

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

Texturen für meine Objekte in 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 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.

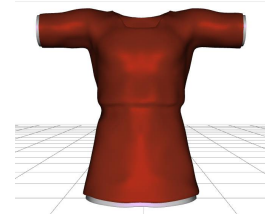
Die Anleitung erklärt dir nicht, wie du Texturen abspeicherst, dass DAZ sie direkt auf das entsprechende Objekt mit den angegebenen Einstellungen legt.

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

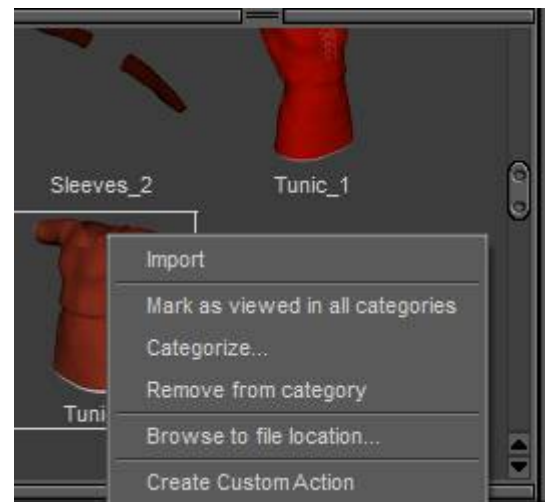
Arbeitsschritte

1. Figur laden

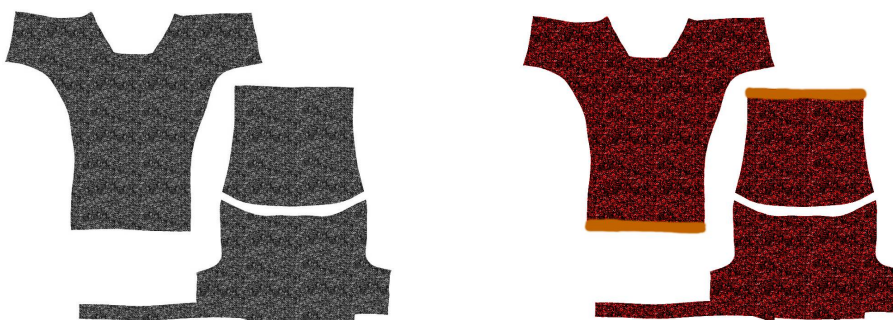
Als Erstes lädst du deine Figur, im Beispiel das Fable Oberteil, 'Tunic2'.



Mache nun einen Rechtsklick auf das Vorschaubild der Tunika. Wähle dort 'Browse to file location...'
Suche nun die beigefügten Texturen oder das Tamplate.
(Achtung: Manche Objekte verfügen über keines der beiden, das hängt vom Ersteller des Objektes ab.)
Die Textur bzw. das Tamplate öffnest du nun in deinem Bildbearbeitungsprogramm.

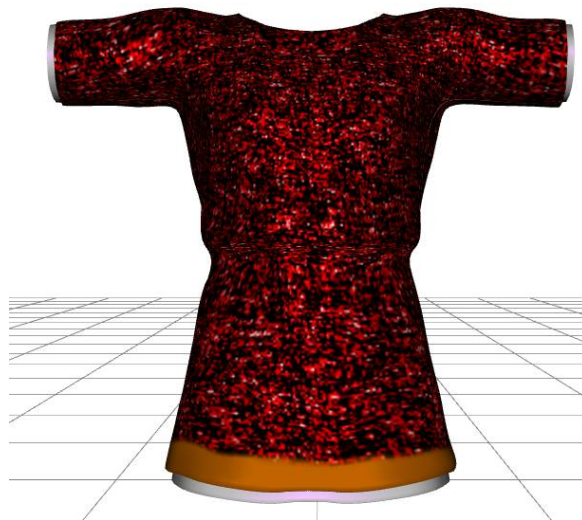


Die Textur kannst du nun einfach umfärben oder übermalen, mit einer Textur versehen usw.
Ich färbe sie rot ein und male einen Saum an den unteren Rand. Anschließend speichere ich es als PNG (andere Formate gehen auch).

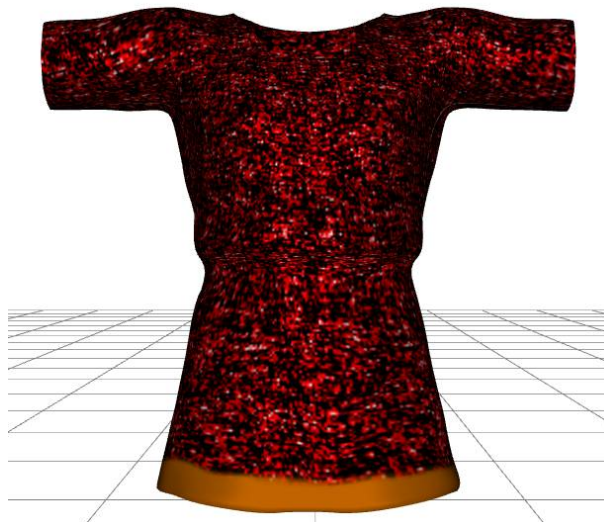


Diese Textur legst du nun wie jede andere Textur (siehe Anleitung 'Texturen auf Objekte') auf die Tunika. 'Diffuse-Farbe' und 'Specular-Farbe' habe ich vorerst auf weiß, dass kann man ja immer noch umändern und ausprobieren.

Das sieht bei mir nun so aus:



Nun möchte ich die weiße Tunika unter der roten Tunika nicht haben. Um sie unsichtbar zu machen, markiere ich sie mit dem 'Surface-Werkzeug'. Dann öffne ich mein 'Surface-Fenster' und stelle dort 'Opacity' auf 0%. Dadurch wird nun das Markierte unsichtbar und es bleibt nur die rote Tunika sichtbar.



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

Viel Spaß beim ausprobieren!
Efyriel

Weiter führt dich die Anleitung: 'Texturen für meine Objekte mit Transparenz'