

Dies ist eine Anleitung der Künstlerin und Autorin Efyriel von Tierstein (kurz: EvT)

Die Anleitung ist nur für den privaten Gebrauch gedacht und EvT übernimmt keine Garantien dafür, dass eine Arbeit nach dieser Anleitung auch gelingt. Die Abbildungen sind nur zur Verwendung innerhalb dieser Anleitung, das Ausschneiden und Kopieren ist nicht gestattet. Das Urheberrecht der Kunstwerke verbleibt bei EvT und die Nutzung ist nur innerhalb dieser Anleitung erlaubt. Der Text und auch Textauschnitte dürfen nicht kopiert und anderweitig verwendet werden. Die Anleitung darf nur mit Genehmigung der Künstlerin auf anderen Seiten angeboten werden. Die Darstellung der Benutzeroberfläche, Grafiken, Schaltflächen usw. wurden über ein Abfotografieren des Bildschirms (Screenshot) erstellt und nur in der Anleitung verwendet um die Funktionen leichter erklären zu können. Die Rechte verbleiben natürlich bei DAZ 3D.

Dieser Text so wie die Urheberrechtsvermerke dürfen nicht entfernt werden!

Mehr über die Künstlerin und ihre Werke erfährst du unter: [efyriel.bplaced.net](http://efyriel.bplaced.net)

---

# Einführung in DAZ 3D

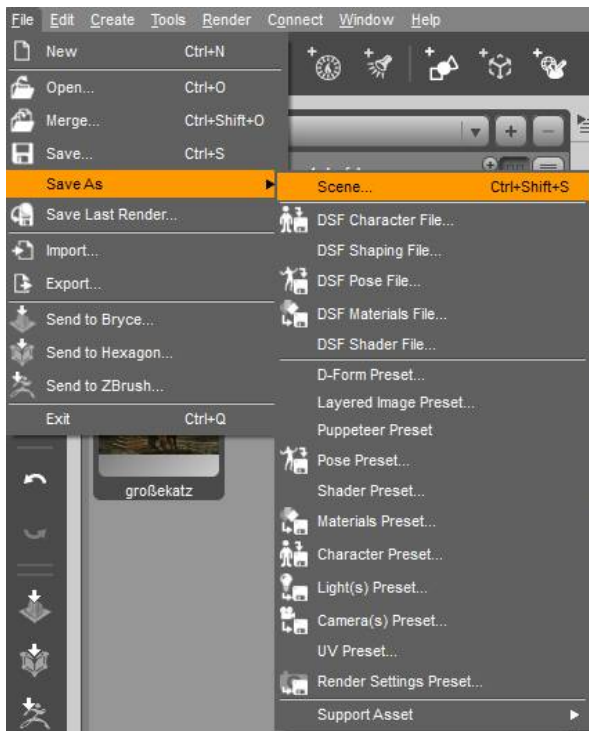
## Einleitung

Diese Anleitung erklärt dir wie du deine Erste Szene in DAZ erstellst und wo du was finden kannst.

Du benötigst für diese Anleitung DAZ 3D- Studio 4.0 Pro und den beigelegten Content (Genesis, Aldora Hair, Magus (Kleider))

Alles auf der Seite von DAZ 3D erhältlich, du kannst natürlich auch anderes Zubehör verwenden.

Das Speichern bietet sich nach jedem Arbeitsschritt an und wird nicht extra erwähnt!

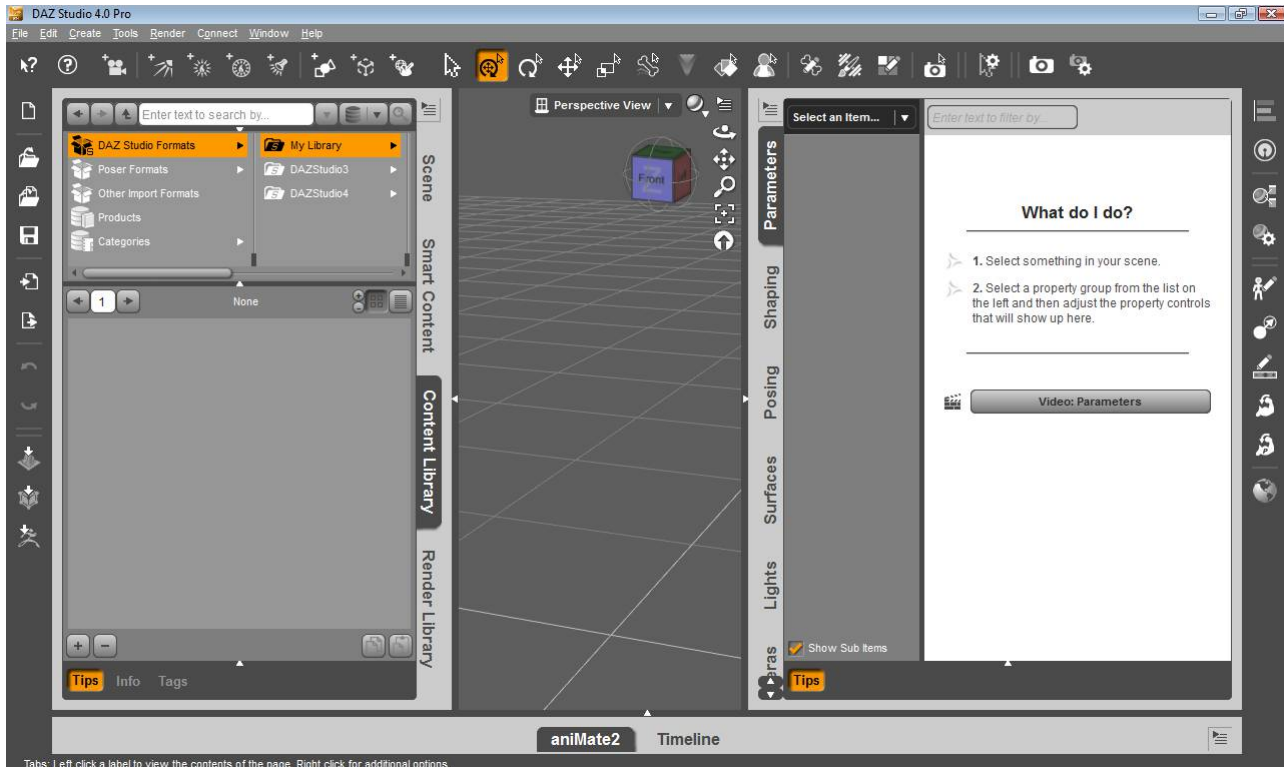


Um die Szene zu speichern gehst du auf 'File' > 'Save As' > 'Scene'

Wählst dort Speicherort, gibst der Szene einen Namen und speicherst sie.

# Arbeitsumgebung

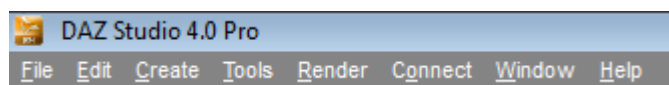
Damit du alles findest, was du für eine Erste Arbeit brauchst, schauen wir uns zuerst die Arbeitsoberfläche an.



In der Mitte findest du ein Feld, in welchem die Figuren deiner Szene geladen werden. Oben findest du wie bei fast allen Programmen eine Menüleiste und darunter eine Werkzeugleiste. Rechts und Links befinden sich zwei Kästen mit weiteren Funktionen. Diese können mit einem Klick auf den kleinen weißen Pfeil am Rand eingeklappt bzw. ausgeklappt werden.

## A. Beginnen wir mit der Betrachtung der Menüleiste:

Diese ist wie bei fast allen Programmen und bietet viele Auswahlmöglichkeiten. Über sie sind ebenfalls viele Funktionen zu erreichen.



