



Das DAZ Studio Tab Puppeteer. Das etwas andere Animationsgim- mick !

Thema 0 : Vorwort

Thema 1 : Der Puppenspieler (Puppeteer)

Entstehungsdatum:

20.12.2013

Anpassung:

17.10.2014

Das MDA - Team

In den nachfolgenden Seiten wird alles was dazu gehört aufgeführt.

Inhaltsverzeichnis :

Deckblatt		.01
Inhaltsverzeichnis		.02
Thema 0	Vorwort	.03
Thema 1	Der Puppenspieler (Puppeteer)	.04
Blatt 2 dazu		.05
Blatt 3 dazu		.06
Blatt 4 dazu		.07
Blatt 5 dazu		.08
Blatt 6 dazu		.09
Blatt 7 dazu		.10
Blatt 8 dazu		.11

Thema 0 :

Vorwort

Verwendete Programme :

DAZ Studio 4 / 4.5 und 4.6

Verwendung:

Für das DAZ Studio 4 / 4.5 und 4.6 geschrieben. Dieses Tab ist in allen drei Versionen zu finden.

Rechte:

Alle Rechte daran liegen beim Magical DAZ Artwork (MDA).

Thema 1 :

Der Puppenspieler (Puppeteer) alles darüber !

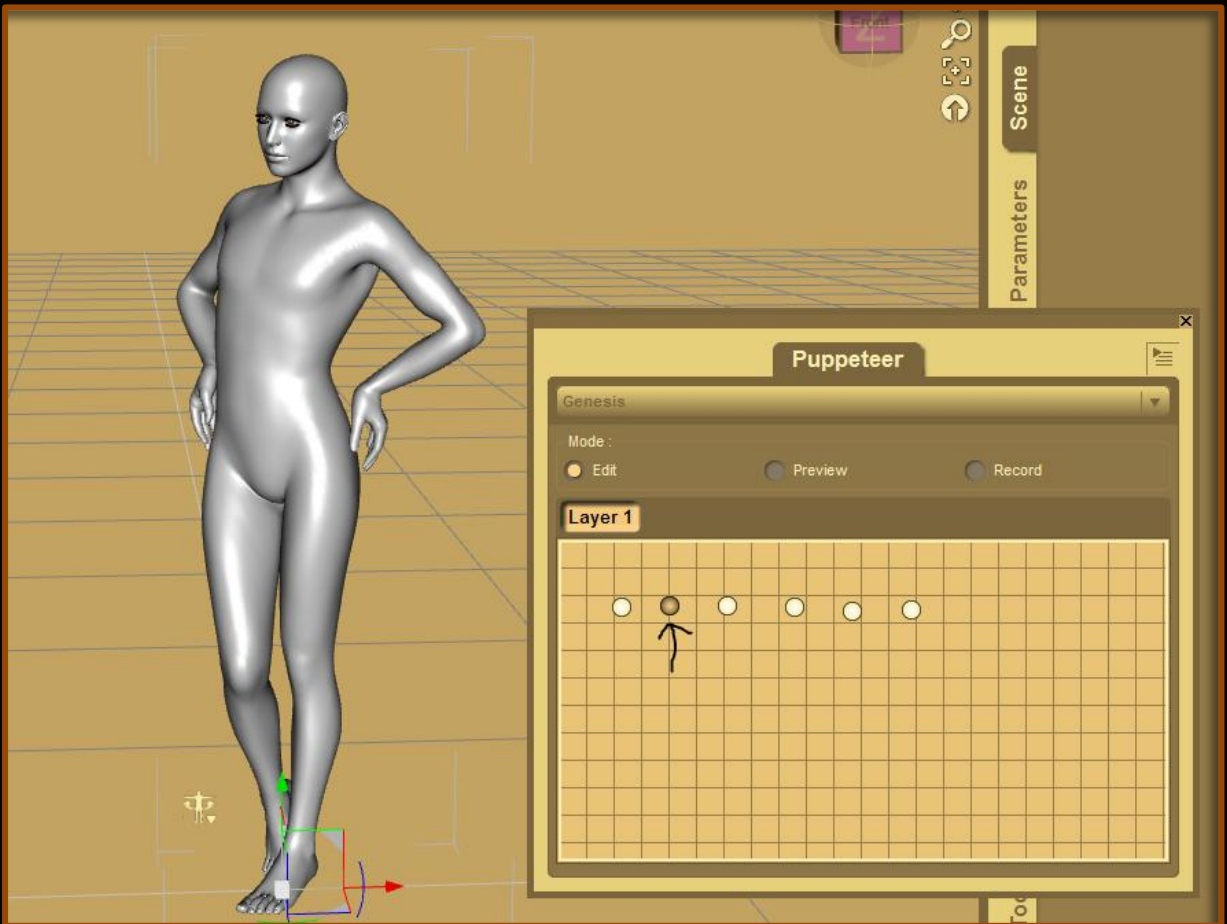
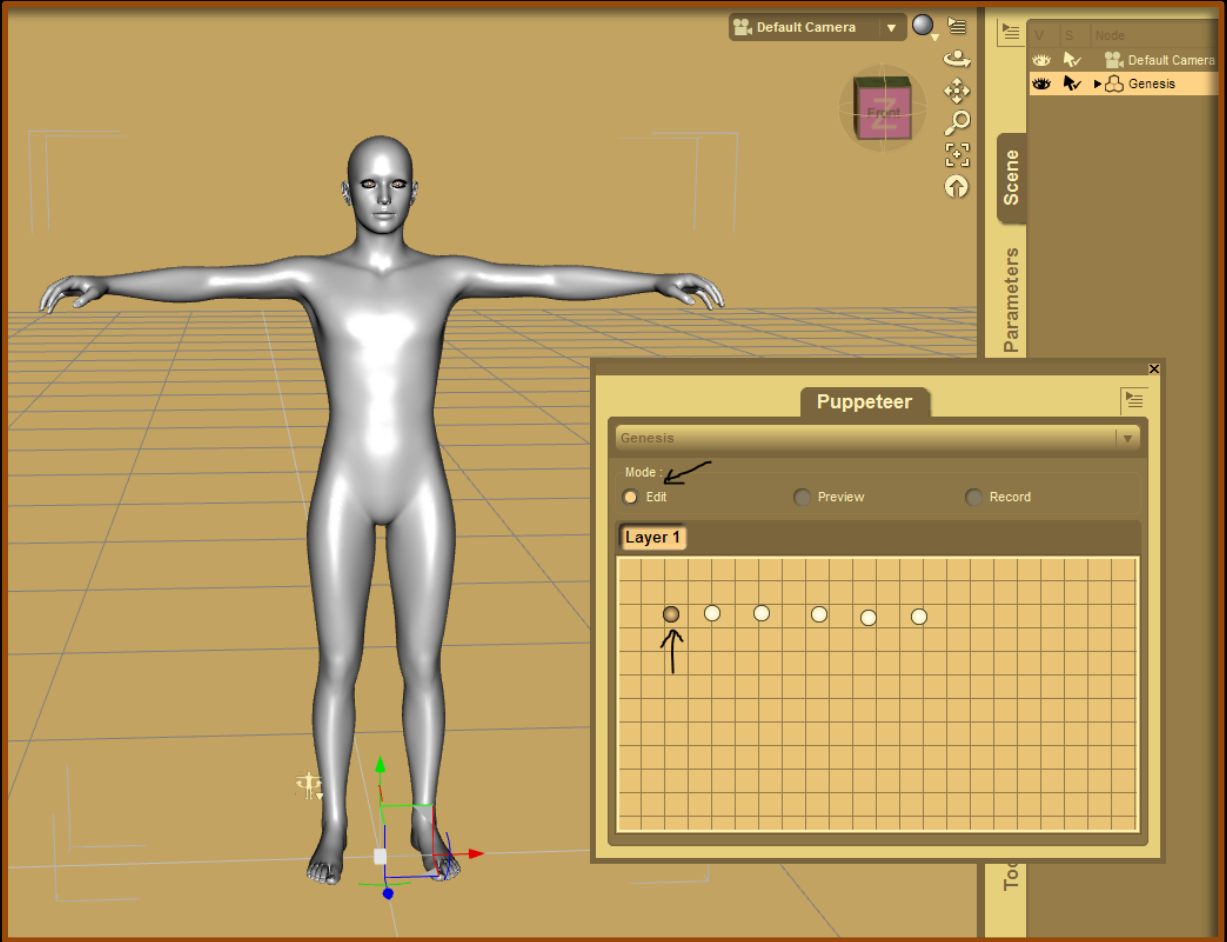
Im DAZ Studio gibt es ja das Tab Puppeteer.

