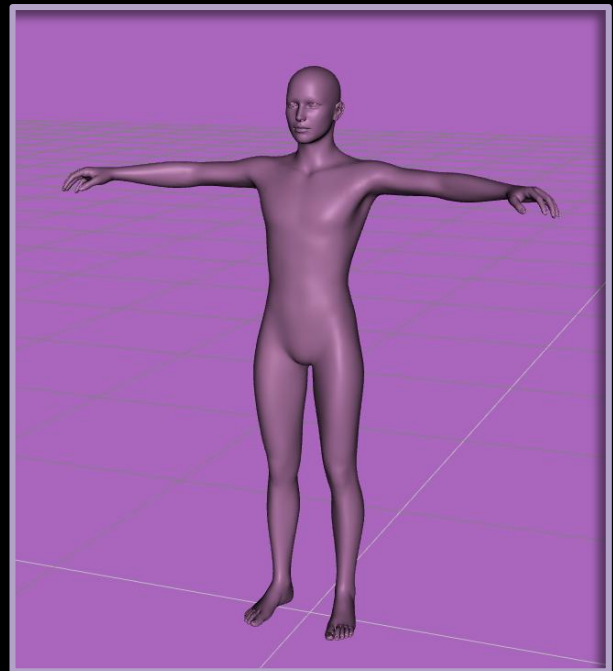




Genesis AddOn !



Das MDA - Team

Erstellungsdatum :
28.09.2013

Anpassung :
30.08.2014

Thema 0 : Vorwort

*Thema 1 : Körperstruktur
Anpassungen*

Thema 2 : Materialien

Thema 3 : Die Figur Anpassung

In den nachfolgenden Seiten wird alles was dazu gehört aufgeführt.

Inhaltsverzeichnis :

Deckblatt	.01
Inhaltsverzeichnis	.02
Thema 0 Vorwort	.03
Thema 2 Körperstruktur Anpassungen	.04
Blatt 2 dazu	.05
Thema 2 Materialien	.06
Blatt 2 dazu	.07
Blatt 3 dazu	.08
Blatt 4 dazu	.09
Thema 3 Die Figur Anpassung	.10
Endblatt	.11

Thema 0 :
Vorwort

Verwendete Programme :

DAZ Studio 4.6

Verwendung:

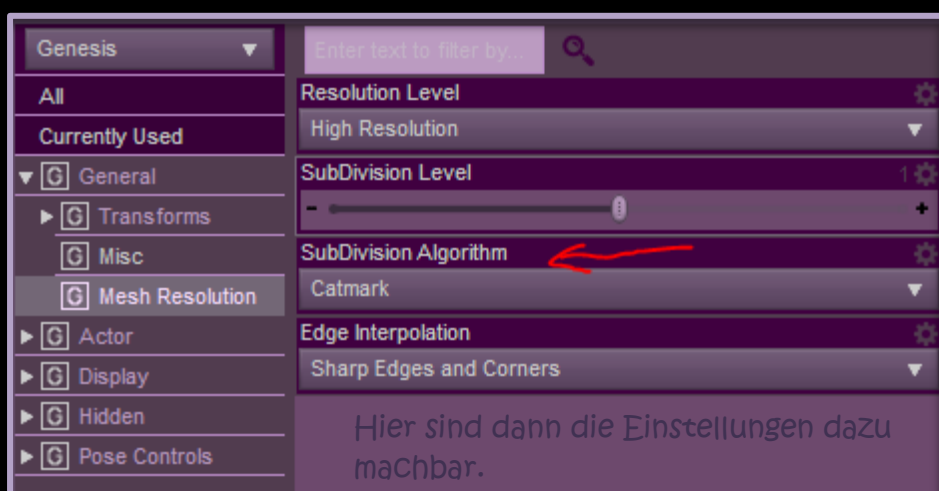
Für das DAZ Studio 4.6 geschrieben.
Es kann auch für das DAZ Studio 4 /
4.5 verwendet werden. In Version 4
heißt der Smart Content noch My
Stuff.