Diese werden jeweils erklärt, wenn sie benötigt werden. Ansonsten sind sie meist selbsterklärend.

## B. Werkzeugleiste waagrecht

Hier sind die wichtigsten Werkzeuge, welche du auch unter den Menüpunkten findest.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

- 1) Direkthilfe: Klick das Symbol an und dann ein Element über welches du etwas wissen möchtest. Es wird dir eine kurze Erklärung angezeigt. Diese Funktion kannst du nutzen um herauszufinden, welche Schaltfläche welche Funktion verbirgt.
- 2) Hilfe: Öffnet ein Fenster mit Informationen (Meiner Meinung nach, wenig hilfreich)
- 3) Neue Kamera erstellen

- 4) Neue 'Sonne' erstellen (Distanzlicht; Distant Light)
- 5) Neues punktuell Licht erstellen (Point Light)
- 6) Neues lineares Licht erstellen (Linear Point Light)
- 7) Neuer Scheinwerfer (Spot Light)
  
- 8) Primitive Figur erstellen (z.b.: einen Würfel oder eine Plane)
- 9) Neuen Nullpunkt erstellen
- 10) Neuen D-Former erstellen (geht nur bei ausgewählten Objekten)
- 11) Auswahlwerkzeug
- 12) Multiwerkzeug
- 13) Drehwerkzeug
- 14) Schiebeworkzeug
- 15) Skalierwerkzeug

### C. Werkzeugleiste senkrecht, links



### D. Werkzeugleiste senkrecht, rechts

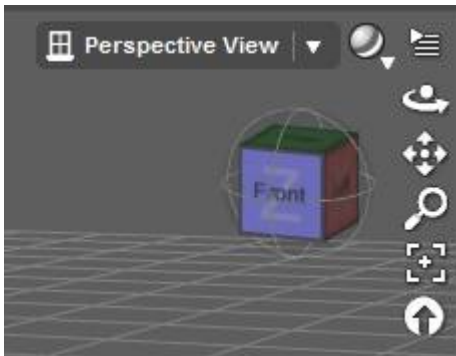
Wird vorerst nicht benötigt

### E. Animationen-Leiste



Wird vorerst nicht benötigt

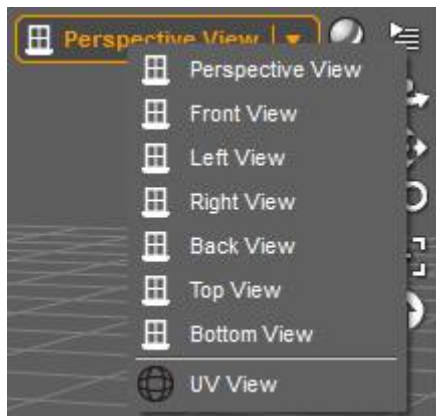
## F. Steuerelemente



Mit diesen Elementen lässt sich die Arbeitsfläche (Szenefenster) verändern.

Dazu mit gedrückter Maustaste drehen, schieben usw. am besten probierst du das einfach einmal aus.

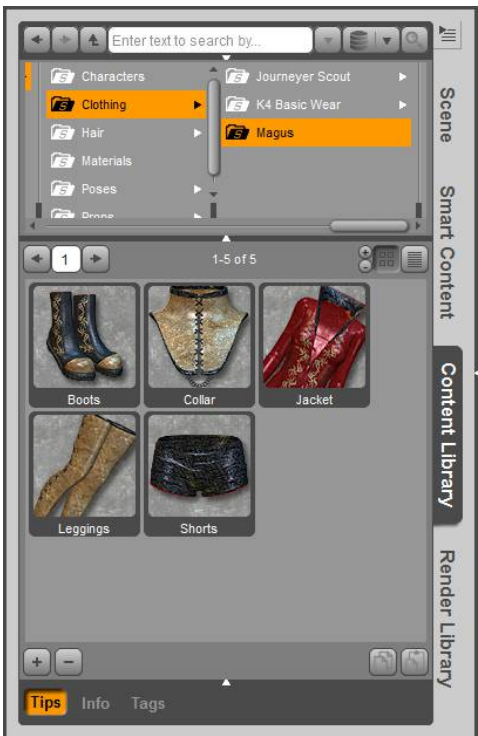
Mit dem untersten Pfeil kommst du zur Standardansicht zurück.