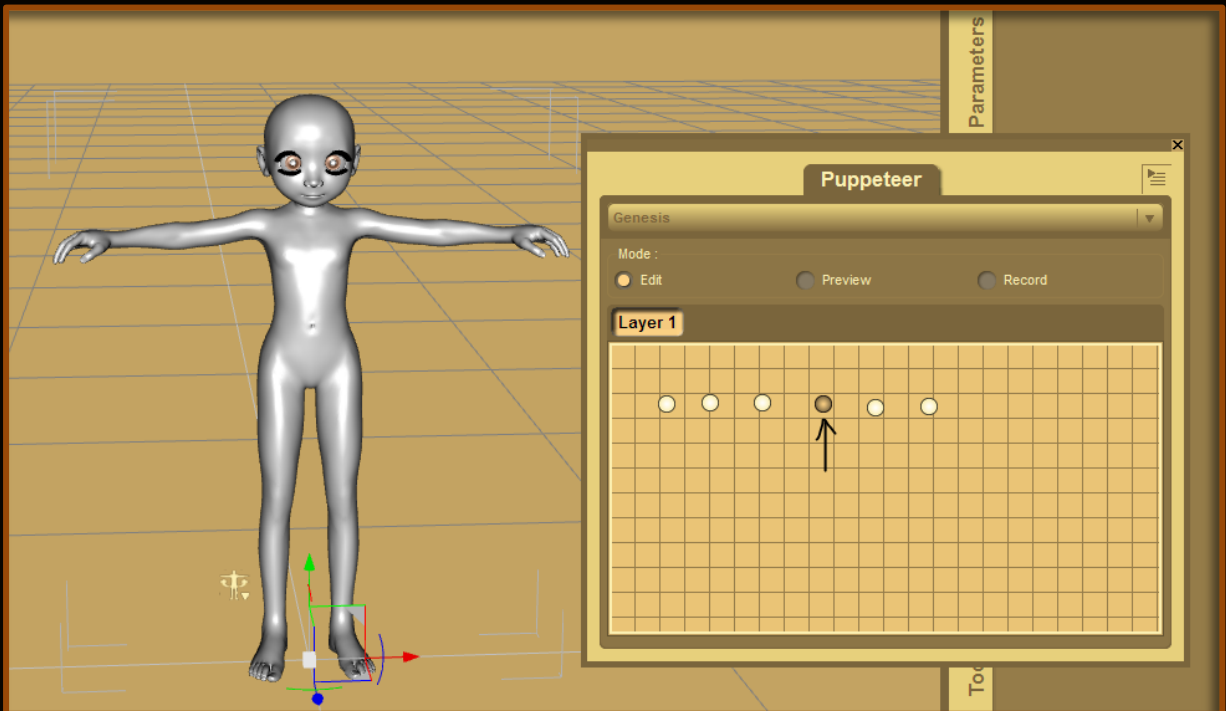
