

Kleines Einführungstutorial zu DAZ-Studio

Spätestens mit dem Kauf und der Installation von Bryce 5.5 wird man mit dem DAZ-Studio konfrontiert. Mit Hilfe von DAZ-Studio wird der Import von Poserfiguren nach Bryce 5.5 wesentlich erleichtert. Aber nicht nur das, man kann mit DAZ-Studio wie mit Poser Figuren erstellen, posen usw...

In Bryce 5.5 befindet sich unter dem Register „Create“ (Erstellen) neben den Leuchtkörpern ein Button, der das DAZ-Studio öffnet. (Man kann natürlich DAZ-Studio auch über die „Programme“ separat aufrufen, allerdings steht dann im DAZ-Studio der Button für Bryce 5.5 nicht zur Verfügung und die Menüführung ist auch klein wenig anders)

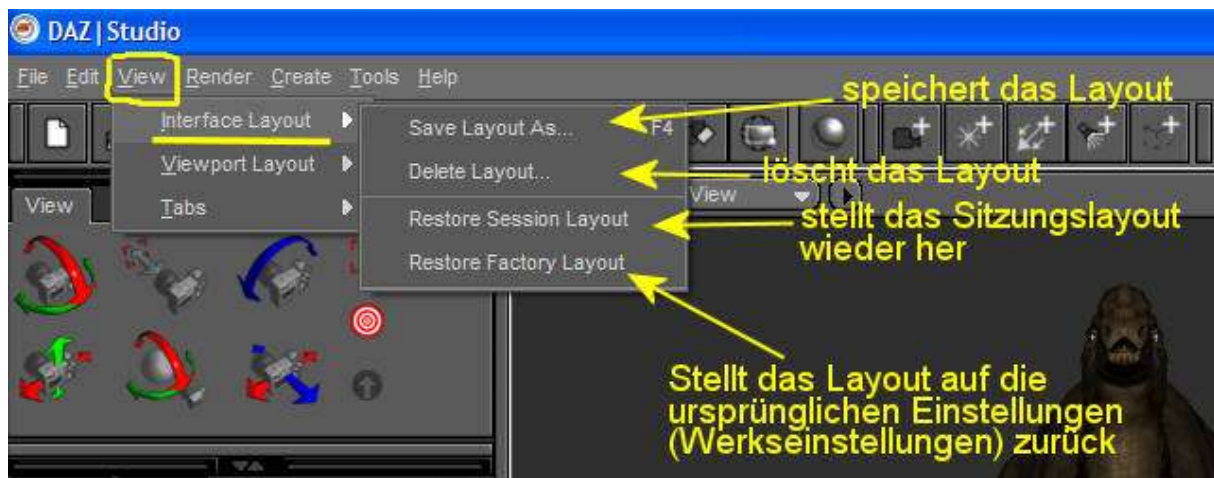


Im DAZ-Studio angekommen sollte man sich zunächst ein wenig mit dem Menü vertraut machen. Viele Sachen sind selbsterklärend. Unter dem Menüpunkt „help“ obere Menüleiste gibt es auch noch mal eine kurze englische Anleitung „DAZ-Studio Quick Start“.

Um mit DAZ-Studio arbeiten zu können, sollten einige Arbeitsfenster aktiviert sein. Dazu unter „View“ (obere Menüleiste) die Option „Tabs“ anklicken und vor „Content“, „View“, „Scene“, „Parameters“, „Bryce“ ein Häkchen setzen.



Diese kleine Arbeitsfenster lassen sich dann beliebig einstellen bzw. platzieren. Das selbsterstellte Layout kann dann über den Menüpunkt „View“ und „Interface Layout“ gespeichert werden.



Das Fenster oder der Button „Bryce“ kann nur aktiviert werden, wenn DAZ-Studio über Bryce 5.5 geöffnet wurde. (Die Rückkehr nach Bryce wäre auch über den Menüpunkt „File“ / „Return to Bryce“ bzw. Tastenkombination STRG+ Q möglich). Wird das Studio über die Programme geöffnet, dann steht der Bryce-Button nicht zur Verfügung.

Unter dem Menüpunkt „Edit“ sollte nun das Fenster für die „Preferences“ (Voreinstellungen) geöffnet werden.