Hier kann man die Ansicht auswählen, welche im Szenefeld angezeigt werden soll. Probiere die einzelnen Ansichten doch einfach mal aus.

Standard ist 'Perspective View'.

## G. Content



In der 'Content Library' findest du all dein Zubehör.

Die Figur Genesis, ein paar Haare, Posen, Materialien usw. sind bereits vorhanden.

Weiteres Zubehör bekommst du unter anderem auf der DAZ-Seite.

## H. Genesis laden

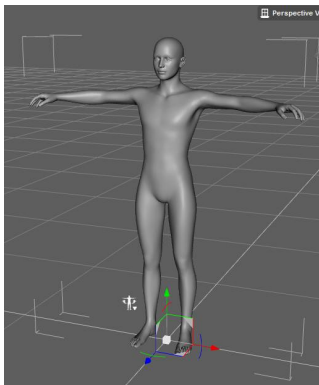
Nun kannst du mit deiner Ersten Szene beginnen.

Gehe dazu in der 'Content Library' auf:



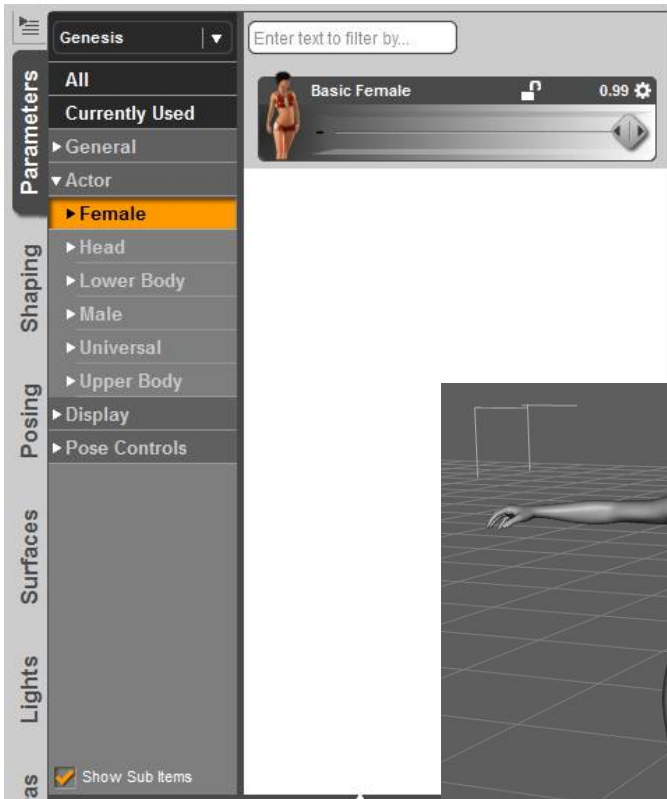
dann auf

Mache anschließend deinen Doppelklick auf das Genesis Vorschaubild  
Die Genesis Figur wird nun geladen.



