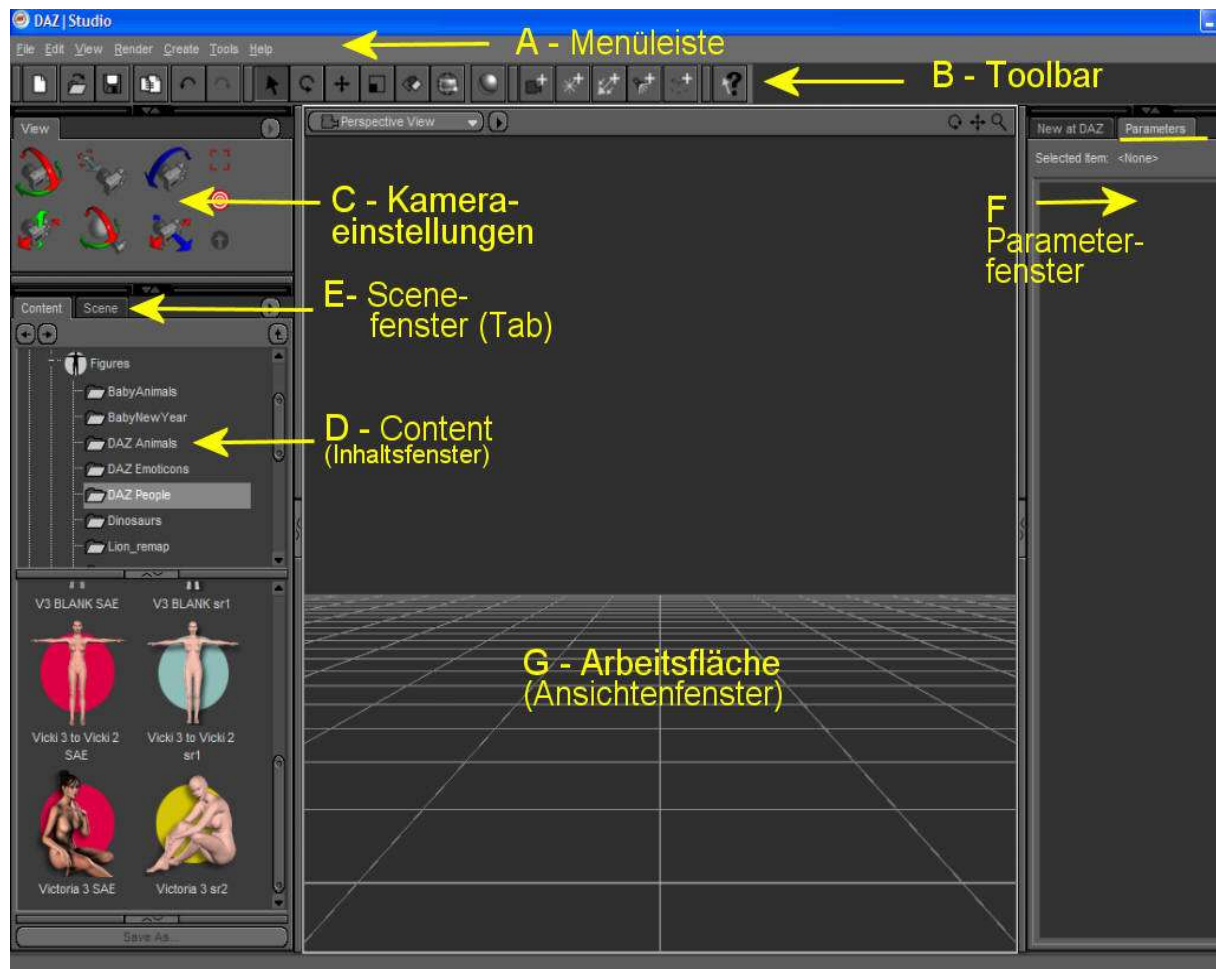


Arbeitsoberfläche im DAZ-Studio



A – Menüleiste beinhaltet die Buttons

File

New - öffnet ein neues Dokument

Open - öffnet eine gespeicherte DAZ-Studio-Datei

Merge - fügt Dateien zusammen

Save - speichert die DAZ-Studio-Datei (DAZ-Studio-Szene)

Save As - speichern von Szene, Materialien, Kameraeinstellungen, Lichtern, Posen usw. möglich

Save Last Render - speichert das gerenderte Bild

Import – importieren von Poserdateien und Objekten (Format .obj)