Dazu auf „Preferences“ klicken und das Fenster öffnet sich.



Am oberen Rand sind mehrere Register zu sehen, die können entsprechend ausgewählt und Einstellungen geändert werden. Unter dem Register „Directories“ sieht man einen Balken mit „DAZ-Studio Content Directories“ , dahinter befindet sich ein Pfeil oder kleines Dreieck. Ein Klick darauf und es öffnet sich eine Auswahl. Hier kann man entsprechende Ordner wählen, die man für die Arbeit mit DAZ-Studio benötigt. Z.B., wenn man Poser-inhalte in DAZ-Studio verarbeiten möchte, dann sollte man „Poser Content Directories“ wählen.



Ist z.B. „Poser Content Directories“ ausgewählt, dann sieht man darunter schon, welche Poser-Ordner oder Ordner, die Poser-Stuff beinhalten, vereinbart wurden. Man klickt nun auf „Add“, um weitere Ordner zu suchen und hinzuzufügen. Hat man alle gefunden, dann wird mit „ok“ bestätigt. Mit „Remove“ werden Ordner, die man unter der jeweiligen Option nicht mehr benötigt, gelöscht (dazu Ordner markieren und auf „Remove“ klicken). Mit „Accept“ werden die Einstellungen des Fensters übernommen.

Z.B. möchte man mit dem Inhalt des Poser 4 –Ordners in DAZ-Studio arbeiten, so sucht man sich den Ordner „Poser 4“ einfach heraus und fügt ihn hinzu. Der Inhalt des Poser-Ordners ist dann im Fenster „Content“ zu sehen und kann ähnlich wie in Poser selbst verarbeitet werden. Wichtig, bei der Auswahl der „Poser Content Directories“ immer den übergeordneten Ordner des Runtime-Ordners angeben.



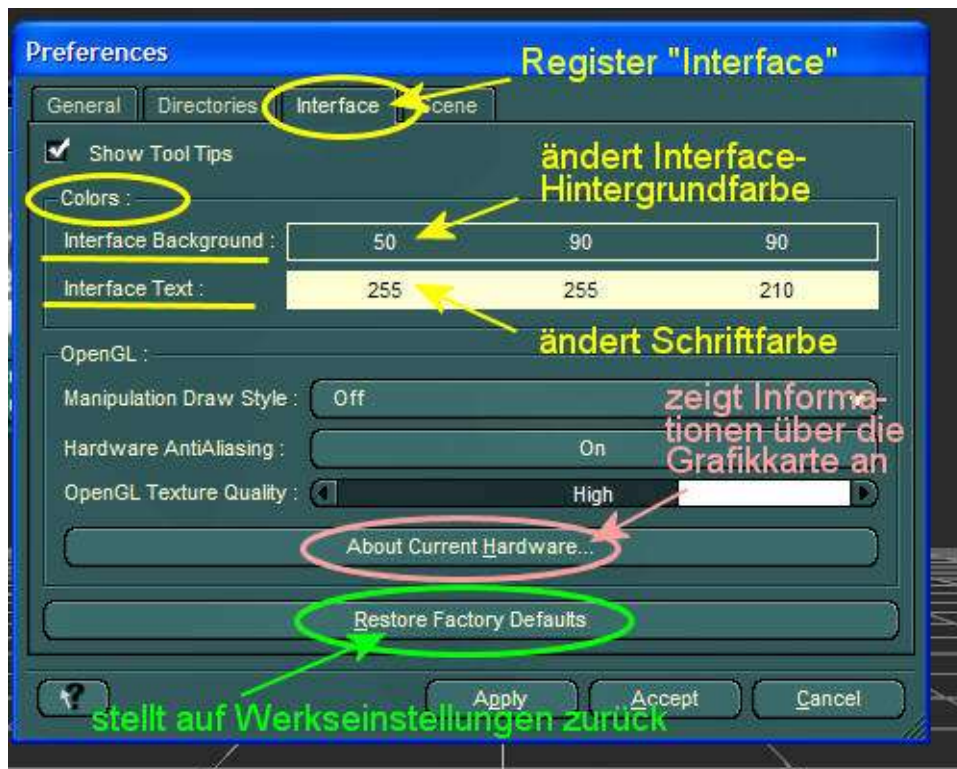
Für diejenigen, die kein Poser besitzen und z.B. mit Poser-Freestuff arbeiten ist es möglich die entsprechenden Ordner aufzurufen und mit ihnen in DAZ-Studio zu arbeiten.