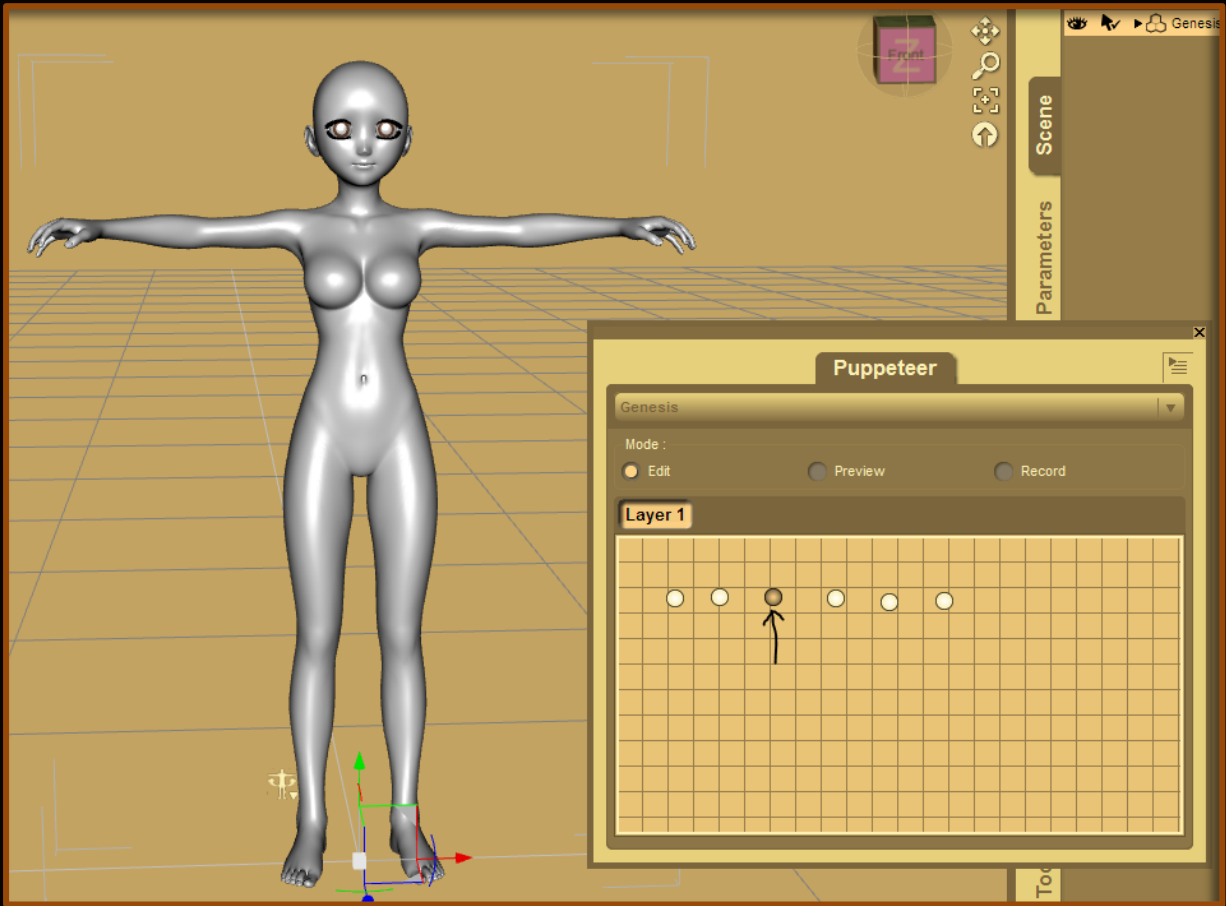


