

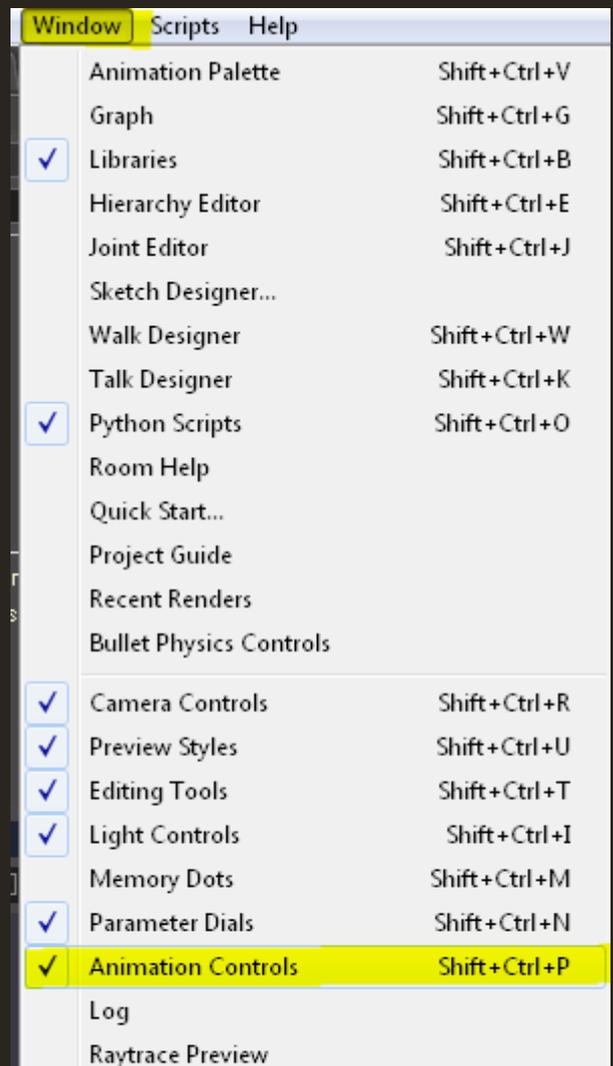


Dynamische Kleidung ist etwas Wunderbares. Der Stoff passt sich der Pose und der Figur an, und sieht einfach natürlicher aus. Kein Vergleich zur "normalen" Kleidung. Allerdings haben viele Poserianer Angst vor der dynamischen Kleidung. Dabei ist es nicht sonderlich schwer diese zu nutzen.

In diesem Tutorial möchte ich dir einen Schnelleinstieg bieten, damit du in Zukunft keine Angst mehr vor dynamischer Kleidung haben musst.

WICHTIG:

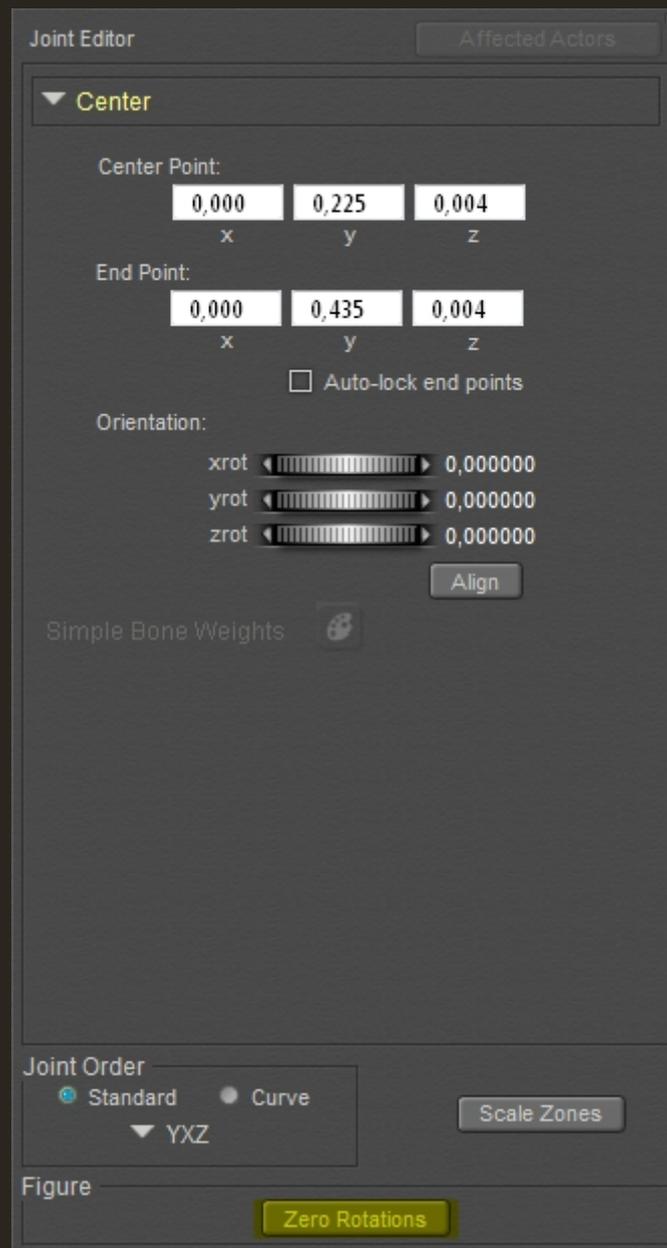
Die Animationsleiste muss sichtbar sein. Falls dies nicht der Fall ist, kannst du sie über "Window" - "Animation Controls" sichtbar machen.