Der Register „Interface“ ist auch ganz interessant. Unter diesem Register kann man „Tool Tips“ aktivieren, so dass diese dann angezeigt werden, die Interfacefarbe unter „Colors“ ändern.

„*Interface Background*“ über den Farbbalken lässt sich eine andere Hintergrundfarbe wählen (einfach über die RGB-Werte regeln oder in den Balken klicken und aus der sich öffnenden Farbpalette die gewünschte Farbe auswählen).

„*Interface Text*“ eine andere Text oder Schriftfarbe kann gewählt werden.

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.)

Zu den Fenstern, die aktiviert wurden:

Zunächst das Fenster „View“

Unter „View“ ist es möglich die Einstellungen der Kamera zu verändern, d.h. mit den einzelnen Buttons lässt sich die Kamera drehen, kippen, ranzoomen usw.. Dazu einfach mit der Maus über den jeweiligen Button fahren, es erscheint ein Vierfach-Pfeil und wird angezeigt welche Aktion mit dem Button ausgeführt werden kann. Dann den Button anklicken, Maustaste gedrückt halten und die Bewegung ausführen.

Mit Hilfe des Pfeilbuttons (beim Drüberfahren erscheint „Reset Camera“), im Fenster rechts unten, können die veränderten Kameraeinstellungen rückgängig gemacht werden.



In der Menüleiste gibt es auch noch eine Option „[Views](#)“. Ein Klick auf diese Option und in der folgenden Liste auf „*Viewport Layout*“ öffnet eine Auswahlliste mit verschiedenen Möglichkeiten, um sich unterschiedliche Ansichten einzustellen. Natürlich kann man es auch nur bei einer Ansicht „Single View“ belassen.



Am oberen Rand des jeweiligen Ansichtenfensters befinden sich weitere Möglichkeiten das Fenster entsprechend zu konfigurieren.

[Links oben](#) Ein Balken zeigt an, welche Ansicht aktuell ist. Daneben befindet sich ein heller Pfeil nach unten. Ein Klick darauf öffnet eine Auswahlliste, um die Ansicht zu ändern.

Neben dem hellen Pfeil ist ein [dunkler Pfeil nach rechts](#). Ein Klick auf diesen Pfeil öffnet wieder eine Auswahlliste, wo man Einstellungen bezüglich der Darstellung der Figur (Wireframe, Texture Shaded oder Cartoon Shaded usw.) vornehmen kann. Einfach ausprobieren! Hier kann auch die Hintergrundfarbe für das Arbeitsfenster geändert werden. Es ist möglich für jedes Ansichtenfenster die Optionen separat festzulegen.