Rechte:

Alle Rechte daran liegen beim Magical
DAZ Artwork (MDA)

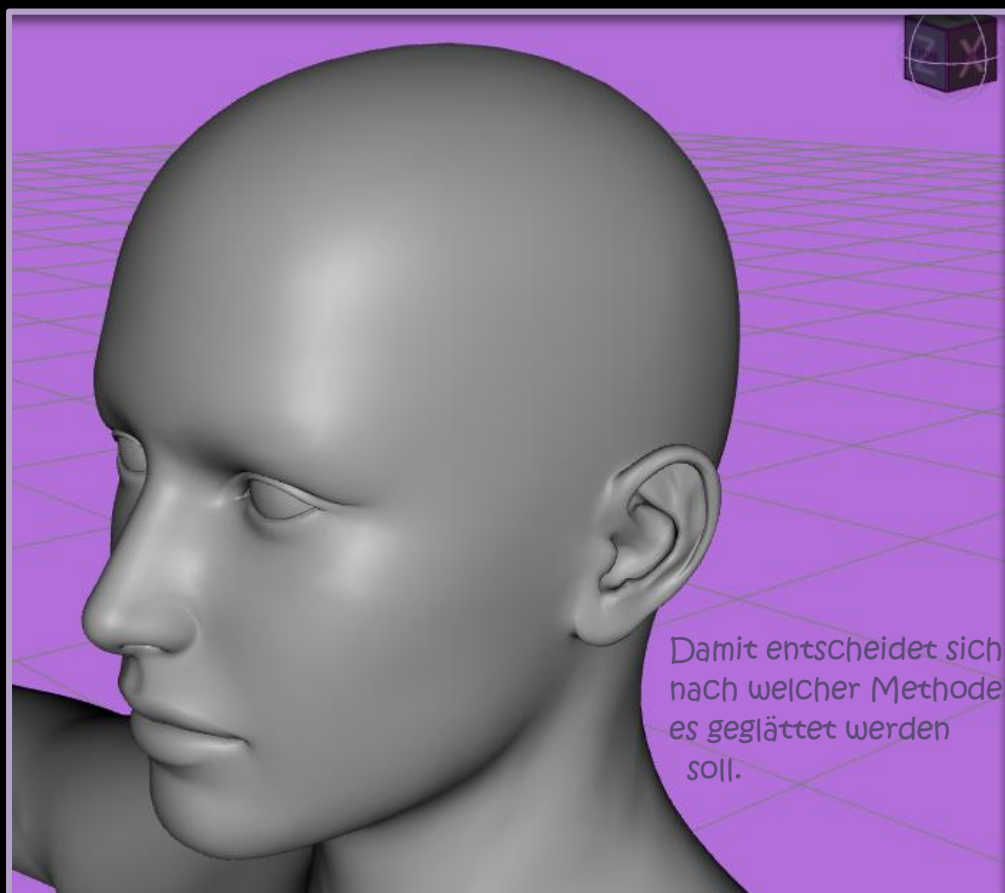
Thema 1 : Körperstruktur Anpassung

In Version 4.6 gibt es hier noch ein kleine Veränderung zu Reglern. Es ist einer hinzugekommen.



Neuer Butten

Zu finden im Parameter Tab unter Mesh Resolution.

