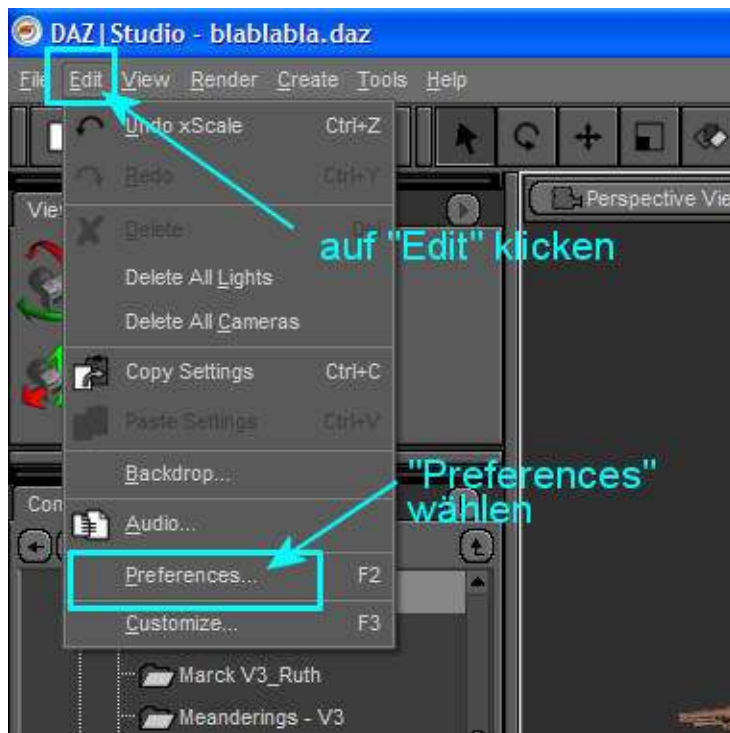


## Voreinstellungen im DAZ-Studio

Um mit dem DAZ-Studio arbeiten zu können, sollten zunächst ein paar Voreinstellungen vereinbart werden.

Dazu klickt man in der Menüleiste auf den Punkt „Edit“ und wählt unten aus der sich öffnenden Liste den Punkt „Preferences“ aus.

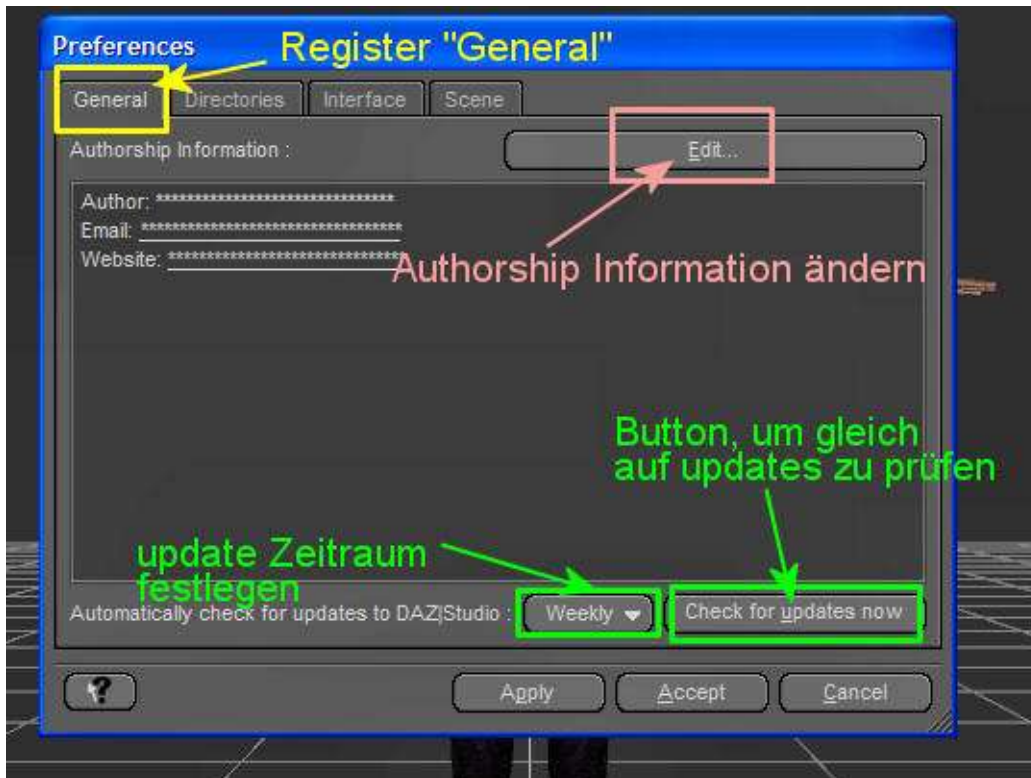


Das Fenster, welches sich daraufhin öffnet, enthält zahlreiche Register.

