

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

Eigene Texturen für DAZ 3D-Studio 3.1

Einleitung

Diese Anleitung erklärt dir wie du eigene Texturen auf 3D Objekte in DAZ 3D- Studio 3.1 verwenden kannst.

Im Beispiel wird das Galadriel-kleid von Andolaurina verwendet, welches bei Share CG zu finden ist. (http://www.sharecg.com/pf/full_uploads.php?pf_user_name=andolaurina_com)

Ich gehe von einigen Grundkenntnissen in DAZ aus (wie man eine Figur läd usw.).

Du benötigst für diese Anleitung DAZ 3D- Studio 3.1 und ein beliebiges Bildbearbeitungsprogramm.

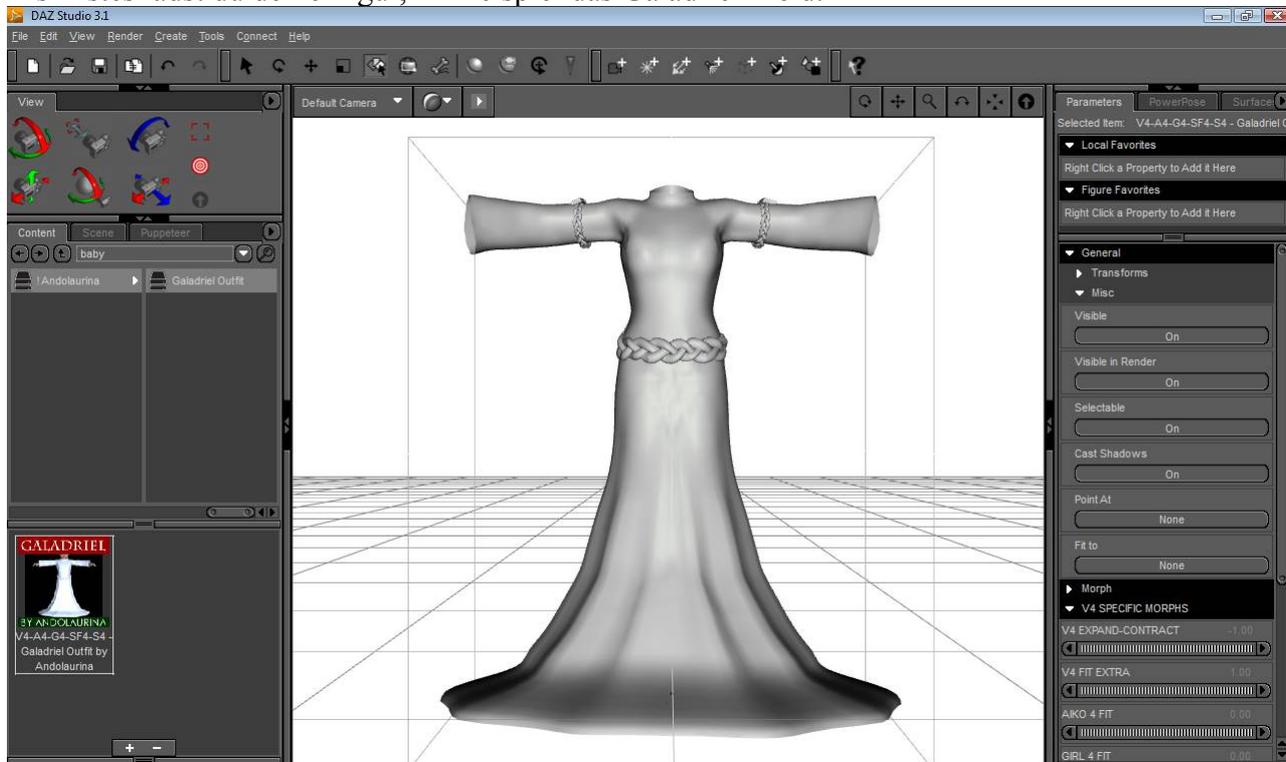
Die Anleitung erklärt dir nicht, wie du Texturen abspeicherst, dass DAZ sie direkt auf das entsprechende Objekt mit den angegebenen Einstellungen legt.

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

Arbeitsschritte

1. Figur laden

Als Erstes lädst du deine Figur, im Beispiel das Galadriel-kleid.



2. Fenster 'Surfaces' öffnen

Anschließend öffnest du das Fenster 'Surfaces'.