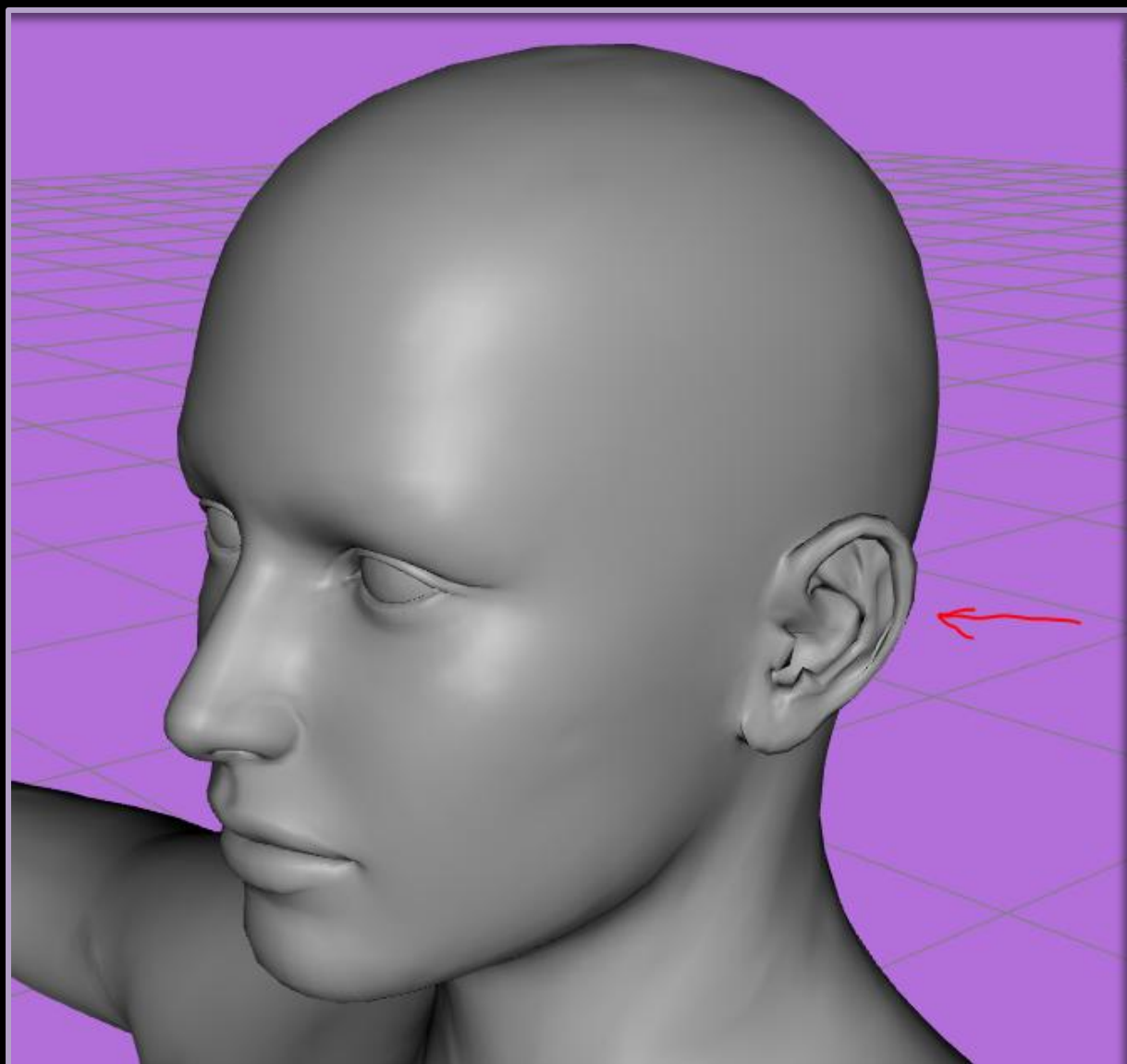


Es stehen vier Möglichkeiten zur Auswahl.

Catmark / Bilinear / Loop / Catmull-Clark (Legacy)

Je nachdem welche Methode ihr euch auswählt verändert sich das Aussehen von Genesis.