Export – exportieren von Objekten .obj

Exit - beendet das Programm

Edit

Undo - macht einen Arbeitsschritt rückgängig

Redo - stellt einen rückgängig gemachten Arbeitsschritt wieder her

Delete - löscht Figuren, Objekte oder auch Objektteile

Delete All Lights - löscht alle Lichter in der Szene

- Delete All Cameras* - löscht alle Kameras in der Szene
- Copy Settings* - kopiert die Einstellungen (eines Objekts usw..)
- Paste Settings* - wendet die Einstellungen (z.B. Größenänderungen) auf ein anderes Objekt oder Figur an
- Backdrop* - ! Über diese Option kann ein Hintergrundbild ausgewählt und eingestellt werden
- Audio* - Audiodateien lassen sich einfügen und abspielen
- Preferences* - über die Option Preferences werden zahlreiche Voreinstellungen vorgenommen. Ich gehe darauf noch mal gesondert ein.
- Customize* - öffnet ein Fenster, in dem für die verschiedenen Aktionen die Shortcuts (Tastenkürzel) aufgelistet sind sowie geändert und gespeichert werden können

View

Interface Layout - hier kann das Layout der Arbeitsoberfläche des DAZ-Studio gespeichert und ursprüngliche Einstellungen wieder hergestellt werden.



Viewport Layout - Unter dieser Option ist die Einstellung unterschiedlicher Ansichten möglich, so kann man z.B. 4-Ansichten oder 2-Ansichten aktivieren. Wir bleiben zunächst in der Singleansicht.

Tabs - Unter der Option „Tabs“ können weitere Fenster aktiviert werden . Wichtig ist, dass zunächst die Fenster „Content“ , „Scene“ , „View“ und „Parameter“ geöffnet sind. Ein Häkchen davor bedeutet, dass die Fenster offen sind. Zum Texturieren bzw. ändern der Materialien wird das Fenster „Surfaces“ benötigt. Das lässt sich dann bei Bedarf öffnen.

Render

Render - Renderbutton

Render-Settings - öffnet ein Fenster, um Rendereinstellungen vorzunehmen.

Create

New Camera – erstellt eine neue Kamera

New Point Light – erstellt ein Punkt Licht
New Distant Light – erstellt ein Distant Light
New Spotlight – erstellt ein neues Spot Light
New Null – erstellt ein neues Nullobjekt
New Primitive – erstellt einen neuen Grundkörper, vorausgesetzt, das Primitives Plugin fürs DAZ-Studio ist installiert.

Tools

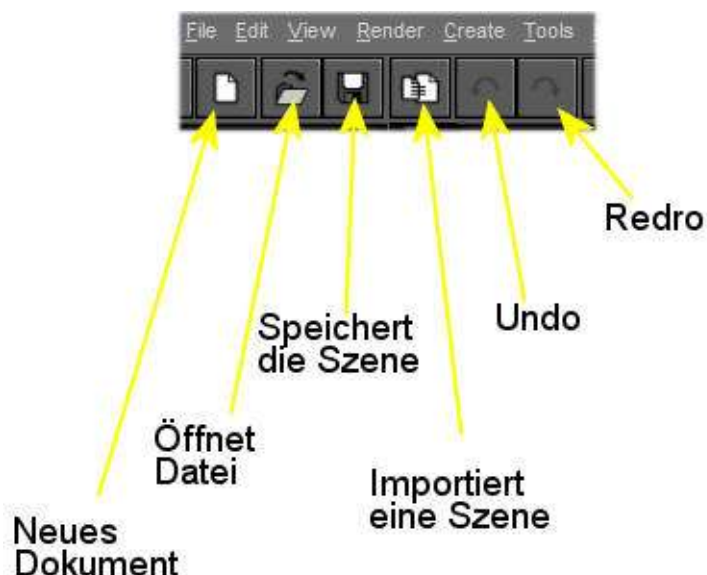
Unter „Tools“ können Note Selection, Rotate, Translate, Scale, Surface Selection, Spot Render und Power Pose Tool aktiviert werden. (Diese Tools lassen sich auch in der Toolbar über die entsprechenden Buttons auswählen.)