Dieses kannst du unter 'View', 'Tabs' aufrufen.

Ich habe es mir in den rechten Arbeitsraum gelegt, wo auch das Fenster für Parameter zu finden ist.

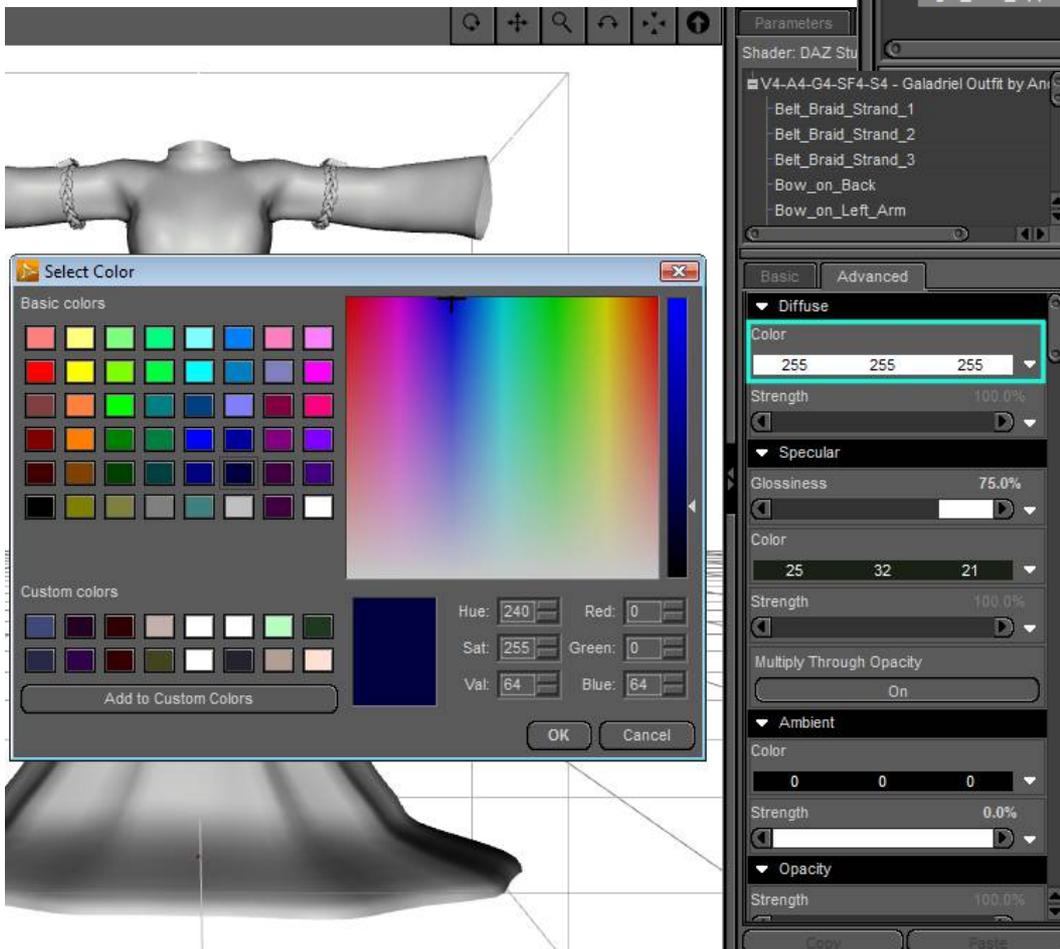
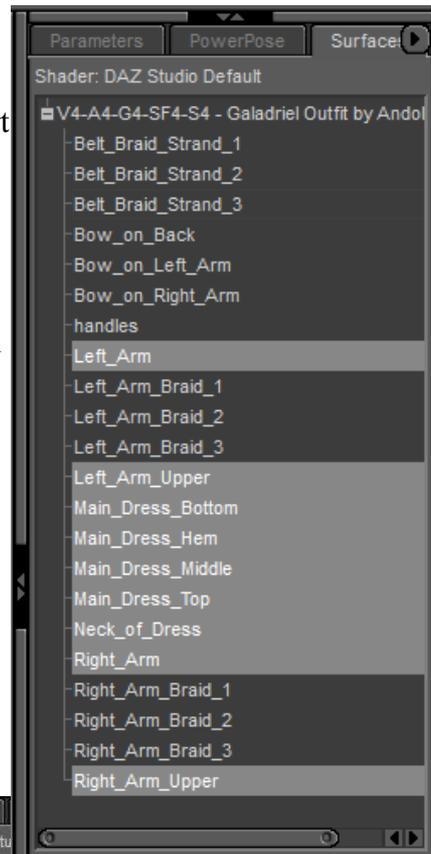