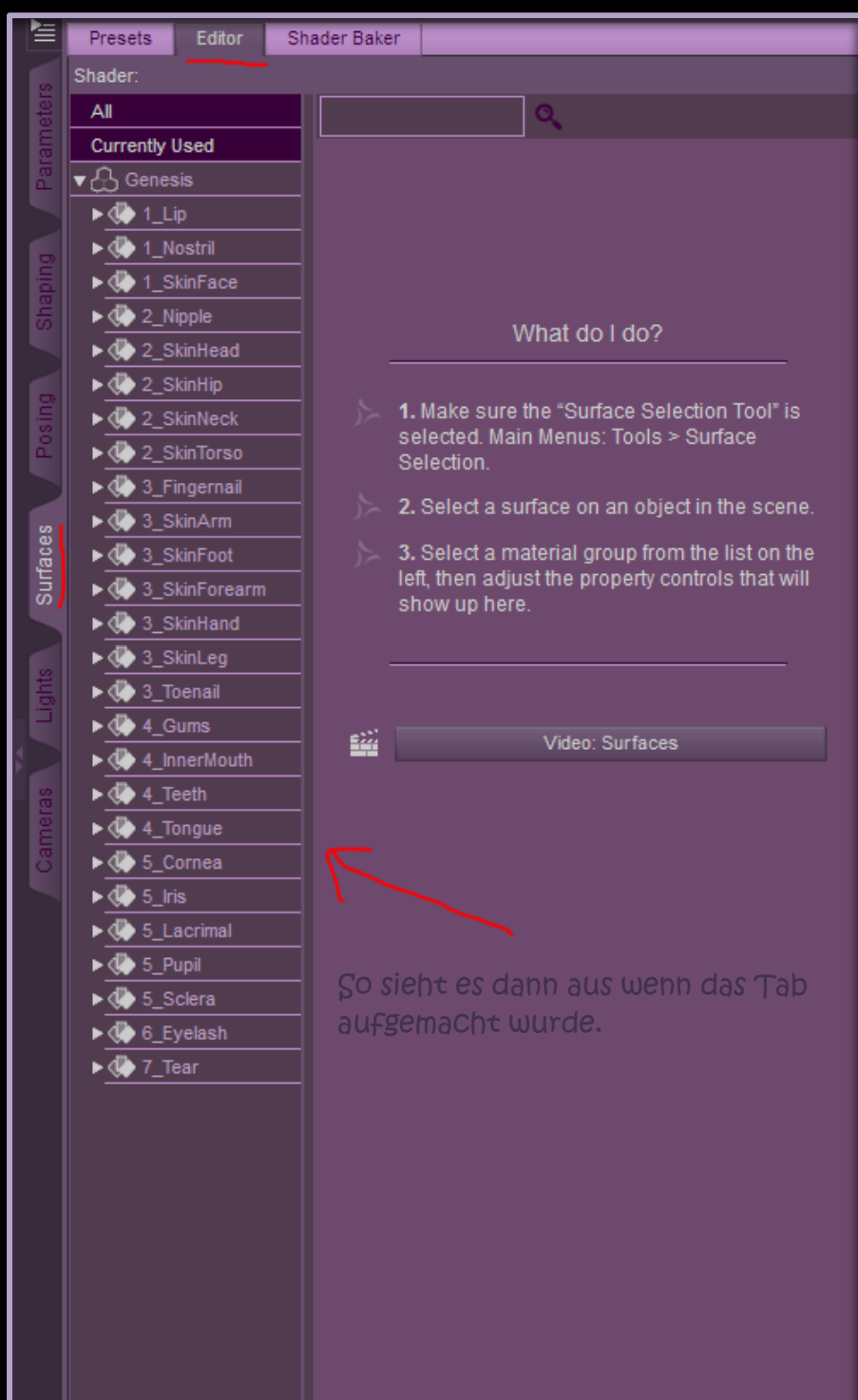
Hier mal ein Beispiel wie es dann mit der Auswahl Bilinear aussieht.