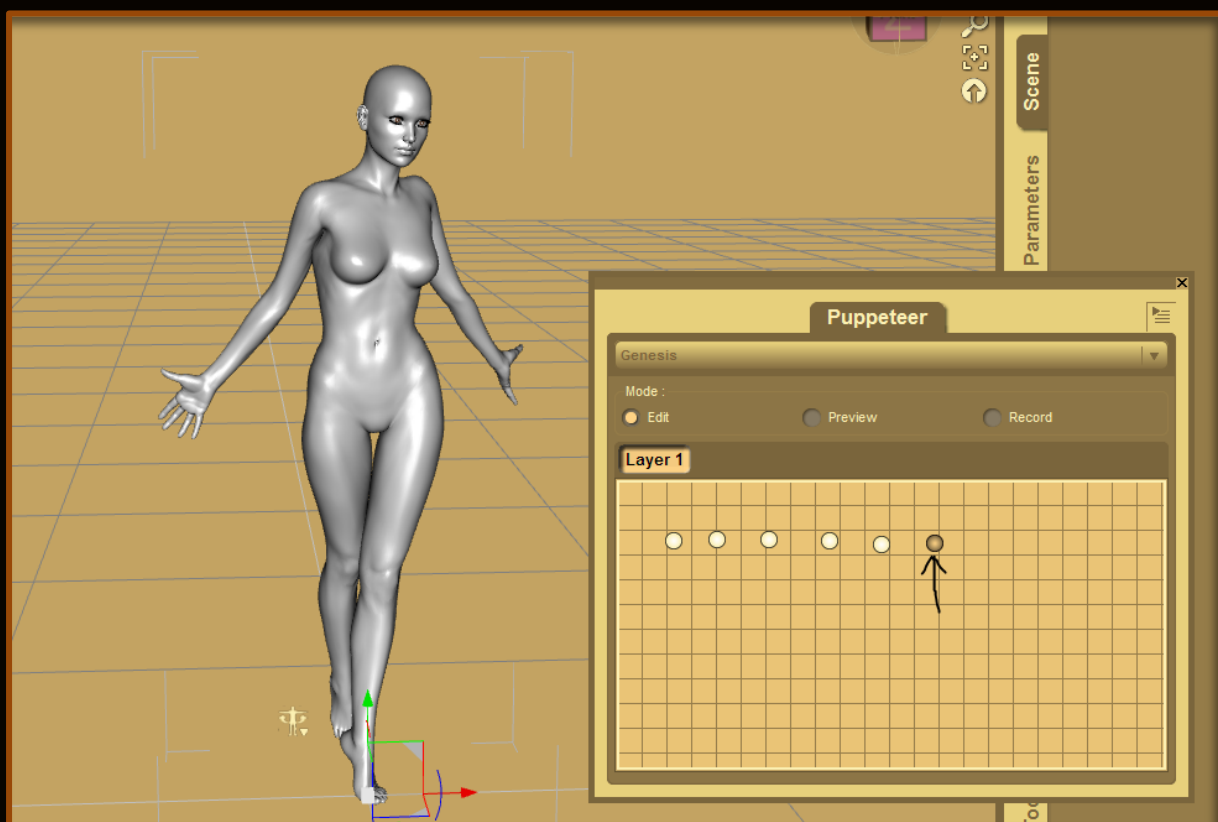
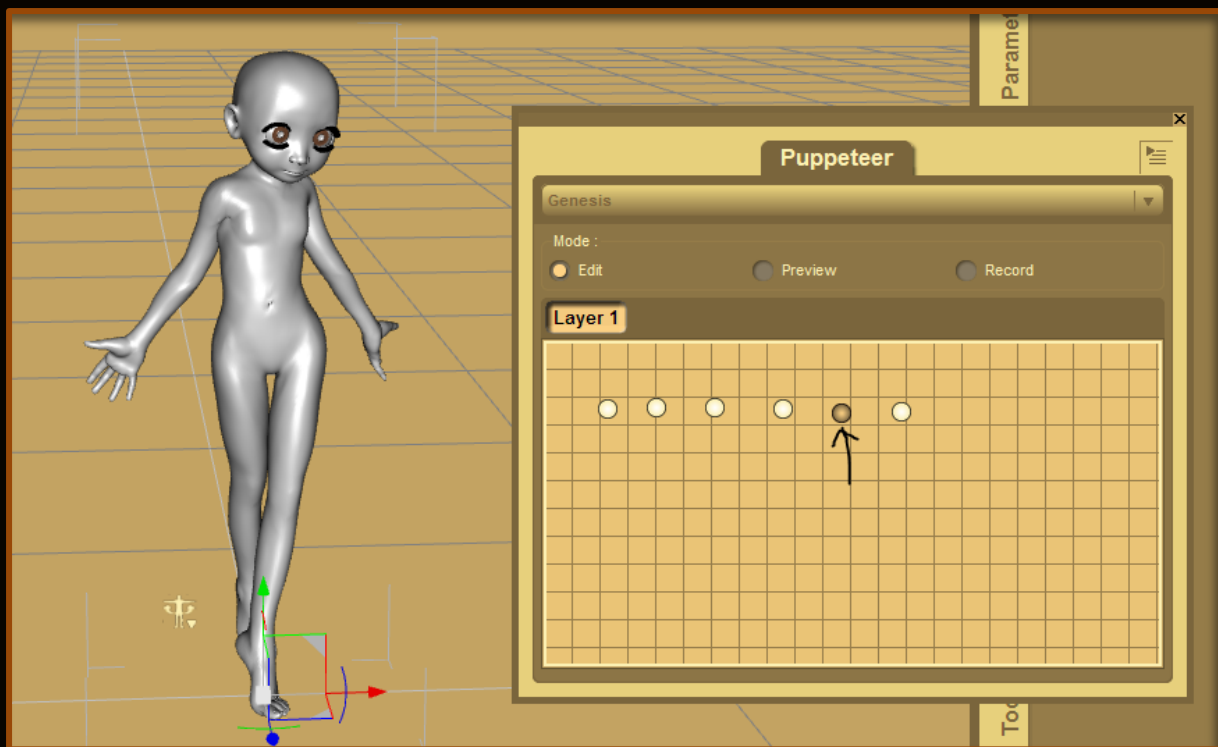
Was kann man damit machen ! Es dient hauptsächlich der Animationsvorbereitung und Posen Speicherung für Animationen.