Eine neue Szene befindet sich immer im ersten Frame, deshalb steht dort Frame: 00001 of 00030. Die zweite Zahl sagt aus wie viele Frames vorhanden sind. Diese kann man beliebig erweitern, wenn man möchte. Dazu aber später mehr.



Zuerst lade ich mir die Figur, die ich ankleiden möchte. Ich nehme den M4 für dieses Tutorial. Um sicher zu gehen, dass die Figur sich in ihrer Ausgangsposition befindet, gehe ich auf "Window" - "Joint Editor". Dort klicke ich auf "Zero Rotations". Danach ist die Figur definitiv in ihrer Ausgangspose!



Dann springe ich zu Frame 00007 in der Animationsleiste. Dazu benutzt du entweder den kleinen Pfeil oder du klickst einfach in die 00001 und tippst eine 7 ein.

In Frame 7 lade ich nun den Charakter, den meine Figur im fertigen Bild haben soll.



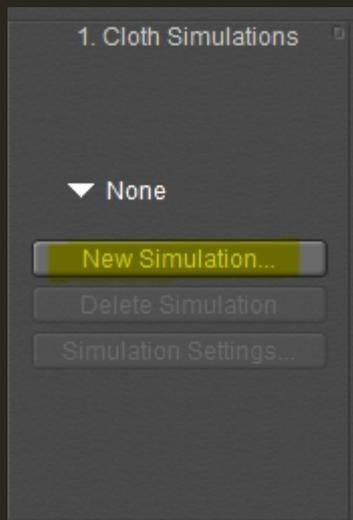
Nun geht es zu Frame 15. Dort bekommt M4 seine endgültige Pose.



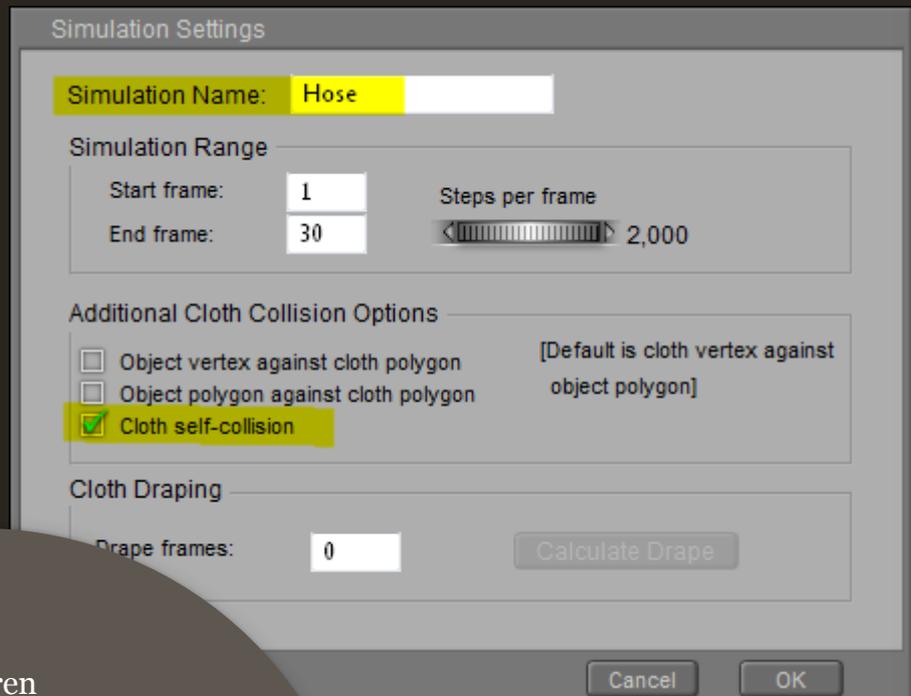
Jetzt musst du dich für ein oder auch mehrere dynamische Kleidungsstücke entscheiden. Dabei ist es egal in welchem Frame du dich befindest.