3. Bereiche markieren und Farbe wählen

Wähle das 'Surface-Werkzeug' und klicke auf den Bereich, den du gerne mit einer Textur belegen möchtest. Mit drücken von Strg. Kannst du mehrere Bereiche auswählen. Du kannst aber auch im 'Surfaces-Fenster' die entsprechenden Bereiche aussuchen und dort anklicken. Ich wähle nun das ganze Kleid ohne die Verzierungen aus, was mir im Fenster angezeigt wird.

Unterhalb der aufgelisteten Bereiche findest du ein Feld mit verschiedenen Schieberegler und Farbwählern. Willst du dem Objekt nun nur eine Farbe ohne Textur geben kannst du das gleich tun. Dazu klickst du einfach auf das Farbwahlfeld und wählst dort eine Farbe aus. Ich habe dieses Feld in der Abbildung unten mit türkis gekennzeichnet.

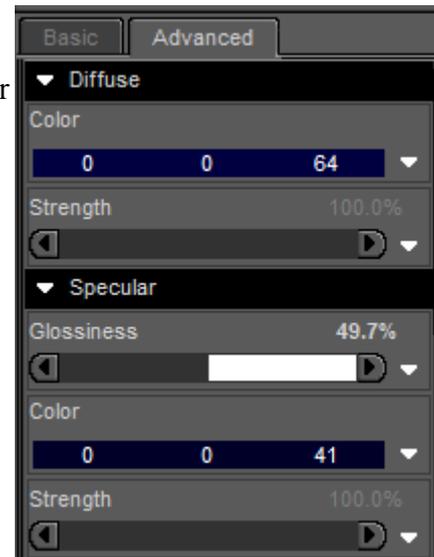
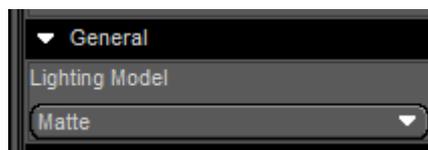
Ich wähle für das Kleid ein Dunkelblau aus und bestätige mit OK.



4. Verändern der Einstellungen

Über die weiteren Einstellungen unter 'Surfaces' kannst du die Haptik und einiges mehr verändern. Probiere es einfach ein wenig aus und schau was passiert. Unter dem Reiter 'Basic' findest du nur die Grundeinstellungen unter 'Advanced' gibt es viel mehr Möglichkeiten. Doch kann das zu Beginn ziemlich verwirren.

Ich verändere meine Einstellungen unter 'Advanced' wie folgt: 'Glossiness' setze ich etwas herunter und wähle eine passende Farbe, 'Ambient' wähle ich auf schwarz, das 'Lighting Model' stelle ich auf Matte.



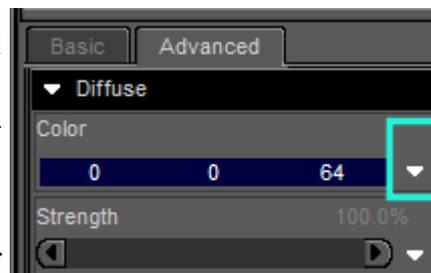
Dann lasse ich es probeweise berechnen:



5. Eigene Textur auf ein Objekt laden

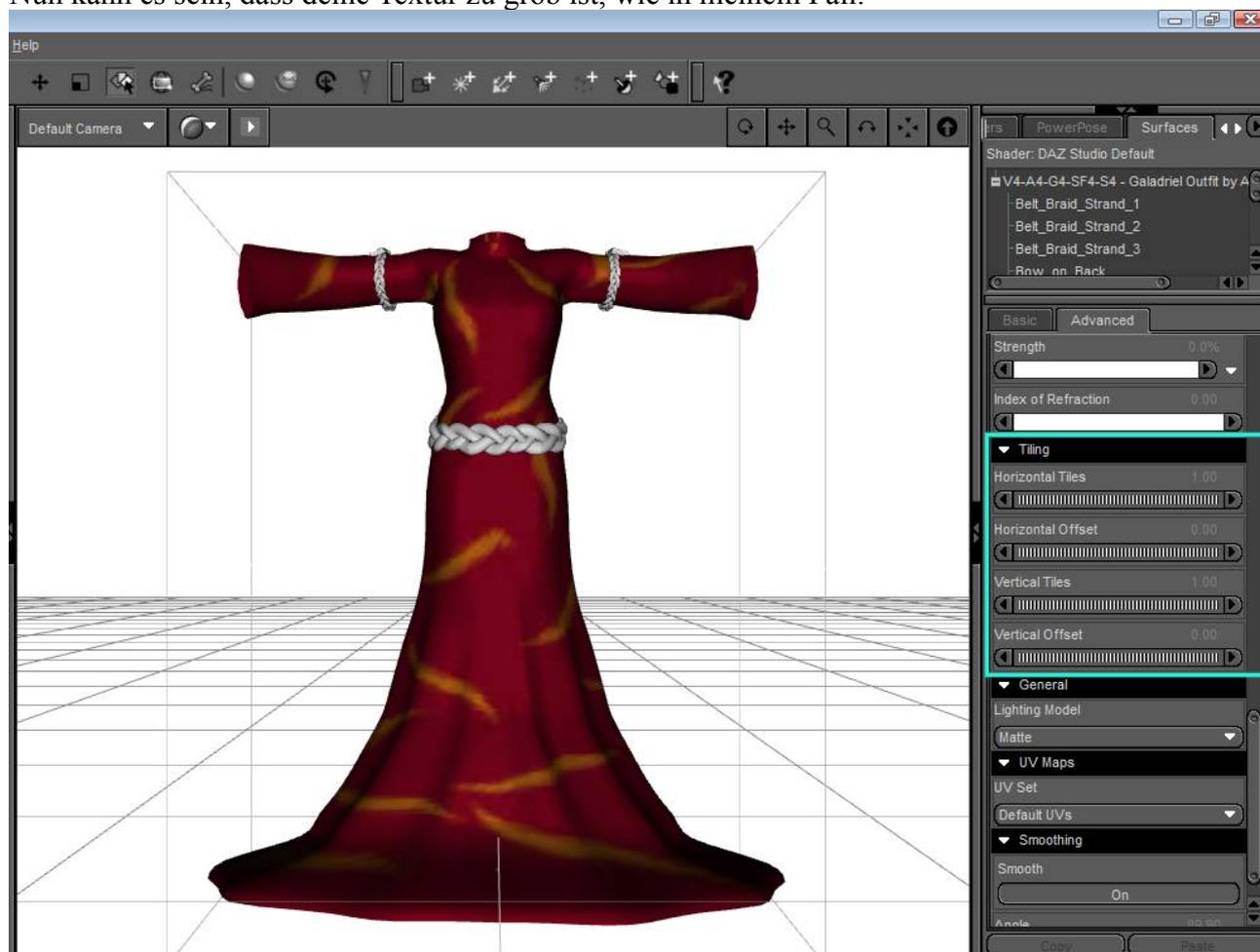
So veränderst du die Farbe von deinen Objekten, doch wie erstellst du nun eine eigene Textur?

Du hast bei 'Surfaces' neben dem Farbwahlfeld einen kleinen Pfeil (Im Bild markiert). Darauf klickst du und wählst 'Browse' aus. Es öffnet sich ein Fenster in welchem du Bilder auswählen kannst. Hast du eine Textur, wählst du diese aus und sie wird auf das Objekt gelegt. Anschließend musst du deine 'Difusse-Farbe' auf weiß setzen, sonst wird deine Textur mit der gewählten Farbe überzogen. Es empfiehlt sich auch die 'Specular-Farbe' vorerst auf weiß zu setzen.