Wie geht man damit um ?

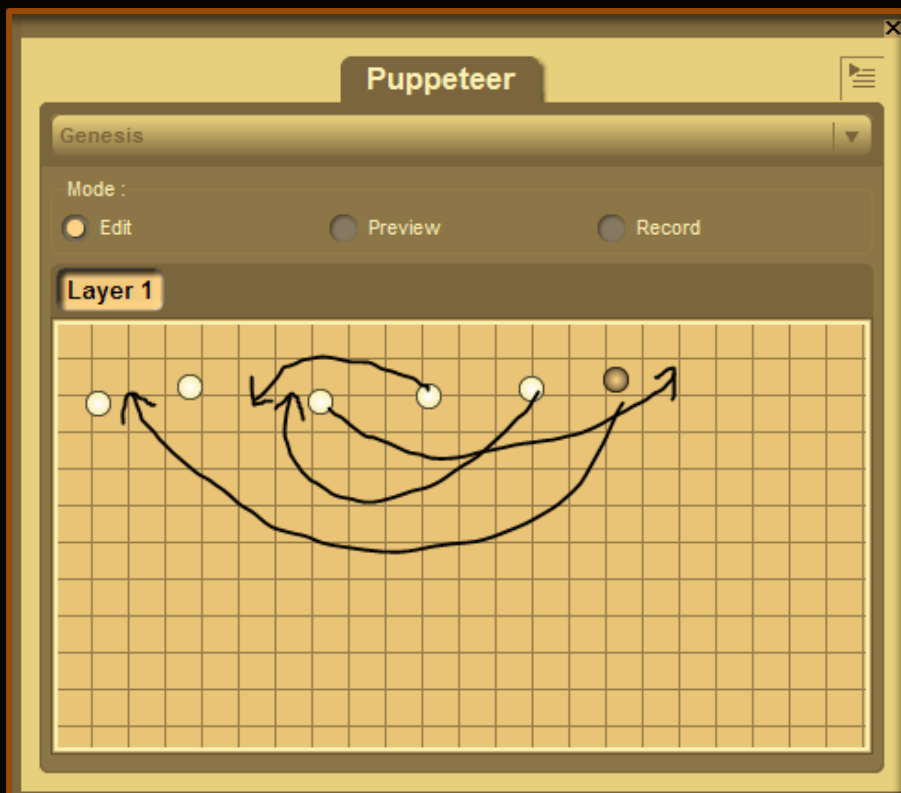
Unter Edit erstellst du dir die Posen. Sie werden in Puppeteer mit Punkten dargestellt. Es können sowohl Posen, Shaps in Figuren und Haaren, Kleidung sein.