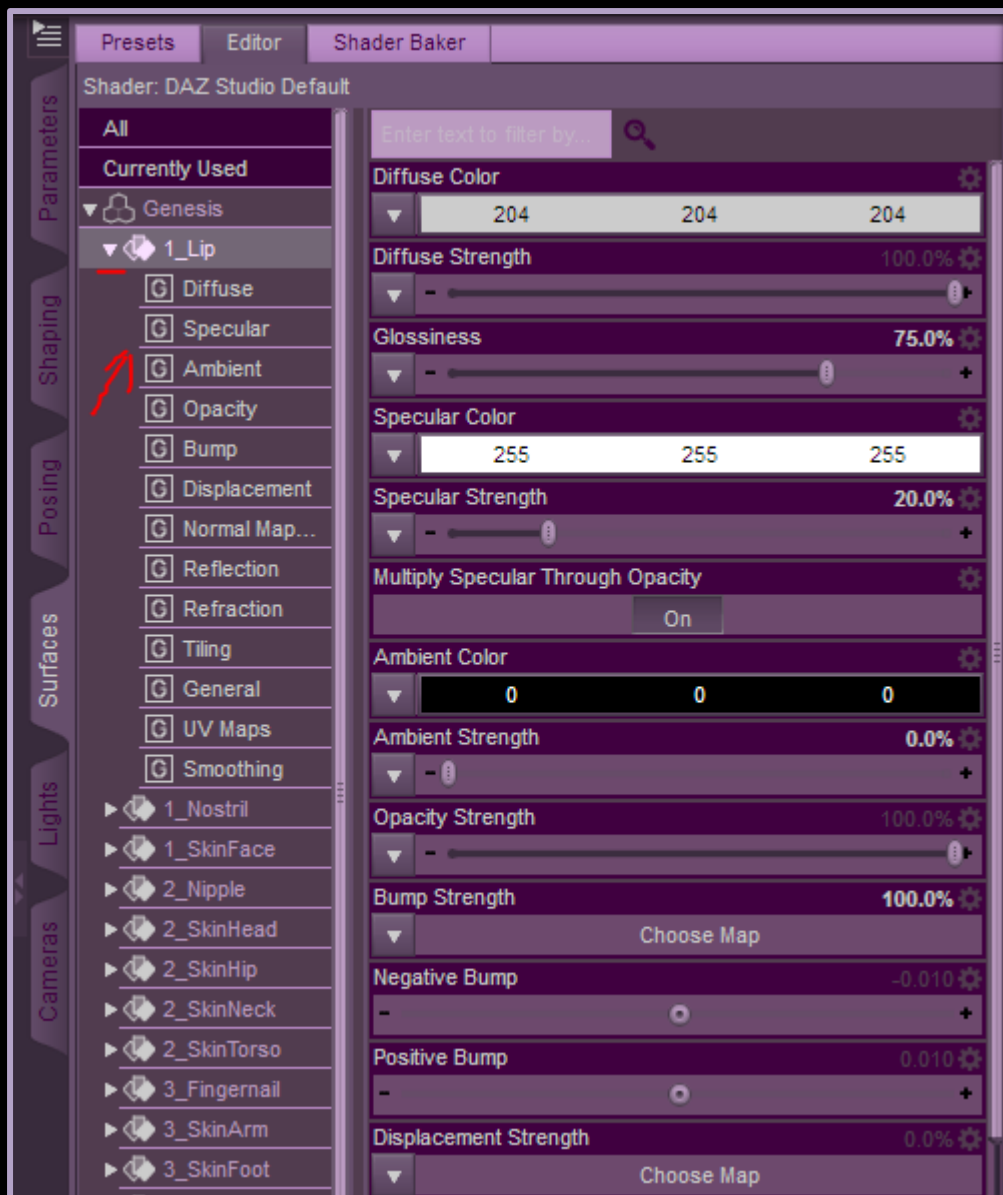


Hier sieht man eindeutig den Unterschied im Aussehen der Genesis. Und bei jeder anderen Auswahl, einer anderen Methode, sieht Genesis danach etwas anders aus.

Thema 2 : Materialien

Ja Genesis braucht auch mal ein paar Texturen. Zu finden ist dies dann im Surface Tab. Genesis muss allerdings dazu aktiv sein.