Nun geht es in den Cloth-Raum. Auf der rechten Seite müssen die Einstellungen für die dynamische Berechnung vorgenommen werden. Praktischerweise ist dort sogar die Reihenfolge anhand von Zahlen erkennbar. Somit weiß man sofort, womit man beginnen muss. Also klickst du bei "1. Cloth Simulations" auf "New Simulation".

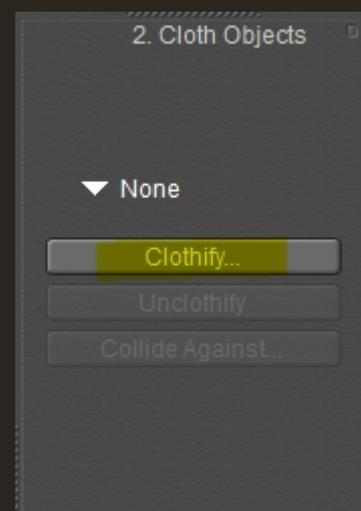


Daraufhin öffnet sich ein Fenster, dort nimmst du folgende Einstellungen vor:

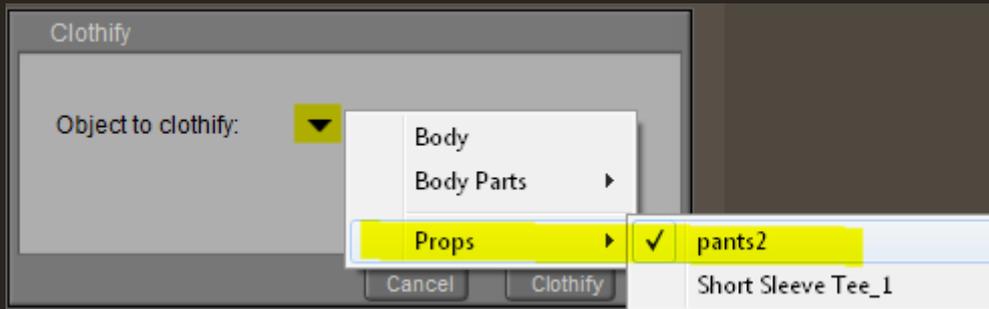


Tipp: Bei mehreren Kleidungsstücken in der Szene, ist es sinnvoll den jeweiligen Simulationen den passenden Namen zu geben. Deshalb gebe ich meiner ersten Simulation den Namen Hose und der zweiten den Namen Shirt.

Danach musst du Poser sagen welches Kleidungsstück denn nun das dynamische ist. Dies geschieht unter "2. Cloth Objects" mit dem Befehl "Clothify".