Von links nach rechts:

Der Register „**General**“: hier können die beim Installieren abgefragten Authorship Informationen über den Button „Edit“ geändert werden.

Die untere Zeile enthält 2 Buttons, einmal um den Zeitraum für regelmäßige Updateüberprüfungen festzulegen bzw. um gleich auf Updates zu prüfen.

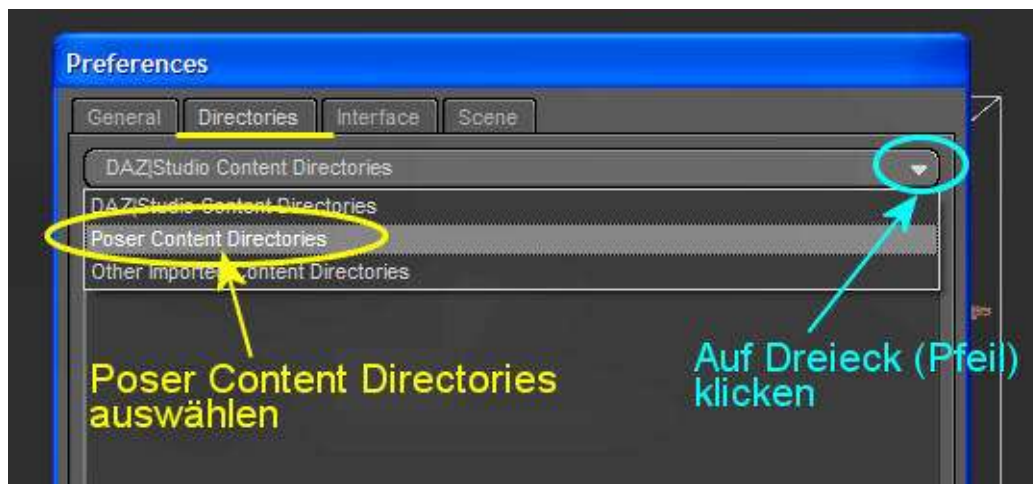


Der Register „**Directories**“ hier werden die Ordner vereinbart, mit denen DAZ-Studio arbeiten soll. DAZ-Studio kann neben dem eigenen Inhalt (es gibt etwas Freestuff fürs DAZ-Studio) auch Poserstuff verarbeiten.



Wenn man z.B. den Register „Directories“ aufruft, werden zunächst die Ordner mit DAZ-Studio-Inhalt angezeigt, soweit sie vereinbart wurden bzw. bei der Installation übernommen wurden. Werden Ordner nicht benötigt, so kann man sie markieren und mit „Remove“ aus der Liste löschen. „Remove All“ würde alle Ordner aus der Liste entfernen.

Um Ordner mit Poserstuff zu vereinbaren, klickt man auf das kleine helle nach unten zeigende Dreieck hinter „DAZ/Studio Content Directories“ . Aus der sich öffnenden Liste wählt man nun „Poser Content Directories“ .



Jetzt sieht man wieder, mit welchen Ordnern DAZ-Studio bereits arbeitet. Klickt man auf den Button „Add“ , kann man nach weiteren Ordnern, die Poserstuff beinhalten, suchen.

**Wichtig** dabei immer den übergeordneten Ordner des Runtime-Ordners für den Poserstuff vereinbaren, sonst sieht man die Inhalte, wie Figures, Poses, Lights, Hair usw. dann im Fenster *Content* nicht. Denn der Runtime-Ordner ist der Hauptarbeitsordner in Poser.

Mit dem Button „Search“ werden sämtlichen Laufwerke automatisch nach Poserordnern durchsucht.

Mit „OK“ und „Accept“ bestätigen.



