



Komplettes Handbuch

Deutsch-sprachiges **Handbuch** für den **Character Creator v2.0 bis v2.3**

Eine privat initiierte Übersetzung des englischen Manuals. Aufgeführt sind
Programmerweiterungen in v2.12 in v2.22 und v2.3.

Kostenfrei erhältlich auf <http://www.trassen-krimi.de/> als PDF-Datei.

Bitte geben Sie "(Neu für v2.0)" in das Suchfeld des englischen Online-Manuals ein, um die Abschnitte zu den neuen Funktionen für Character Creator Version 2.0 anzuzeigen.

Das neue **Character Creator 2.0**-Update bietet **PBR**-Shader nach Industriestandard für moderne Echtzeit-**PBR**-Modelle mit einem fortschrittlichen **Substanz- (Erscheinungseditor) & Materialgenerator**, um unbegrenzte Looks für Kleidung und Objekte aller Art zu erstellen. Nutze Charakter-Design für 3D-Profis und Hobbyisten **mit AAA**-Grafik und -Optionen in einem All-in-One-Charaktererstellungspaket. Wenden Sie Vorgaben aus eingebetteten Texturbibliotheken an, um eine neue Stufe des Realismus für Ihre 3D-Modelle zu erreichen. Mit unserem neuen **PBR-System (Physical Based Rendering)** erzielen Sie beeindruckende Ergebnisse bei der Animation in Echtzeit-Engines **wie iClone 7, Unreal** oder **Unity** Websites wie **Sketchfab**.

Hinweis: Die Marken, registrierten Marken, Produktnamen und / oder Logos, die in diesem Dokument und / oder anderen Reallusion-Produkten verwendet werden oder auf die Bezug genommen wird, sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer.

Inhaltsverzeichnis

I. Die Hauptmenüs	17
Hauptmenü »Datei«	17
Hauptmenü » Bearbeiten« (Edit)	19
Hauptmenü »Erstellen« (Create) ab v.2.12	20
Hauptmenü »Ansicht« (View):	21
Hauptmenü »Fenster« (Window)	22
Vorlagen- Werkzeuge (ab v 2.12 verfügbar)	24
Hauptmenü »Hilfe«	25
II. Die Umgebung kennenlernen – Symbolleisten und Panele	27
Andockbare Bereiche	27
Vorteile von Docking Panels	29
Die Projekt-Symbolleiste.....	32
Die Allgemeine Symbolleiste.....	33
Kamera-Symbolleiste	34
Anzeigen- Symbolleiste	35
Werkzeugleiste- Verändern	35
Die Panele	36
Das Panel »Modifizieren«	36
Parameter ein- oder ausblenden	37
Parameter bestimmter Blattknoten anzeigen oder ausblenden	37
Alle Parameter in Geschwisterknoten anzeigen oder ausblenden...	40
Gewünschte Parameter von bestimmten Unterknoten zeigen.....	41
Morphing-Einstellungen für »Momentan verwendete Objekte«	44
Morphing-Schieberegler einstellen für meinen Favoriten-Knotenpunkt	46
Suchfunktion in der Ändern-Gruppe.....	49
Morphing-Parameter suchen	49
Suche nach Erscheinungsbereichen	53

Werte einstellen	55
Festlegen der Werte in den Registerkarten Morphs und Appearance	55
Rotation, Transformation und Skalierung für Haare und Accessoires	56
Direkte Morphs für Charaktere/Akteure.....	58
Werte zurücksetzen	60
Zurücksetzen der Werte des Slider-Typs.....	60
Batch-Zurücksetzung	61
Der Szene Manager (neu ab v2.0.....	63
Der Inhalts Manager	67
Die Kategorisierung der Inhaltsbibliothek.....	72
Verhalten des Schnellauswahl-Panels.....	72
Die Kategorisierung der Inhaltsbibliothek.....	74
Das Präferenz (Bevorzugungs)-Panel	78
Steuerungs-Bereich.....	80
Gitter Sektion (Grit) ab v2.3	81
Anzeige	81
Die Einheiten Sektion:.....	83
Die Echtzeit Rendern Optionen.....	83
Die Anisotrope Filterung:	84
Die maximale Texturgröße:.....	84
System-Abschnitte	85
Darstellungs-Editor-Leistungsabschnitte	86
III. 3D Echtzeit Viewer (das Vorschauenfenster)	88
Gizmo von Objekten im Vorschauenfenster	88
Drehen	89
Verwandeln.....	89
Das Ausmaß verändern (Skalieren)	90

Arbeiten mit Kamera- und Transformations-werkzeugen.....	90
Echtzeit-Glättung für Objekte	92
Der Nutzen von Echtzeit-Glättung	92
Echtzeit-Glättung	93
Grund Aussehen des Avatar einstellen	95
Das grundlegende Aussehen des Charakters wählen	95
Festlegen von Körperformen mit Vorlagen.....	97
IV. Die Veränderung eines Charakters	
Veränderung der Anatomie eines Kopfes	101
Direktes Morphing	102
Gesichtsvorlage anwenden	103
Ändern der Gesichtsmerkmale mit Vorlagen	103
Anpassen der Gesichtsmerkmale.....	107
Manuelles Anpassen von Gesichtsfunktionen	107
Morphen der Körper der Darsteller	111
Die Körperteil der Morphing Anatomie	111
Direktes Morphing	112
Ändern von Körperformen mit Vorlagen	113
Körperformen anpassen	116
Manuelles Anpassen von Körperformen.....	116
Morphing Ergebnisse backen.....	121
V. RLHead	123
Köpfe aus der Bibliothek laden	123
Suchen und Laden der Inhaltsdateien für Realistic Human 100....	124
Erstellen eines RLHead mit CrazyTalk	126
Einen RLHead in einen CC-Akteur importieren	127
Import-Optionen.....	129
Kopf Morph und Textur importieren	129
Dynamische Aussehen Textureinstellungen	130

Konvertieren von RLHead in Morphing Schieberegler	133
Die Tatsache	133
Konvertieren von RLHead in Morphing Schieberegler	135
VI. Aussehen eines Charakters.....	139
Was ist ein Dynamic Appearance Texture Editor?	139
Das schnelle Suchen von Einstellungen mit der Baumansicht (Neu ab v2.0).....	141
Die Kopfhaut des Charakters anpassen.....	143
Kopfhaut-Texturschichten	143
Verwenden von Haut-Vorlagen	145
Gesichtshaut-Vorlagen anwenden.....	145
Grundlegende Änderungen für die Kopftextur	148
Benutzerdefinierte Hautstruktur verwenden	158
UV-Referenzkarte zum Erstellen von Textur erhalten.....	158
Textur ersetzen	160
Tattoo zu Gesicht hinzufügen	162
Die Körperhaut des Charakters anpassen	167
Körper Haut – Textur Schichten	167
Körper- Haut-Vorlagen verwenden.....	168
Body Skin-Vorlagen anwenden	168
Grundlegende Modifikationen der Körpertextur	172
Erstellen von Spandex Strumpfhosen	181
Textur ersetzen	181
Textur aus Standards erstellen	182
Benutzerdefinierte Körpertextur verwenden	187
UV-Referenzkarte zum Erstellen von Textur erhalten.....	187
Maskentextur ersetzen	189
Aufkleber zum Körper hinzufügen	192
Altern des Charakters	197

Hinzufügen von Falten und feinen Linien auf der Gesichtshaut.....	197
Einen Charakter älter morphen	200
Benutzerdefinierte Stoffvorlage laden (neu ab v2.0)	203
Stoffeinstellungen speichern und laden (Neu ab v2.0)	207
VII. Anpassen der Körperhaltung	211
Eine Character Pose wird geladen	211
Eine Character Pose wird geladen	211
Dieselbe Prozedur mit iClone 7.2	214
Verwenden der Kalibrierposition	216
Kalibrierpose anwenden	216
Bearbeiten von Character Posen/ Einführung in das Bedienfeld "Pose bearbeiten"	218
Verwenden des Bedienfelds "Haltung bearbeiten"	220
Knochen sperren.....	225
Bewegung sperren	225
Sperren von Drehungen.....	227
Die Realistische Schulter	229
Handgesten erstellen.....	231
Einstellung der Darstellerposition mit IK, FK.....	234
Was ist IK / FK?	234
Was ist IK?.....	234
Was ist FK?.....	235
Wie verwende ich IK?	235
Wie man FK benutzt.....	238
Benutzerdefinierte Standardposition erstellen.....	240
Benutzerdefinierte Standardposition erstellen.....	240
Einstellen von Ebenen-Kontaktflächen für die Hände und Füße.....	243
Einstellen der Kontaktflächen	244
Regelungen für die Kontaktflächen.....	249

VIII. Morphing-Schieberegler anpassen	252
Die Benutzeroberfläche Einführung in den	252
Morph Slider Editor	252
Vorbereiten von Akteuren zum Erstellen von Morphing-Slidern	255
Quellmorph vorbereiten	255
Ab CrazyTalk v8 oder höher	255
Von iClone 6.4 (oder höher).....	256
Von Character Creator v1.4 oder höher.....	257
Vorbereiten von Target Morph.....	258
Von CrazyTalk 8 (oder höher) begleitet mit Character Creator v1.4 (oder höher).....	259
Von iClone 6.4 (oder höher).....	260
Von Character Creator 1.4 (oder höher) im * .iAvatar-Format	261
Von Character Creator 1.4 (oder höher) im * .obj-Format.....	262
Erstellen Sie Morphing Slider zum Ändern der Charakterdarstellung	264
Morphing Slider für Standard-Charakter erstellen.....	264
Morphing Slider für den aktuellen Charakter erstellen.....	269
Morphing Slider für externe Charaktere erstellen	275
Ihre Vorbereitungen für den Verkauf ähnlicher Vermögenswerte/Kreationen (Assets).....	280
Benutzerdefinierte Morphing Sliders.....	280
DRM bestätigen	284
Assets/ Kreationen überprüfen.....	286
Endbenutzersimulation.....	287
Verwenden des Endbenutzer-Simulationsmodus für die Validierung (Bestätigung).....	287
Aktionen	289
IX. Einen Charakter schminken	291
Die Schichten des Makeups	291

Das Erröten	292
Die Lippen	294
Der Lidschatten	296
Verwenden von Make-up-Vorlagen	297
Make-up-Vorlagen anwenden	298
Grundlegende Änderungen für Make-up	301
Verwenden von benutzerdefinierten Make-up-Texturen	306
UV-Referenzkarte zum Erstellen von Textur erhalten	307
Maskentextur ersetzen	309
X. Einen Charakter bekleiden	312
Kleidung schichten	312
Stoffvorlage anwenden	313
Verwenden der Funktion für Stoffkonformierung	317
Konforme Kleidung	320
Durchdringen des Meshes. Das Problem lösen	321
Kleidung glatter machen	326
Aktuellen Stoffstatus als Standard speichern	327
Deaktivieren der Kleidung-konformen Funktion	330
(neu für v2.0)	330
Deaktivierung der tuchkonformen Funktion	332
Darunter liegende Meshes automatisch ausblenden	336
Mesh-Algorithmus automatisch ausblenden	337
Verwenden der Funktion "Mesh-Feature automatisch ausblenden"	
.....	338
Mesh-Funktion und Deckkraft-Strukturen automatisch ausblenden	
.....	342
Verwenden der Texturmaskierungsmethode	343
Anpassung der Stoff Textur	347
Die Schichten aus Stoff Textur	347

Tuchstoffbereiche durch RGB-Maske teilen	349
Materialunterteilungen auf Stoff untersuchen	349
Passen Sie Divisionen mit RGB-Maskenbild an	352
Grundlegende Änderungen für die Stoff Textur	357
Den Stoffstil einstellen	357
Grundeinstellungen für Stoffe	360
Stoffdarstellung zurücksetzen.....	362
.....	362
Verwenden von Linien und Flächen	367
Muster verwenden	373
Aufkleber zu Stoff hinzufügen.....	378
Verwitterung des Stoffes	382
Bereiche für Verfärbungen und Löcher präzise festlegen	382
Verwenden der standardmäßigen prozeduralen Effektvorlagen ...	388
XI. Benutzerdefinierte Kleidung erstellen	392
Schritt 1. Änderung von vorhandenem Stoff	392
Schritt 2: Importieren Sie von Ihnen vorgesehene Assets.....	393
Änderung von vorhandenem bekleidetem Charakter.....	394
Entworfenen Assets importieren	397
Die Einstellungen zum Importieren von selbst-designierten Elementen	
.....	399
.....	401
Elemente/Asset-Importstatusbericht	402
XII. Benutzerdefiniertes Haar erstellen	403
Schritt 1. Modifikation von bestehendem Haar	403
Schritt 2: Importieren Sie selbst entworfenes Haar	404
Änderung von vorhandenem Haar des Charakters	404
Selbst entworfenes Haar importieren.....	407
Die Einstellungen zum Importieren von selbsterstell-ten Haaren.....	410

Erstellen Sie den Bereich "Elemente"	410
Elemente/Assets-Importstatusbericht	411
XIII. Benutzerdefiniertes Zubehör erstellen	412
Schritt 1. Änderung von bestehendem Zubehör	412
Schritt 2: Import des gestalteten Zubehörs	413
Änderung von vorhandenem Zubehör des Charakters	413
Importieren eines gestalteten Zubehörs.....	416
Die Einstellungen zum Import gestalteten Zubehörs	419
Erstellen Sie den Bereich "Elemente"	419
Elemente/Assets-Importstatusbericht.....	421
XIV. Stoffschichten-Einstellungen	421
Kleidungsschichten anpassen	421
Layer für Outfit-Kompatibilität zuweisen.....	427
Eigenschaften der Kleidungsschichten.....	427
XV. Bearbeiten von Netzflächen	432
Auswählen von Netzflächen	432
Oberflächenbearbeitung.....	438
①Verschieben, Drehen und Skalieren von Oberflächen.....	438
Glättung und Entspannung	441
Meshes von Zubehör bearbeiten (Neu für v2.0)	444
Passendes Zubehör zum Körper des Charakters formen	444
Ändern der Formen von Accessoires	447
XVI. Innere Meshes/Oberflächen verstecken	455
Bestimmte innere Meshes manuell ausblenden.....	455
XVII. Material für Charaktere verwenden	459
Ändern der Materialeinstellungen.....	459
Diffusion, Ambiente und Glanzfarben.....	459
Spiegelnd und Glänzend	461
Deckkraft	461

Selbstbeleuchtung	462
Brechung und Reflexion	462
Materialeinstellungen abrufen	464
In einem Material gespeicherte Parameter	465
Abrufen, Ändern von Materialien mit Materialauswahl.	465
Bearbeiten mehrerer Materialien.....	467
Welche Einstellungen können angepasst werden?.....	467
Bearbeiten mehrerer Materialien	467
Bearbeiten von Channel-Texturen in Materialien (neu ab v1.5)	470
Die Quelle der Texturen.....	470
Bearbeiten mehrerer Materialien	472
Verwenden von sRGB (Standard RGB) zum Ändern von Bildern (Neu ab v2.0)	473
Theorie von Gamma und Bildern	474
PBR Farbraum und sRGB	475
XVIII. Physikalisch basiertes Rendering - PBR.....	477
(Neu ab v2.0)	477
Projekteinstellungen	480
Die Voraussetzungen für die Nutzung von PBR.....	481
(Neu ab v2.0)	481
Hardware-Anforderungen.....	481
Softwareanforderungen	482
PBR-Farbraum für das gesamte Projekt aktivieren (Neu ab v2.0)	482
PBR-Effekt von Materialien erstellen	484
PBR-Materialien einstellen (neu ab v2.0).....	484
Konvertieren von einfach-Material in PBR-Material	485
Batch-Konvertierung zu PBR-Material	489
Anpassen von Texturen für PBR.....	492
Haut mit PBR-Effekt (Neu ab v2.0).....	496

Konvertieren von Shader-Typ von traditionell zu PBR	496
Verbessern der Haut durch Ändern von Metallic- und Rauheits- Texturen	498
Erstellen eines PBR-Effekts mit dem Aussehen-Editor (Neu ab Version 2.0).....	502
Traditionelle Materialien in PBR für Kleidung und Accessoires umwandeln (Neu ab v2.0).....	503
Verwenden von eingebetteter PBR-Substanz	503
Auswählen von PBR-Stoffen (neu ab v2.0).....	507
Inhalt mit traditionellem Shader-Typ	507
Inhalt mit PBR-Shader-Typ	510
Traditionelle Materialien in PBR für die Haut des Charakters umwandeln (Neu ab v2.0).....	513
Die UI-Struktur der PBR-Substanz (neu ab v2.0)	517
UI-Struktur der PBR-Substanz für Kleidung und Accessoires.....	517
Funktionen der einzelnen Komponente.....	518
Maschen/Schichten Daten	518
UI-Struktur der PBR-Substanz für den Charakter	520
Über Kanäle in Mesh-Daten (Neu ab v2.0).....	530
Der Höhen-Kanal.....	531
Normaler Kanal	531
Farben-ID-Kanal	532
WS Normaler Kanal.....	533
AO-Kanal (Umgebungs Verdeckung).....	533
Über Materialien (Neu ab v2.0)	534
Die Struktur in jedem Material	535
Materialtypen (neu ab v2.0)	548
Materialien von Grund auf neu erstellen	548
Erstellen mit dem Generator (Leder und Holz)	549
Erstellen mit eingebetteten Materialien (Stoff, Leder, Metall)	550

Objekt-Erstellen mit eingebetteten Fell und Korbflechten	557
Generator verwenden (Neu ab v2.0)	558
Erstellen von Ledermaterial	558
Erstellen von Holzmaterial	562
Die Verwendung von Mustern (neu ab v2.0)	566
Muster entwerfen.....	568
.....	572
Einstellungen für das Überlagern von Mustern in Materialien	573
Abziehbilder/Aufkleber verwenden (Neu ab v2.0).....	574
Aktivieren von Abziehbildern.....	575
Einstellungen für die Verbesserung von Abziehbildern	578
Mit Diagnose prüfen (Neu ab v2.0).....	581
Netz/Maschen Daten	581
Material Texturen	583
Aktualisieren von benutzerdefinierten Objekten mit PBR (neu ab v2.0)	588
Konvertieren von Objekten aus 3D-Werkzeugen.....	588
Wenden Sie den PBR-Substanzeffekt an, um das Zubehör zu aktualisieren	591
Bild Basis-Beleuchtung (IBL) für PBR einschalten.....	595
(neu ab v2.0).....	595
XIX. Visuelle Effekte	598
Anwenden der Atmosphärenvorlage (Neu ab Version 2.0)	598
Anwenden von Atmosphärenvorlagen	598
.....	600
Benutzerdefinierte Atmosphärenvorlage verwenden (neu ab v2.0)..	600
Anwenden der Atmosphärenvorlage von iClone	600
In der Atmosphärenvorlage verfügbare Effekte anwenden.....	602
Verwenden von IBL-Effekt (neu ab v2.0)	605