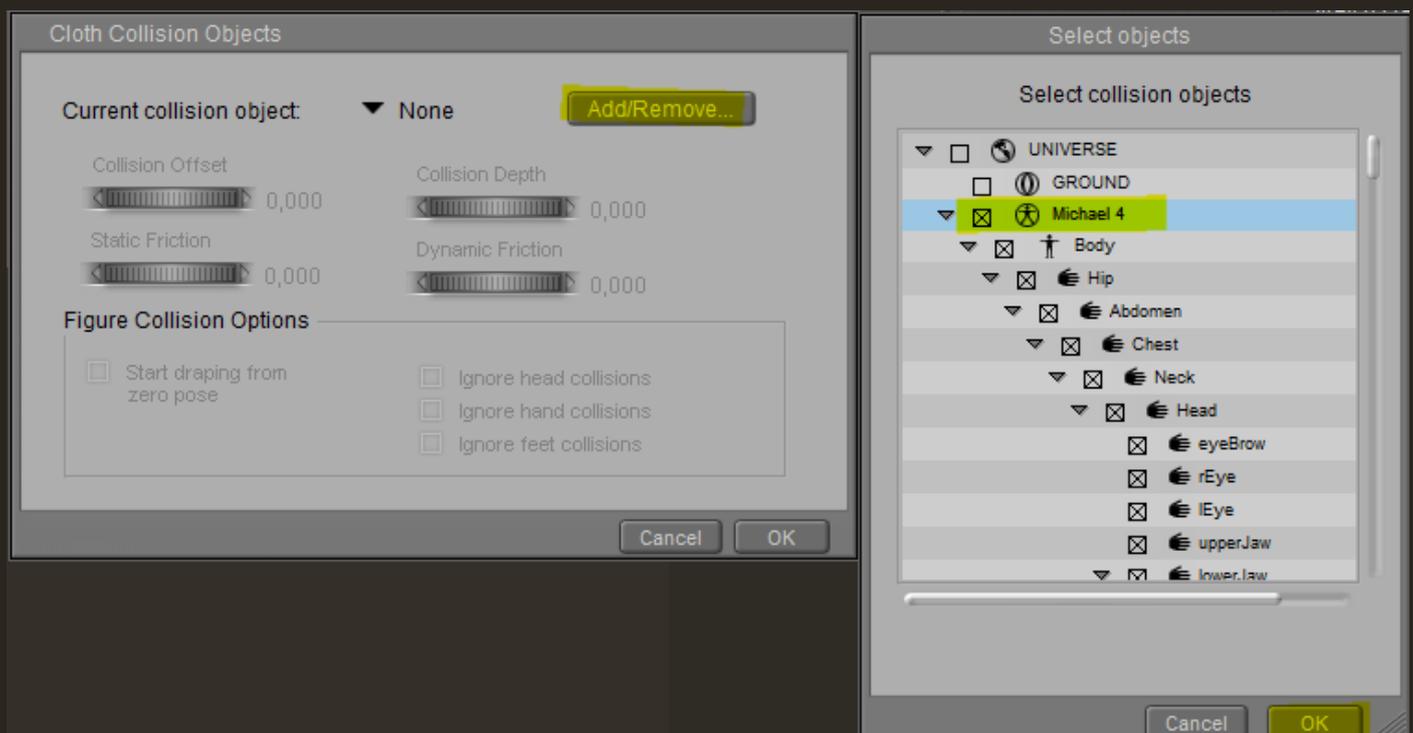
Dort wählst du nun dein erstes dynamisches Kleidungsstück aus, in meinem Fall ist das die Hose. Bestätigen mit "Clothify".



Danach muss Poser noch wissen womit dieses Kleidungsstück nun kollidieren soll. Natürlich mit der Figur und sollte diese eine sitzende Pose haben oder die Kleidung den Boden berühren, auch mit der Grundfläche!



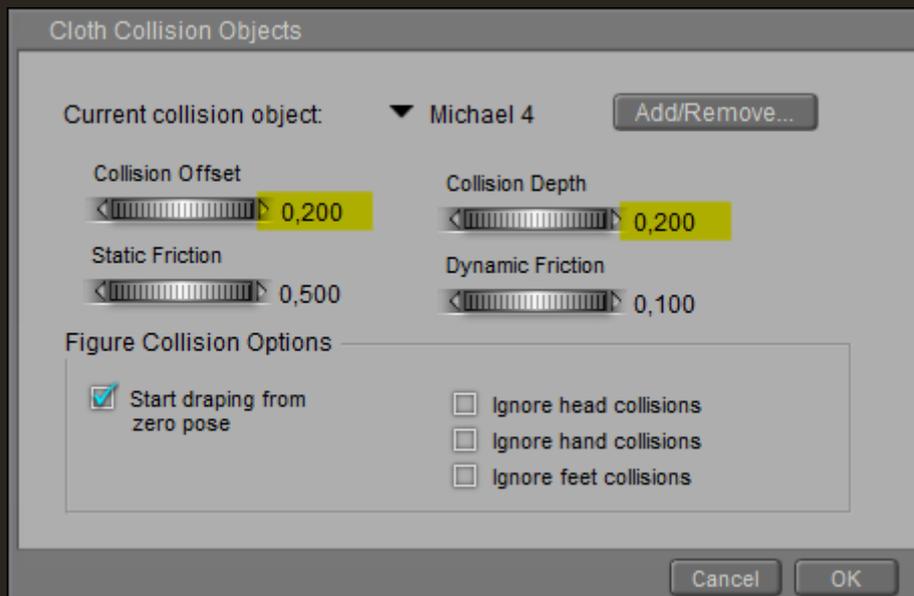
Im nächsten Dialogfenster klickst du auf "Add/Remove", um Poser zu sagen womit dein Kleidungsstück nun kollidieren soll. Ich nehme für die Hose nur den M4 und lasse alles andere unbeachtet.



