



## GHOST DYNAMICS

### Qu'est-ce que c'est ?

La dynamique fantôme consiste en un ensemble d'outils qui vous permettent d'interagir et de déformer un maillage cible. Les accessoires eux-mêmes vont des gestes de la main et des parties du corps aux simples primitives et formes. Avoir une gamme de formes truquées et mobiles dans une seule figure signifie que vous pouvez déformer votre maillage en plusieurs endroits différents à la fois. Lorsque votre maillage a été manipulé et déformé si nécessaire, vous pouvez masquer les accessoires 'Ghost Dynamics' et les remplacer par vos propres membres de personnage ou Les figures.

### Comment l'utiliser

Ceci est une simple démonstration de l'utilisation de «Ghost Dynamics». Dans cet exemple, nous utiliserons Genesis 8 femmes, mais ce flux de travail fonctionnera avec toutes les figurines / accessoires qui permettent des modificateurs de lissage.

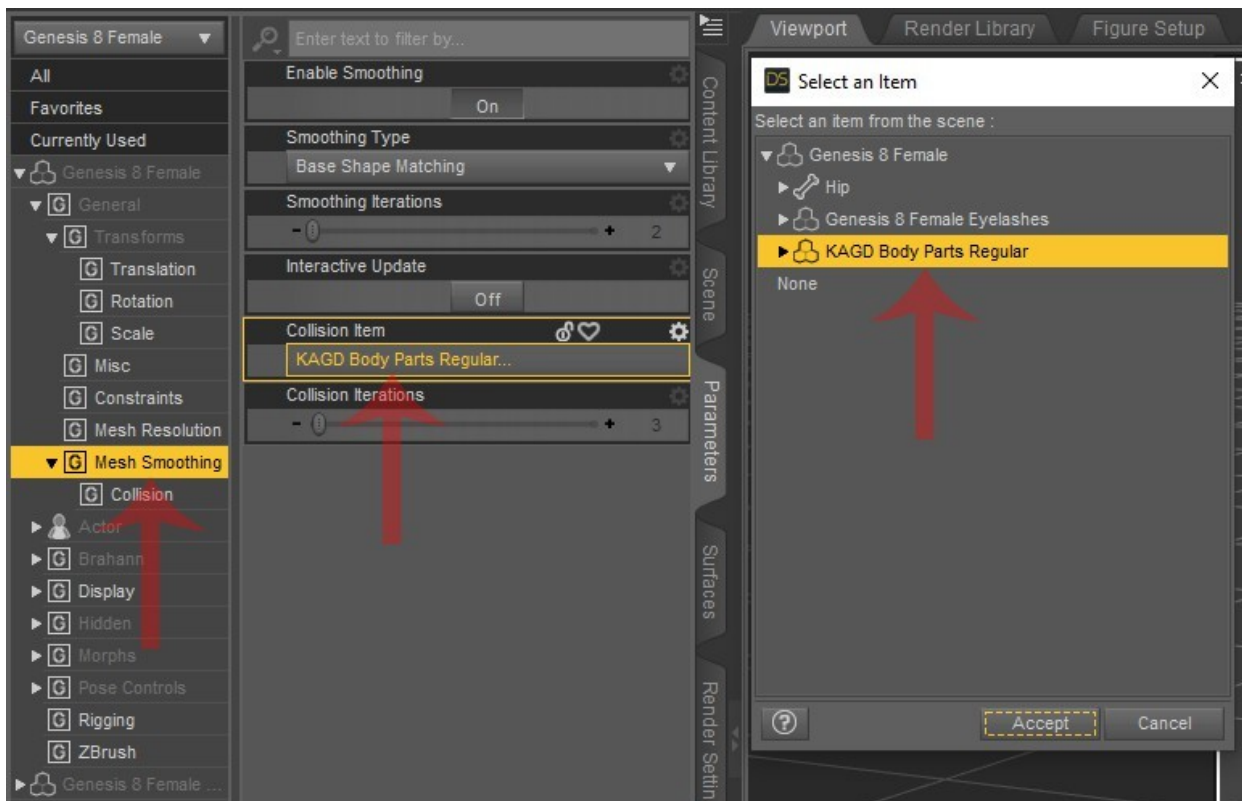
1. Chargez la figurine ou l'accessoire que vous souhaitez manipuler dans la scène et assurez-vous qu'il a un « Smoothing modifier ». Si ce n'est pas le cas, vous pouvez en ajouter un manuellement via le "KAGD Add smoothing modifier ", ou via les menus contextuels (Edition-Objet-Géométrie-Ajouter unsmoothing modifier).



2. Chargez maintenant un accessoire 'Ghost Dynamics' dans la scène, dans cet exemple nous utiliserons "KAGD Body Parts Wearable ». Une version portable de ces accessoires sera parent de votre silhouette dans un tableau formation, les simples accessoires ne le seront pas.



