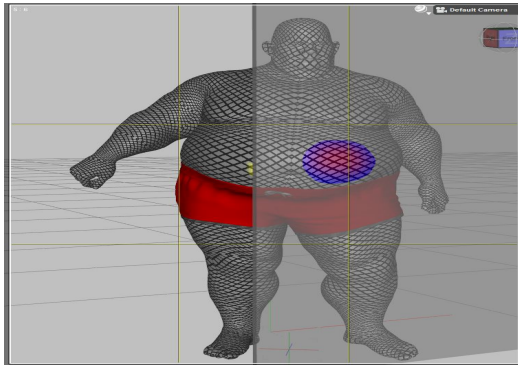


George ist nun komplett entsättigt. (Ich habe ihm zwischendurch sogar die Hose ausgezogen und auch dort die Farbe weggepinselt, damit es keine seltsamen Artefakte gibt.)

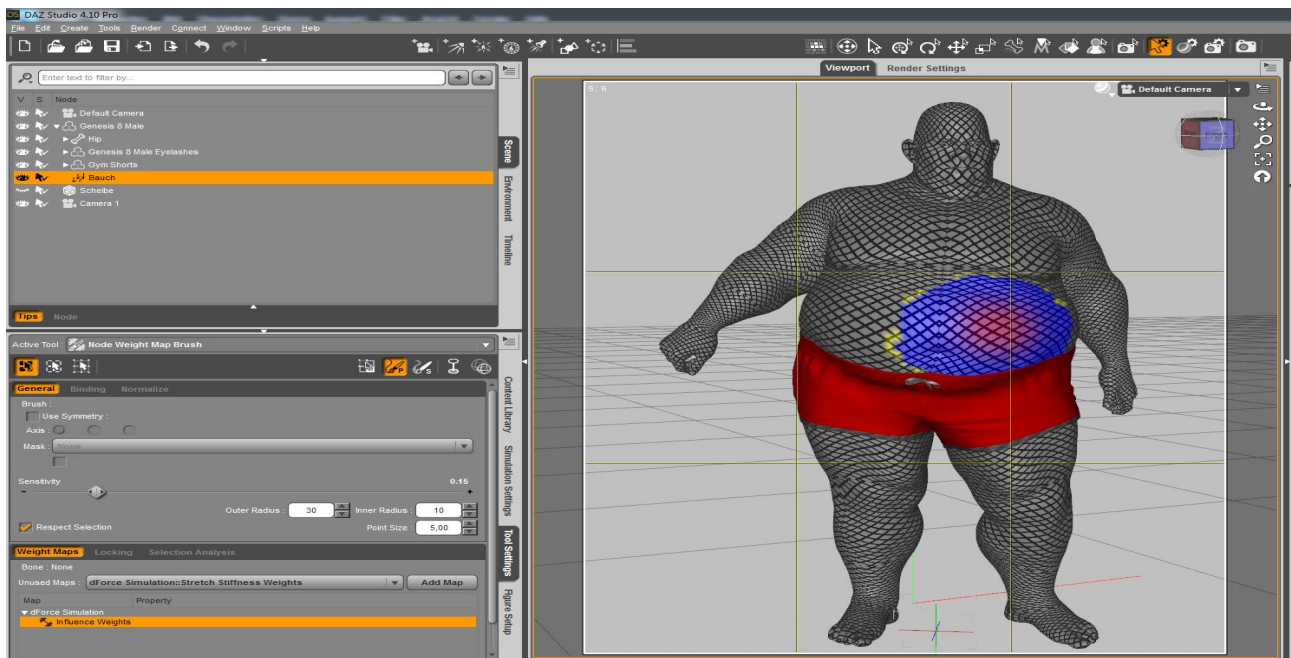
Schritt 6

Die Stellen, die sich bewegen sollen, müssen nun eingefärbt werden. Wie finde ich die nun? Wand einblenden und schauen, wo der Bauch durchschaut. Jetzt passe ich die Empfindlichkeit (0.15) und die Größe der Pinselspitze (30) an und kann die durchscheinenden Bauchpartien einfach übermalen.