Dort auf das kleine Dreieck klicken und es wird der Eingabebereich aufgemacht. So hier könnt ihr nun eure Texturänderungen vornehmen.

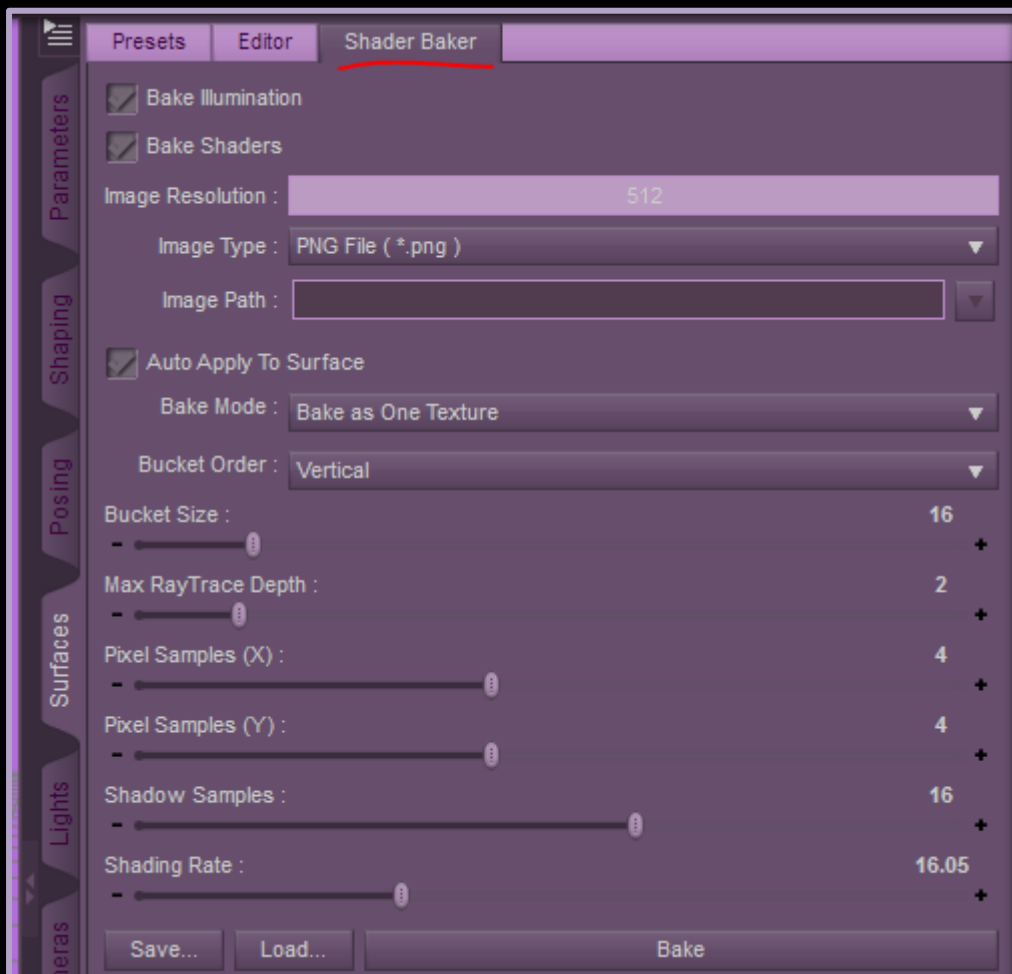
Oder ihr greift auf die Content Library zurück und spielt darüber eure Texturen ein.





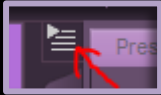
Texturänderungen sind im Surfaces Tab unter Presets auch möglich.

Wollt ihr noch mehr Veränderungen so geht das mit dem Shader Baker.