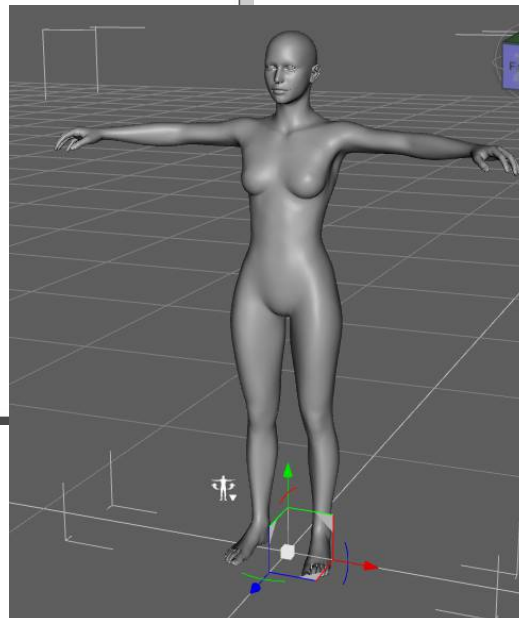
Die Figur hat die Eigenschaft, dass man sie in Mann, Frau oder Kind verwandeln kann, darum ist sie im Moment geschlechtslos.

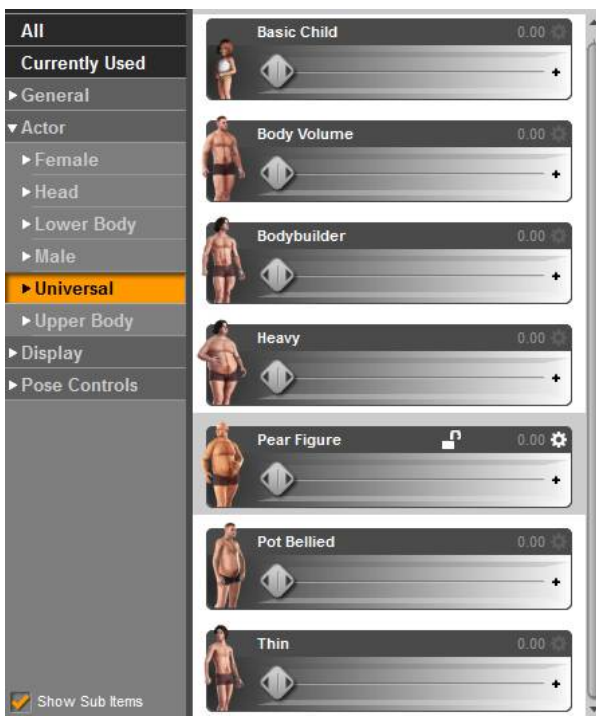
## J. Genesis zur Frau machen



Wähle nun im rechten Fenster den Reiter 'Parameters' an, dort ist Genesis bereits ausgewählt.

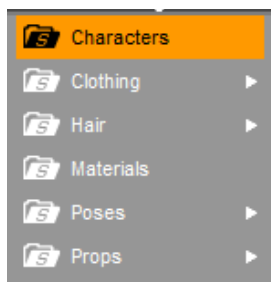
Wähle nun 'Actor' und dort 'Female', schiebe den Regler von 'Basic Female' ganz nach rechts. Genesis bekommt nun eine weibliche Form.





Unter 'Universal' kann man sie zum Kind machen oder auch stark, dick, dünn usw.

Probiere doch einfach mal ein wenig aus, indem du die Positionen an den Schieberegler veränderst.



Ebenso kannst du Genesis über 'Content Library' > 'My Library' > 'People' > 'Genesis' > 'Charaktere' zur Frau machen, indem du einen Doppelklick auf das Vorschaubild von 'Basic Female' machst.

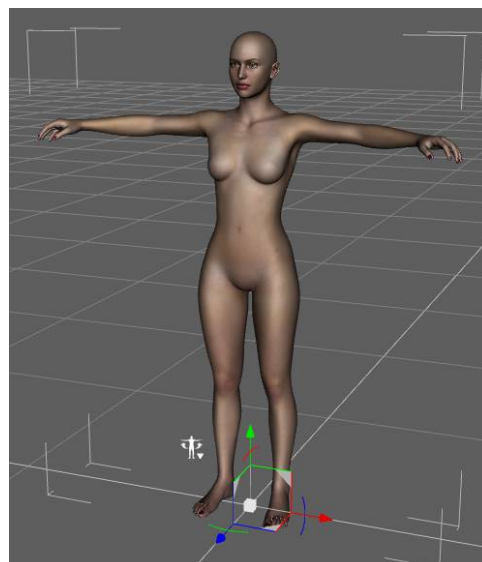
Unter der Option 'Charaktere' findest du noch weitere Punkte. Dort liegt die Kleidung, die Haare usw. für Genesis.



Gehe auf 'Materials' und wähle dort 'Sample Lana - No Gen' mit einem Doppelklick aus. Die Textur wird nun auf die Figur gelegt und aus Genesis entsteht Lana.

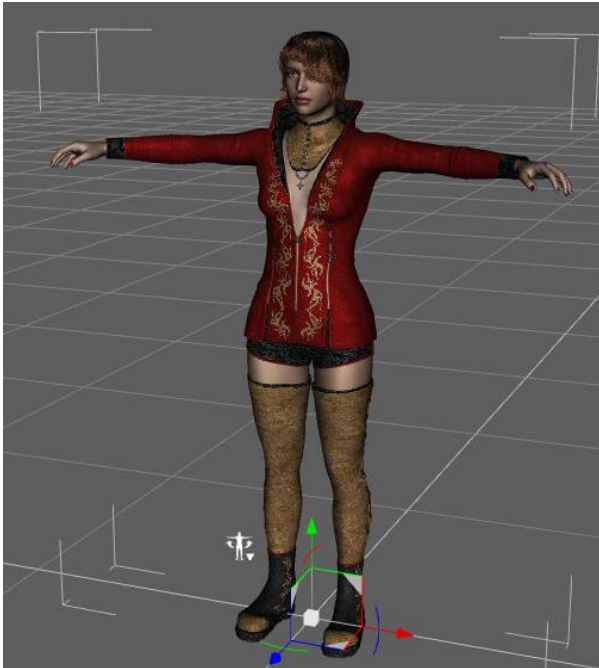
Die ganze Zeit muss Genesis immer ausgewählt sein, erkennbar an den weißen Ecken um die Figur. Ist sie einmal nicht ausgewählt mache einen Doppelklick auf die Figur.

So sieht Lana nun aus:





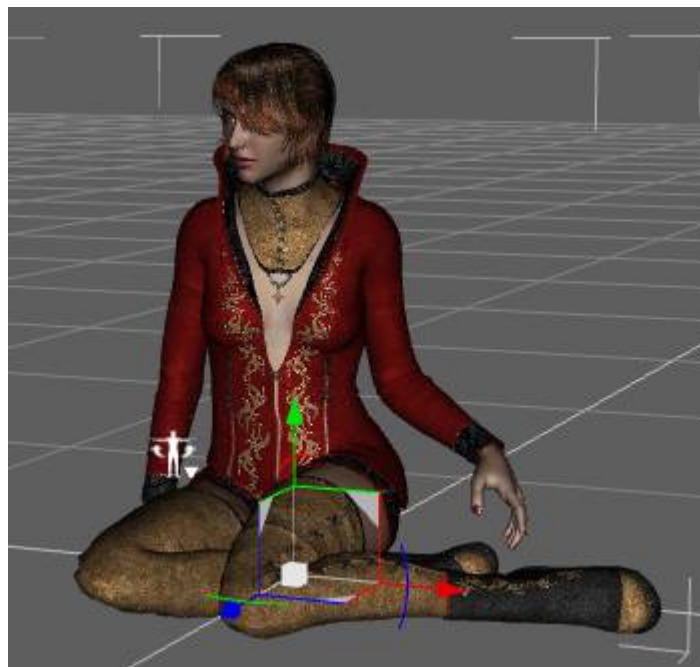
### K. Lana mit Haaren versehen, ankleiden und in Pose bringen



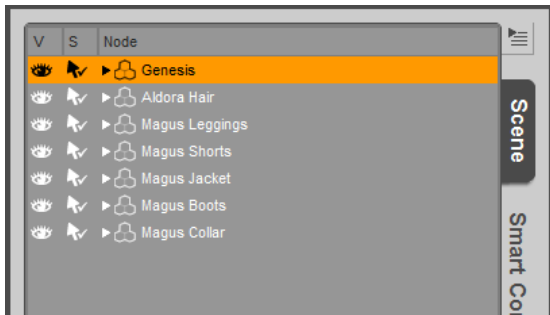
Unter 'Hair' kannst du das 'Aldora Hair' laden, indem du einen Doppelklick auf das Vorschaubild machst. Lade so ebenso die Schuhe und die anderen Teile des Kleidersets 'Magus'.

Das sollte dann so aussehen wie hier links. Nur steht Lana irgendwie seltsam da, also soll sie mal schnell noch eine andere Pose einnehmen. Gehe dazu einfach auf 'Poses' und wähle unter 'Basic Females' eine Pose mit Doppelklick aus.

Ich wähle für dieses Beispiel und verschiebe meine Szeneansicht mit den Steuerelementen.



## L. Zeit sich weiter umzusehen



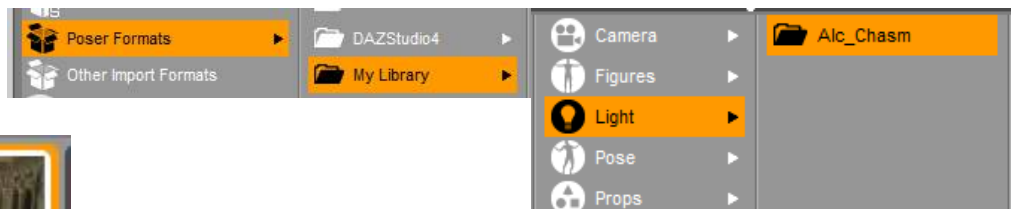
Links hast du den Reiter 'Scene' unter diesem findest du alle geladenen Elemente und erkennst an der farblichen Markierung welches ausgewählt ist. Ebenso kannst du es hier durch Anklicken auswählen.

Rechts findest du den Reiter 'Pose', wo du die Pose weiter anpassen kannst. Probieren ist hier die beste Möglichkeit. Über Strg. + Z kannst du es rückgängig machen.

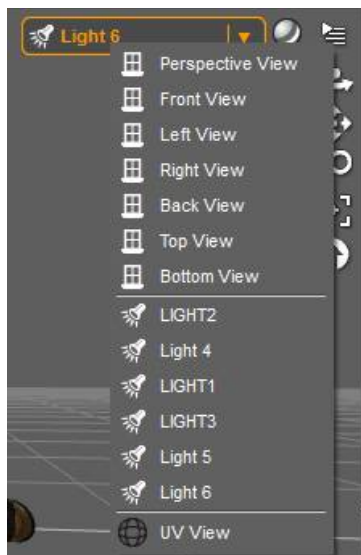
## M. Lichter einfügen

Damit mehr Leben in die Sache kommt braucht die Szene nun noch Lichter.

Wähle 'Content Library' >



Wähle dort:



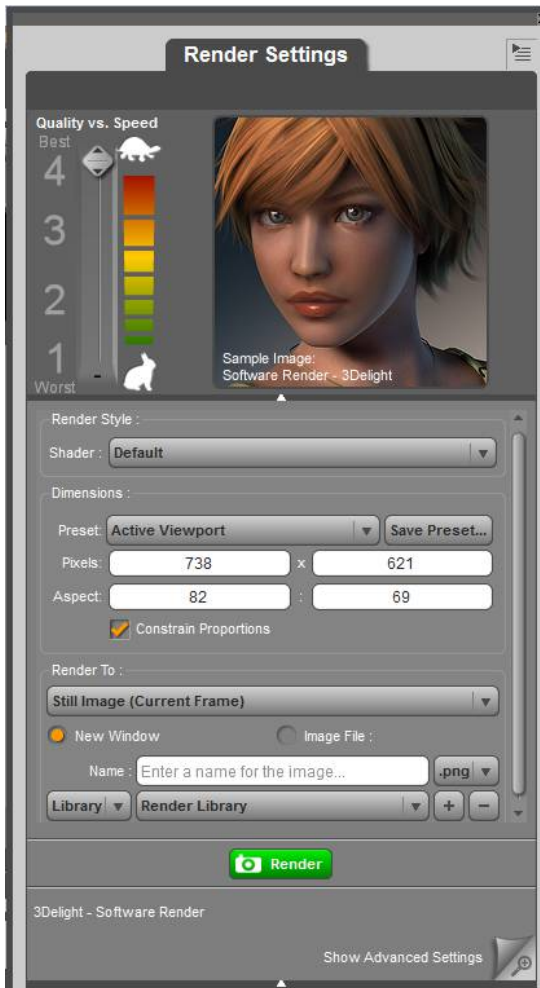
Gehe in der Ansichtsauswahl auf 'Light 6' und schiebe die Szeneansicht, bis du Lana sehen kannst.

Damit verschiebst du die Ausrichtung des Lichtes.

Gehe danach wieder auf 'Perspective View' zurück.



## N. Berechnen lassen

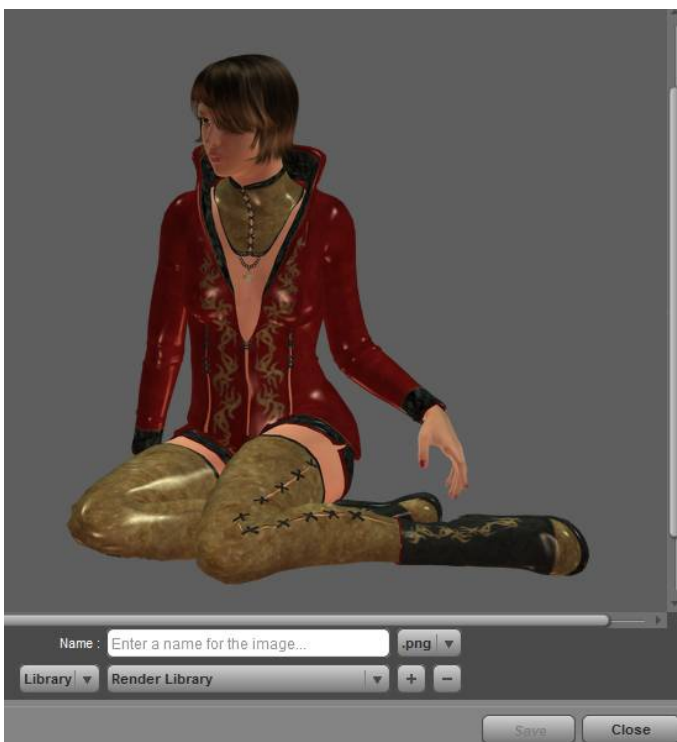


Nun kannst du Lana erstmal berechnen lassen. Gehe dazu in der Menüleiste auf 'Render' und dort auf 'Render Settings'. Stelle dort alles ein wie in der Abbildung. Dies sollten aber auch die Voreinstellungen sein, die von DAZ schon eingestellt sind.

Klicke nun auf das Grüne 'Render' Feld, es öffnet sich ein Fenster in dem dein Bild berechnet wird.

Nun warte bis dein Bild vollständig berechnet ist. Da noch kein Hintergrund eingefügt wurde, sollte das recht schnell gehen.

So sieht mein Bild nun aus:



Sicher, da kann man noch viel verbessern, aber dazu in der nächsten Anleitung mehr.

Nun kannst du dem Bild noch einen Namen geben und es abspeichern.

Fertig ist deine 1. Szene in DAZ 3D Studio 4

Viel Spass beim ausprobieren!  
Efyriel

Die weiteren Anleitungen erklären die wie du Lichter selbst einfügst und veränderst. Einen Hintergrund lädst und deine Szene weiter bearbeitest.