

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

Einführung in DAZ 3D

Lichter, Umgebung, DAZ Zubehör einfügen

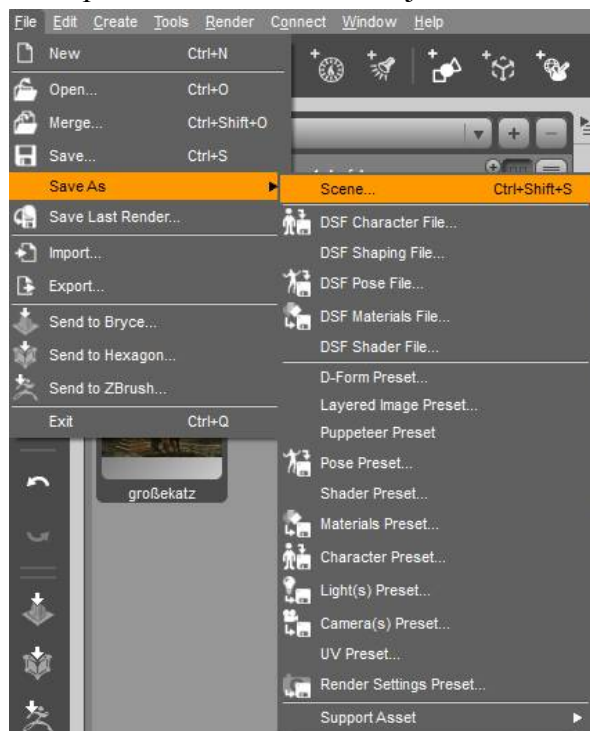
Einleitung

Diese Anleitung erklärt dir wie du deine Erste Szene verbesserst, eigene Lichter, eine Umgebung einfügst und Lana Besuch von Michael 4 bekommt.

Du benötigst für diese Anleitung DAZ 3D- Studio 4.0 Pro (oder aufwärts) und den beigefügten Content (Genesis, Aldora Hair, Magus (Kleider)), Michael 4 (von DAZ) und evtl. Kleidung und Haare für M4.

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!

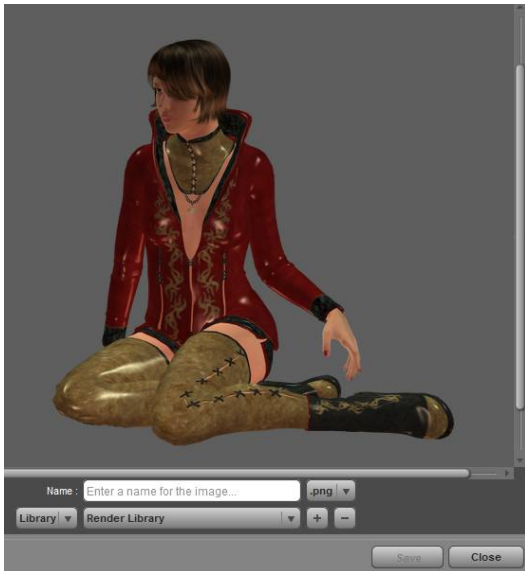


Um die Szene zu speichern gehst du auf 'File' > 'Save As' > 'Scene'

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

A. Lade die gespeicherte Szene von der Einführung in DAZ Studio.

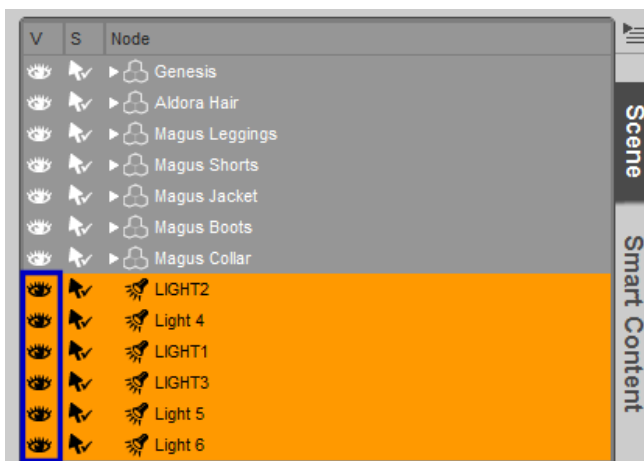
So sieht mein Bild aus:



Einiges kann man hier noch verbessern. Die Kleidung glänzt seltsam und Viktoria sitzt in einem grauen Raum ohne Boden. Auch die Lichter könnten besser sein, darum wollen wir nun einiges daran ändern.

(Hast du die Szene nicht mehr gespeichert erstelle eine beliebige neue Szene und lade Genesis/ Lana.)

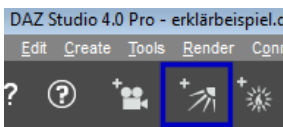
B. vorhandene Lichter ausschalten und eigene einfügen



Da ich in der Einführung ein Lichterschema eingefügt habe, muss ich diese Lichter nun ausschalten oder löschen, ehe ich eigene Lichter einfüge. Schalte ich sie nur aus, kann ich sie später auch wieder einschalten. Um Lichter unsichtbar zu machen gehst du auf 'Scene', dort findest du alle geladenen Objekte, auch die Lichter.

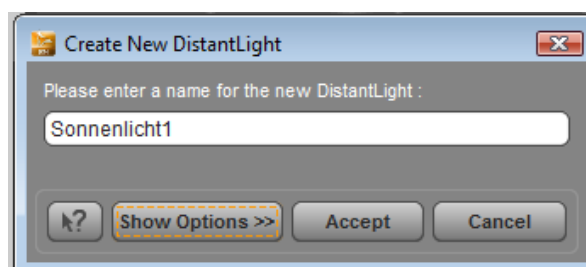
An der linken Seite ist die Spalte V dort findest du zu jedem Objekt ein Auge (im Bild blau umrahmt). Klicke nun bei jedem Licht auf das Auge, dass es sich schließt. Dadurch werden

die Lichter unsichtbar und man kann sie einzeln auch wieder anschalten, indem man auf das geschlossene Auge klickt.



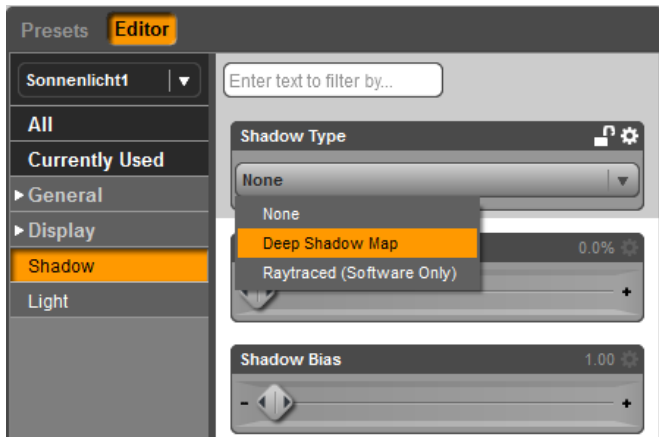
Da es nun natürlich dunkel ist fügst du eigene Lichter ein. Dazu gehst du in der waagerechten Werkzeugleiste auf das Zeichen für das Sonnenlicht (Distant Light), es wird ein neues Sonnenlicht erstellt.

Es öffnet sich ein kleines Fenster in welchem du dem Licht einen Namen geben kannst (z.b. Sonnenlicht1). Klicke auf 'Accept', um das Licht zu erstellen.



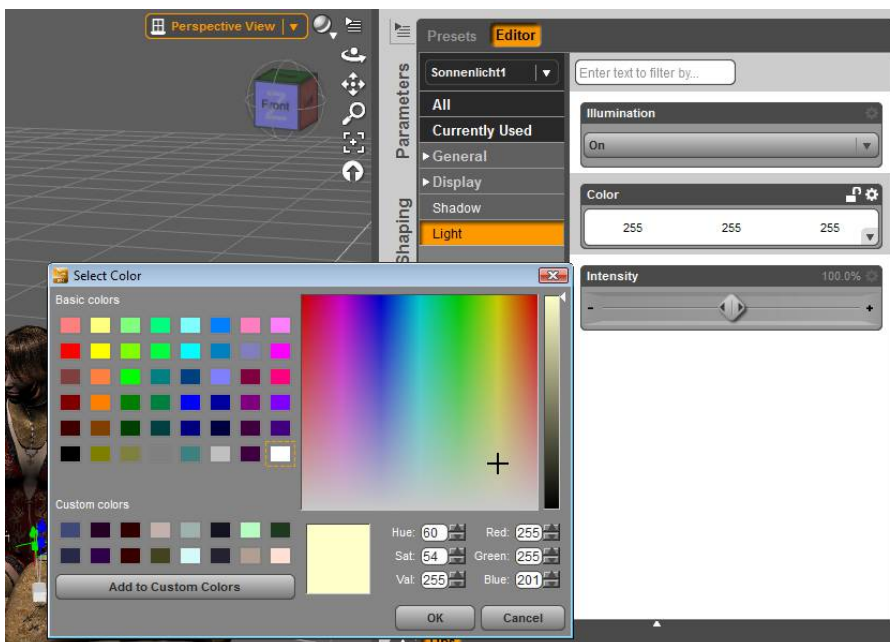
Öffne nun den Reiter 'Lights' auf der rechten Seite. Dort kannst du verschiedene Einstellungen am erstellten Licht vornehmen, es drehen, verschieben usw.

Stelle die Ansicht auf 'Sonnelicht1' um besser sehen zu können wohin dein Licht leuchtet. Drehe es nun so, dass es schräg von oben auf Lana fällt. Am einfachsten drehst du dazu die Ansicht der Szene, das Licht dreht sich entsprechend mit. Wechsle danach wieder zur Standardansicht zurück.



Gehe nun auf 'Shadow' und wähle den Schatten 'Deep Shadow Map'.

So fügst du einen Schatten in die Szene ein, dieser wird erst beim berechnen sichtbar.



Gehe auf 'Light' und klicke nun auf das Farbfeld bei 'Color' und wähle einen leichten Gelbton aus, in dem das Licht erstrahlen soll. Bestätige das mit 'OK'.

Damit hast du ein gelbliches Licht mit Schatten erstellt.

Ebenso kannst du weitere Lichter, auch Scheinwerfer usw. einfügen. Je nach Wunsch kann auch die Lichtintensität unter 'Intensity' verändert werden.

C. Umgebung einfügen

Doch Lana sitzt noch immer in einer Grauen Fläche. Das soll sich nun ändern.

Wähle über 'My Library' folgendes aus:



Erstelle mit einem Doppelklick aufs Vorschaubild den Untergrund (NoAi-Ground) und die Wand (NoAi-Wall). Verschiebe sie über die 'Parameters' oder mit den Werkzeugen an die gewünschte Position (ausprobieren!).

D. Zeit für ein Testbild!

Lass dazu wie in der Einführung beschrieben ein Bild berechnen. Das sieht doch schon besser aus!



E. Ändern der Kleidungsoberfläche

Wie du siehst glänzt die Kleidung immer noch, dass soll sich nun ändern. Wähle über 'Scene' die Stiefel aus und gehe rechts auf den Reiter 'Surfaces'.



Wähle hier dann die 'Magus Boots' und schiebe den Regler rechts ganz nach unten.

Klicke dort bei 'Lighting Model' auf die Schaltfläche und wähle 'Matte' aus.

Wiederhole diesen Vorgang auch bei der restlichen Kleidung die Lana trägt.

Fertige ein erneutes Testbild an. Die Lichtbrechung auf der Oberfläche der Kleidung sollte nun weicher sein.

F. Michael 4 kommt zu Besuch

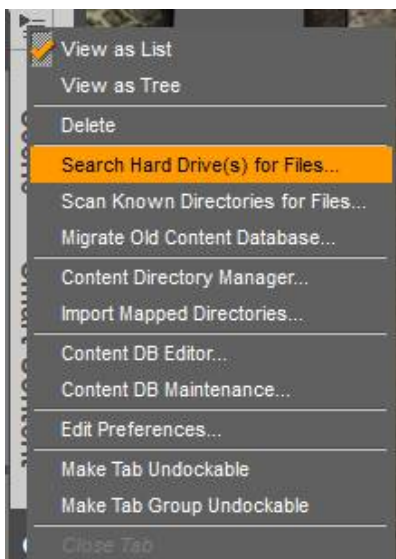
(Hierfür benötigst du die Figur Michael 4, du kannst natürlich auf die selbe Weise auch eine andere Figur hinzufügen.)

Da es Lana langweilig ist, hat sie Michael eingeladen sie zu besuchen.

Doch wie gelangt Michael nun in DAZ Version 4?

Wenn du ihn bereits in DAZ 3 verwendet hast, kannst du die Schritte 1-2 auslassen.

1. Suche den DAZ Ordner in deinen Dateordnern unter 'Eigene Dateien'. Du kannst deine Figuren direkt in diesen Ordner entpacken oder dort einen eigenen Ordner anlegen.
2. Installiere deine Figuren/ Objekte in den Ordner
3. Gehe in DAZ auf 'Content Library' und klicke dann oberhalb der Reiter auf folgendes Symbol:



Es öffnet sich eine Liste aus welcher du mehrere Möglichkeiten auswählen kannst.

Die einfachste ist es auf 'Search Hard Drive(s) for Files...' zu gehen. So durchsucht DAZ deine gesamte Festplatte nach DAZ Zubehör.

Nun kannst du Michael in der 'Content Library' suchen und genau wie Genesis hinzufügen und einkleiden. Dies geht genauso mit anderen Figuren und Gegenständen sowie Posen und Texturen.

[!Achtung, bei manchem Zubehör, das nicht von DAZ ist, kann es zu mir unerklärlichen Problemen kommen!]



Dieses Beispielbildchen ist natürlich nicht so besonders, es soll ja auch nur die Arbeitsweise veranschaulichen.

Möchtest du ein paar Beispiele meiner Arbeiten ansehen, schau einfach auf meiner Seite vorbei.

Über eine Rückmeldung im Gästebuch oder dem Blog würde ich mich sehr freuen!

Viel Spass beim ausprobieren!
Efyriel