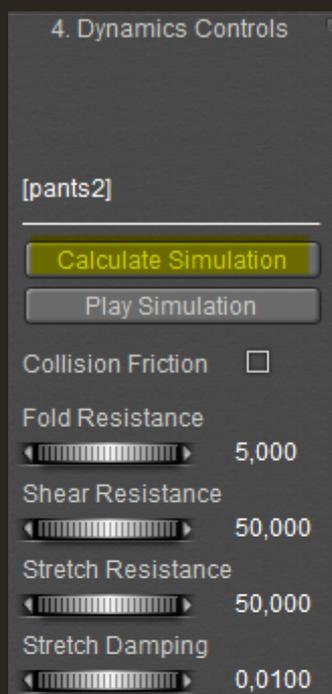
WICHTIG:

Bei mehreren Kleidungsstücken, musst du darauf achten, dass die anderen Kleidungsstücke nicht mit ausgewählt sind. Bei mir soll die Hose nur mit M4 kollidieren, deshalb darf das Shirt nicht aktiviert sein. Da dynamische Kleidungsstücke meist Gegenstände sind, findet man diese in dem M4 Baum wieder und muss dort ein wenig suchen und das Shirt dann deaktivieren.

Danach noch "Collision Offset" und "Collision Depth" auf 0,200 stellen.



Nun sind alle wichtigen Einstellungen getroffen und du kannst unter "4. Dynamics Controls" auf "Calculate Simulation" klicken.



Das dauert nun je nach Kleidung, Einstellungen und Computer von einigen Sekunden bis hin zu mehreren Minuten. Sollte es länger als 15 Minuten dauern, schau nach, ob wirklich alles richtig eingestellt ist oder teste ein anderes dynamisches Kleidungsstück. Im Normalfall dauert eine Simulation mit 30 Frames nicht länger als etwa 15 Minuten. Es sei denn dein Computer ist wirklich sehr alt.

Wenn die Simulation durchgelaufen ist, bist du auch schon fertig. Hast du weitere dynamische Kleidungsstücke, dann musst du nun für das nächste Kleidungsstück eine neue Simulation erstellen und diese ebenso einstellen wie eben gelernt. Bei der Kollision nicht das erste Kleidungsstück vergessen! In meinem Fall muss ich bei dem Shirt also beim Kollidieren den M4 und die Hose auswählen.



Tipp: Bei mehreren Kleidungsstücken, immer mit dem "untersten" anfangen. Soll ein T-Shirt über der Hose sein, dann erst die Hose simulieren und mit der Figur (und Grundfläche, wenn nötig) kollidieren lassen. Danach das Shirt mit der Figur und Hose (und Grundfläche, wenn nötig) kollidieren lassen.

Falls du mit dem Ergebnis der Simulation nicht zufrieden bist, dann kannst du diese mit "Clear Simulation" löschen und erneut mit "Calculate Simulation" starten.

Bist du der Meinung, dass dein Kleidungsstück nicht schön drapiert ist, dann kannst du auch mehr Frames hinzufügen. Zum Beispiel 50 anstatt 30. Gib der Figur dann ihre Pose in Frame 30, damit das Kleidungsstück 20 Frames Zeit hat sich schön zu drapieren.

Wenn du zufrieden bist, kannst du nun der Kleidung und deiner Figur eine Textur verpassen, der Figur Haare geben, deine Szene ausbauen.



WICHTIG:

Die Figur kann problemlos verschoben werden, die Kleidung sollte sich mitbewegen. Aber wenn sie eine neue Pose bekommen soll, muss die Kleidung neu simuliert werden!

Wenn du die pz3 Datei später wieder lädst, steht die Animationsleiste im ersten Frame. Schalte diese einfach auf den letzten und dein Ausgangsbild ist wieder da!

Zusätzlich zur pz3 Datei wird auch noch eine (oder mehrere) *.dyn Datei abgespeichert. Diese beinhaltet die Infos zu der Simulation in der Szene!

Sollte das Kleidungsstück runter rutschen während der Simulation, dann quäle dich erst mal nicht damit ab und wähle ein anderes. Wie man dieses Problem behebt, erkläre ich in einem weiteren Tutorial.

So schaut nun mein Endergebnis aus:

