

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 Textausschnitte 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

Einleitung

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

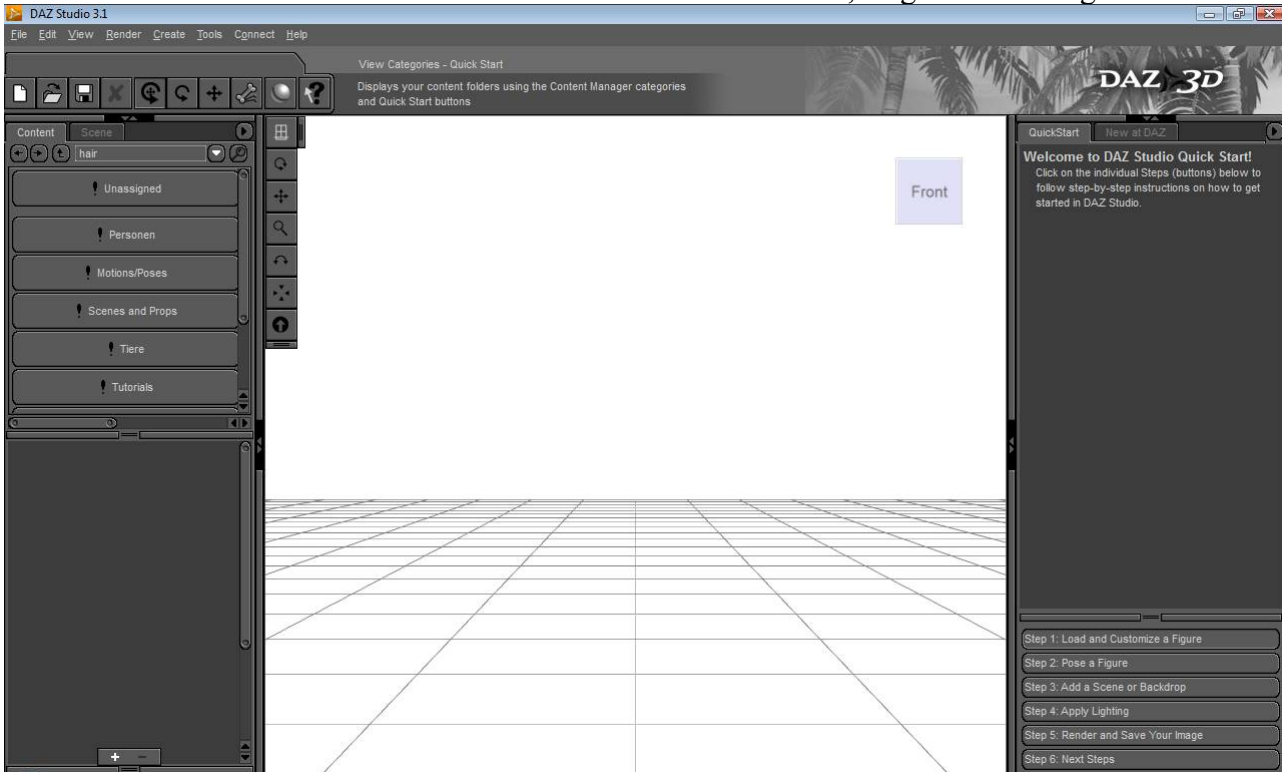
Du benötigst für diese Anleitung DAZ 3D- Studio 3.1, V4.2 (mit standard Texturen), das Glamour Hair und den Bikini für V4.2

Alles auf der Seite von DAZ 3D erhältlich, der Bikini und das Haar war beim kostenlosen Starterpaket enthalten. Du kannst natürlich auch anderes Zubehör verwenden.

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

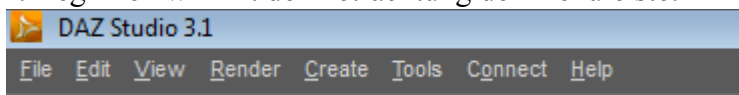
Arbeitsumgebung

Damit du alles findest, was du für eine Erste Arbeit brauchst, schauen wir uns zuerst die Arbeitsoberfläche an. Wenn du DAZ-Studio das Erste Mal öffnest, zeigt sich dir folgendes Bild:

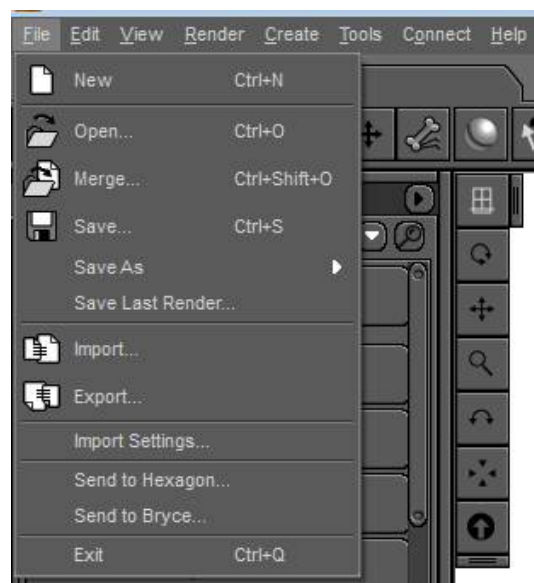


In der Mitte findest du ein großes Feld, in welchem die Figuren deiner Szene geladen werden. Oben findest du wie bei fast allen Programmen eine Menüleiste und darunter eine Werkzeugleiste. Rechts und Links befinden sich zwei Kästen mit weiteren Funktionen.

1. Beginnen wir mit der Betrachtung der Menüleiste:

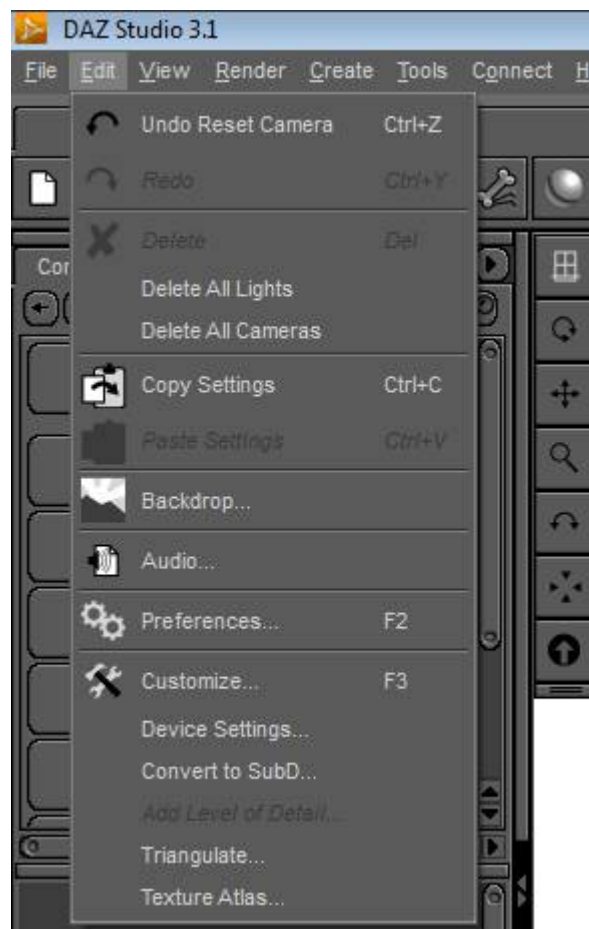


- Unter 'File' findest du folgende Funktionen:
- New = neue, leere Szene öffnen
- Open = gespeicherte Szene öffnen
- Merge = zwei (gespeicherte) Szenen zusammenfügen
- Save = Speichern
- Save As (Scene) = Speichern als Szene (der Rest wird erst später benötigt)
- Save last Render = Zustand der zuletzt berechneten Szene als Bild speichern
- Import = Ein Objekt Importieren
- Export = Objekt Exportieren
- Import Settings =
- Send to Hexagon = Markiertes nach Hexagon senden
- Send to Bryce = Markiertes nach Bryce senden (Das jeweilige Programm muss installiert sein!)
- Exit = Programm schließen



Unter 'Edit' gibt es folgende Funktionen:

- Undo = Die letzte Aktion wird rückgängig gemacht
- Redo = Die zuletzt rückgängig gemachte Aktion wird wieder durchgeführt
(die entsprechende Aktion wird angezeigt)
- Delete = markiertes Objekt Löschen
- Delete All Lights = alle Lichter löschen
- Delete All Cameras = alle Kameras löschen
- Copy Settings =
- Paste Settings =
- Backdrop = Hintergrundbild einfügen/ bearbeiten
- Audio = Ton einfügen
- Preferences = verschiedene Einstellungen
- Customize = Umgebung auf Anwender anpassen
- Device Settings = Kamera und Maus einstellen
- Convert to SubD = (zu Beginn nicht benötigt)
- Add Level of Detail = (zu Beginn nicht benötigt)
- Triangulate = (zu Beginn nicht benötigt)
- Texture Atlas (je nach Version nicht enthalten)
erstellt ein 'Schnittmuster' eines Objektes zur
erstellung von eigenen Texturen



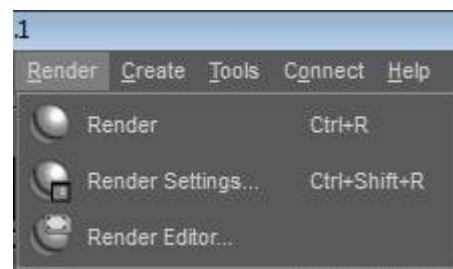
Unter 'View' findest du:

- Interface Layout = Layout verändern
- Interface Style = Style verändern
(Verändern der Arbeitsoberfläche)
- Viewport Layout = Ansicht in Fenster
- Tabs = Öffnen verschiedener Einstellungsfenster
- Preview Lights = Lichter in Vorschau anzeigen
- Always on Top = immer oben anzeigen



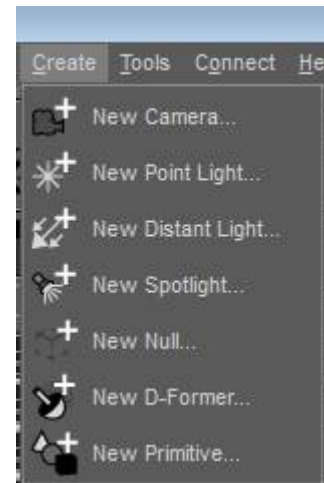
Unter 'Render' befinden sich die Aktionen zum berechnen lassen der Szene.

- Render = Berechnen
- Render Settings = Einstellungen
- Render Editor = Eigenes Fenster zum Berechnen mit
Einstellungen dazu



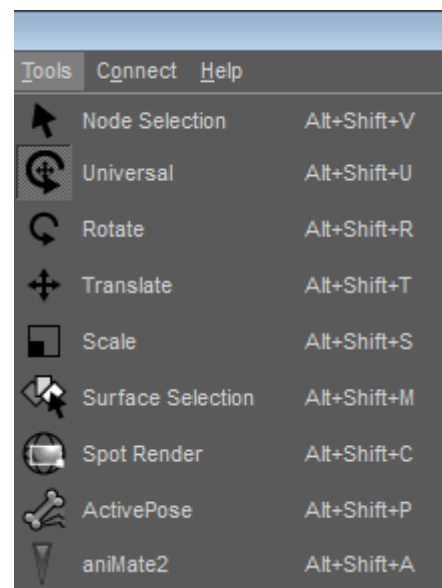
Bei 'Crate' finden wir verschiedene Elemente, die wir erstellen können.

- New Camera = erstellt eine neue Kamera
- New Point Light = erstellt ein neues, punktuell Licht
- New Distant Light = erstellt ein neues Sonnenlicht (distanzlicht)
- New Spotlight = erstellt einen neuen Scheinwerfer
- New Null = erstellt einen neuen Nullpunkt
- New D-Former = erstellt ein neues Verformungswerkzeug
- New Primitive = erstellt ein neues, primitives Objekt



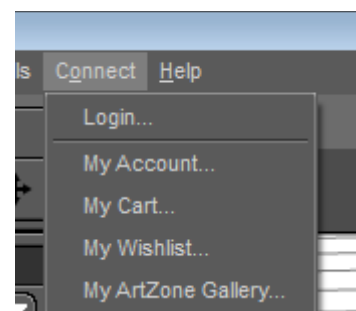
Unter 'Tools' findest du die verschiedenen Werkzeuge.

- Node Selection = Auswählen
- Universal = Alle Funktionen in einer
- Rotate = Drehen
- Translate = Verschieben
- Scale = Skalieren, grÖÙe ändern
- Surface Selection = TexturflÄchen auswÄhlen
- Spot Render = Auswahlbereich berechnen lassen
- Active Pose = Objekt 'aktiv' Positionieren
- aniMate2 = (je nach Version nicht enthalten)
Animationen erstellen



Unter 'Connect' findest du Verweise zu Seiten von DAZ.

Unter 'Help' sind die Hilfefunktionen über Verweise zu erreichen.



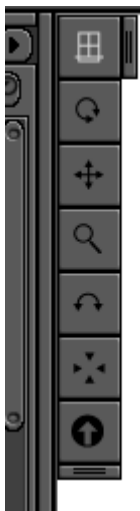
2. Werkzeugleiste

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

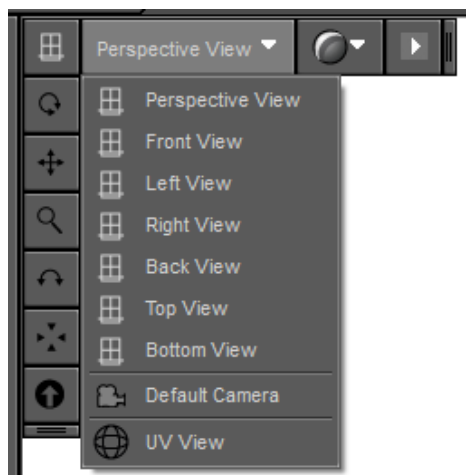
- Papiersymbol = Neue Szene
- Ordnersymbol = Gespeicherte Szene öffnen
- Diskette = Speichern
- Kreuzchen = Löschen
- Gebogener Pfeil mit Kreuzchen = Alle Funktionen in einer (-Werkzeug)
- Gebogener Pfeil = Drehwerkzeug
- Kreuz mit Pfeilen = Schiebewerkzeug
- Knochen = Aktiv-Positionierungswerkzeug
- Kugel = berechnen lassen
- Fragezeichen = interaktive Hilfe



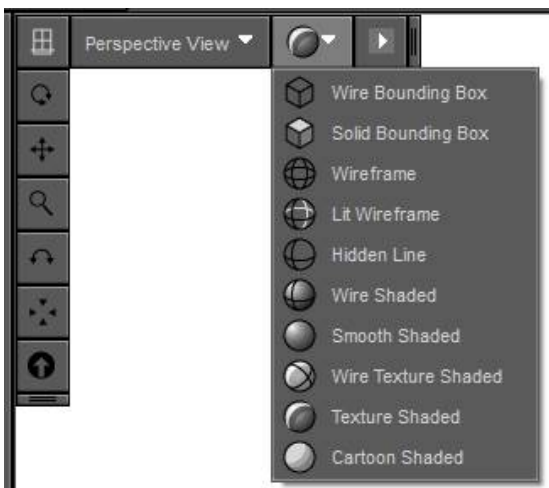
3. Kamerawerkzeug



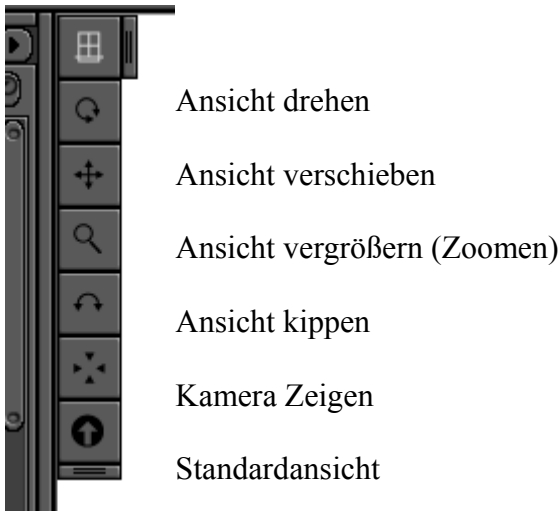
Ein Klick auf den kleinen Streifen rechts neben dem Fenstersymbol fährt eine weitere Leiste aus. Dort kann man die einzelnen Kameraansichten auswählen, die Darstellung der Objekte und weitere Einstellungen vornehmen.



Hier kann man die Ansicht auswählen, welche im Szenenfeld angezeigt werden soll. Der Standard ist hier auf 'Default Camera'. Probier die einzelnen Ansichten doch einfach mal aus.



Bei der Kugel kann das Aussehen der Objekte verändert werden. Probier es doch einfach aus.



4. Linkes Feld

Auf der linken Seite findest du einen Kasten in dem dir dein Zubehör (content) angezeigt wird.

Mit dem Kartei-reiter kannst du zu 'Scene' wechseln. Dort werden dir geladene Elemente angezeigt.

Ebenso findest du hier eine Suchfunktion, mit der du dein Zubehör durchsuchen kannst. (wird nur unter 'content' angezeigt)

Wird das bei dir nicht angezeigt, musst du den 'Style' bzw. das 'Interface' ändern. (dazu später mehr)

Der Kasten kann mit Klick auf die kleinen Pfeile am rechten Rand zugeklappt oder ausgefahren werden.



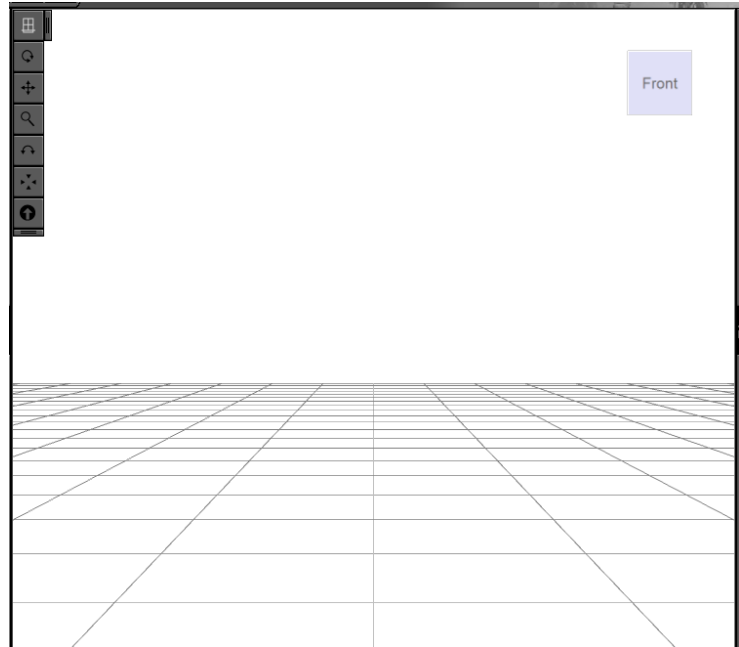
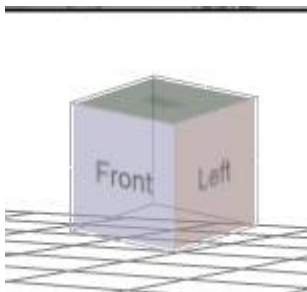
5. Rechtes Feld

Auf der rechten Seite findest du ebenfalls einen Kasten. Hier wird dir eine Anleitung angezeigt, wie du eine Erste Szene erstellen kannst und was es neues bei DAZ gibt.

6. Szenenfeld

Im szenenfeld erkennst du ein Gitter, welches deinen Untergrund deutlich macht. Auf diesem Grund stehen deine Figuren/ Objekte.

Rechts oben findest du ein Zeichen auf dem 'Front' steht. In gedrehter Position erkennst du, dass dies ein Würfel ist, der dir anzeigt welche Seite der Szene gerade zu sehen ist.



Arbeitsumgebung anpassen

Da die Standardansicht nicht unbedingt die Beste ist und ich gerne eine andere verwende veränderst du am besten ebenfalls deine Anzeige.

1. Klicke auf 'View', auf 'interface Layout' und dort auf 'select Layout'. Wähle nun 'classic' aus.

Die Werkzeugleiste und die Kästen haben sich nun verändert.

Deine Kamera-Werkzeuge sind nun oben rechts am Szenenfeld angeheftet.

Dazugekommen ist das Feld 'View' in dem Selbstklärende Symbole verschiedene Ansichtsveränderungen zulassen.

2. Klick nun auf den hier gelb markierten kleinen Pfeil.

Wähle hier 'View Categories As List', der Abbildung gelb markiert.

Dadurch ändert sich die Ansicht des 'Content'.



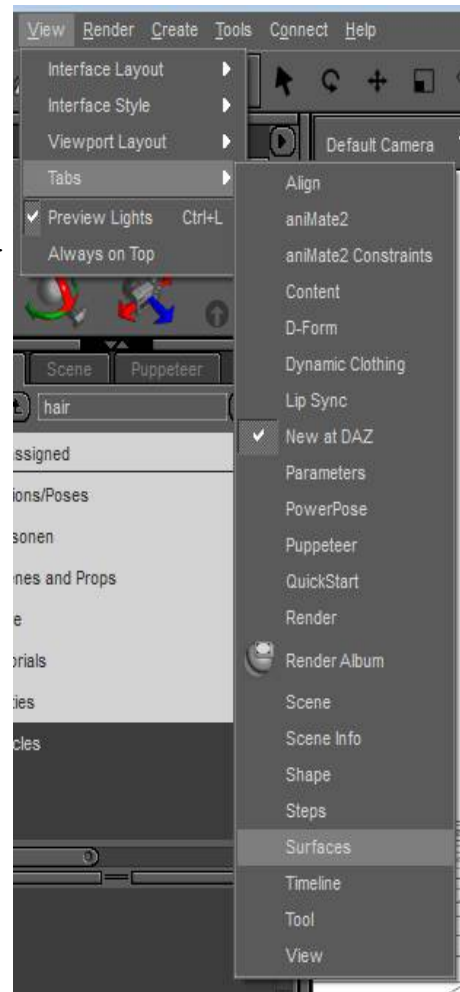
3. Nun öffnen wir noch das 'surfaces'-Fenster.

Klicke dazu im Menü auf 'View', dort auf 'Tabs' und wähle 'Surfaces'. Es öffnet sich ein Fenster.

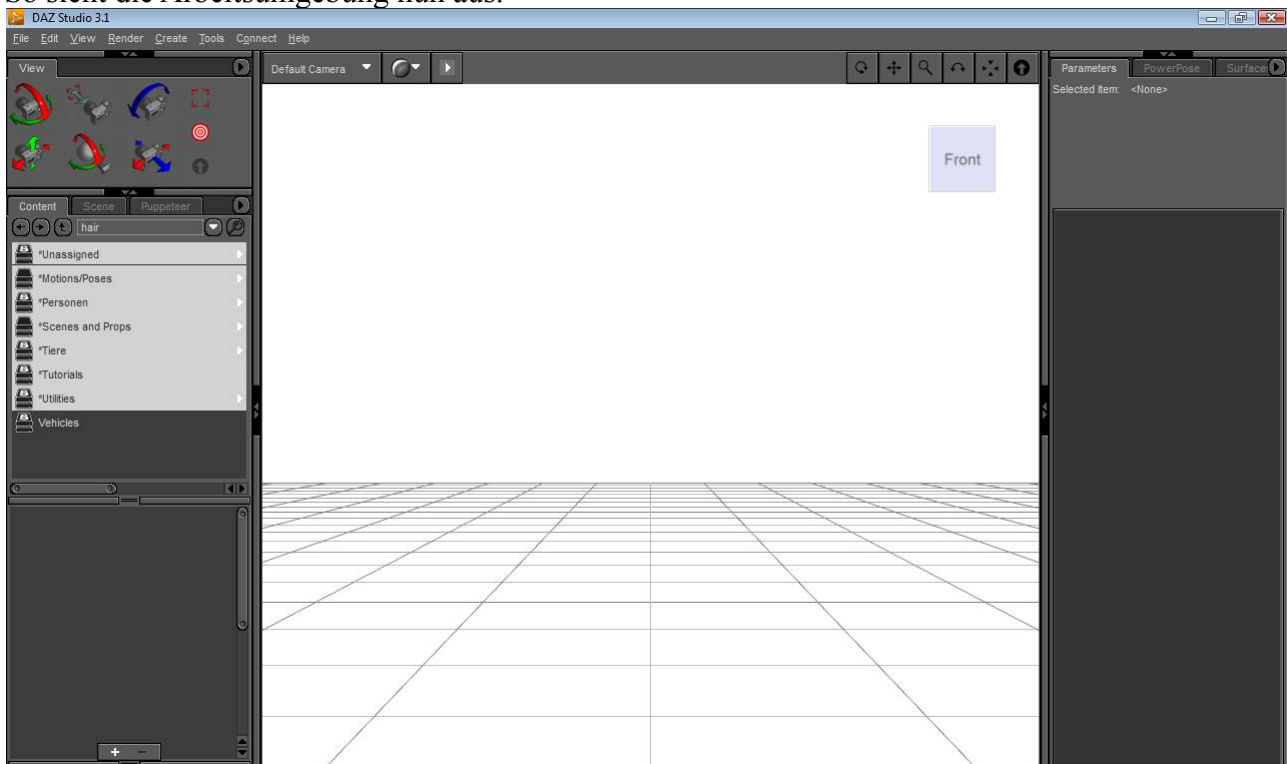
Dieses lässt sich am Oberen Rand 'anfassen' und verschieben.

Schiebe es nun in den rechten Kasten wo sich die Reiter 'New at DAZ', 'Parameters' und 'Power Pose' befinden.

Nun wird das Fenster 'Surfaces' ebenfalls als Reiter angezeigt.



So sieht die Arbeitsumgebung nun aus.

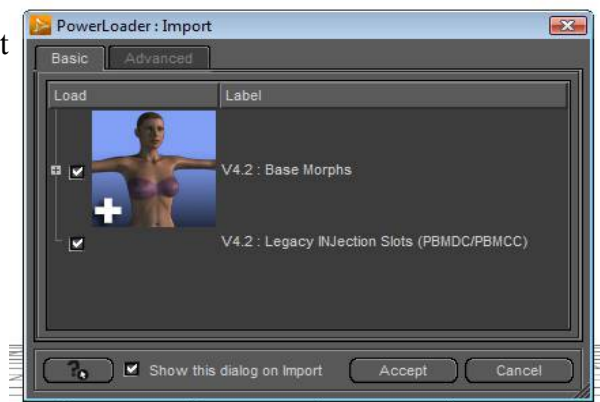


Objekte Laden, Positionieren

Nun ist es Zeit ein Objekt zu laden. Suche in deinem Zubehör (content) nach der V4.2.

(Diese muss natürlich installiert sein!)

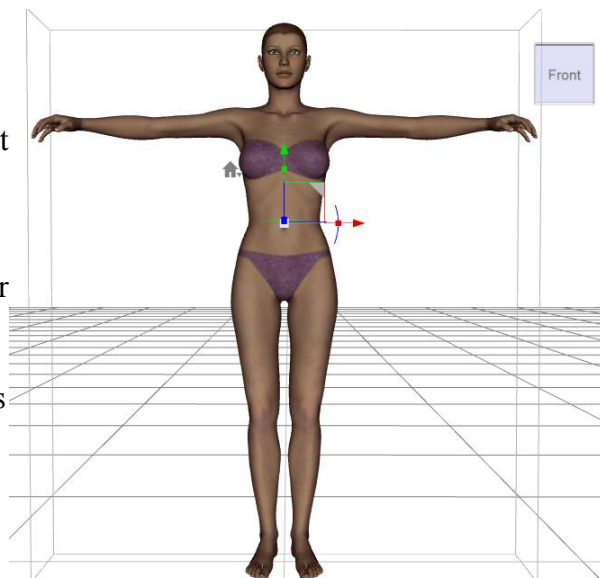
Klicke das Bild, welches im linken Kasten angezeigt wird mit einem doppelklick an. Es dauert nun ein Moment, bis die Figur geladen wird. Öffnet sich dieses Fenster akzeptierst du mit einem Klick auf 'Accept'. Achte dabei darauf, dass die Häkchen in den Kästen wie auf der Abbildung sind.



Nun ist die Figur der Vicktoria geladen und steht in ihrer Grundpose. Über die Kamerawerkzeuge kannst du die Ansicht anpassen, dass du sie ganz sehen kannst.

Standardmäßig hat sie eine Textur mit einem Bikini und ist ausgewählt, was an dem Kasten um die Figur zu erkennen ist.

(Figuren findet man meist unter 'figures' unsortiertes Zubehör dabei für gewöhnlich unter *Unassigned)



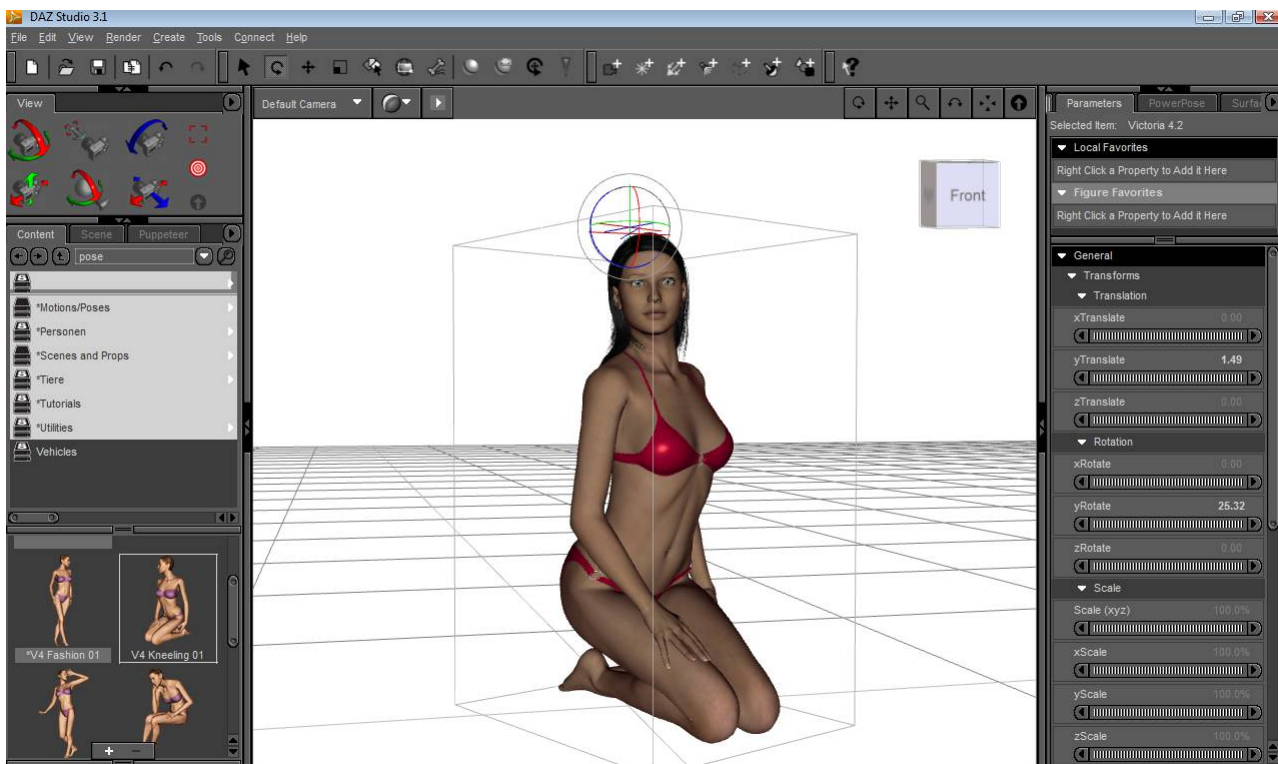
Lass alles so und suche das 'Glamour Hair' im Content. Lade diesen ebenfalls mit einem Doppelklick. Da die V4 ausgewählt ist, wird ihr das Haar gleich aufgesetzt. Verahre ebenso mit dem Bikini (beide Teile). Das der Bikini auf der Textur unter dem anderen herauschaut, ist nicht sehr schön. Um das zu umgehen versiehst du die V4 einfach mit einer anderen Körpertextur. Mache einen Doppelklick auf die V4, oder wechsele im linken Kasten zu 'scene' und wähle dort die V4 aus.

Suche nun die Texturen der V4 im 'content' und lade sie mit einem Doppelklick.

(Die Textur heißt !All_Natural_NG , meistens findet man die Texturen unter 'poses')

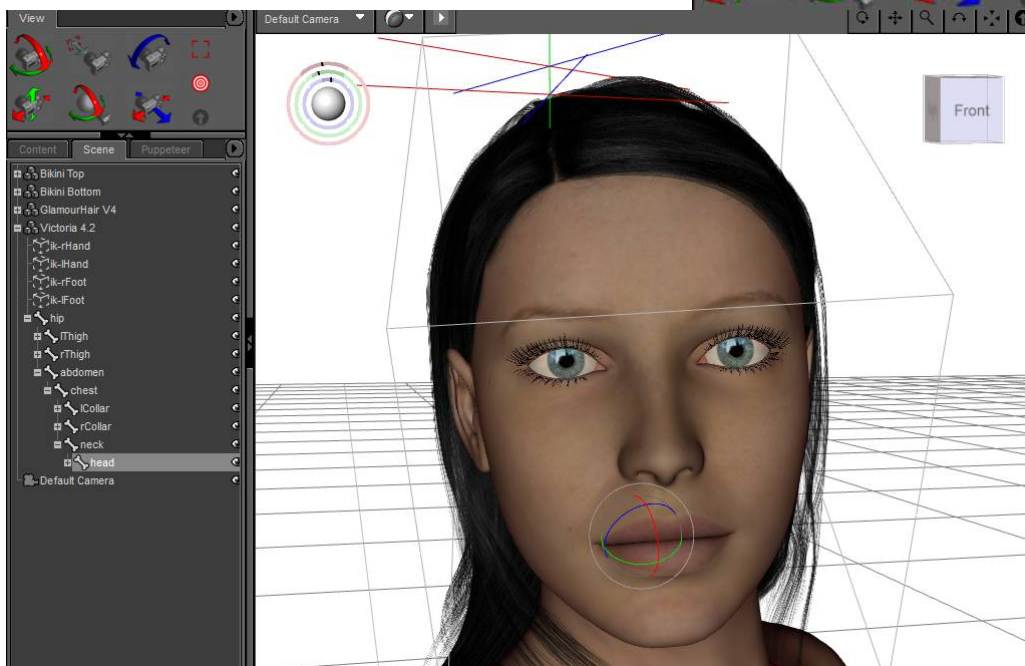
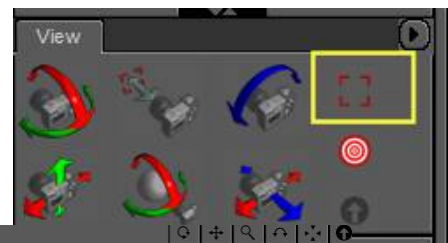
Ebenfalls kann man die Haarfarbe ändern. Dazu das Haar auswählen und eine andere Textur laden. Gib einmal 'glamour' in das Suchfeld ein. Nun wird dir alles angezeigt in dessen Namen das Wort vorkommt. Wähle das Haar aus (über scene) und mache die Haare schwarz.

Wähle auf dem selben Weg eine Pose aus, achte darauf, dass die V4 ausgewählt ist. Nutze das 'drehen' Werkzeug um die Figur zu drehen.

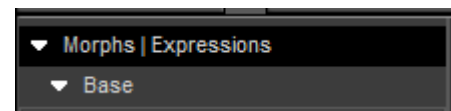


Figur verändern

Im rechten Kasten, siehst du nun unter 'Parameters' die Parameter der V4. Wähle den Kopf der V4 aus. Klicke auf den angedeuteten roten Kasten im 'View' Menü.
Der Kopf wird nun in groß angezeigt.

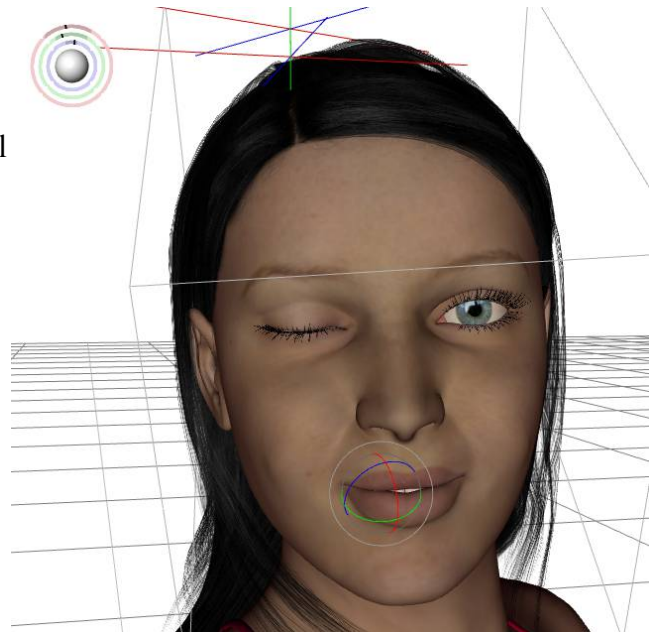


Jetzt bearbeiten wir das Gesicht über die Parameter links. Gehe dazu auf 'Morphs/ Expressions' und dort auf 'Base'. Hier können nun über die Schieberegler verschiedene Veränderungen am Gesicht vorgenommen werden. Probier einfach ein wenig aus. Wenn es dir nicht gefällt, kannst du es jederzeit rückgängig machen.



Meine V4 zwinkert hier nun, hat dickere Wangen und vollere Lippen.

Links oben im Szenenfeld findest du eine Kugel mit Kreisen darum. Mit ihnen kannst du den markierten Kopf in verschiedene Richtungen drehen. Probier es einfach mal aus.



Richte deine Ansicht nun so aus, dass du die Figur wieder ganz sehen kannst.

Berechnen lassen

Klicke auf 'Rendern', 'Render Settings', es öffnet sich ein neues Fenster.

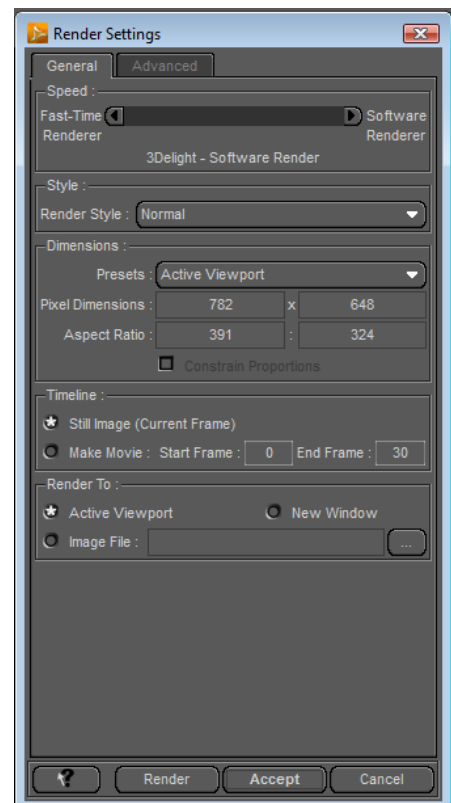
Stelle den Schieberegler bei 'Speed' ganz nach rechts, auf '3Delight – Software Render'.

Bei 'Style' auf 'Normal', bei 'Dimensions' auf 'Active Viewport'.

Siehe auch auf der Abbildung.

Klicke nun auf 'Render'.

Deine Szene wird nun mit der standard Beleuchtung berechnet.





Schon hast du einen Überblick über Programmoberfläche und eine Erste Szene erstellt.

Viel Spass beim ausprobieren!
Efyriel

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