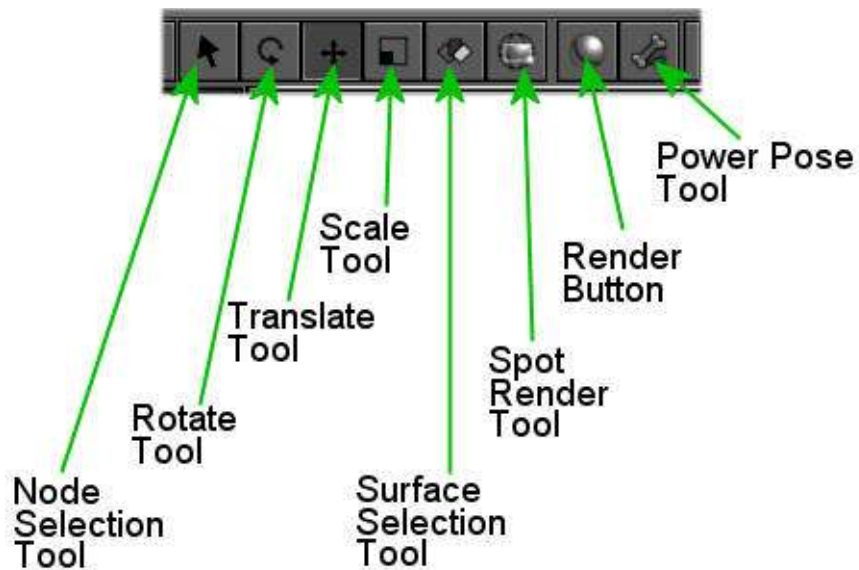
Help

Über die Option „Help“ sind DAZ-Quickstart, weitere Hilfsfunktionen, Informationen über die Grafikkarte sowie die installierten Plugins und weitere Informationen abrufbar.

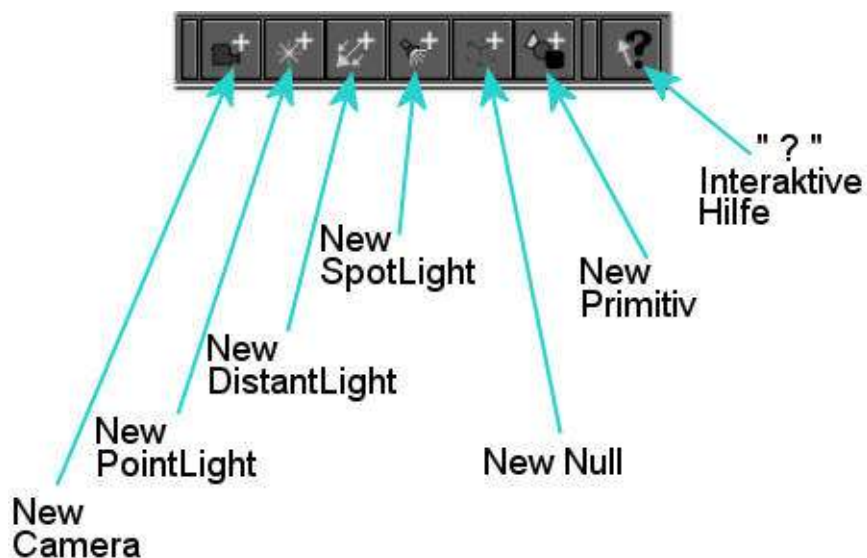
B – Toolbar beinhaltet die Buttons für die gebräuchlichsten Optionen. Wenn man mit der Maus über den jeweiligen Button fährt, wird einem die entsprechende Funktion angezeigt.

von links nach rechts





Das Fragezeichen (Shift + F1) → interaktive Hilfe. Wenn man das Fragezeichen anklickt und dann auf ein Element des DAZ-Studio-Interface (Button, Pfeil , Fenster usw.) klickt, wird einem eine kurze Erläuterung dazu angezeigt.



Node Selection Tool

Klickt man in der Toolbar auf den Button des Node Selection Tools, so kann man im Arbeitsfenster die Figur und Figurelemente markieren und dann im Parameterfenster bearbeiten.

Rotate Tool

Wird dieser Button aktiviert, so lassen sich die Figur oder Körperteile im Arbeitsfenster markieren und in die Richtungen x, y, z drehen. Auffällig sind die farbigen Kreise bzw. Halbkreise.

Rot – dreht in **x**-Richtung,

Grün – dreht in **y**-Richtung

Blau - dreht in **z**-Richtung

Einfach mal mit der Maus über so einen Kreis fahren, dann färbt er sich gelb, es wird kurz eingeblendet, welche Richtung (z.B. xrot). Wenn sich der Kreis gelb färbt, kann er angeklickt und mit gedrückter Maustaste gedreht werden. Das Ganze ist etwas gewöhnungsbedürftig. Für die Rotationen stehen auch die entsprechenden Regler im Parameterfenster zur Verfügung.