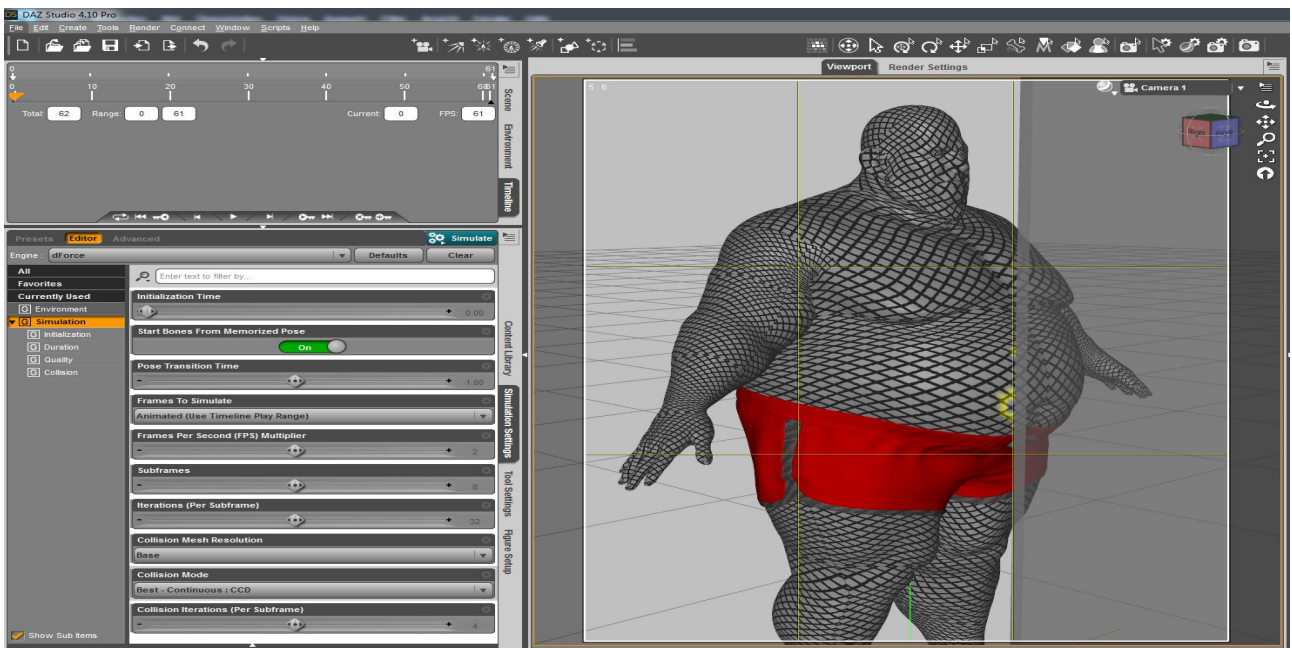
Unsere Wand ist ja ein Kubus und hat daher eine gewisse Tiefe. Das muss ich berücksichtigen, weshalb ich lieber ein bisschen mehr markiere. Ihr seht aber, dass ich eigentlich nur den kleinen Bereich, der sich komplett durch die Wand drückt, violett bis ganz wenig rot färbe; überwiegend nutze ich blau. Ist ja auch klar: Bei rot würde diese Stelle einfach sofort nach unten gezogen werden. Möchte ich ja nicht. Am Ende kann es dann zum Beispiel so aussehen:



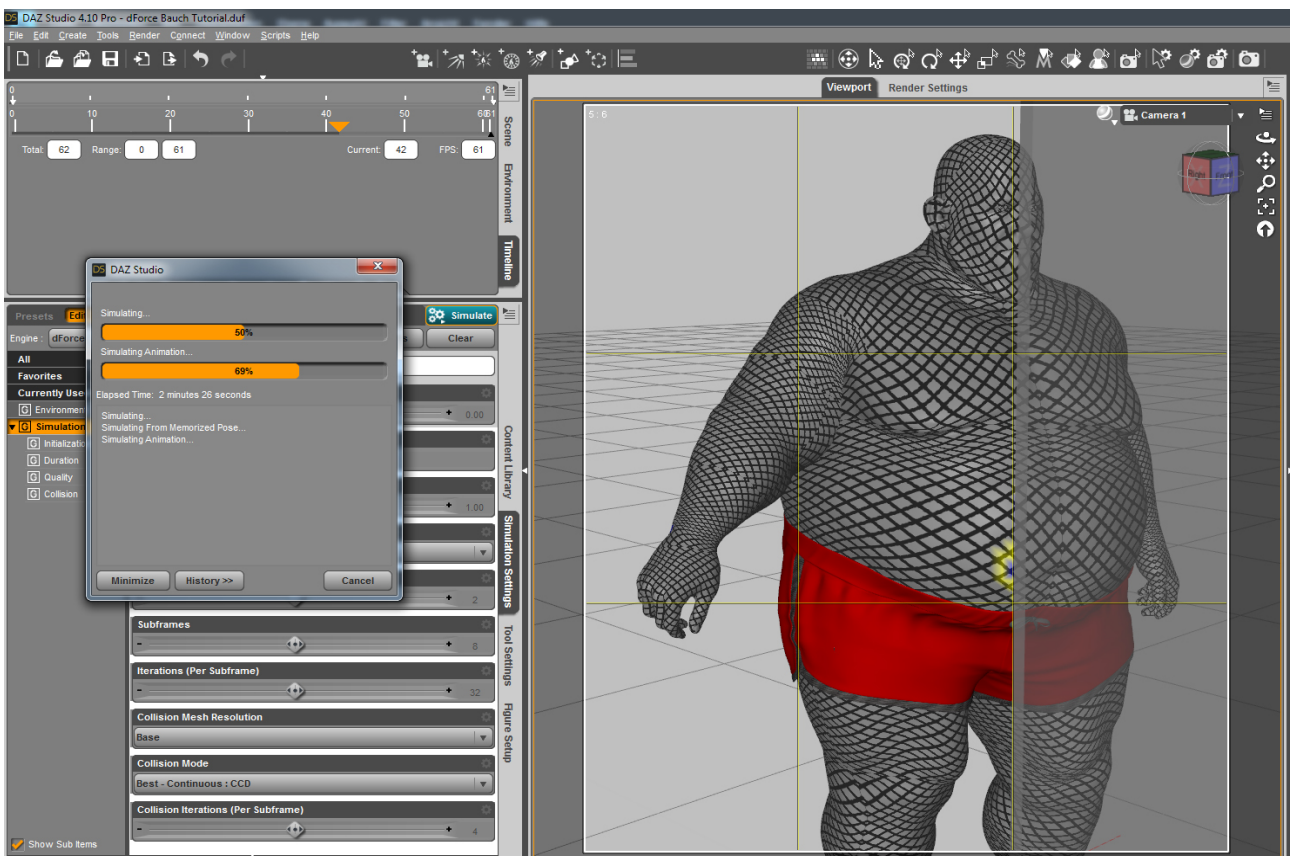
Schritt 7

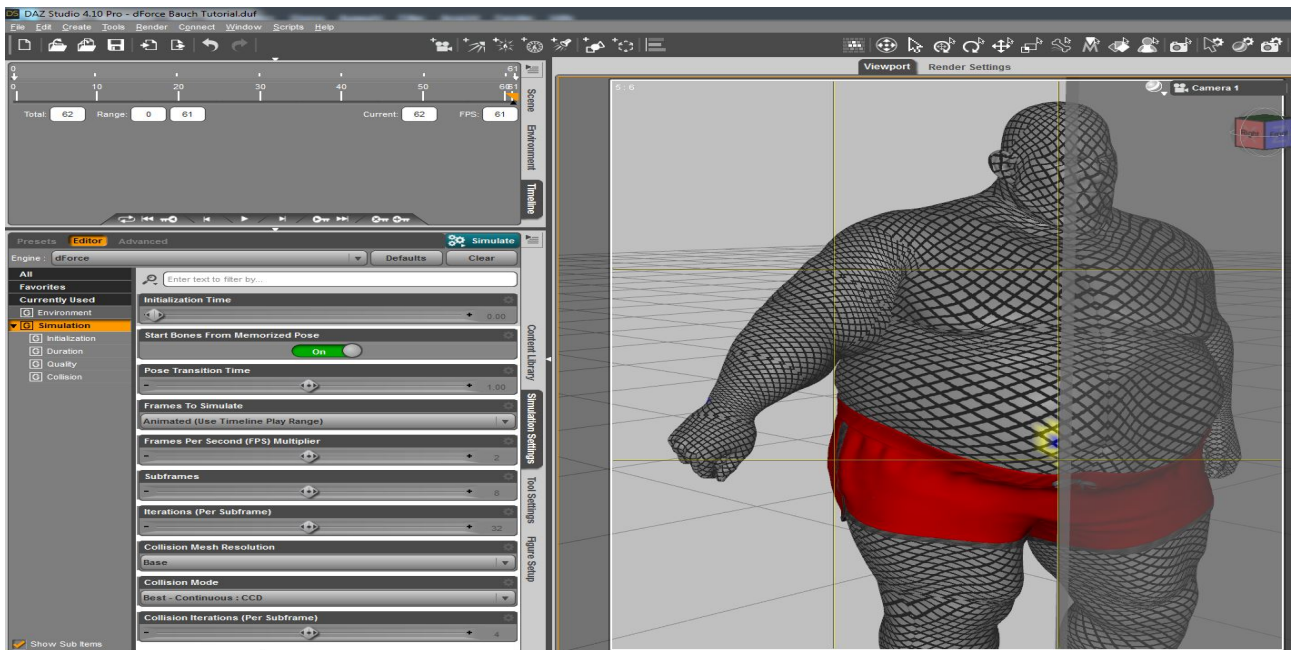
Die Physiksimulation soll jetzt ablaufen. Hierzu stellt Ihr Eure Zeitleiste zurück auf Frame 0 (gelben Pfeil ganz nach links ziehen) und wechselt zum Simulation Settings Pane. Folgende Einstellungen sind wichtig:

Start Bones From Memorized Pose – on (ist voreingestellt)
 Frames To Simulate – Animated (Use Timeline Play Range)
 Collision Mode - Best