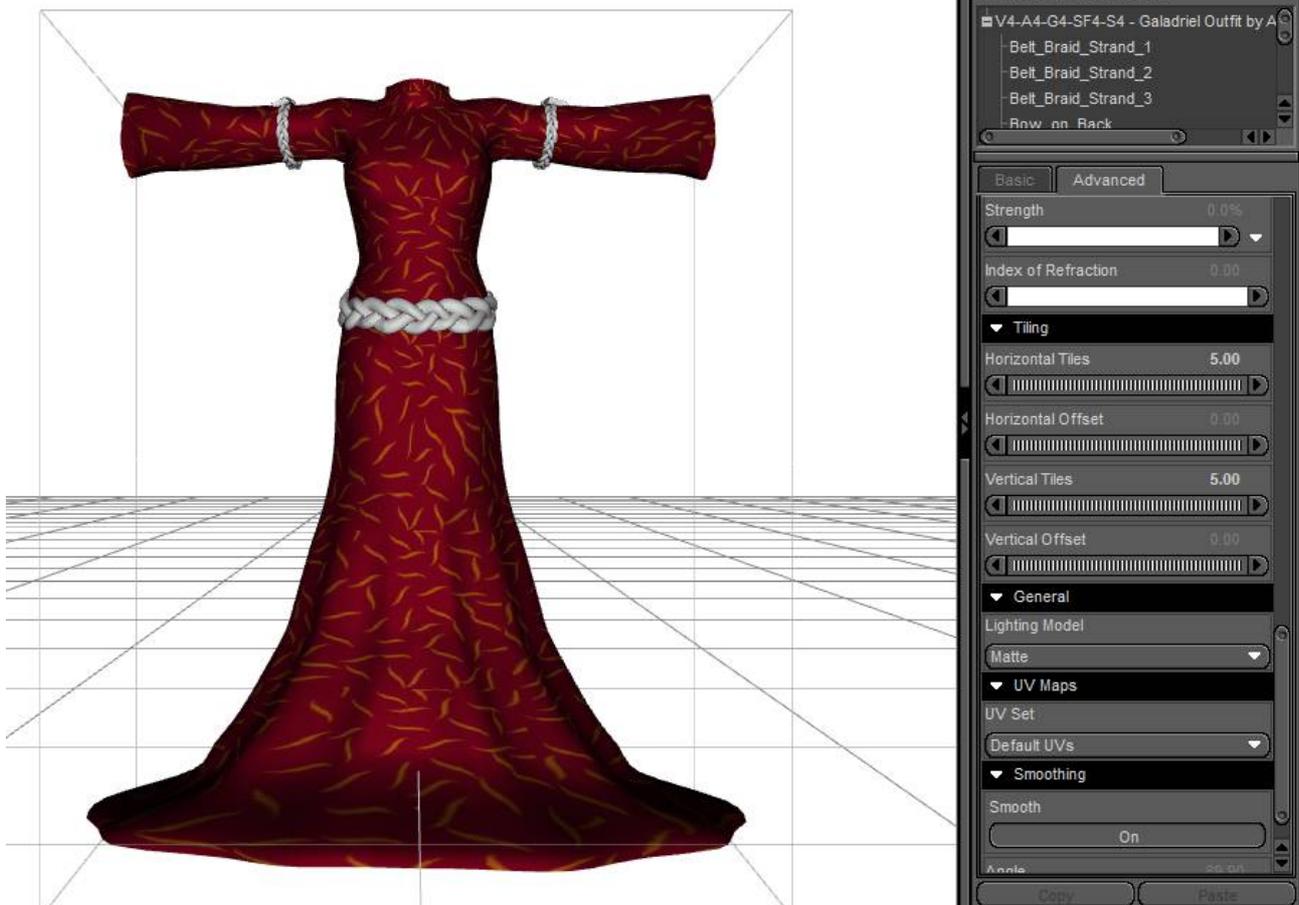


6. Textur anpassen

Nun kann es sein, dass deine Textur zu grob ist, wie in meinem Fall.



Unter 'Surfaces' kannst du unter 'Tiling' (siehe markierter Bereich rechts), einstellen wie oft deine Textur auf das Objekt gekachelt werden soll. Hier musst du ausprobieren, was in deinem Fall am besten geeignet ist. Wenn du auf die kleine Zahl über dem Schieberegler klickst kannst du direkt einen Wert eingeben. Achte darauf das du horizontal den gleichen Wert hast wie vertikal, sonst verzerrt es deine Textur.



Ich stelle meine Werte je auf 5 und bin mit der Größe zufrieden.

Um die Texturen gut verwenden zu können, ist es von vorteil wenn sie sich nahtlos kacheln lassen. Du kannst für jeden Bereich auch andere 'Tiling-Werte' angeben. Dies mache ich hier für die Schleppe des Kleides, da hier die Textur größer aussieht.

So legst du eine einfache Textur auf deine Objekte.

Die Anleitung 'Texturen für meine Objekte' erklärt die wie du Texturen speziell für deine Objekte erstellst.