Translate Tool

Bei Aktivierung dieses Buttons (einfach draufklicken) kann die Figur im Arbeitsfenster entlang der x, y oder z-Achse verschoben werden. Auch hier gilt wieder:

Roter Pfeil – verschiebt entlang der **x**-Achse (von links nach rechts oder umgekehrt)

Grüner Pfeil – verschiebt entlang der **y**-Achse (also hoch und runter)

Blauer Pfeil – verschiebt entlang der **z**-Achse (als vor und zurück o. umgekehrt)

Wieder mit der Maus über den entsprechenden Pfeil fahren. Der Pfeil färbt sich gelb und es wird eingeblendet, entlang welcher Achse. Bei gelb gefärbtem Pfeil kann mit gedrückter Maustaste die Figur verschoben werden.

Zum Verschieben sind die entsprechenden Regler auch wieder im Fenster „Parameter“ zu finden.

Scale Tool

Klickt man auf diese Button, können die Figur oder Körperteile im Arbeitsfenster markiert und in die 3 Richtungen x, y oder z skaliert werden.

Rotes Quadrat – skaliert in **x**-Richtung

Grünes Quadrat – skaliert in **y**-Richtung

Blaues Quadrat – skaliert in **z**-Richtung

Mit der Maus über entsprechendes Quadrat fahren, bis es sich gelb färbt und in die jeweilige Richtung skalieren.

Die Skalierungsregler sind ebenfalls im Parameterfenster zu finden.

Surface Selection Tool

Mit diesem Tool ist es ganz einfach im Arbeitsfenster (Arbeitsbereich) entsprechende Körperteile oder Figurelemente anzuklicken und auszuwählen sowie dann über das Surfacefenster die Textur zu verändern.

Dazu aktiviert man den Button, klickt dann im Arbeitsbereich meinetwegen auf die Haare. Diese sind dann ausgewählt und man kann im Surfacefenster Änderungen vornehmen.

Spot Render Tool

Ermöglicht das Ausschnittrendern. D.h. aktiviert man den Button, so kann man mit der Maus eine Maske auf dem Arbeitsbereich ziehen und dieser Ausschnitt wird dann gerendert, um zu sehen, wie Texturen oder Licht usw. wirken.

Render Button

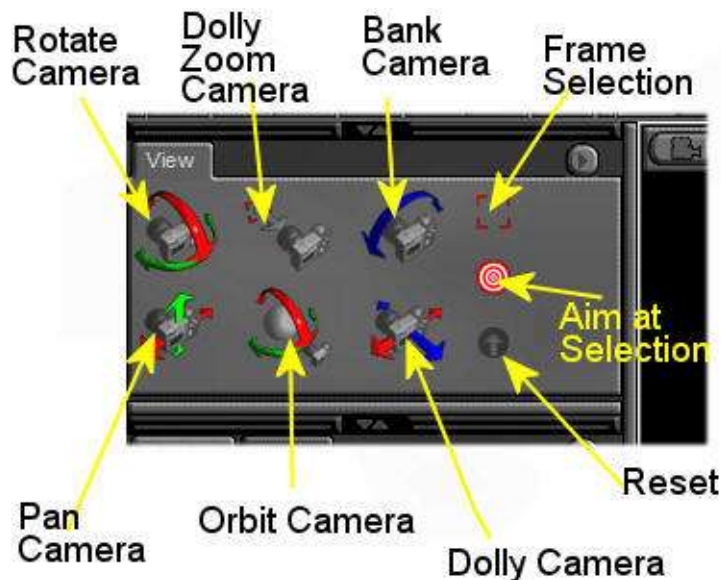
Ein Klick auf diesen Button und das Bild wird vollständig gerendert.

Power Pose Tool

Ist das Power Pose Tool aktiviert, so wird das posen der Figur im Arbeitsbereich erleichtert.

C – Kameraeinstellungen Im Fenster „View“ ist es mit den einzelnen Buttons möglich die Einstellungen für die Kamera zu verändern (drehen, kippen, ranzoomen usw.). Auch hier sind die Richtungen x, y oder z unterschiedlich farblich gekennzeichnet.

Rot - **x** – Richtung
Grün - **y** – Richtung
Blau - **z** – Richtung



Reset Camera stellt die Kameraeinstellungen zurück

Dolly Camera bewegt die Kamera vorwärts/rückwärts und links/rechts, d.h. entlang der **z** - Richtung und entlang der **x** – Richtung.