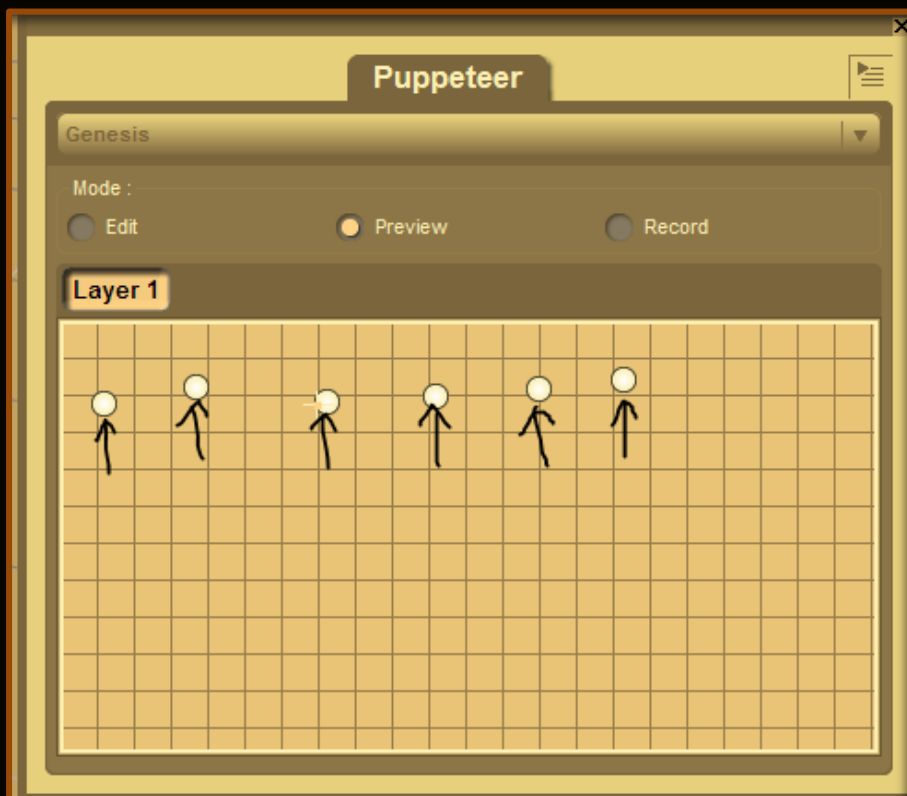


Unter Edit lassen sich die Punkte dann auch verschieben.