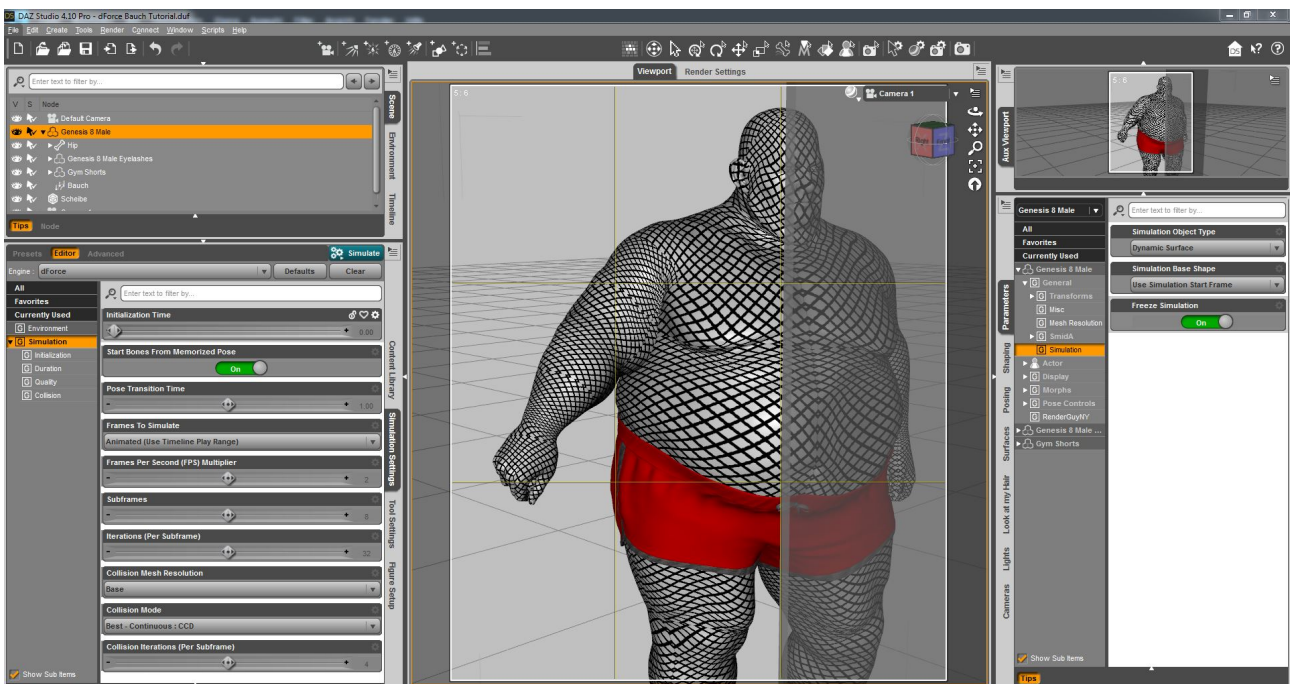


Jetzt könnt Ihr die Simulation starten und die Änderungen verfolgen, während Eure Püppi ihre Endpose einnimmt.



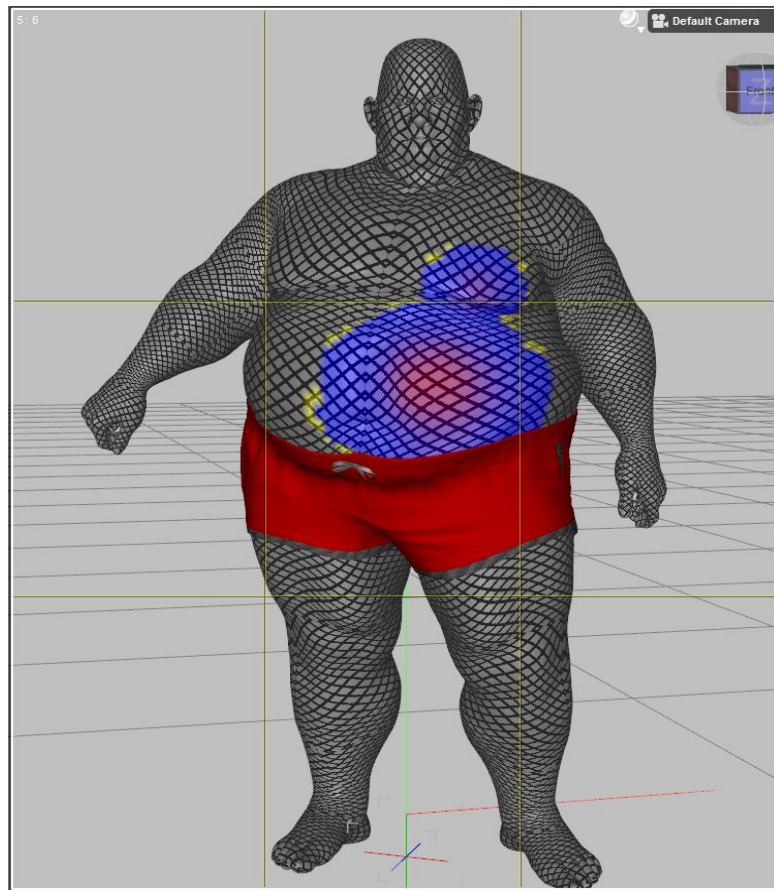
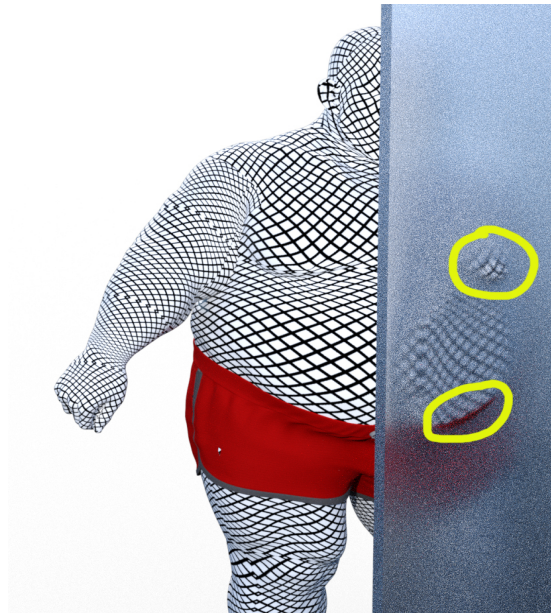