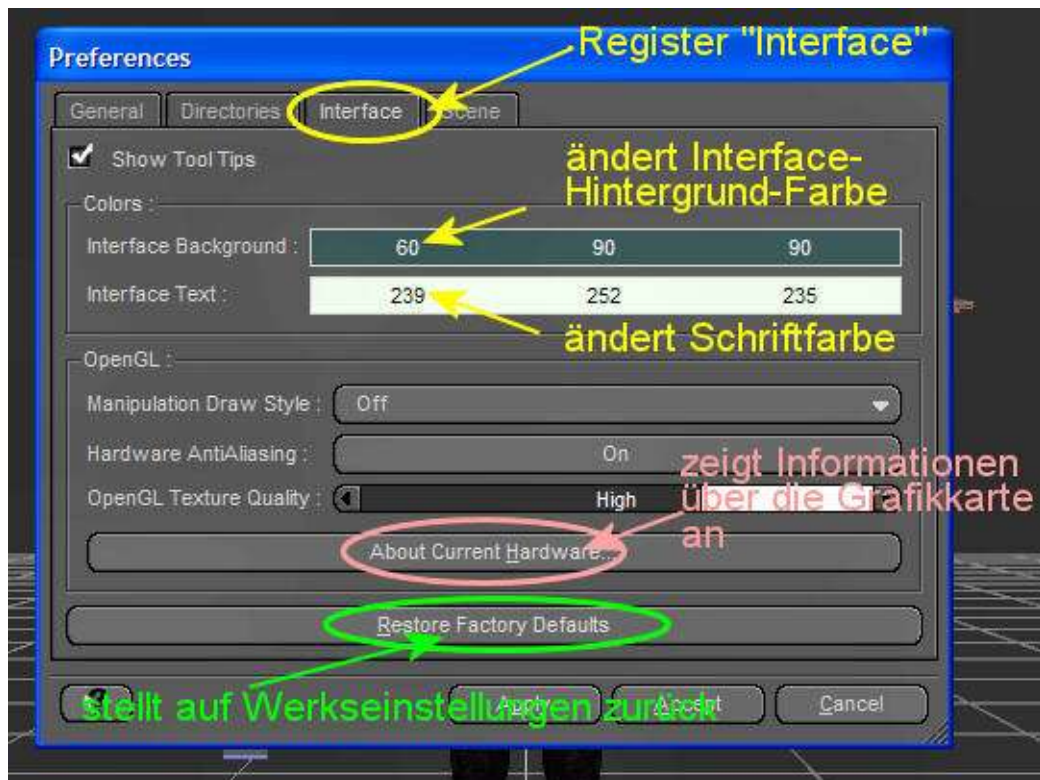
Also, wenn ich z.B. mit meinem Poser 4- Ordner in DAZ-Studio arbeiten möchte, dann suche ich mir den Ordner „Poser4“ heraus.  
 Habe ich mir z.B. im Ordner „Content“ des DAZ-Studios einen Runtime-Ordner angelegt (erfolgt automatisch bei der Installation des Freestuffs *DS\_Base\_All* ) und da meinerwegen Figuren installiert, so vereinbare ich unter „Poser Content Directories“ den Ordner „Content“ vom DAZ-Studio, also wieder den übergeordneten Ordner des Runtime-Ordners.  
**Wichtig** noch für alle Benutzer der deutschen Poser 4 – Version. DAZ-Studio greift auf die englischen Ordner zu. Also man müsste alles Material in die englischen Ordner einsortieren.

Der Register „**Interface**“: hier lässt sich die Hintergrund- und Schriftfarbe des Interfaces eigenen Wünschen anpassen.

Im jeweiligen Farbbalken sind 3 Zahlenwerte zu sehen, sie stehen für RGB. Fährt man mit der Maus über so einen Zahlenwert, erscheint ein Doppelpfeil, durch Anklicken und verschieben können die Werte jeweils für **R**ot , **G**rün und **B**lau geändert werden.

Klickt man mit der Maus einfach zwischen die Zahlenwerte des Farbbalkens, so öffnet sich die Farbpalette. Rechtsklick auf den jeweiligen Zahlenwert ermöglicht die numerische Eingabe.

Klickt man auf den Button „About Current Hardware“, so werden einem Informationen über die Grafikkarte angezeigt. U.a. die OpenGL-Version usw. , „Supported“ bedeutet dabei immer, dass die jeweilige Funktion unterstützt wird. Mit der Option „Restore Factory Defaults“ lassen sich wieder die Werkseinstellungen aktivieren.



Unter dem Register „**Scene**“ kann, wenn gewünscht, die Startszene vereinbart werden. (Szene, die sich dann beim Starten von DAZ-Studio öffnet.)



Zum Schluss werden alle Einstellungen, die im Fenster Preferences vorgenommen wurden mit „Accept“ bestätigt.