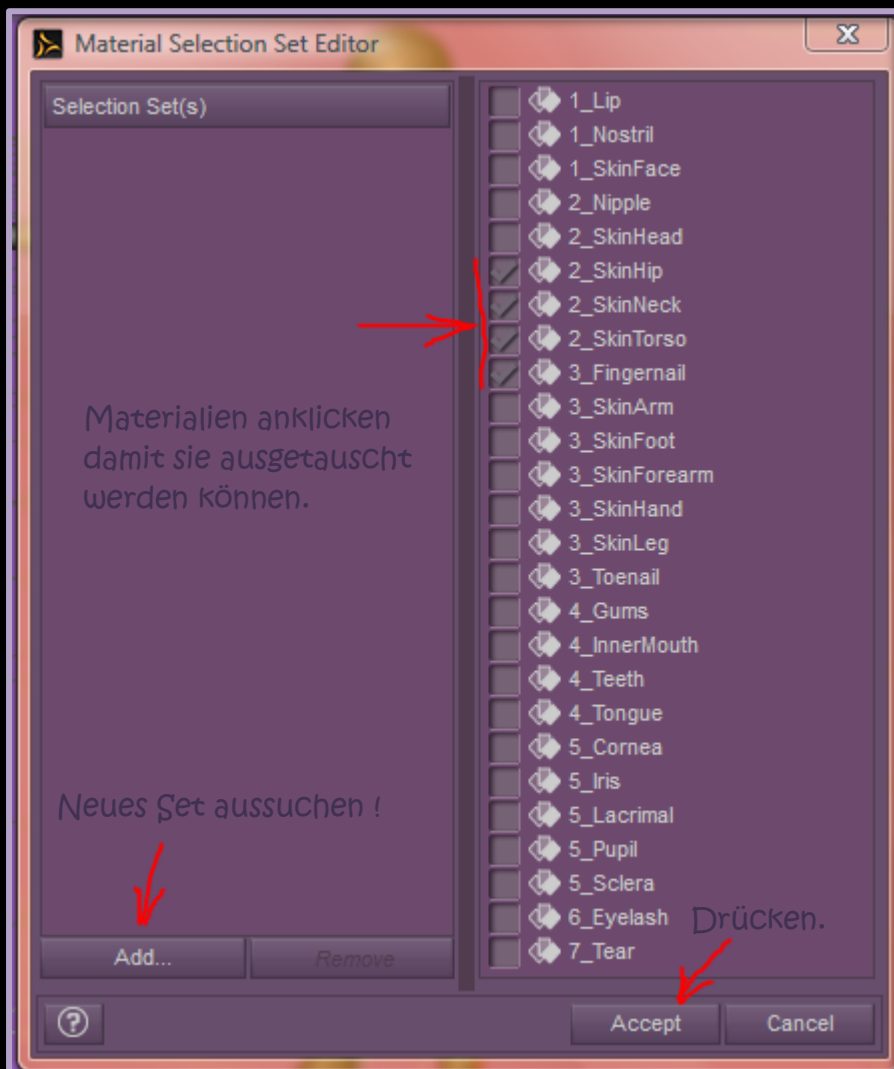
Er ist auch im Surfaces Tab zu finden.

Noch mehr Veränderungsmöglichkeiten, das geht dann hier auch.



Mit der linken Maustaste diesen Button oben im Surfaces Tab anklicken und in dem sich öffnenden Fenster dann "Edit Surface Selection Set (s)" ab Version 4.6 aussuchen und anklicken.