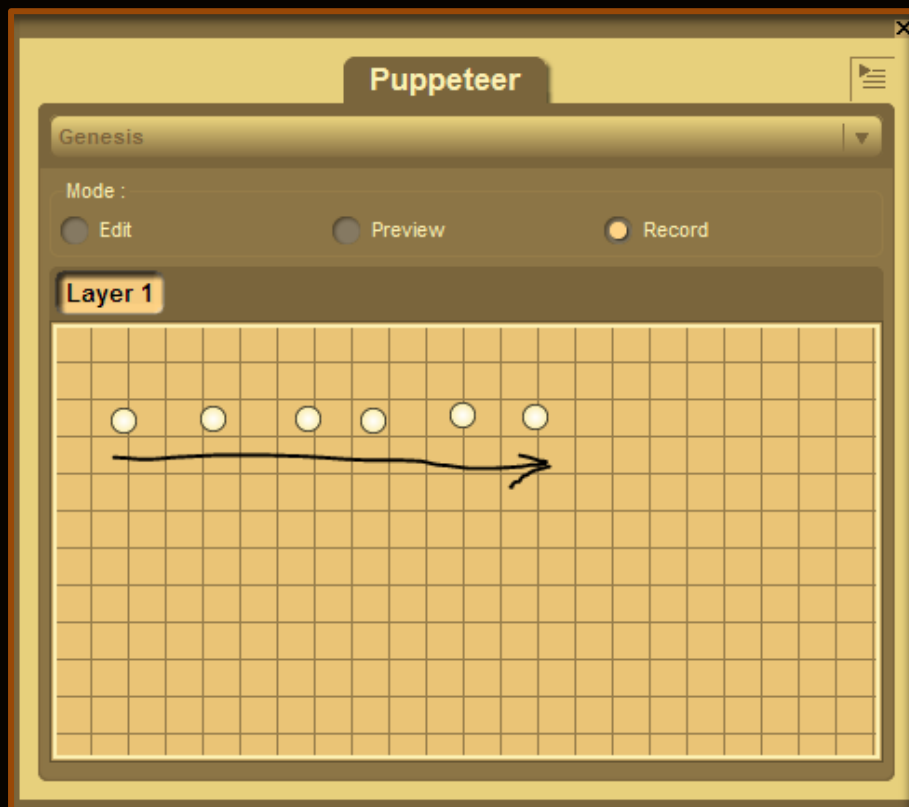
Wenn du auf die Punkte klickst kannst du sie mit ziehen der Maus verschieben.

Unter Preview lassen sich die Punkte und was dahinter steht ansehen.



Einfach entsprechenden Punkt anklicken und schon siehst du was dahinter steht.

Unter Record animiert DAZ das Ganze ein wenig.



Einfach mit der Maus über die Punkte streifen und du wirst sehen was passiert.

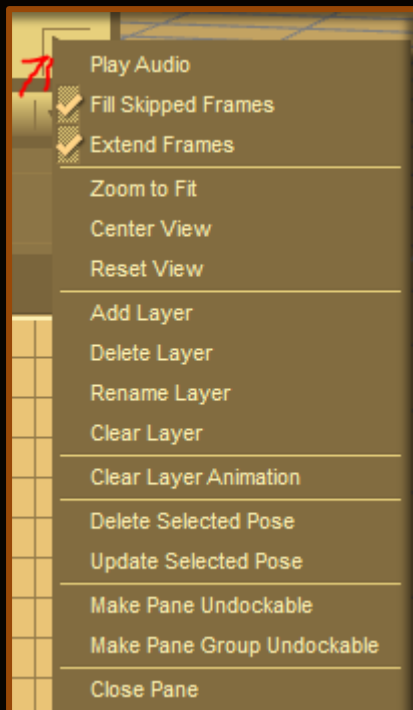
Und schon ist es ein wenig animiert.

Damit lassen sich auch Bewegungsvorlagen für die Timeline erstellen. So wie die Aniblocks. Wer geschickt damit umgeht spart sich damit viel Geld.



Hier dann mit der linken Maustaste drauf

klicken und es öffnet sich ein weiteres Feld mit noch ein paar Möglichkeiten.



Audiodatei anhören.

Frames bearbeiten.

Ansicht bearbeiten.

Zusätzliche Layer einfügen / bearbeiten und löschen.

Animation löschen.

Posen bearbeiten / löschen.

Tab abdocken.

Tab schließen.

Durch diese Optionen ist es bestens für eine kleinere Animation geeignet.

Durch das speichern als Puppeteer Preset ist es dann möglich dies in der Timeline und als Aniblock zu verwenden.

Ich hoffe, dass es
euch gefallen hat.
Habt noch viel Lust
beim Experimentieren
mit dem Tab
Puppeteer !