Orbit Camera funktioniert wie ein Kameratrackball. Die Kamera lässt sich um die Szene herum bewegen.

Pan Camera bewegt die Kamera hoch/runter und links/rechts, d.h. in **y** - Richtung und **z** – Richtung.

Rotate Camera dreht die Kamera um die **x** - Achse und um die **y** – Achse.

Dolly Zoom Camera dient zum ran – und wegzoomen.

Bank Camera kippt die Kamera seitlich, d.h. dreht sie um die **z** – Achse.

Frame Selection verändert die ausgewählte Kamera so, dass die ausgewählte Figur in den Blickpunkt gesetzt wird.

Aim at Selection setzt die Auswahl in den Blickpunkt der Kamera.

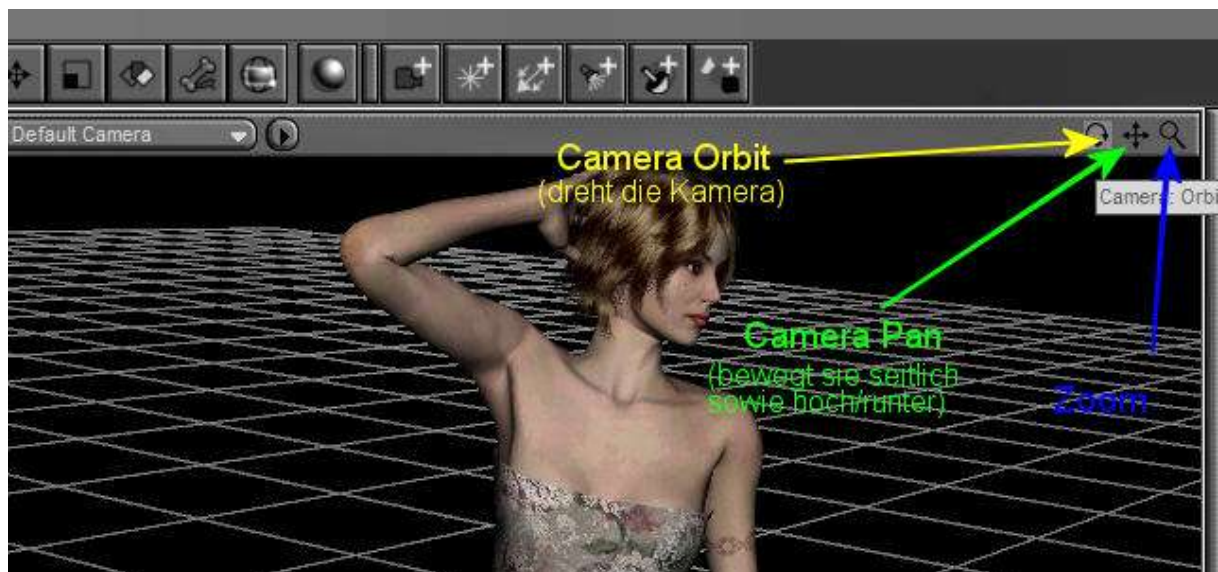
D – Content (Inhaltsfenster) zeigt den Inhalt der DAZ-Studio-Content-Ordners sowie der Poserordner an. Figuren, Haare, Posen, Lichter, Objekte usw. können ausgewählt und erstellt werden.

E – Scenefenster zeigt an, welche Figuren, Objekte, Lichter usw. sich in der Szene befinden. Die Elemente können in diesem Fenster ausgewählt werden, um sie dann zu bearbeiten.

F – Parameterfenster beinhaltet zahlreiche Regler, um Figuren, Figurteile, Objekte, Lichter usw. zu bearbeiten (verschieben, skalieren, drehen...). U.a. sind in diesem Fenster auch die Regler für die Morphs zu finden.

G – Arbeitsfenster (Ansichtenfenster) macht sichtbar, was in die Szene geladen wurde und wie sich die Dinge beim Bearbeiten verändern.

Am oberen rechten Rand des Arbeitsfensters befinden sich noch mal 3 Schnellzugriffsbuttons für die Kamera.



Am oberen linken Rand des Fensters sind auch noch mal 2 Pfeile (Dreiecke) sichtbar. Der nach unten zeigende öffnet bei Draufklicken ein Auswahlfenster für verschiedene Ansichten.

Das nach unten zeigende Dreieck ermöglicht die Einstellung der Oberflächendarstellung der Figur sowie die Einstellungen der Hintergrundfarbe im Arbeitsfenster.