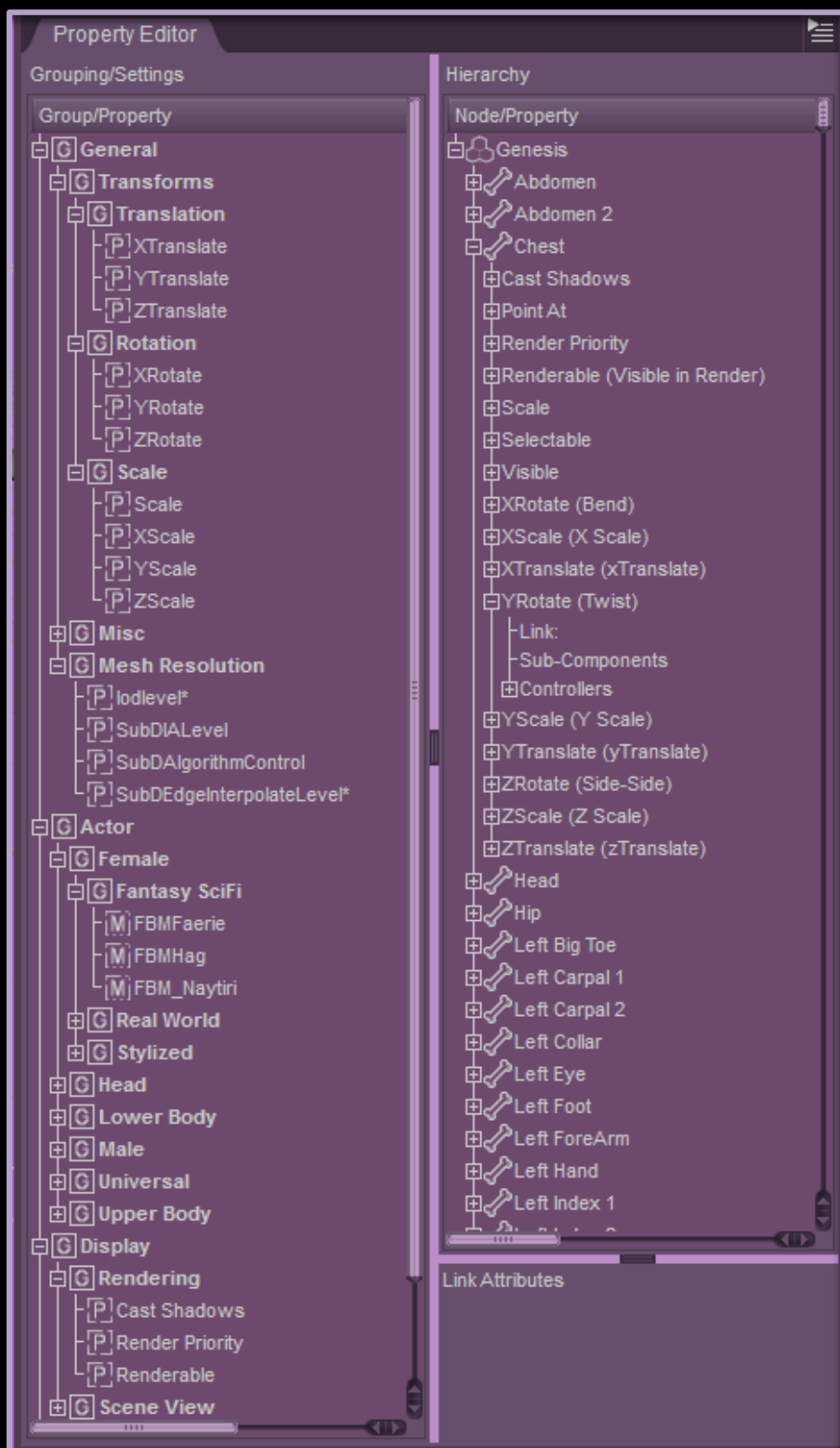
Es öffnet sich nun dieses Fenster.



Es gibt sicher noch innerhalb von DAZ andere Möglichkeiten, wo ich das Material der Genesis verändern kann. Ich meine, das reicht schon mal um damit kein Problem zu haben.

Thema 3 : Die Figur Anpassung

Alles zu dem Thema findet ihr dann im Property Editor Tab.



Hier steht alles was in Genesis zu finden ist.

Anpassungen und Veränderungen lassen sich auch vollziehen. Wenn es wo anders nicht geht dann hier.

Ich hoffe, dass ich hiermit ein wenig mehr Licht ins Dunkel der Genesis Figur geschafft habe.

Ich hoffe, dass es euch gefallen hat.
Habt noch viel Lust beim Experimentieren mit Genesis.