So, fertig! Damit Ihr Euer Simulationsergebnis auch abspeichern könnt, solltet Ihr im Parameters Pane unter General – Simulation den Freeze Simulation-Schalter auf "On" stellen.

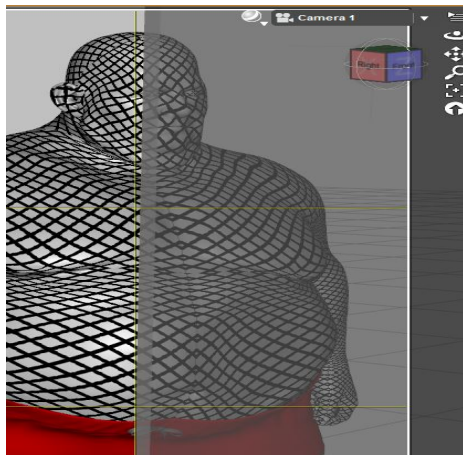
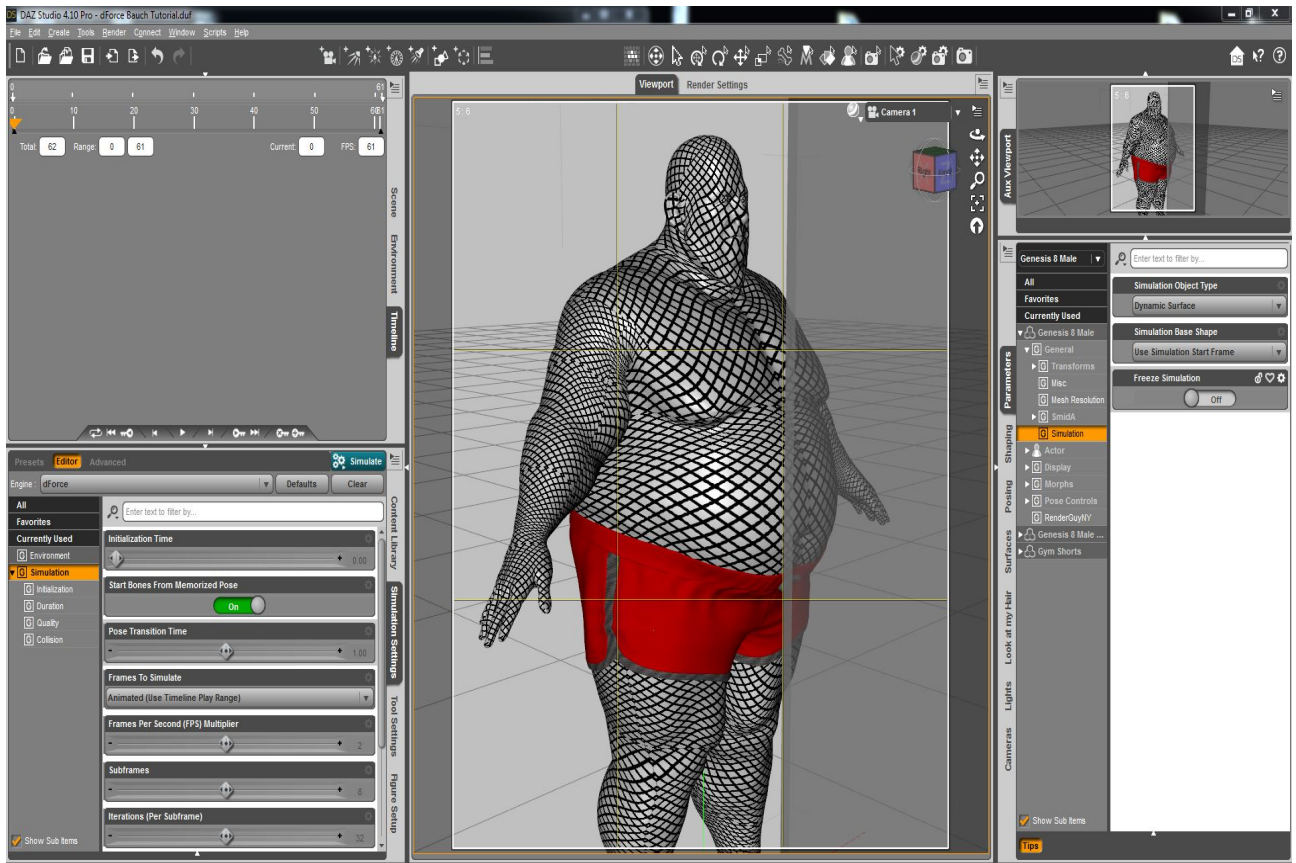