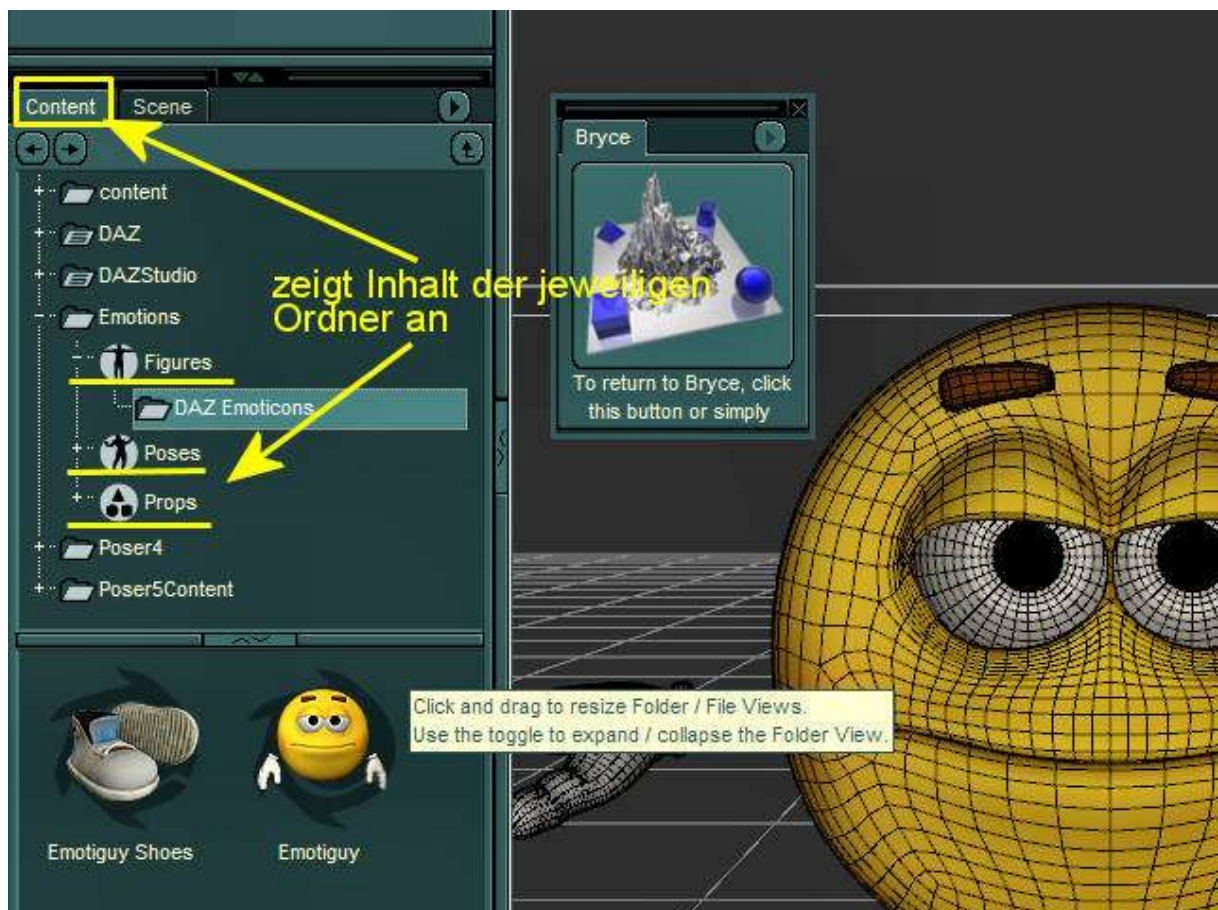
Rechts am oberen Rand des jeweiligen Fensters gibt es entsprechende Button für die Kamerabewegung. Mit der Maus drüberfahren und es werden weitere Informationen angezeigt bzw. die Bewegung ist mit dem Vierfachpfeil ausführbar.



Das Fenster „Content“

Wie der Name schon sagt, wird in dem Fenster „Content“ der Inhalt angezeigt, den wir zuvor unter den „Preferences“ (Voreinstellungen) vereinbart haben

Z.B. sind die Emotions Poser-Stuff und ich habe sie mir in einem Extra-Ordner installiert. Weiter kann ich auf meinen Poser 4-Ordner zugreifen, dann habe ich mir mal Poser 5 –Freestuff heruntergeladen und installiert (bis auf dynamische Kleidung und die dynamischen Haare lassen sich auch Poser 5-Inhalte in DAZ-Studio verarbeiten). Zu sehen ist dann noch der Ordner DAZ-Studio oder StudioBeta, das sind Inhalte, die zu DAZ-Studio gehören.



Nun kann auf die einzelnen Ordner zugegriffen werden, unter „Figures“ lassen sich die jeweiligen Figuren erstellen, unter „Props“ Gegenstände hinzufügen, unter „Poses“ die jeweiligen Posen zuweisen.

Z.B. habe ich mir aus dem Ordner Emotions unter „Figures“ / „DAZ Emotions“ einen Smilie herausgesucht, ihm aus den „Props“ (Gegenständen) noch eine Träne gegeben und nun eine Pose zugewiesen.

Zuvor musste ich im Fenster „Scene“ schnell die Figur des Smilies markieren, damit dieser Figur auch die Pose zugewiesen wird. Wenn z.B. die Schuhe des Smilies (ist eine einzelne Figur) markiert sind, dann kann ich dem Smilikörper keine Pose zuweisen, weil dieser ja nicht markiert ist. Also immer im Fenster „Scene“ die jeweilige Figur aktivieren, der man eine Pose zuweisen möchte, sonst klappt das nicht.



Teil 2 folgt.