3. Maintenant, votre maillage cible (Genesis 8 femelle dans ce cas) doit avoir votre "Ghost Dynamics" prop défini comme élément de collision. Cela doit être fait manuellement mais c'est facile à trouver.



4. Maintenant que votre accessoire "Ghost Dynamics" est défini comme élément de collision, vous constaterez que votre maillage cible se déformera désormais autour de l'accessoire lorsqu'ils se croisent. Prenez quelques formes et poussez-les dans votre maillage cible, comme ça.

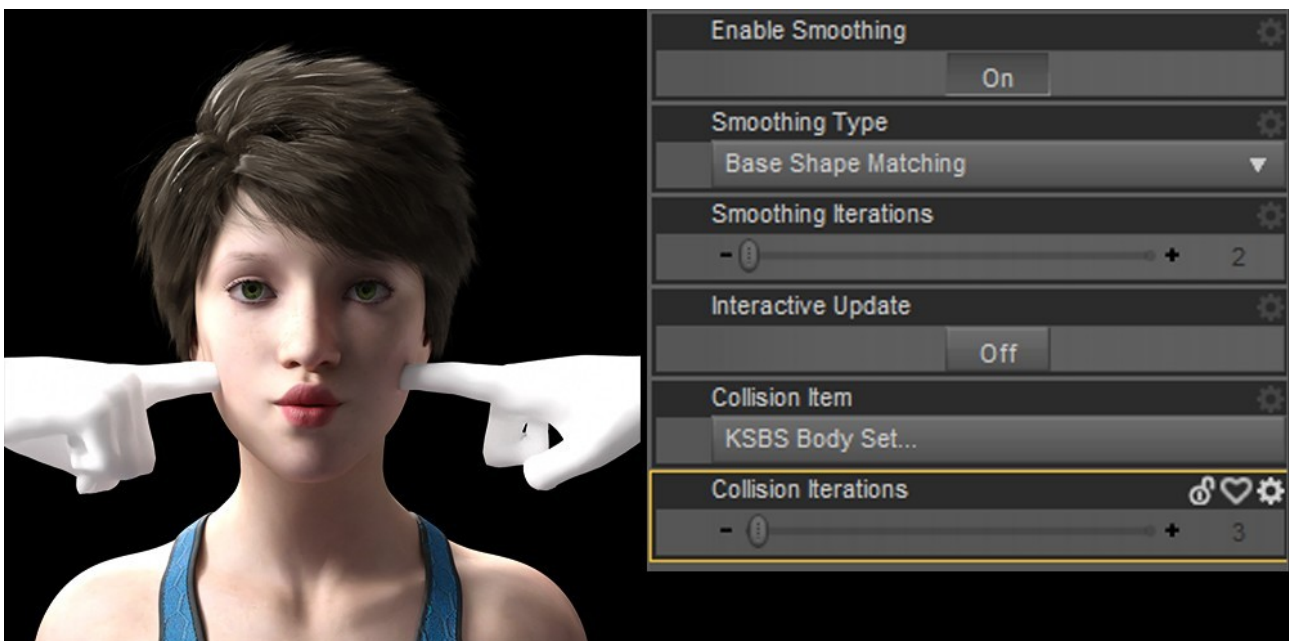


5. Maintenant que votre maillage a été déformé à votre goût, vous pouvez remplacer les accessoires fantomatiques avec certains de vos propres accessoires si vous le souhaitez. Dans cet exemple, j'ai échangé les deux mains fantômes avec deux mains de personnage masculin Genesis 8 séparées.



### Paramètres de lissage

Les itérations de collision et de lissage affineront le résultat que vous obtenez de vos accessoires 'Ghost Dynamics'. Dans le résultat ci-dessous, nous avons utilisé la collision par défaut et les itérations de lissage qui mènent à notre fantôme prop clipping à travers le maillage.



Pour obtenir une intersection de maillage plus profonde, nous aurons besoin de plus de collisions et d'itérations de lissage. Les itérations de collisions permettront à la topologie du maillage cible de se déformer davantage, tandis que les itérations de lissage donnent un résultat plus lisse autour de la déformation. Augmenter les deux en tandem donnera un meilleur résultat, mais n'est pas toujours nécessaire et peut être coûteux en calcul. Essayez d'augmenter ces valeurs progressivement au lieu de sauter à des valeurs élevées. Dans cet exemple, nous avons modifié le lissage itérations de 2 à 10, et les itérations de collision de 3 à 20.



Merci !

Merci d'avoir acheté «Ghost Dynamics». Si vous êtes toujours coincé, vous pouvez me contacter sur le forums daz3d ou contactez-moi via [dazkindredarts@gmail.com](mailto:dazkindredarts@gmail.com).

Credit

Le "KAGD Add Smoothing Modifier" utilise une version modifiée de "Action\_Restore\_Pose\_Trigger" échantillon fourni dans le cadre de la documentation Daz Script, fourni sous Creative Commons Attribution 3.0 Unported.