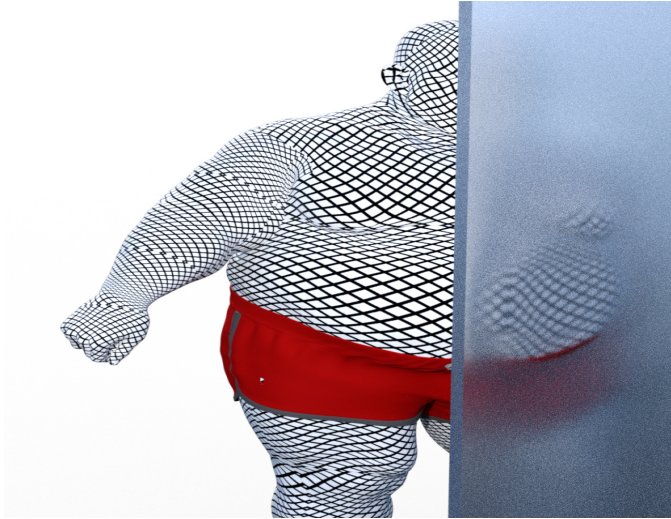
Schritt 8

Rendert mal Euer Ergebnis und schaut nach, ob Euch das so schon gefällt. Bei mir war das nicht auf Anhieb der Fall, da ich festgestellt habe, dass sich offenbar die Hose, aber auch ein Teil der Brust in das Glas gedrückt haben. Das möchte ich so nicht beibehalten und muss noch ein bisschen mit meiner Weight Map Nacharbeiten. Die Hose interessiert mich hier nicht, aber die Brust. "Begeben Sie sich zurück zum Schritt 6!" ;)

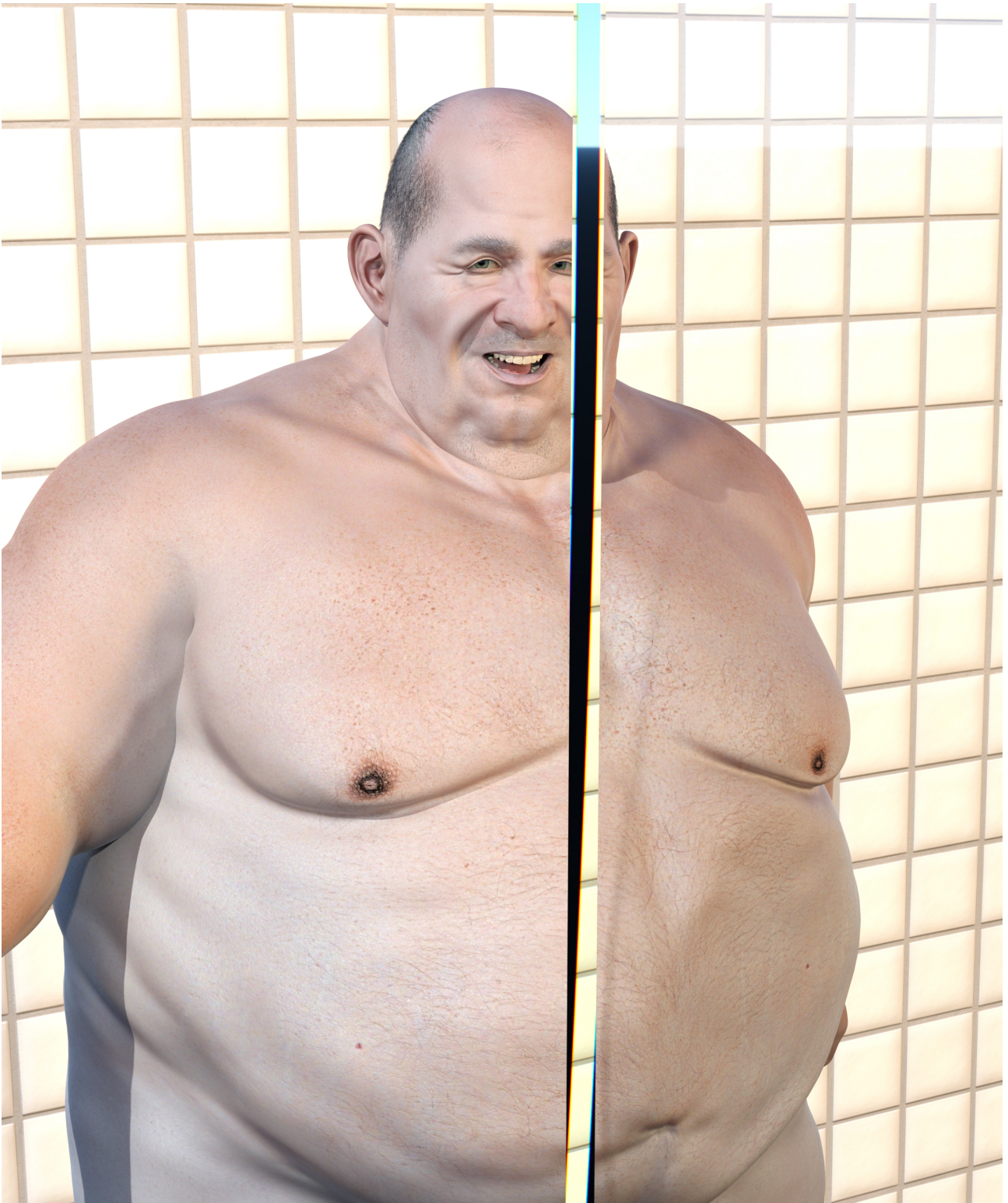


Dann folgt die zweite Simulation (vorher Simulation Freeze auf "Off" und die Zeitleiste zurück auf Frame 0 stellen) und danach wieder der Kontrollrender.





Zum Abschluss könnt Ihr dann noch ein paar Texturen auftragen, die Beleuchtung anpassen und die finale Szene rendern.



Ich hoffe, das hilft für's Verständnis – Viel Spass beim experimentieren :)

LG SmidA