

---

Dies ist eine EvT-Anleitung, Texturen für meine Objekte in DAZ mit Transparenz, mehr unter: [efyriel.bplaced.net](http://efyriel.bplaced.net)

---

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)

---

# Texturen für meine Objekte in DAZ 3D-Studio 3.1, mit Transparenz

## Einleitung

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

Im Beispiel wird das Set 'Fable for M4' von Dyald verwendet, zu finden bei ShareCG (<http://www.sharecg.com/v/30237/View/11/Poser/Fable-For-M4>)

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.

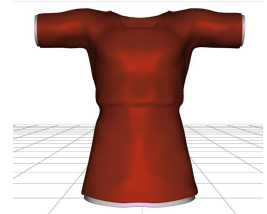
Das Speichern bietet sich nach jedem Arbeitsschritt an und wird nicht extra erwähnt!

---

## Arbeitsschritte

### 1. Figur laden und Textur erstellen

Als Erstes lade ich die Figur, im Beispiel das Fable Oberteil, 'Tunic2'.  
Dann verfare ich wie in der Anleitung „Texturen für meine Objekte“.



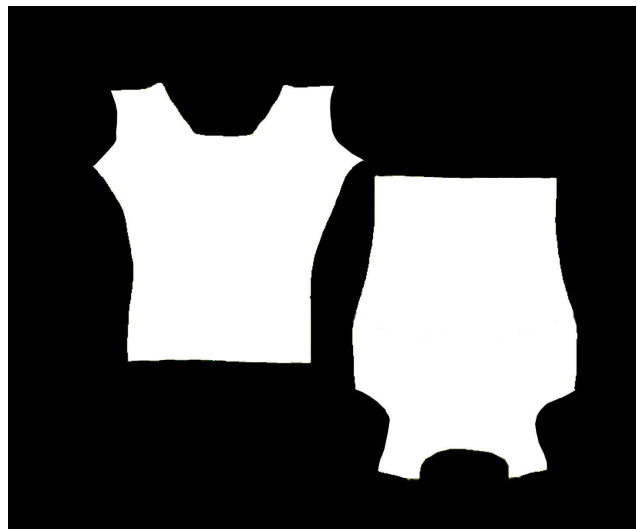
### 2. Ärmeltextur auslassen

Allerdings möchte ich sie ohne Ärmel haben.  
Darum färbe ich diesen Bereich schwarz. (Ich kann bei der Textur die Ärmel auch dran lassen und sie nur transparent setzen.)  
Das sieht dann so aus:



### 3. Transparenz

Damit die Ärmel transparent werden muss ich nun noch eine weitere Schablone anfertigen.  
Dazu färbe ich den Bereich weiß, welcher zu sehen sein soll, alles andere bleibt schwarz.  
Diese Schablone speichere ich ebenfalls und nenne sie 'transparenz'.



#### 4. Textur auf das Objekt legen

Nun lege ich meine Textur auf die Tunika (wie in „Texturen für meine Objekte“ beschrieben). Allerdings sind nun die Ärmel schwarz, so gefällt mir das natürlich nicht.



#### 5. Transparenz-Schablone laden

In den 'Surfaces' kann man nicht nur wie in der vorigen Anleitung beschrieben die weiße Untertunika transparent machen, sondern auch eine Schablone laden. Die in dieser Schablone weißen Bereiche werden sichtbar und alle schwarzen unsichtbar sein.

Um meine Schablone zu laden klicke ich auf den kleinen Weißen Pfeil bei 'Opacity'. Dann gehe ich auf 'Browse' und wähle meine Schablone aus. (Auch die Untertunika mache ich transparent)



Auf gleiche Weise kann man auch Kleidung mit Rissen und Löchern erstellen oder auch mit Spitze.

Schon hast du eine eigene Textur mit Transparenz für die Tunika erstellt und angewendet.

Viel Spaß beim ausprobieren!  
Efyriel