Das Konzept von IBL.....	606
Die Einführung der IBL-bezogenen Benutzeroberfläche (neu ab v2.0)	607
Generieren benutzerdefinierter IBL durch Ersetzen des Quellbildes (neu ab v2.0)	610
Bild für IBL bearbeiten (Neu ab v2.0)	613
Farbeinstellung	614
Verwenden des externen Bild-Editors	615
Die Weichheit von IBL.	617
IBL und Himmel (Neu ab v2.0)	618
Beleuchtung (Neu ab v2.0)	622
Anwenden von Lichtern (neu ab v2.0)	622
Anwenden von Atmosphärenvorlagen	622
Angehängte Lichter anwenden	625
Der Vergleich der Lichter (neu ab v2.0)	628
Lichtkontrast mit Multiplikator erhöhen	628
(Neu ab v2.0)	628
Beleuchtung am Mittag mit dem Multiplikator erzeugen.....	629
Multiplikator, Spotlight und Punktlicht.....	630
Umgebungslicht (Neu ab v2.0).....	631
Scheinwerfer (Neu ab v2.0)	633
Spotlight verwenden.....	634
Intensität und Strahl (neu für v2.0).....	636
Intensitätsgruppe.....	637
Spotlight Strahlen-Gruppierung	638
Punktlicht (Neu ab v2.0)	639
Punktlichter verwenden.....	640
Bereich und Dämpfung von Punktlichtern	642
(neu ab v2.0).....	642

Intensitätsgruppe.....	643
Schatten (Neu für v2.0).....	644
Schattenoption (Neu ab v2.0)	645
Auflösung.....	646
Schatten Abdeckung	646
Weicher Schatten	647
Schatten-Bias-Anpassung.....	647
Verdunkelung der Schatten (Neu ab v2.0)	648
Verdunkelung der Schatten	648
Schatten und transparentes Zubehör (neu ab v2.0)	650
Schattenschwelle und Schatten	650
Alpha-Schwelle und Schatten	652
Alpha Schwelle (Neu ab Version 2.0)	653
Steigern Sie die Geschwindigkeit und Leistung in Echtzeit	654
Behebung unerwünschter Kantenlinien aus Objekten.....	655
Haar des Charakters für Toon Shader und NPR Post Effekte korrigieren	655
XX. Export	656
Exportieren von iAvatar	656
Exportieren von iAvatar für iClone frühere Version (neu ab v2.0)	658
Objekte exportieren.....	660
Exportieren von OBJ-Charakteren.....	662
FBX-Charaktere exportieren	665
Statischen FBX-Charakter exportieren	665
Einstellen der Bildrate für den Export von FBX	669
Bildrate und Bewegungen.....	670
Exportieren von FBX-Charakteren mit iMotion.....	671
Exportieren von FBX-Charakteren mit MotionPlus	674
FBX-Charakter mit MotionPlus exportieren	674

Verwenden der Universal-T-Pose-Bearbeitungs-funktion	677
Verwenden der Universal-T-Pose-Bearbeitungsfunktion.....	680
Charaktere an iClone senden	685
Charaktere an Sketchfab senden (Neu ab v2.0)	688
Sketchfab-Token finden	688
Charaktere an Sketchfab senden	689
XXI. Keyboard Shortcuts Tabellen	694
Verknüpfungen in Panels	696
Fehlerbehebung.....	697
Häufig gestellte Fragen	697
Technischer Support und Feedback.....	698
Reallusion kontaktieren	698



Werbung

Die deutschen
Handbücher
zum kostenlosen
Download auf

www.trassen-krimi.de

Character Creator 2.0/2.12/2.3

I. Die Hauptmenüs

Hauptmenü »Datei«

Das Menü **Datei** in der Hauptmenüleiste enthält alle Befehle, die für den Betrieb von Dateien relevant sind.

v.2.0



in v.2.22



Neues Projekt (Strg + N) Um ein neues Projekt zu erstellen.

Offenes Projekt (Strg + O) Um ein gespeichertes Projekt zu öffnen.

Projekt speichern (Strg + S) So speichern Sie das aktuelle Projekt in einem Zielverzeichnis.

Projekt speichern als... (Strg + Umschalt + S) So speichern Sie das aktuelle Projekt als eine andere Datei /Zielverzeichnis

Import: in v.2.22 (etwa RLHead/iAvatar aus CT8 Pipeline)

Import Textureinstellungen: ab v.2.12 (aus externen Textur-Vorlagen)

Export:

Abb. aus v2.0



Abb. aus v2.3 ↓ ↓



- **iAvatar:** Um den aktuellen Akteur in die CC-Zeichen-Datei namens (* .iAvatar) zur weiteren Verwendung in iClone zu exportieren.

- **Ausgewähltes Objekt:** Zum Exportieren des aktuell ausgewählten Objekts, z. B. Zubehör, Haare oder Stoff, in G6-kompatible Dateien, wie (* .iAccessory, * .iHair, * .iCloth).

- **Character an iClone senden:** Um den gesamten Charakter einschließlich Haar, Kleidung und Accessoires direkt an iClone zu senden, ohne Dateien zu speichern.

Export eines Objektes: (ab v.2.12) einen nackten Akteur. Um das aktuell ausgewählte Objekt in iClone-kompatible Dateien zu exportieren.

Export zu Fbx: (ab v.2.12) einen bekleideten Akteur exportieren.

Ausgang: Um den Character-Creator zu verlassen.

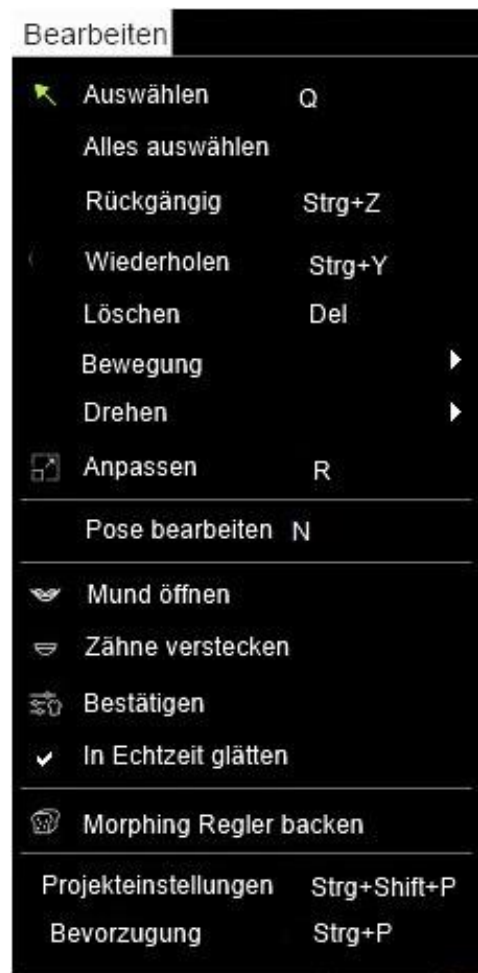
Hauptmenü » Bearbeiten« (Edit)

Das Menü »**Bearbeiten**« in der Hauptmenüleiste enthält alle Befehle zum Bearbeiten von 3D-Objekten in der Szene.

Abb. aus v2.0



Abb. aus v2.3



Wählen (Q) Auswählen: Zum Wechseln in den Auswahlmodus zum Auswählen von Objekten.

Wählen sie alle aus: ab v.2.12

Rückgängig wiederholen: (Strg + Z / Strg + Y) So machen Sie die letzte Aktion rückgängig oder wiederholen sie.

Wiederholen:

Löschen (Del): Um ein oder mehrere ausgewählte Objekte zu löschen.

Verschieben / Drehen / Skalieren (WIR SIND) Um die ausgewählten Objekte zu transformieren - funktioniert nicht auf Zeichen.

Offener Mund: Dieser Befehl öffnet den Mund deines Charakters, um die Zähne zu sehen.

Zähne verstecken: Dieser Befehl versteckt die Zähne, um die Zunge zu sehen.

Anpassen: Dieser Befehl öffnet das entsprechende Fenster, in dem Sie die Kleidung des Charakters anpassen können, um Penetrationsprobleme zu lösen, Kleidung zu glätten oder die Größe von Kleidung anzupassen.

Glätten in Echtzeit: Dieser Befehl aktiviert die Tessellation für den Charakter, das Haar, den Stoff und / oder das Zubehör, erhöht die Anzahl der Polygone und glättet die Geometrie.

Mit Bewegung mit Regler abstimmen: ab v.2.12

Einstellungen für das Projekt vornehmen: ab v.2.12

Präferenz (Strg + P): Dieser Befehl zeigt das Einstellungsfenster an, in dem Sie Aspekte der Authoring-Umgebung für den Zeichen-Creator anpassen können.

Hauptmenü »Erstellen« (Create) ab v.2.12

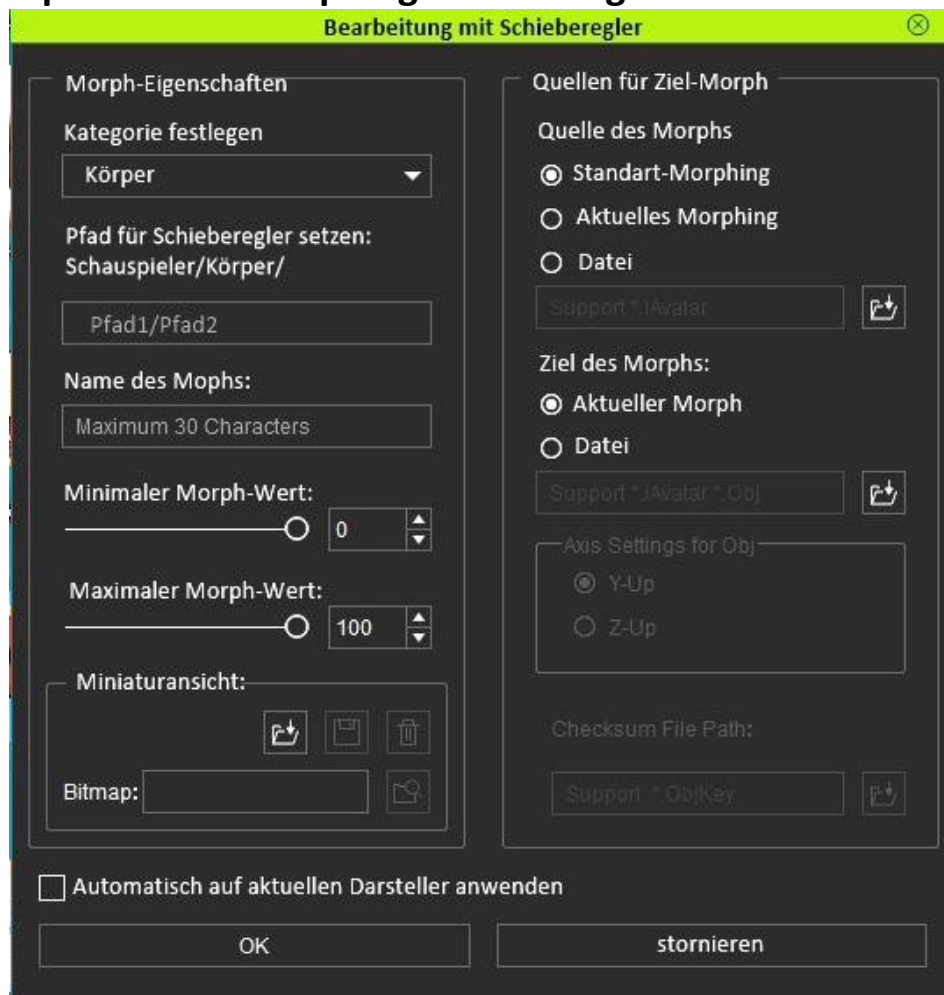
Im **Erstellen**-Menü können Sie einen von Ihnen gewählten Charakter (Darsteller) körperlich in allen Details verändern.



Das Bearbeiten und Gestalten von Kleidung, Haar, und Accessoires wird in späteren Kapiteln erläutert, wie:

- Über Akteure und Kleider
- Benutzerdefinierte Kleidung erstellen
- Benutzerdefiniertes Haar erstellen
- Benutzerdefiniertes Zubehör erstellen

Hier das Anpassen mit Morphing-Schiebereglern:



Hauptmenü »Ansicht« (View):

Das **Ansichten**-Menü in der Hauptmenüleiste enthält Befehle, mit denen Sie die Kameraposition und den Kamerawinkel ändern und zu verschiedenen Kameraansichten wechseln können.



Pfanne (X): Um die Kamera zu schwenken

Zoomen (Z): Zum Ein-und Ausfahren der Brennweite

Umkreisen (C): Um die Kamera im Orbit-Modus zu drehen.

Zu Hause (home): Um die Kamera in einem stabilen Winkel zum ausgewählten Objekt auszurichten.

Zentrum: Dieser Befehl bewirkt, dass die Kamera beim ausgewählten Objekt im aktuellen Projekt einrastet.

Kamera-Ansicht: Dieser Posten enthält ein Untermenü zum Umschalten der Kamera auf verschiedene Ansichten - Vorderseite (F), Rechts (S), Oben (G), Links (A), Unten, Zurück (D), Gesicht (J) oder Alle (K).



Hauptmenü »Fenster« (Window)

Das Menü »Fenster« in der Hauptmenüleiste enthält Befehle zum Wechseln zwischen verschiedenen voreingestellten Layouts und zum Ein- und Ausblenden verschiedener Symbolleisten und Bedienelementen.

Abb. aus v2.0



Abb. aus v2.3



Arbeitsplatz: Dieser Eintrag enthält ein Untermenü zum Anwenden von voreingestellten Layouts zum Ändern der Arbeitsumgebung.



- **Standard (Strg + 2):** Dieses Layout öffnet das Fenster des Inhaltsmanagers und alle Werkzeugleisten.
- **Erweitert (Strg + 3):** Mit diesem Layout werden die Schaltflächen **Ändern**, **Inhalts-Manager**, alle **Symbolleisten** angezeigt.
- **Low Res (Strg + 4):** Dieses Layout stapelt die Modify- und Content-Manager-Bereiche auf der linken Seite des Programms und zeigt alle Symbolleisten an.
- **Feinabstimmung (Strg + 5):** Mit diesem Layout werden alle Symbolleisten sowie das Modifikationsbedienfeld auf der rechten Seite des Programms aufgerufen.
- **Vorschau (Strg + 6):** Dieses Layout zeigt nur die Werkzeugleisten für Kameraansicht und Werkzeug ändern an.
- **Alle Bereiche:** Mit diesem Layout werden alle Bereiche und Symbolleisten angezeigt.
- **Layout speichern:** Mit diesem Befehl werden die aktuellen Andock- / Gleitpositions- und Sichtbarkeitsstatus von Bedienfeldern und Symbolleisten als Standardlayout gespeichert, das bei jedem Start der Anwendung geladen wird.
- **Layout zurücksetzen:** Mit diesem Befehl werden alle Bereiche und Symbolleisten an den Standard-Docking-Bereichen des Standard-Layouts wiederhergestellt.

Symbolleiste: Dieser Artikel enthält ein Untermenü zum Ein- und Ausblenden bestimmter Symbolleisten.

Abb. aus v2.0



Abb. aus v2.3

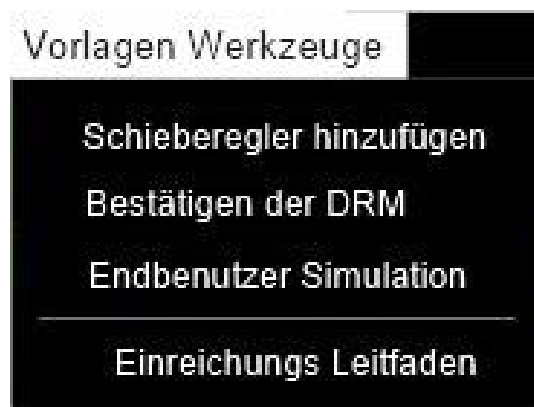


Ändern (F6):

Dieser Befehl öffnet das **Modifikatorbedienfeld** zum Anpassen der Parameter des Zeichens in der Szene

Inhaltsmanager (F4): Dieser Befehl öffnet das Fenster "**Content Manager**" zum Anwenden eingebetteter oder benutzerdefinierter Vorlagen auf Ihre Szene.

Vorlagen- Werkzeuge (ab v 2.12 verfügbar)



Diese Tools dienen der Entwickler-Arbeit.

Hauptmenü »Hilfe«

Das »**Hilfe-Menü**« in der Hauptmenüleiste enthält Befehle, die Sie zu nützlichen Themen zum Lernen führen, um mehr Inhalte zu erhalten oder um über die neueste Version von Character Creator informiert zu bleiben.

Abb. aus v2.0



Abb. aus v2.3



Online-Handbuch (F1) Um auf die Online-Hilfe zuzugreifen.

Produktdemo: Um auf die offizielle Webseite für Demo-Videos oder Tutorials zu gelangen.

Mitglied: Um sich mit dem Mitgliedskonto einzuloggen.

Auf Update überprüfen: Um nach verfügbaren Programmupdates zu suchen.

Technischer Support: Um die Produkt-FAQs zu sehen und weitere Hilfe zu erhalten.

Rückmeldung: Reallusion kontaktieren

Finde mehr Inhalte: auf Erweiterungsangebote zugreifen

Reallusion Stadtmarktplatz: Um auf den [Marktplatz](#) von Character Creator zuzugreifen.

Holen Sie sich mehr Inhalt: So greifen Sie auf die offizielle Content-Website zum Kauf von Content Packs zu.

Kaufe alle Testinhalte Um alle Testinhalte zu kaufen.

Inhaltsaktivierung: Um die Inhalte zu aktivieren, die Sie bezahlt haben.

Inhalt 1-Klick-Verifizierung: Um alle Ihre Inhalte in den Vorlagen- und benutzerdefinierten Bibliotheken zu überprüfen.

Reallusion im Web: Um auf die Homepage von Reallusion zuzugreifen.

(iClone) Charakter Creator im Web: Um auf die [Startseite](#) von Character Creator zuzugreifen.

Über den Charakter-Ersteller: Um die Produktinformationen für Character Creator anzuzeigen.

Werbung

www.trassen-krimi.de



Die Handbücher in Deutsch als PDF zum kostenlosen Download



Die Trilogie



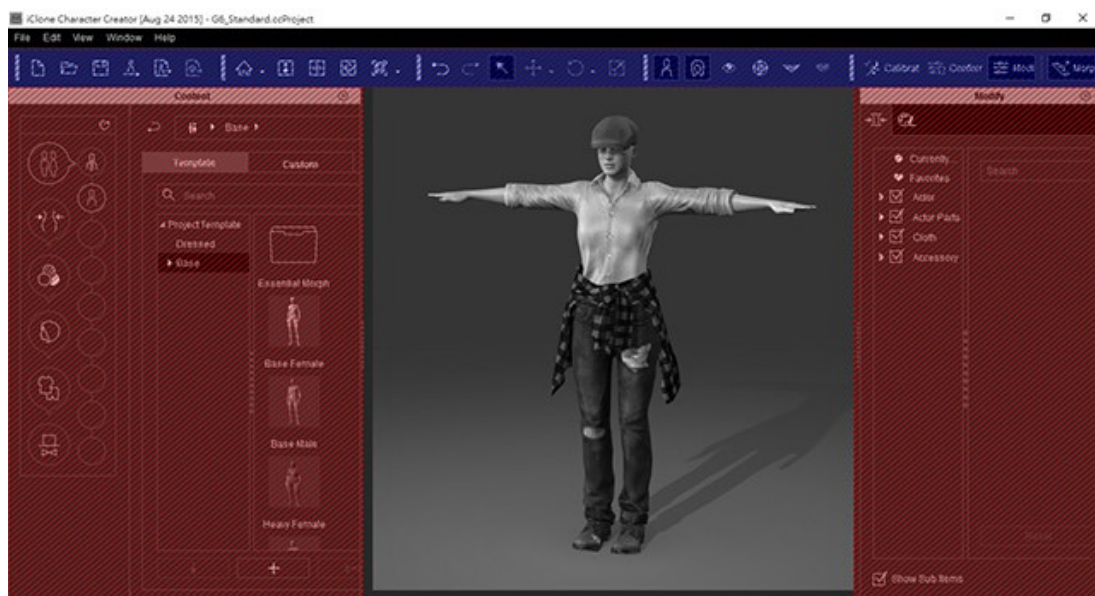
Die Dilogie

II. Die Umgebung kennenlernen – Symbolleisten und Panele

Das neue **Qt-UI-Design** ermöglicht das Ziehen, Andocken und Kombinieren Ihrer verschiedenen Arbeitsbereiche an jeden Bildschirmbereich und ermöglicht so den schnellsten Workflow in einer beliebigen Anzahl von Szenarien. Sie können dann Ihr benutzerdefiniertes UI-Layout für die zukünftige Verwendung speichern. Wechseln Sie schnell zwischen verschiedenen Layout-Frameworks wie Animationsansicht, Szenen-Setup-Ansicht oder Filmansicht.

Andockbare Bereiche

Die andockbaren Bereiche des Programms sind in die Bereiche Oben / Unten und Links / Rechts unterteilt. In der Mitte befindet sich das Vorschaufenster, in dem Sie die 3D-Inhalte sehen, die Sie bearbeiten.

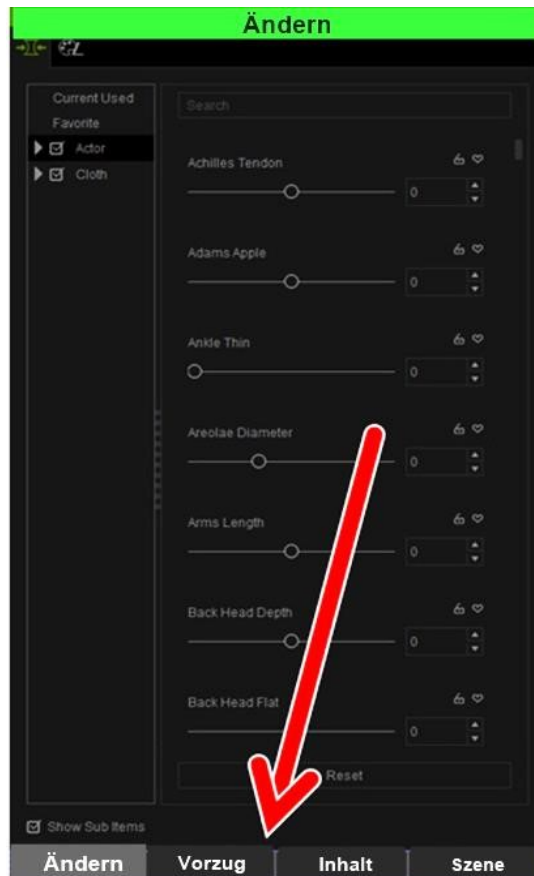


● **Oberer Bereich:** Im oberen Bereich(blau) können Sie alle Arten von Symbolleisten verankern, z. B. Projekt, Allgemein und Kamera.

● **Linke und rechte Bereiche:** (rot) **Content Manager, Szenen Manager, Änderungen** und **Voreinstellungen** können an den rechten oder linken Bereich andockt werden.

Die Docking- Methoden können **Stack** oder **Top-Down** sein.

- **Stack:** Die **Stack**-Methode bedeutet, alle Panels in einem einzigen Fenster anzudocken. Sie können also auf die Registerkarten am unteren Rand des Bedienfelds klicken (oder mit der Maus darauf rollen), um sie zu wechseln.



- **Top-down:** Bei der Top-Down-Methode wird das einzelne Panel vertikal andockt. Sie können jedes andockte Panel an der Seite sehen.



Vorteile von Docking Panels

Das Andocken oder Abdocken von Panels bietet mehrere Vorteile.

- **Anpassbares Layout der Benutzeroberfläche:** Sie können das gewünschte Layout anpassen, indem Sie es als **Standard-arbeitsbereichs-** Layout neu anordnen und speichern.

- ① Ordnen Sie das Layout des Arbeitsbereichs Ihrem bevorzugten Layout zu.
- ② Führen Sie den Befehl **Fenster >> Arbeitsbereich >> Layout speichern** aus.

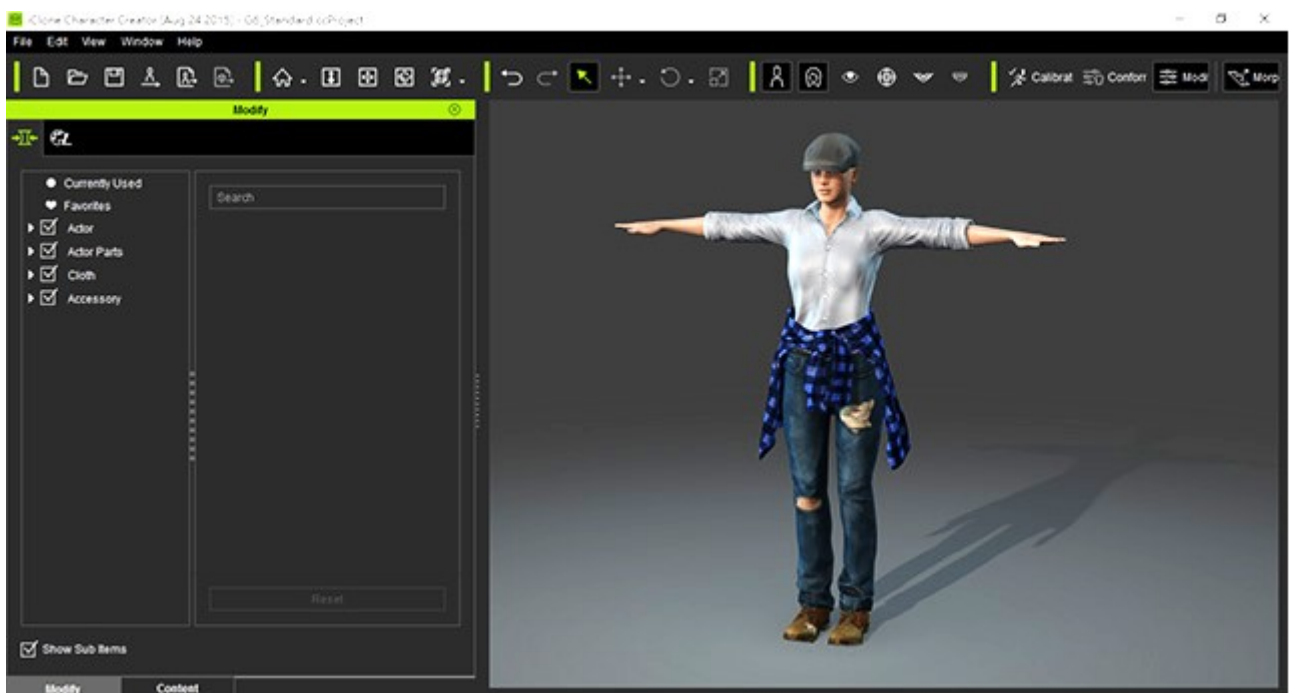


- ③ Führen Sie den Befehl **Standard (Strg + 2)** im selben Hauptmenü aus, das Layout ist also das Layout, das Sie im vorherigen Schritt gespeichert haben.
- ④ Führen Sie das **Layout zurücksetzen** aus, um das Layout beim Installieren von Character Creator auf das ursprüngliche Layout zurückzusetzen.

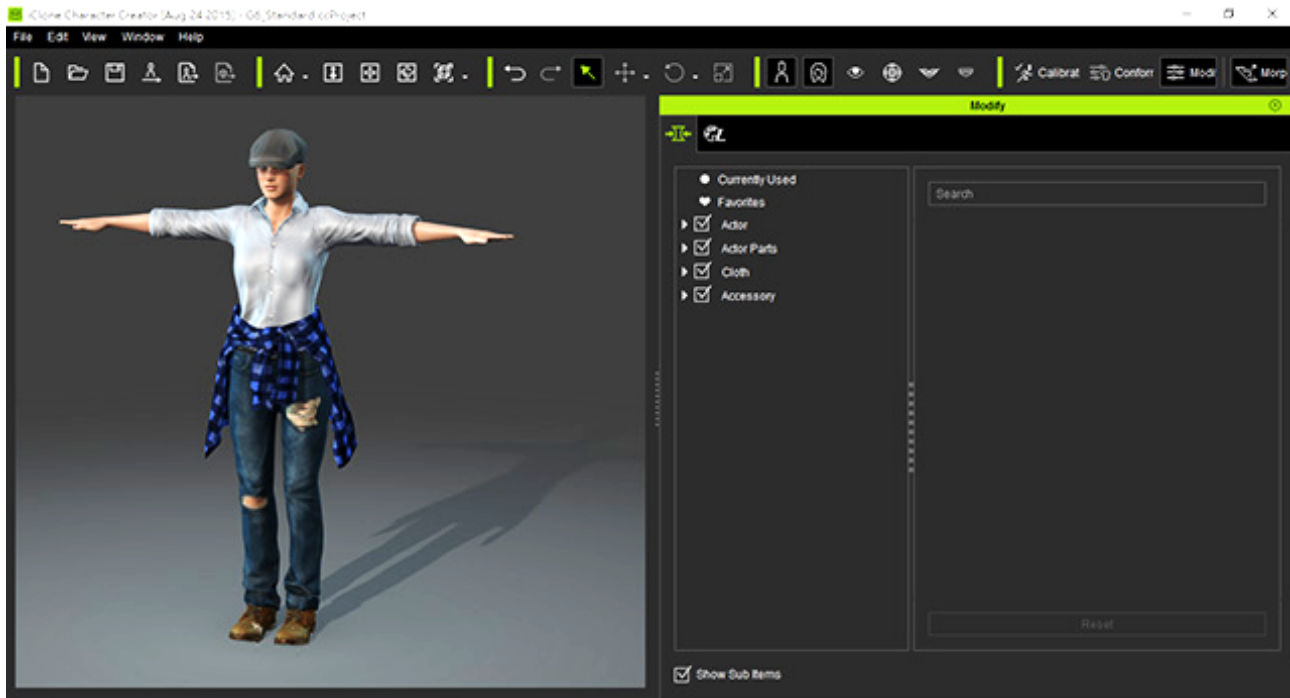
- **Praktische eingebettete Layout-Vorlagen: Character Creator** bietet auch verschiedene Arten von Layouts für bestimmte Zwecke.
 - **Erweitert (Strg + 3):** Mit diesem Layout werden die Schaltflächen **Ändern, Inhalts-Manager** und alle Symbolleisten angezeigt. ↓



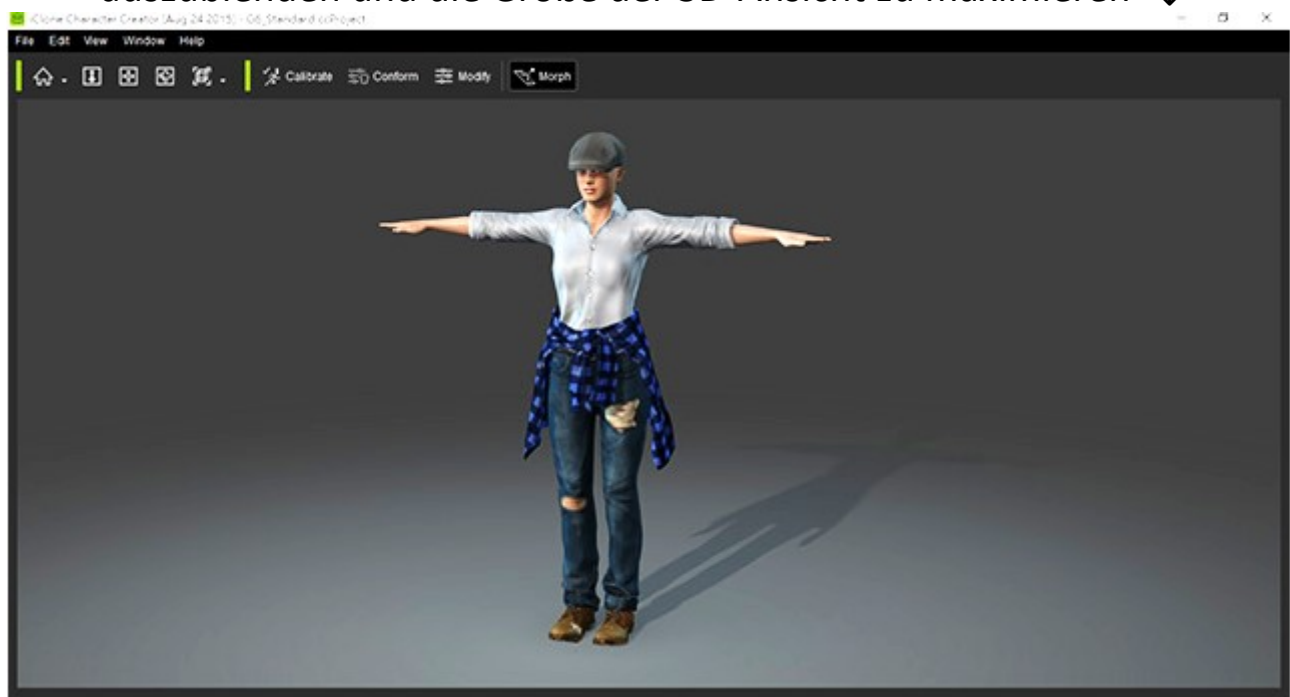
○ **Low Res (Strg + 4):** Um die Bedienfelder des **Modify** und **Content** Managers linksseitig Seite zu stapeln, wechseln Sie in diesen Modus.



○ **Feinabstimmung (Strg + 5):** Wenn Sie den Charakter mit einer breiteren 3D-Ansicht modifizieren möchten, wechseln Sie zu diesem Layout. ↓



- **Vorschau (Strg + 6):** Um den Charakter genau zu beobachten, können Sie in diesen Modus wechseln, um jedes Panel auszublenden und die Größe der 3D-Ansicht zu maximieren ↓

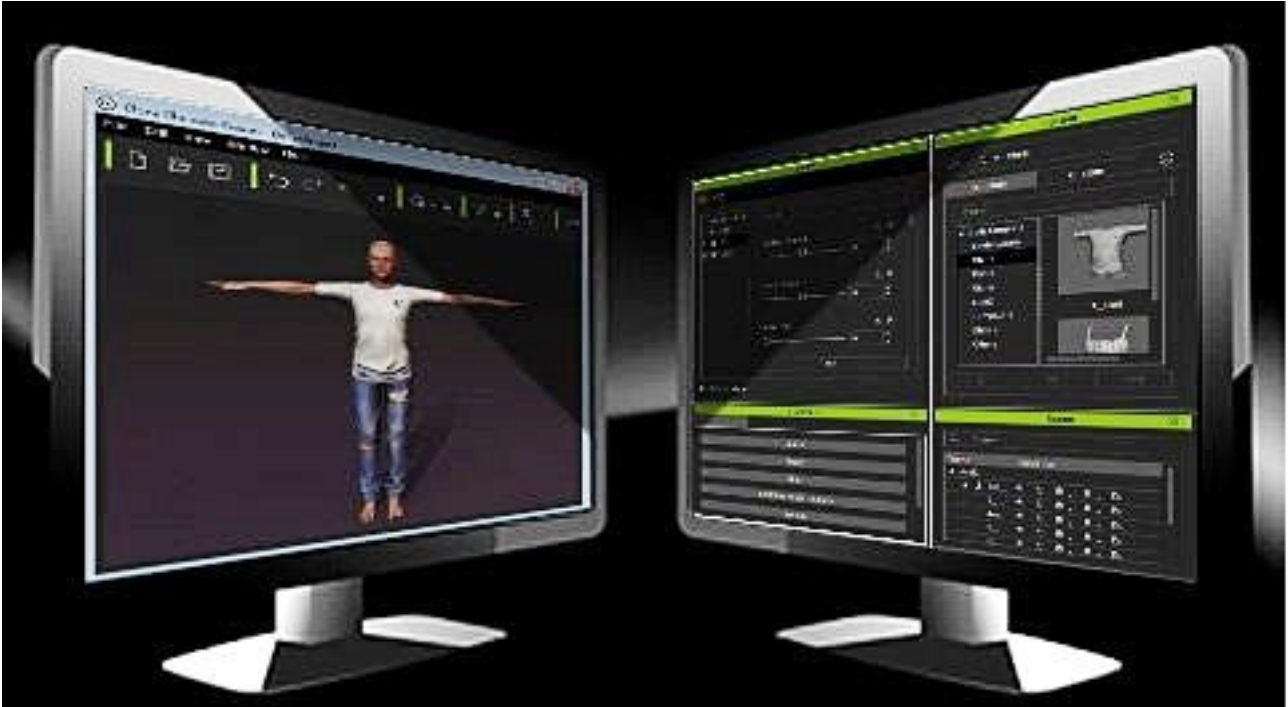


Hinweis:

- Sie können auch die oben beschriebene Methode zum Überschreiben der Standardlayoutvorlage verwenden.
- Wenn Sie eine überschriebene Vorlage zurücksetzen möchten, wechseln Sie zur Vorlage und führen Sie das **Layout zurücksetzen** aus.

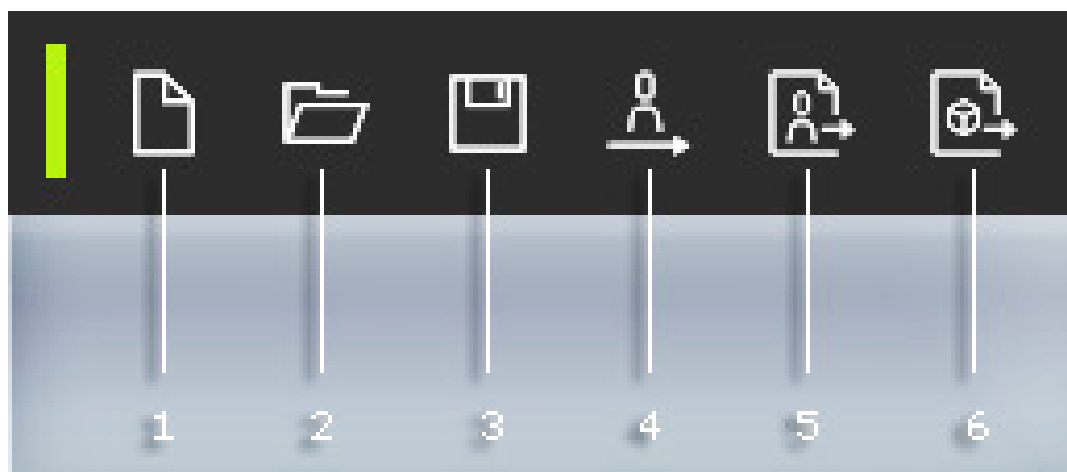
Breitere Bearbeitungsumgebung für Dual-Monitore:

Wenn Sie ein Dual-Monitor-Benutzer sind, haben Sie mehr Freiheit, Ihren Arbeitsbereich neu anzuordnen



Die Projekt-Symbolleiste

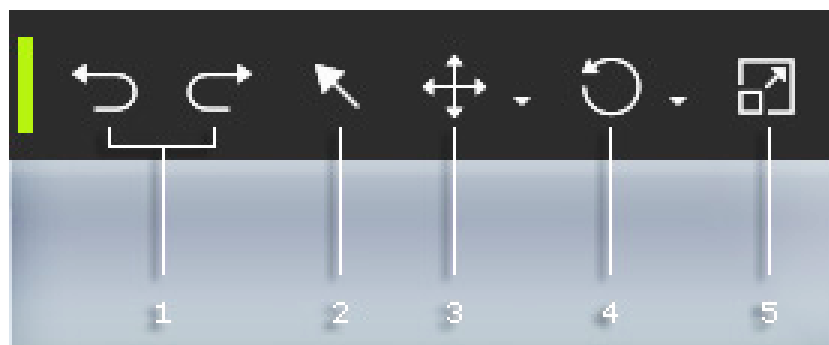
Die **Projekt-Symbolleiste** wird verwendet, um ein neues Projekt zu erstellen, ein gespeichertes Projekt zu öffnen, das aktuelle Projekt zu speichern, eine Vorschau des Export-ergebnisses anzuzeigen, das Projekt zu rendern und den Miniansicht-Port anzuzeigen.



- ① **Neues Projekt (Strg + N):** Um ein neues Projekt zu erstellen.
- ② **Offenes Projekt (Strg + O):** Um ein gespeichertes Projekt zu öffnen.
- ③ **Projekt speichern (Strg + S):** So speichern Sie das aktuelle Projekt in einem Zielverzeichnis.
- ④ **Senden Zeichen an iClone:** Um das aktuelle Zeichen direkt an iClone zu senden, ohne es vorher als Zeichendatei zu speichern.
- ⑤ **Exportieren Sie iAvatar:** So speichern Sie das aktuelle Zeichen in einer Zeichendatei im * **.iAvatar**-Format.
- ⑥ **Exportiert das ausgewählte Objekt:** So speichern Sie das aktuell ausgewählte Objekt wie Stoff, Haare oder Accessoires als Dateien in den Formaten * **.iCloth**, * **.iHair** und * **.iAcc**.

Die Allgemeine Symbolleiste

Die allgemeine Symbolleiste wird verwendet, um die Position und Drehung der Objekte zu manipulieren, Objekte auszurichten und Tasten zum Anzeigen oder Ausblenden von Objekten festzulegen. ↓



- ① **Rückgängig wiederholen:** Klicken Sie auf diese beiden Schaltflächen, um die letzte Operation **rückgängig** zu machen (Strg + Z) oder zu **wiederholen** (Strg + Y).
- ② **Wählen Sie das Objekt:** Schaltet in den **Auswahlmodus** um. Sie können dann das Objekt direkt im **3D-Viewer** auswählen.
- ③ **Objekt verschieben:** In den **Move-Modus** wechseln. Sie können das ausgewählte Objekt dann direkt in den 3D-Viewer verschieben.
 - **Linke Maustaste:** Objekt entlang der X- / Y-Achse bewegen.
 - **Mausrad:** Objekt entlang der Welt-Z-Achse verschieben.
 - **Rechte Maustaste:** Objekt auf lokaler Z-Achse drehen.

④ **Objekt drehen:** Zum Wechseln in den **Rotate-Modus**. Sie drehen das ausgewählte Objekt direkt im 3D-Viewer.

- **Linke Maustaste:** Rotiere auf der lokalen Z-Achse.

- **Rechte Maustaste:** Rotiere auf lokaler Y-Achse.

- **Beide Maustasten:** Rotiere auf lokaler X-Achse.

⑤ **Objekt skalieren:** Um in den Skalierungsmodus zu wechseln. Sie können das ausgewählte Objekt dann direkt im 3D-Viewer skalieren.

Linke Maustaste: Objekt gleichmäßig skalieren

Rechte Maustaste: Objekt entlang der lokalen Z-Achse skalieren.

Beide Maustasten: Objekt entlang der lokalen X-Y-Achse –skalieren

Zum in den **Modi Objekt** verschieben, **Objekt drehen** oder **Objekt skalieren** können Sie außerdem:

- **Alt + Linke Maustaste:** Zum Schwenken der Kamera.

- **Alt + Rechte Maustaste:** Zum Drehen der Kamera.

- **Alt + Beide Maustasten:** Zum Zoomen der Kamera.

Kamera-Symbolleiste

Die **Kamera-Symbolleiste** wird verwendet, um die Kamera zu manipulieren, zu einer anderen Ansicht der Kamera zu wechseln und das Ändern-Bedienfeld auf die Kameraeinstellungen umzuschalten.



① **Zuhause Center:** Der Home-Modus rastet die Kamera in einer 45-Grad-Perspektive auf die ausgewählten Objekte ein, während der Center-Modus die Kamera in der aktuellen Perspektive einrastet, um die ausgewählten Objekte anzuzeigen.

② **Zoom (Z):** Zum Vergrößern und Verkleinern der Szene.

③ **Pfanne (X):** Um die Kamera zu schwenken.

④ **Umlaufbahn (C):** Um die Kamera um das Objekt zu drehen.

⑤ **Kamera-Ansicht:** Um die Kamera auf eine andere Ansicht umzuschalten, klicken Sie auf den Abwärtspfeil und wählen: **von Vorne, Rechts, Oben, Links, Unten, Zurück, Gesicht, Alle**.

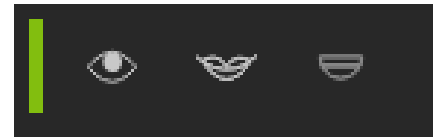
Anzeigen- Symbolleiste

Die **Anzeiger-Symbolleiste** wird verwendet, um bestimmte Objekte wie den Charakter, das Haar, den Stoff oder sogar den Mund des Charakters anzuzeigen / zu verbergen.

Abb. aus **v2.0**



Abb. ab **v2.12**



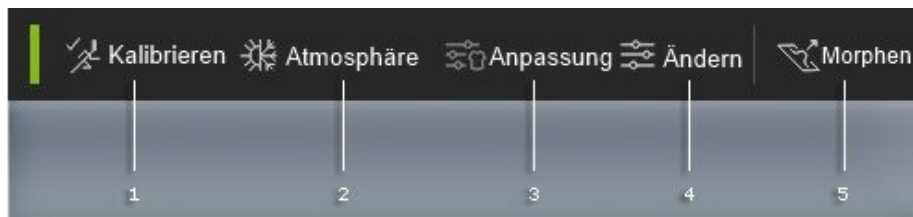
Hinweis:

→Die Nummern ① ② ④ werden ab v2.12 in anderen Menüs aktiviert.

-
- ① **Charakter Zeigen / Verstecken:** Um den Kopf und den Körper des Charakters anzuzeigen oder zu verbergen.
 - ② **Anhänge anzeigen / ausblenden:** Um die Haare und Accessoires des Charakters zu zeigen oder zu verstecken.
 - ③ **Augen öffnen / schließen:** Um die Augen des Charakters zu öffnen oder zu schließen.
 - ④ **Drahtmodell:** Um das ausgewählte Objekt im Drahtmodellmodus anzuzeigen.
 - ⑤ **Mund auf / zu:** Um den Mund des Charakters zu öffnen oder zu schließen.
 - ⑥ **Zähne anzeigen / ausblenden:** Die Zähne des Charakters zeigen oder verbergen, um die Zunge und die Kehle zu sehen.

Werkzeugleiste- Verändern

Mit der Werkzeugleiste "**Kalibrieren und Anpassen von Stoffen**" können Sie dem Charakter eine bestimmte Pose zuweisen, um ihn besser beobachten zu können und den Stoff am Körper des Charakters anzupassen.



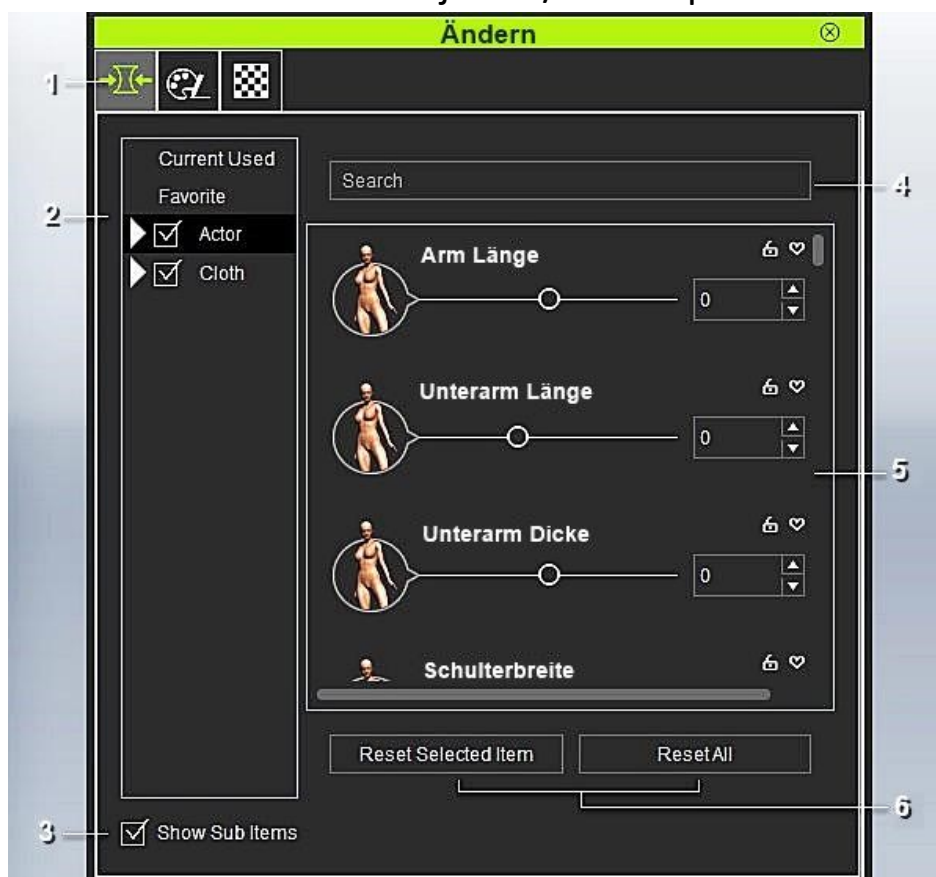
- ① **Kalibrierung:** Zeigt eine Reihe von Zeichenposen zum Testen auf Penetrationsprobleme etwa zu enge Kleidung).
- ② **Atmosphäre:** Zeigt ein Bedienfeld mit Atmosphärenvorlagen mit verschiedenen Szenarien.
- ③ **Conforming von Kleidung und Haar:** Um ein Panel mit einstellbaren Parametern anzuzeigen, das Tuch oder Haar dem Charakter anzupassen.
- ④ **Ändern:** Um das Modifikationsfenster anzuzeigen oder auszublenden.
- ⑤ **Morph:** Um das Morphing-Gizmo ein- oder auszublenden (Hervorhebungsfarbe) und aktivieren oder deaktivieren Sie die direkte Morphing-Methode, wenn Sie den Mauszeiger auf Gesichtsmerkmale oder Körperteile zum Morphing bewegen.

Die Panele

Das Panel »Modifizieren«

Das Modifikatorfeld enthält einstellbare Parameter zum Ändern der Formen und des Aussehens des Objektes/der Körper oder des Stoffes/der Kleidung.

(Abb. aus v2.12)→



- ① **① Tabs zum Wechseln** in den **Body-Anpassungen**, **Substanz-** und **Material-Modus** für weitere Einstellungen für Charakter, Stoff und Haare.
- ② **② Baumansicht:** Es wird nur im **Körperanpassungs-** und **Substanzmodus** angezeigt, damit Sie die Parameter für die Figur oder die Texturen des Charakters ändern können
- **Aktuell verwendet:** Wählen Sie diese Option, um alle Parameter anzuzeigen, die gerade geändert wurden.
 - **Favorit:** Wählen Sie dieses Element aus, um alle Parameter anzuzeigen, die Sie diesem Element hinzugefügt haben, indem Sie im Änderungsfenster auf das Herzsymbol klicken.
- ③ **③ Unterobjekte anzeigen:** mit Häkchen aktivieren
- ④ **④ Suchfeld:** Geben Sie den Parameternamen ein, nach dem Sie suchen möchten.
- ⑤ **⑤ Modifizierungsbereich:** Dieser Bereich listet alle Parameter auf, die zum Ändern der Darstellung des Zeichens verwendet werden können.
- ⑥ Die Option **Ausgewähltes Element zurücksetzen** initialisiert das ausgewählte Objekt in der 3D-Ansicht. Während die Option **alle Zurücksetzen** das gesamte Aussehen des Charakters in den Ursprungszustand zurücksetzt.

Parameter ein- oder ausblenden

Auf den Registerkarten **Form** und **Aussehen** des Bedienfelds **Modifizieren** können Sie Parameter innerhalb verschiedener Knoten in der Strukturansicht anpassen. Durch das Anzeigen oder Verbergen bestimmter Parameter können Änderungen viel einfacher sein, während das Fenster aufgeräumt wird, ohne durch die nicht verwendeten gestört zu werden.

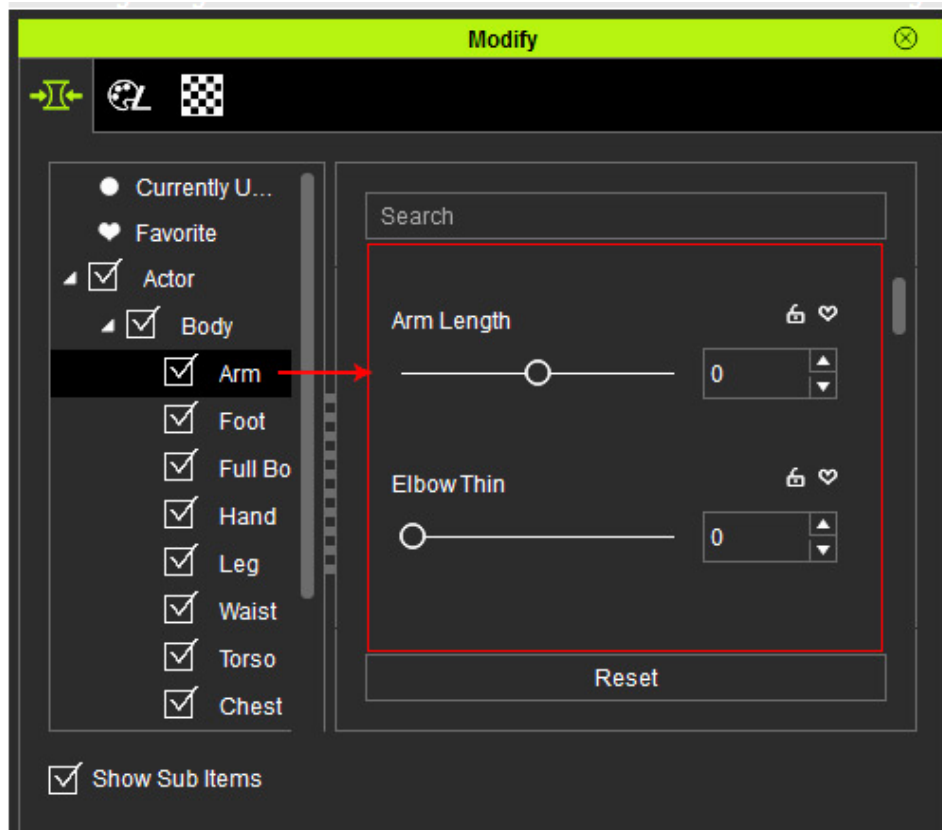
Parameter bestimmter Blattknoten anzeigen oder ausblenden

In der **Baumansicht** können Sie einfach einen Blattknoten aktivieren oder deaktivieren, um die darunter liegenden Parameter ein- oder auszublenden. ↓

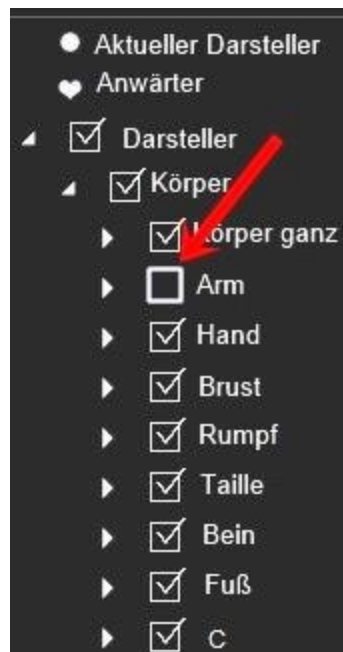
① Wählen Sie einen Blattknoten in der Strukturansicht. Abb. aus **v2.3**



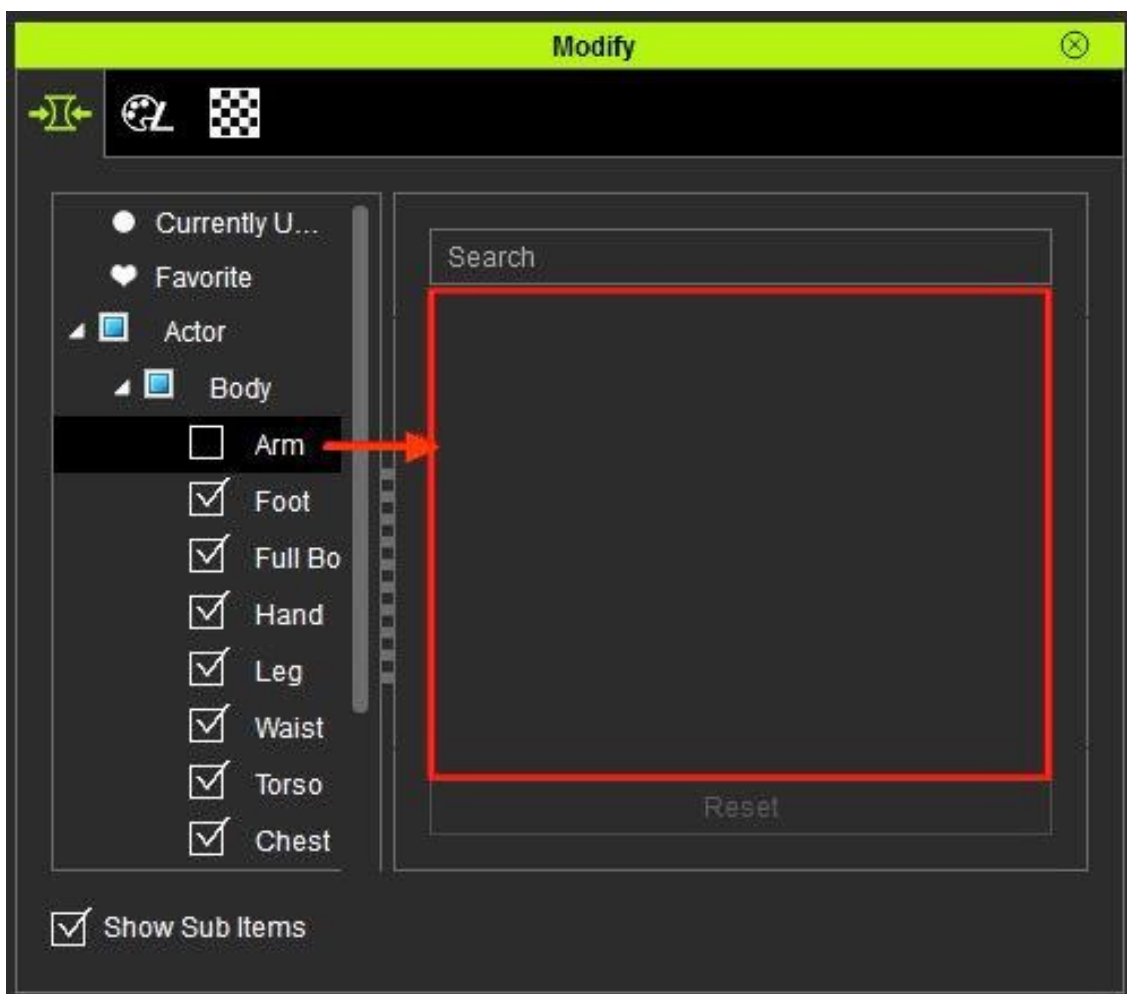
② Die dazugehörigen Parameter werden im rechten Bereich des Panels aufgelistet. (Abb. aus **v2.0**)



③ Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen neben dem Namen des Knotens. (hier **Arm**)



④ Die Parameter werden daraufhin im rechten Fensterbereich **ausgeblendet**. ↓ (Abb. aus v2.0)

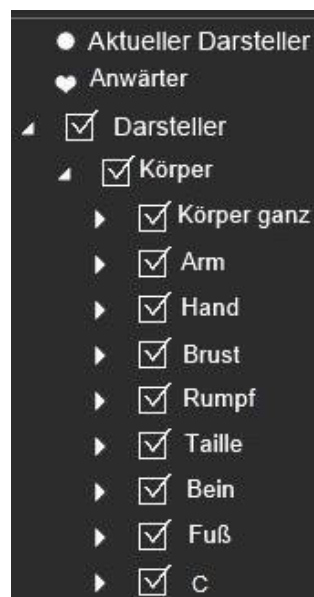


Alle Parameter in Geschwisterknoten anzeigen oder ausblenden

Wenn ein Knoten mehrere Unterknoten enthält, können Sie auch alle Parameter unter diesen Unterknoten anzeigen, sodass Sie nicht in der Nähe verschiedener Knoten suchen müssen, um die gewünschten Parameter zu finden.

① Wählen Sie in der **Baumansicht** einen Knoten mit mehreren Unterknoten aus.

Abb. aus **v2.3**



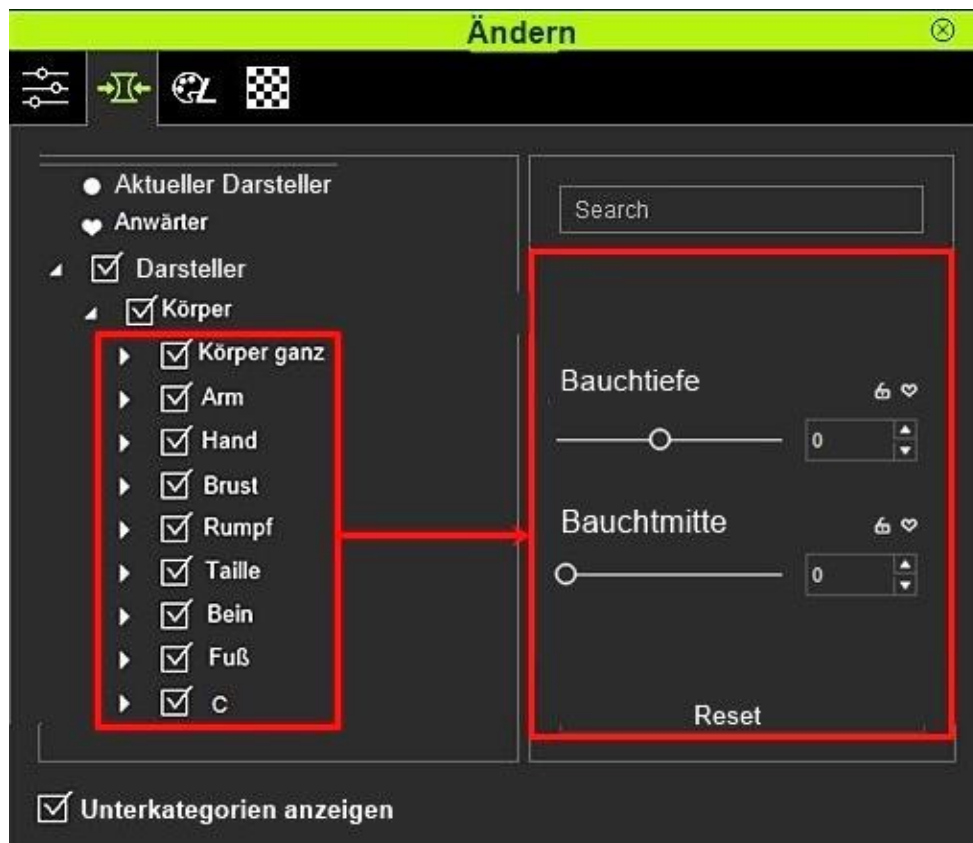
② Die zu ihren Unterknoten gehörenden Parameter sind derzeit im rechten Fensterbereich verborgen. Abb. aus **v2.3**



③ Aktivieren Sie jetzt das Kontrollkästchen **Unterkategorien**, das in der unteren linken Ecke des Bedienfelds angezeigt wird.



④ Die Parameter jedes Unterknotens werden jetzt im rechten Fensterbereich angezeigt.



Gewünschte Parameter von bestimmten Unterknoten zeigen

Durch die Kombination der beiden in den beiden vorherigen Abschnitten beschriebenen Anwendungen können Sie die gewünschten Parameter unter den bestimmten Unterknoten herausfiltern und anzeigen.

① Stellen Sie sicher, dass das Kontrollkästchen Unterelemente anzeigen aktiviert ist. ↓



② Wählen Sie in der **Baumansicht** einen Knoten mit mehreren Unterknoten aus.

Abb. aus v2.0

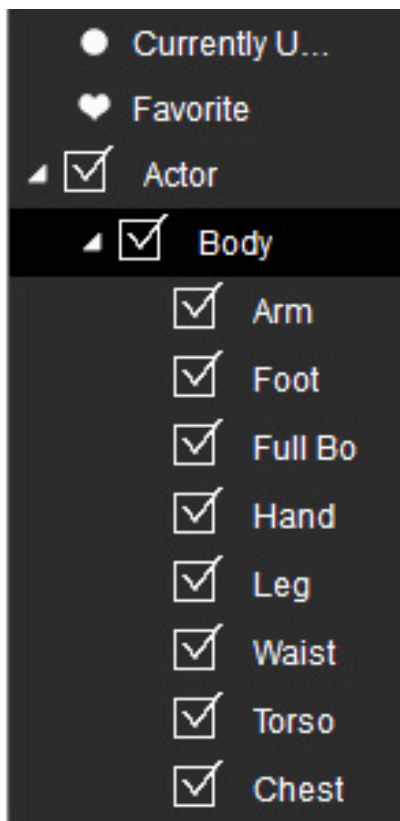
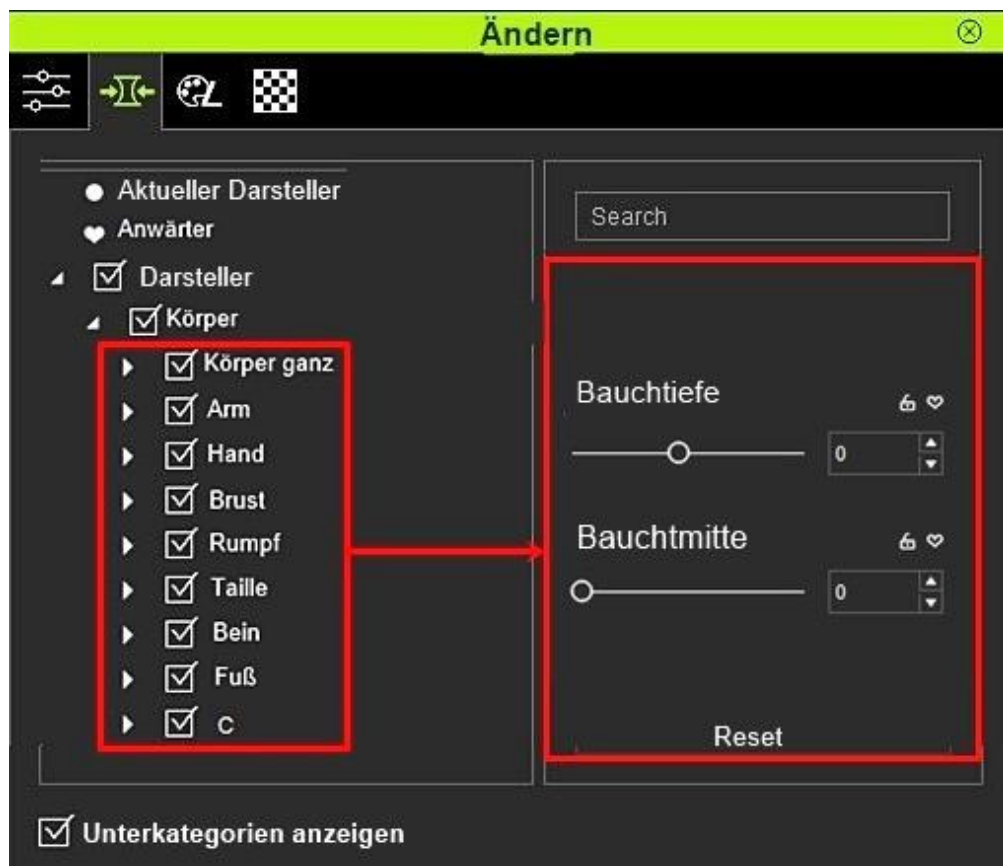


Abb. aus v2.3



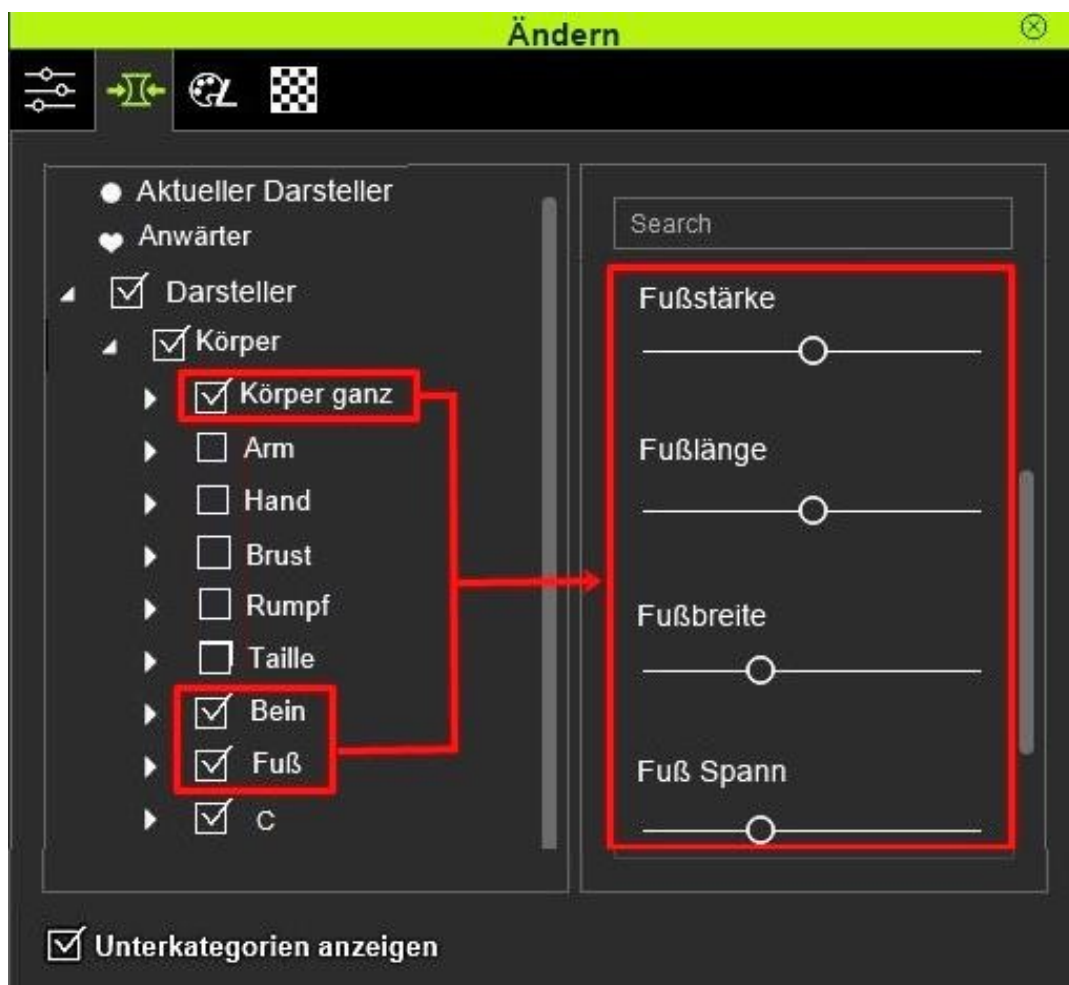
③ Die Parameter jedes Unterknotens werden im rechten Fensterbereich angezeigt. (Ansicht aus v2.3)



④ **Deaktivieren** Sie die Kontrollkästchen neben den Knotennamen, deren Parameter Sie **ausblenden** möchten Abb. aus **v2.3**

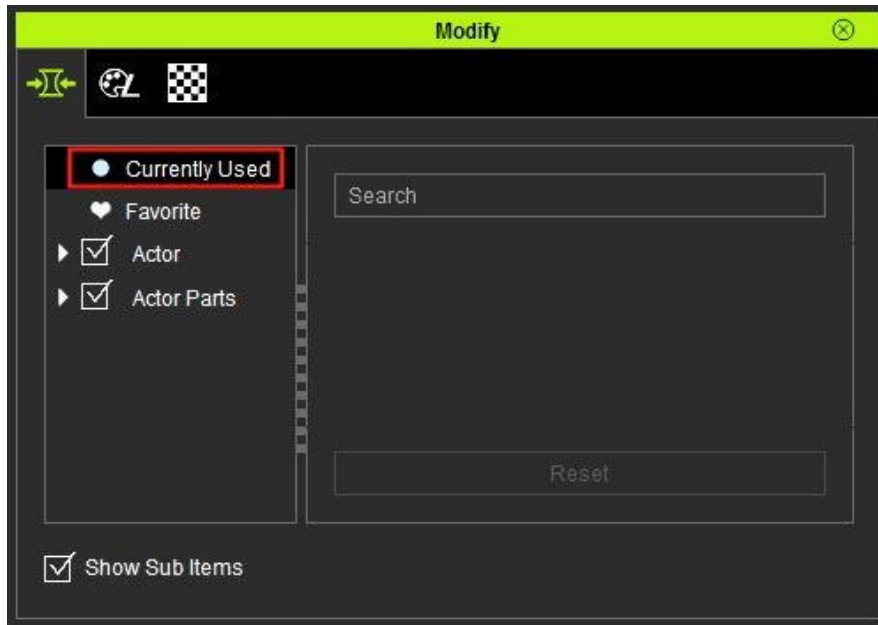


⑤ Nur die Parameter der **aktivierten Knoten** werden jetzt im rechten Fensterbereich angezeigt.



Morphing-Einstellungen für »Momentan verwendete Objekte«

Das Element **•Momentan verwendet** in der Strukturansicht zeigt die Morph-Parameter an, die geändert werden können. (Abb. aus **v2.0**)



Hinweis:

Beachten Sie, dass dieser Artikel nur in der Baum-Ansicht der Registerkarte "**Form**" angezeigt wird.

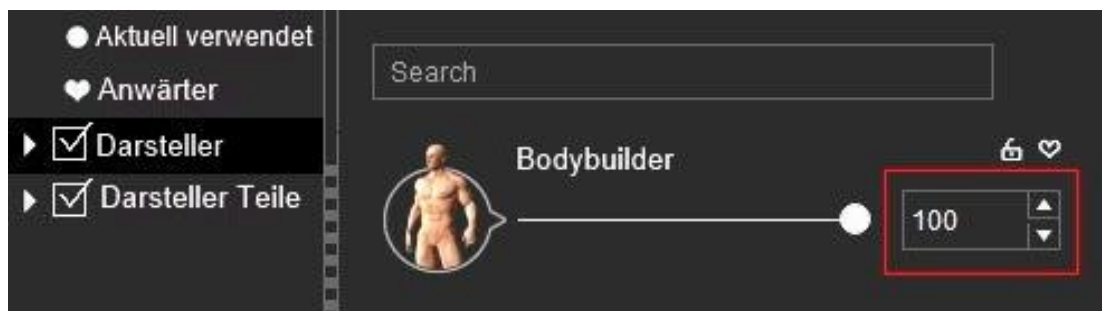
- ① Erstellen Sie ein neues Projekt mit einer Standard-Figur.



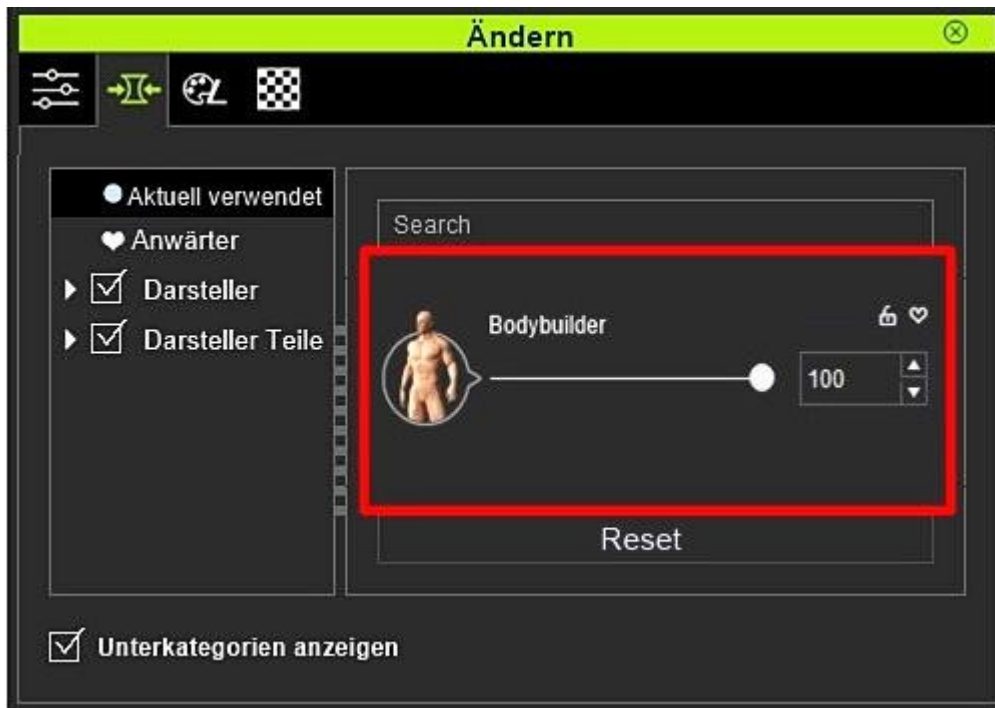
② Wechseln Sie zur Registerkarte **Körpereinstellungen** >> **Aktuell verwendet**. Der rechte Bereich ist noch leer, weil kein Parameter angepasst wurde.



③ Wählen Sie den **Darsteller**-Wurzelknoten und passen Sie einige Parameter an (hierbei die Bodybuilder-Einstellung).



④ Markieren Sie ● **Aktuell verwendet** erneut. Sie werden sehen, dass der angepasste Parameter jetzt im rechten Bereich des Bedienfelds aufgeführt ist.



Hinweis:

- Je mehr Parameter Sie im Akteur eingestellt haben, desto mehr davon werden im rechten Bereich unter dem Punkt Aktuell verwendet angezeigt.
- Um einen Parameter aus dem Momentan verwendeten Element zu **entfernen**, setzen Sie einfach den Wert des Parameters auf **0** zurück **oder doppelklicken** Sie auf den Namen des Parameters.

Morphing-Schieberegler einstellen für meinen Favoriten-Knotenpunkt

Das Element **Favorit** in der Strukturansicht zeigt die gewünschten Parameter für Anpassungen an. Sie können dann die häufig verwendeten Parameter zu diesem Element hinzufügen, um zu verhindern, dass Sie den gesamten Parametersatz durchsuchen müssen.



Hinweis:

Beachten Sie, dass dieser Artikel nur in der Baumansicht der Registerkarte "**Form**" angezeigt wird.

① Erstellen Sie ein neues Projekt mit einer Standard-Figur.



② Wechseln Sie zur Registerkarte **Körpereinstellung** >> **Anwärter**. Der rechte Bereich ist noch leer, weil kein Parameter hinzugefügt wurde.

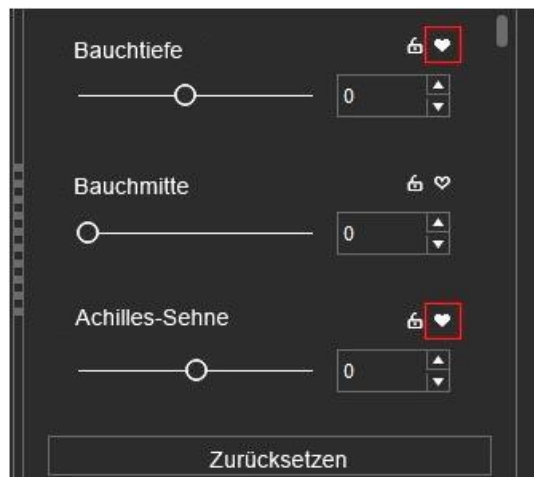
(Abb. aus v2.3)



③ Wechseln Sie in der Strukturansicht zum **Darsteller**-Element.



④ Klicken Sie im rechten Bereich auf das **Herzsymbol** der gewünschten Parameter, um sie dem Favoritenelement hinzuzufügen.



⑤ Klicken Sie jetzt wieder auf **Favorit**. Sie werden sehen, dass die Parameter jetzt im rechten Bereich des Panels angezeigt werden. (Abb. in v2.3)



Hinweis:

Um einen Parameter aus dem **Favoriten-Element** zu entfernen, **deaktivieren** Sie einfach das Herz-Symbol der Parameter.

Suchfunktion in der Ändern-Gruppe

Nachdem Sie verschiedene Methoden verwendet haben, z. B. das Anzeigen oder Ausblenden von Parametern, die Verwendung aktuell verwendeter Elemente oder Gruppierungsparameter in einem Favoritelement, können immer noch zu viele Parameter im Bedienfeld Ändern angezeigt werden. Durch die Verwendung der Suchfunktion können Sie jedoch die unerwünschten Parameter weiter ausfiltern, während nur die relevanten Ergebnisse angezeigt werden.

Morphing-Parameter suchen

Auf der Registerkarte Morphs können Sie mithilfe der Suchfunktion den spezifischen Körperteil oder die Parameter effizienter und schneller finden, anstatt Abschnitt für Abschnitt zu durchsuchen.

① Wählen Sie ein Objekt aus und wechseln Sie in der Modifikator-Palette zur Registerkarte **Morphs**. ↓ (Abb. in **v2.12** und **2.22**)

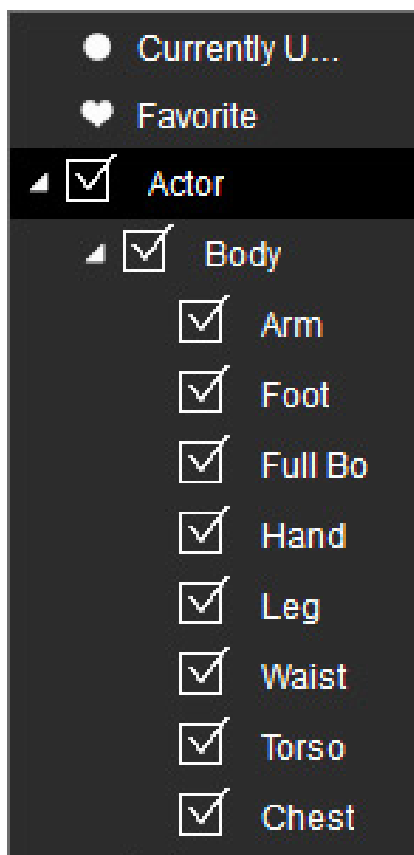


② Stellen Sie sicher, dass das Kontrollkästchen **Unterelemente** anzeigen aktiviert ist. ↓

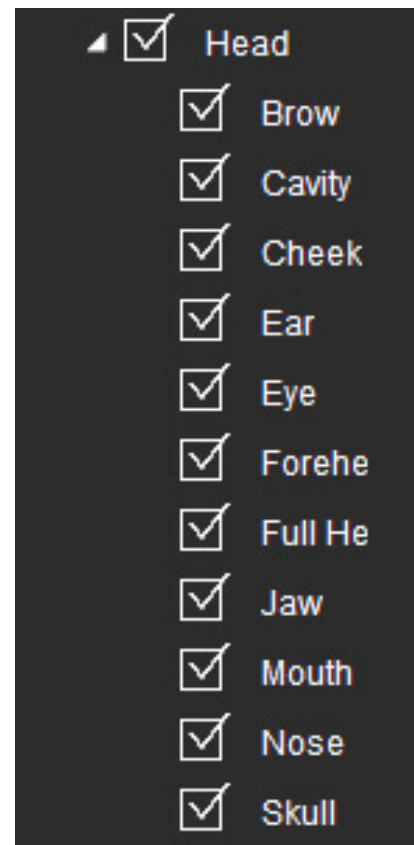


③ Wählen Sie den übergeordneten Knoten in der **Strukturansicht** aus (in diesem Fall den **Akteur**-Knoten, da alle Zielparameter darunter liegen). ↓





↙ Abb. aus v2.0 ↘

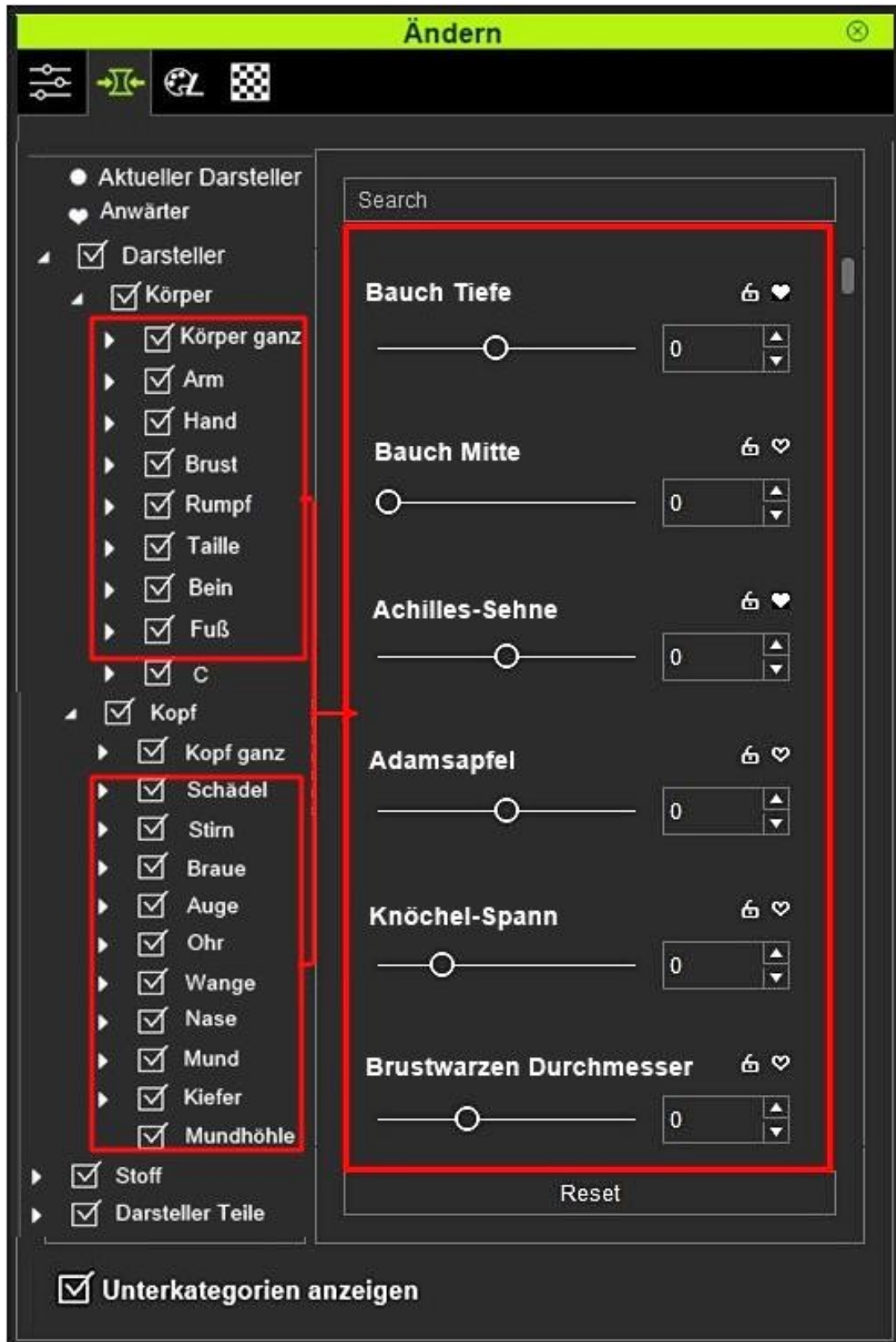


↙ Abb. aus v2.3 ↘



④ Die Parameter, die zu ihren Unterknoten gehören, werden im rechten Bereich des Bereichs aufgelistet (die Anzahl der Parameter kann in diesem Fall über 90 sein). Es ist schwierig, den Zielparameter zu finden, den Sie verwenden möchten!

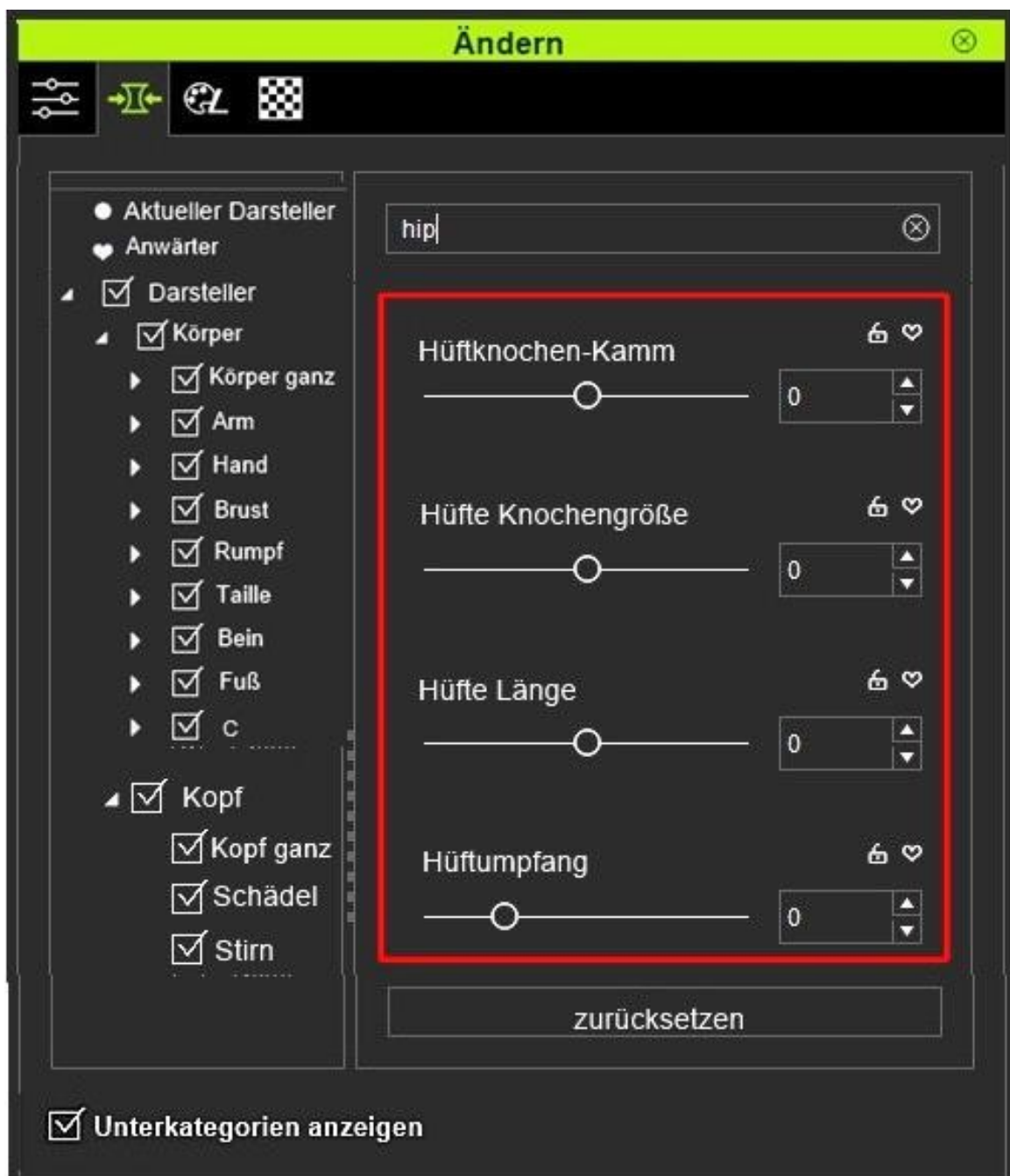
(Abb. aus v2.3)



- ⑤ Geben Sie jetzt im Suchfeld jenen Text ein, auf den die Titel der Parameter bezogen sind. ↓



- ⑥ Die relevanten Parameter werden im rechten Fensterbereich angezeigt.



Suche nach Erscheinungsbereichen

Auf der Registerkarte "**Darstellung**" können Sie nach den Titelnamen des gewünschten Abschnitts suchen und diese anzeigen. Dies ist ideal zum Anpassen der Textur eines Objekts.

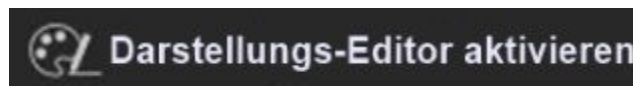
① Wählen Sie ein Objekt aus und wechseln Sie in der **Ändern-Palette** zur **Registerkarten Darstellung** (nachstehende Abb. aus v 2.22)



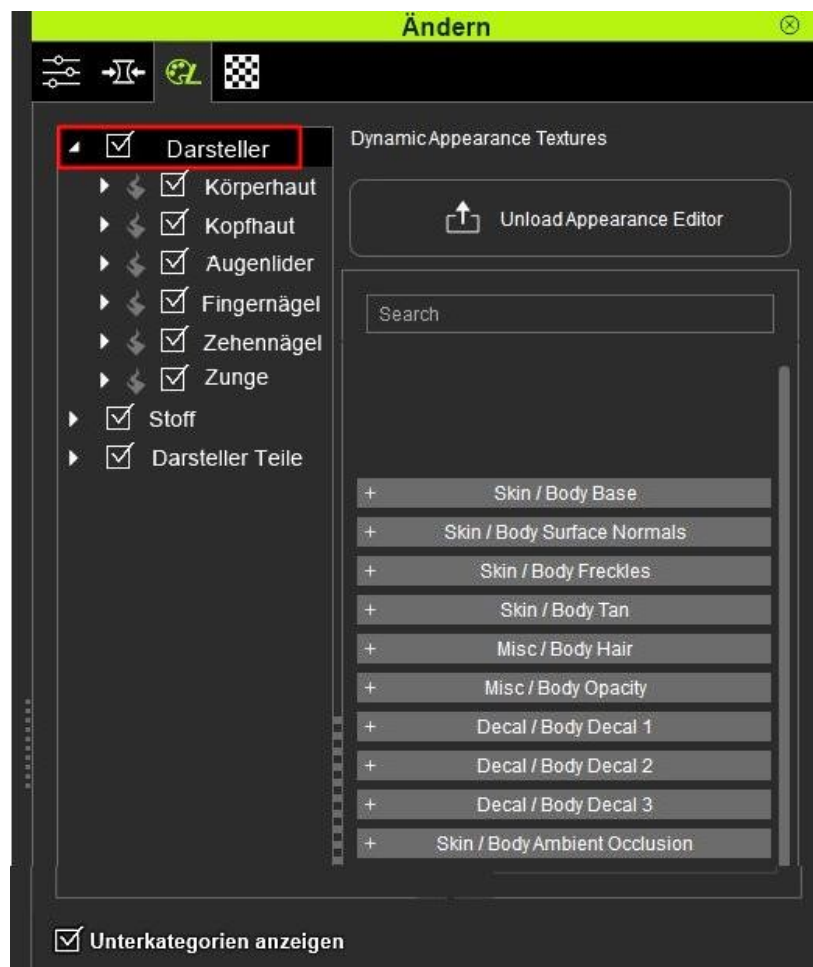
② Stellen Sie sicher, dass das Kontrollkästchen Unterelemente anzeigen aktiviert ist.



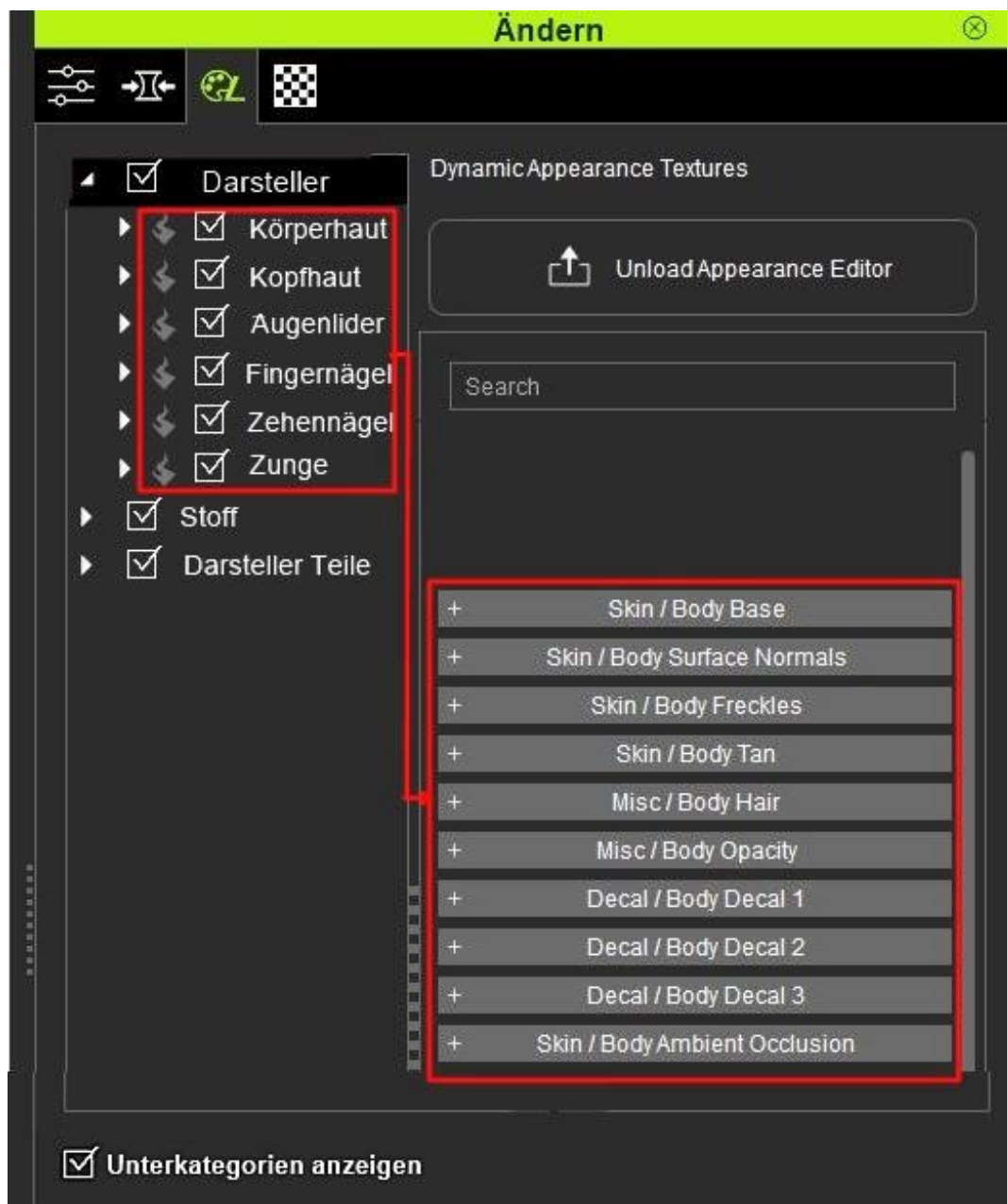
③ Wählen Sie das gewünschte Objekt für die Texturanpassung in der Baumansicht und klicken Sie auf die Schaltfläche **Aussehen-Editor aktivieren**.



④ Stellen Sie sicher, dass der gewünschte **Knoten** ausgewählt ist. ↓



⑤ Alle Abschnitte, die zu seinen **Unterknotten** gehören, werden im rechten Fensterbereich aufgelistet.



⑥ Das **Suchfeld** ist dynamisch, so dass **Teilwörter** auch funktionieren können.



⑦ Nur die Namen der Abschnitte, die die Suchzeichenfolge enthalten, werden im rechten Fensterbereich angezeigt. (Abb. aus **v2.3**)

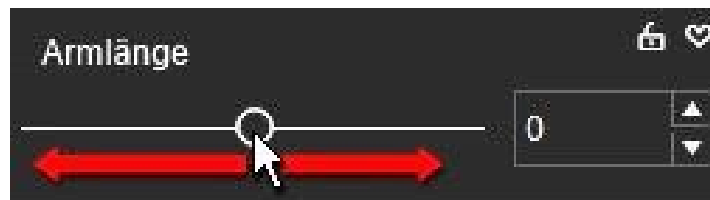


Werte einstellen

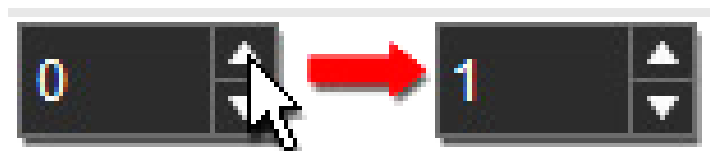
Es gibt mehrere Methoden, um Werte für die Objekte im **Ändern-Feld** festzulegen.

Festlegen der Werte in den Registerkarten Morphs und Appearance

- **Ziehen von Schiebereglern** - Wenn neben dem numerischen Parameter ein Schieberegler vorhanden ist, können Sie ihn ziehen, um den Wert anzupassen.



- **Klicken auf Pfeilschaltflächen** - Mit den Aufwärts- und Abwärtspfeilen können Sie einen Wert um eins erhöhen oder verringern.

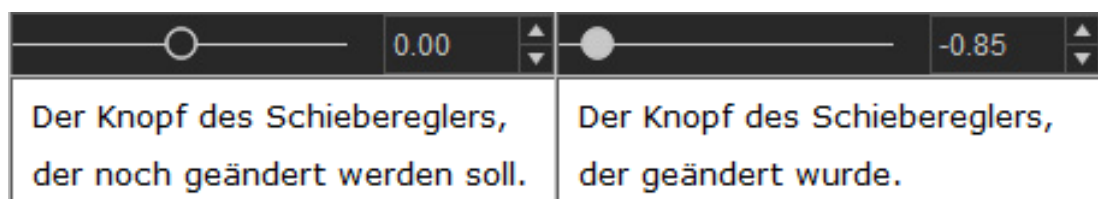


- **Eingabe in numerische Felder** - Sie können auch auf das numerische Feld fokussieren, gewünschten Wert eingeben und mit der Eingabetaste bestätigen.



Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass der Regler eines Schiebereglers für einen **geänderten** Wert zu einem **festen Wert** wird, während der eingestellte Regler leer bleibt.



Rotation, Transformation und Skalierung für Haare und Accessoires

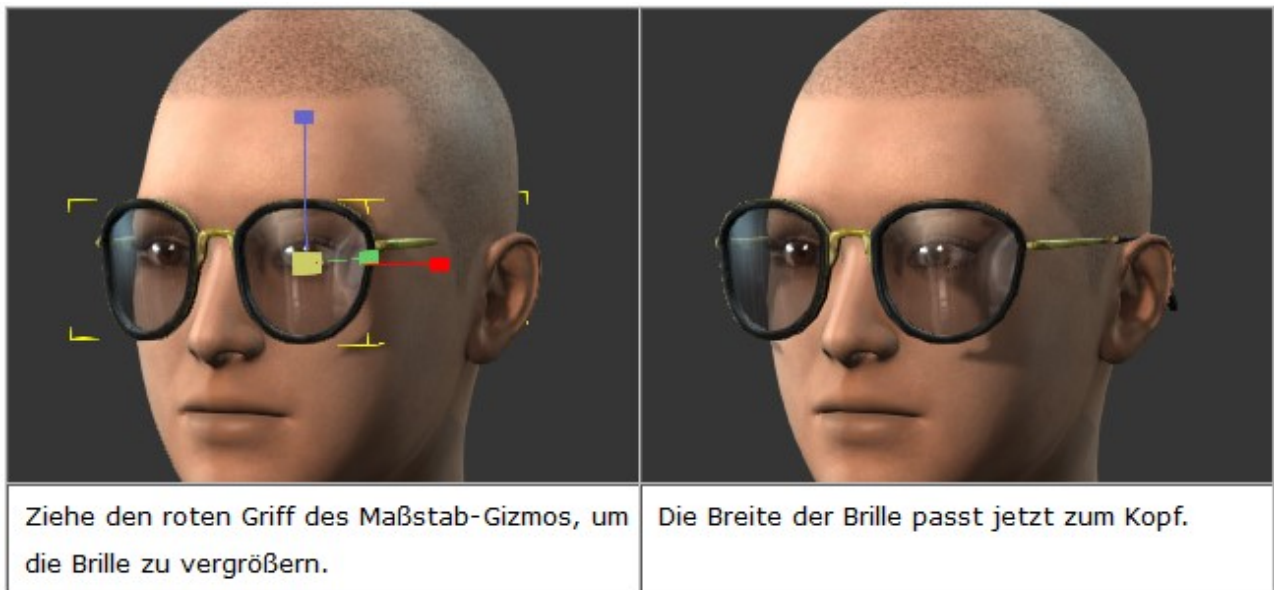
Transformationswerkzeuge verwenden - Wenn Sie mit den Bearbeitungswerkzeugen oder dem Transformations-Gizmo ein Objekt **verschieben**, **drehen** oder seine **Größe ändern**, wird der Wert automatisch in Inkrementen oder Dekrementen aktualisiert.



- ① Setze dem Akteur eine Sonnenbrille auf



② Stellen Sie sicher, dass die Brille ausgewählt ist, und wechseln Sie zum **Skalierungswerkzeug**, und vergrößern Sie die Größe der Brille, indem Sie an den Griffen des Gizmos ziehen.



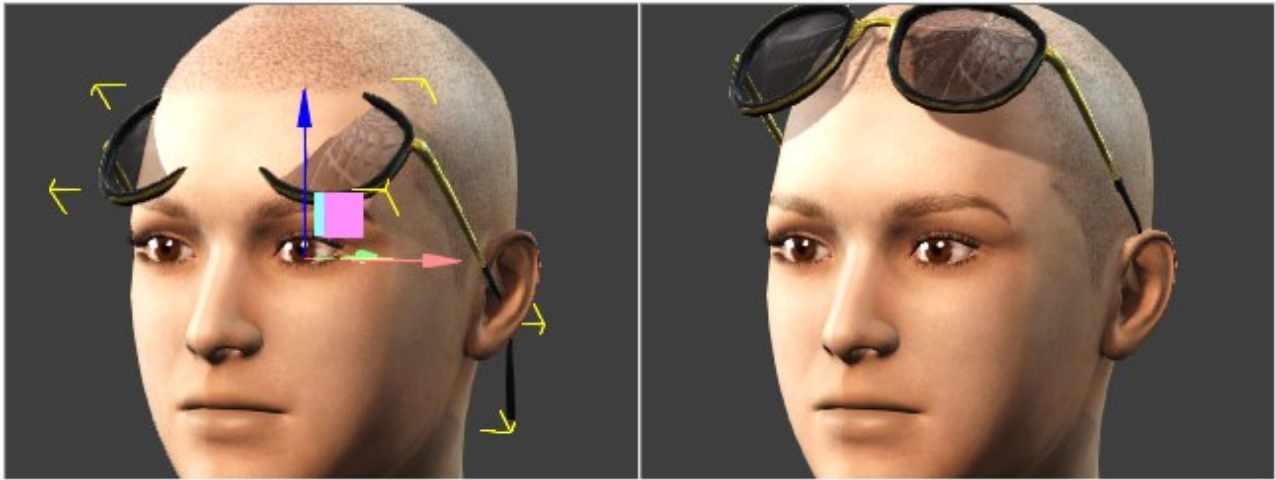
③ Wechseln Sie zum **Drehen-Werkzeug** und drehen Sie die Brille, indem Sie den farbigen Kreis des Gizmos ziehen.



Hinweis:

Durch Ziehen des grauen Hintergrunds des Gizmos wird das Objekt frei gedreht.

- ④ Wechseln Sie zum **Verschieben-Werkzeug** und verschieben Sie die Brille, indem Sie den farbigen Pfeil des Gizmos ziehen.



Ziehen Sie den rotblauen Griff des Pfeils des Gizmos, um die Brille nach oben zu bewegen.

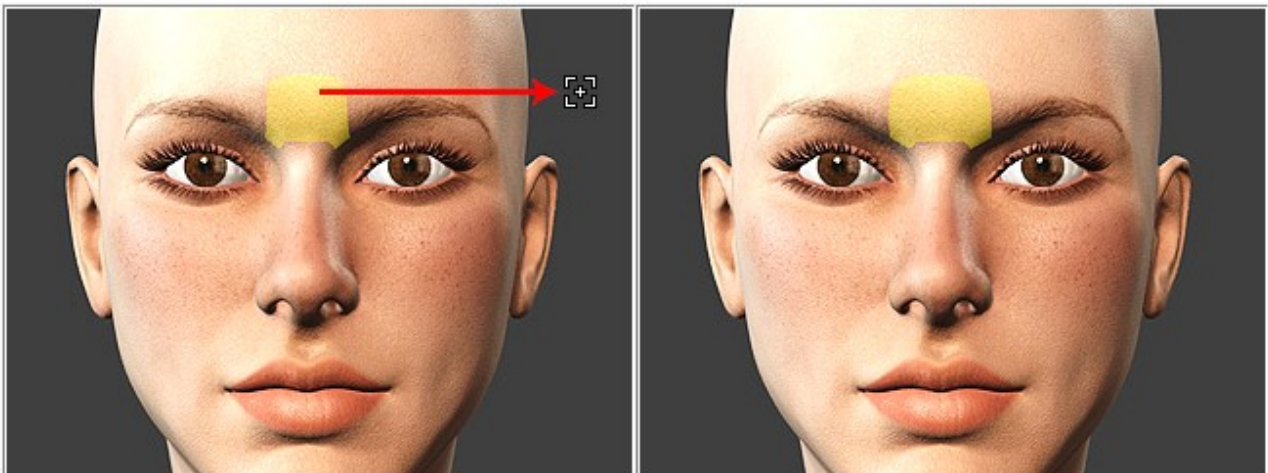
Hinweis:

Wenn Sie das Quadrat zwischen zwei Anfassern der benachbarten Pfeile ziehen, können Sie das Objekt in der Ebene seiner parallelen Pfeile verschieben.

Direkte Morphs für Charaktere/Akteure

Zusätzlich zu den Schieberegler oder den Textfeldern, um die Gesichtsmerkmale oder Körperteile zu verändern, können Sie sie direkt in den 3D-Viewer ziehen, um sie neu zu formen. Das Ziehen in verschiedene Richtungen kann die Breite, Tiefe und Länge der hervorgehobenen Gesichtsmerkmale oder Körperteile verändern.

• Gesichtszüge:

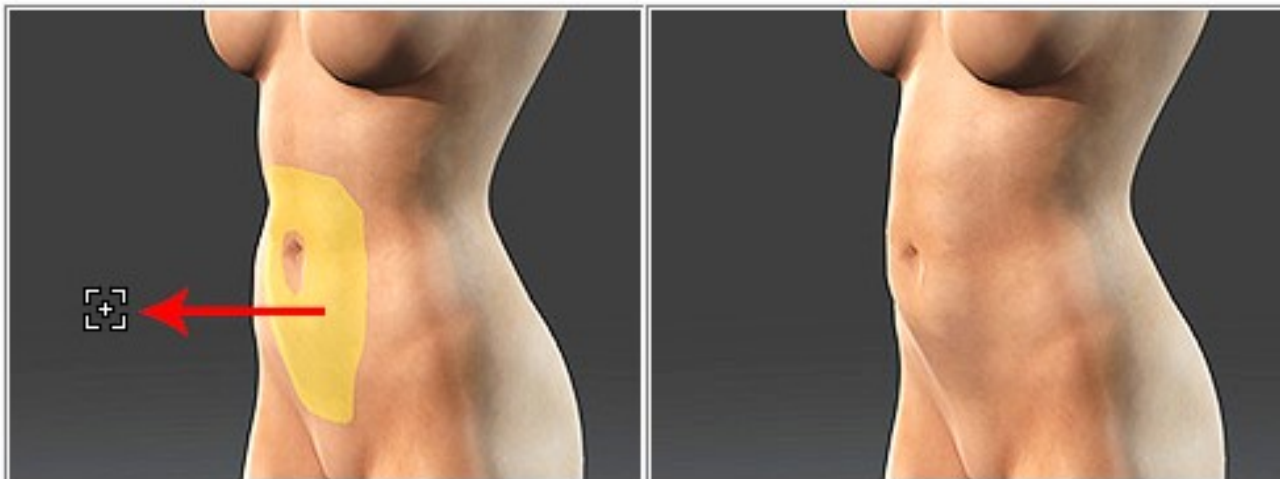


Vertikal ziehen: Anpassen der Breite der Gesichtsmerkmale



Horizontal ziehen: Anpassen der Höhe oder Länge der Gesichtsmerkmale

• Körperteile:



Ziehen entlang der Knochenrichtung: Anpassen der Länge der Körperteile.



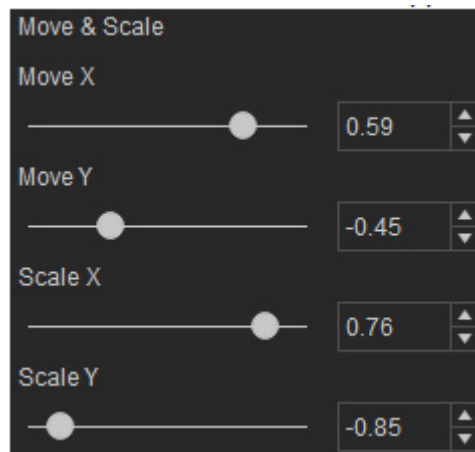
Senkrecht zum Knochen ziehen: Breite und Tiefe der Körperteile einstellen.

Werte zurücksetzen

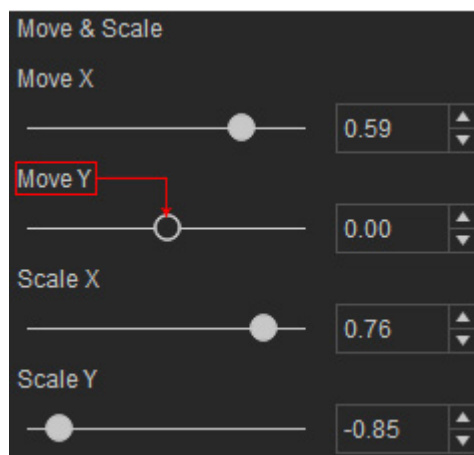
Es gibt verschiedene Methoden, um Werte für die Einstellungen im **Ändern-Feld** zurückzusetzen.

Zurücksetzen der Werte des Slider-Typs

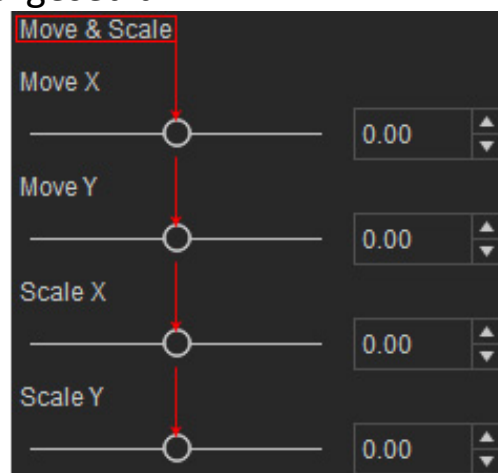
- ① Einen Wert innerhalb einer Gruppe auf die im Abschnitt **Einstellwerte** beschriebene Weise einstellen.



- ② **Doppelklicken** Sie auf einen **Titel** des Schiebereglers, dessen Wert wird zurückgesetzt.



- ③ **Doppelklicken** Sie auf den **Gruppennamen** und jeder Wert innerhalb der Gruppe wird zurückgesetzt.



Hinweis:

Wenn der Parameter eine Farbpalette ist, wird durch Doppelklicken auf den Titel eine Standardfarbe zurückgegeben.



Batch-Zurücksetzung

Wenn Sie **viele** Parameter zurücksetzen möchten, ohne nacheinander auf die Titel doppelklicken zu müssen, was mühsam und zeitraubend sein kann, dann können Sie die unten aufgelistete Batch-Reset-Methode verwenden.

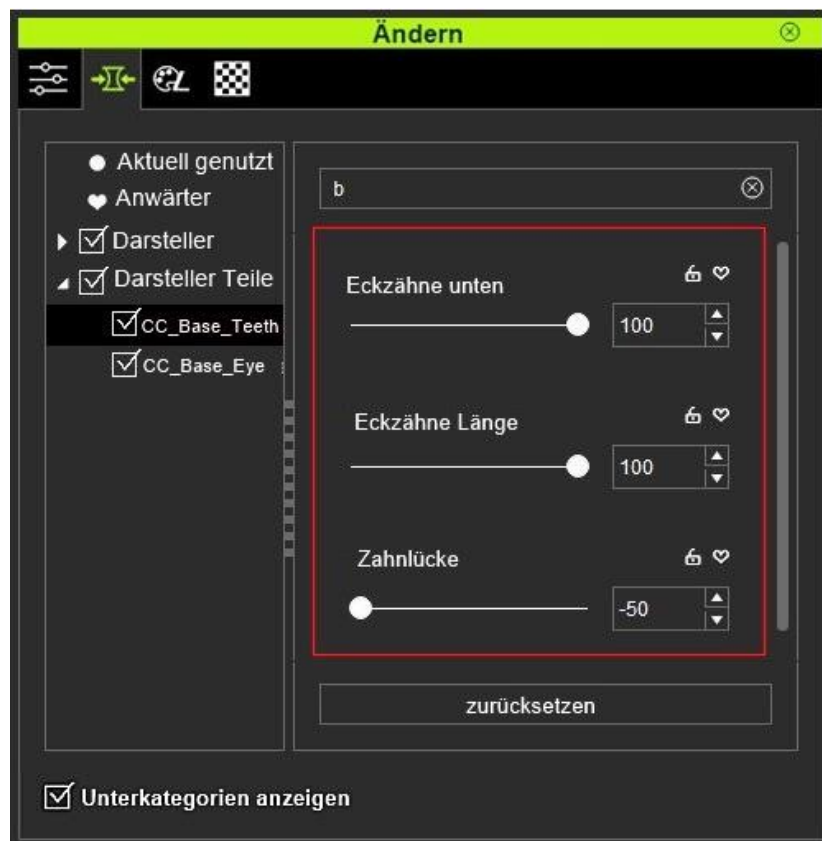
Hinweis:

Bevor Sie mit den folgenden Schritten beginnen, müssen Sie sicherstellen, dass Sie mit den bisher hier aufgeführten Abschnitten vertraut sind, um die gewünschten Parameter für das Zurücksetzen im rechten Bereich des **Ändern-Bedienfelds** korrekt anzuzeigen:

Konkret waren dies:

- [Morphing-Schieberegler anzeigen oder ausblenden](#)
- [Derzeit verwendete Morphing Sliders](#)
- [Gruppieren von Morphing-Schieberegler in Mein Favorit-Objekt](#)
- [Suchfunktion in der Ändern-Gruppe](#)

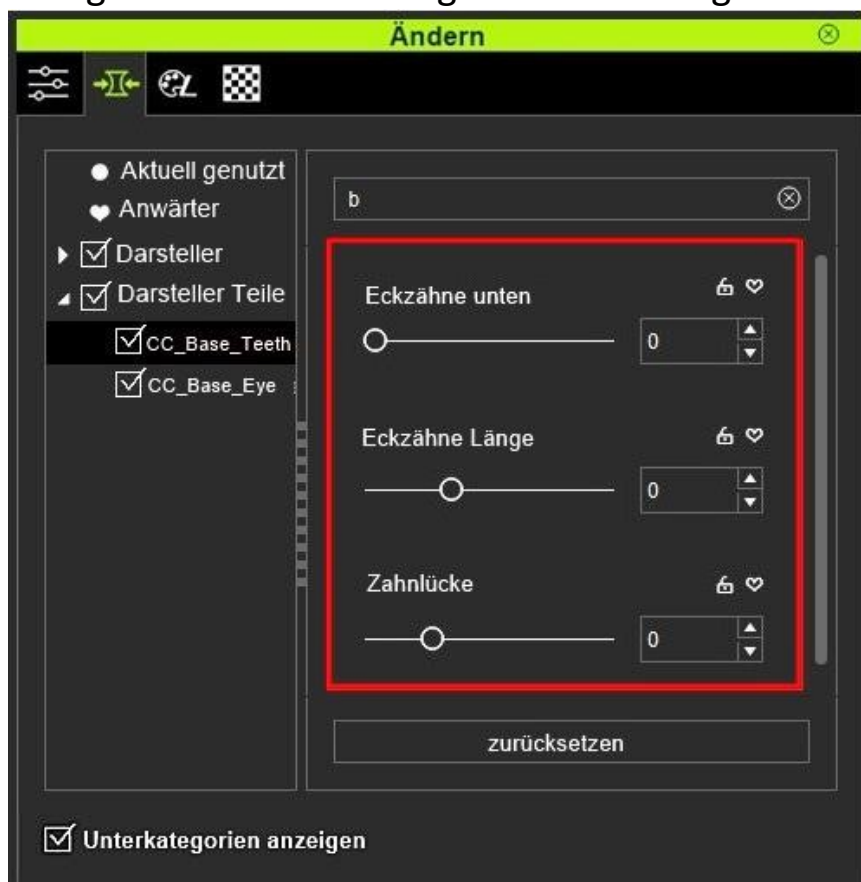
① Stellen Sie sicher, dass die gewünschten Schieberegler zum Zurücksetzen im rechten Bereich **des Ändern-Bedienfelds** korrekt angezeigt werden.



② Klicken Sie auf die Schaltfläche
am unteren Rand des Bereichs.

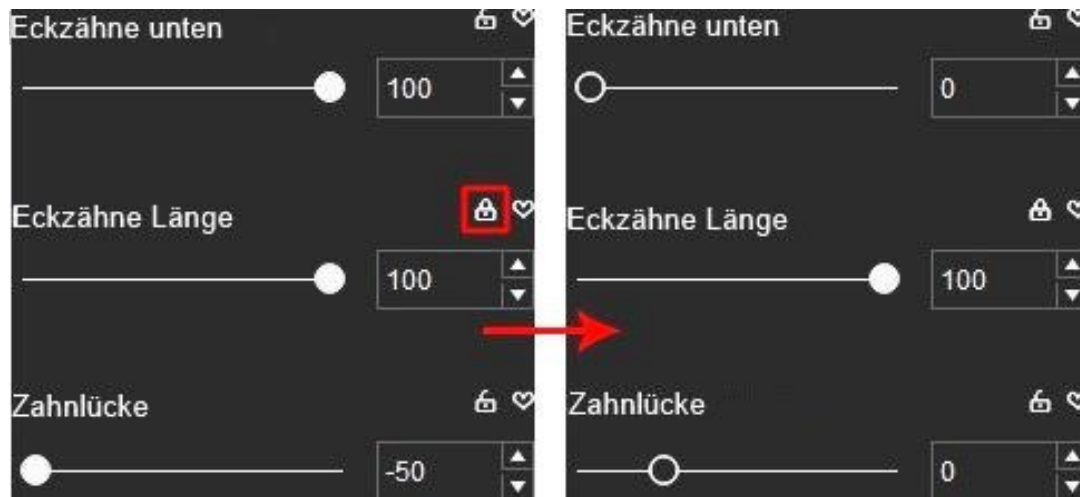
zurücksetzen

③ Jede der aufgeführten Einstellungen wird zurückgesetzt.



Hinweis:

- Wenn Sie das **Sperrsymbol** eines Schiebereglers aktivieren, wird der Wert beim Zurücksetzen **nicht** zurückgesetzt.



- Sperren verhindern zudem, dass der Schieberegler mit der Reset-Taste zurückgesetzt wird.

Der Szene Manager (neu ab v2.0)

Der Szenen-Manger zeigt alle Accessoires, Haare und Darsteller im aktuellen Projekt an. Wählen Sie mehrere Objekte aus, blenden Sie die Objekte vollständig ein oder aus, sperren Sie sie im Arbeitsbereich, oder passen Sie ihre Render-Zustände an.



① **Dock / Ausdocken:** Doppelklicken Sie auf die Titelleiste, um sie anzudocken, oder docken Sie die Tafel ab und lassen Sie sie über dem Hauptprogramm schweben.

② **Suchfeld:** Geben Sie vollständige oder teilweise Namen von Objekten in das Suchfeld ein, um nach gewünschten Objekten zu suchen.

③ **Sortieren:**

- Klicken Sie auf das Label Name, um die Szenenelemente alphanumerisch neu zu sortieren.





④ **Kategorie Name**








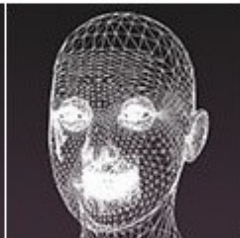


- Klicken Sie auf die dreieckige Schaltfläche neben dem Kategorienamen, um die Kategorie zu reduzieren / erweitern.

- Klicken Sie auf den Kategorienamen, um die Kategorie zu erweitern, und wählen Sie alle Artikel in dieser Kategorie aus.

⑤ **Objektstatus-Symbole**

Mehrfachauswahl von Objektzeilen in verschiedenen Kategorien und Sie können den Status für alle ausgewählten Objekte gleichzeitig ändern.

Status	Icons	Beschreibungen
Anzeigen Ausblenden	 : Show  : verbergen	Ausgewählte Objekte ein- oder ausblenden. Dieser status wird beim Export ignoriert.
Verriegeln Entriegeln	 : Sperren  : Freischalten	Sperren oder entsperren Sie das ausgewählte Objekt. Wenn ein Objekt gesperrt ist, kann es nicht im Vorschaufenster ausgewählt werden. Weitere Informationen finden Sie unter Sperren und Einfrieren von Kameras.

Rendern Zustand	 : Normal  : Glatt	Geben sie den Renderstatus für jedes Objekt an, um einige Systemressourcen zu entlasten. Dieser Status wird beim Export ignoriert.
	 : Drahtmodell  : Grenzen  : Drahtgitter an Shaded  : X-Ray	Der Status beinhaltet: - Grundlegende Modi - Normal - Glatt - Drahtgitter - Begrenzungsnetz
<div></div>		
<div>NormalGlattDrahtmodellBegrenzungsnetz</div>		

- **Drahtgitter bei Schattierung:** In diesem Modus wird die schattierte Fläche mit Drahtgitter oben angezeigt. Diese Alternative zum Wireframe-Modus erleichtert die Wahrnehmung der zugrunde liegenden Geometrien.



Drahtmodell

Drahtgitter auf Shaded

- **X-Ray:** Objekte wie bekleidete CC-Zeichen können aus mehreren Ebenen bestehen. In diesem Modus können Sie die Beziehungen zwischen den einzelnen Ebenen leicht beobachten.



Normal

Röntgen

Schatten	<input checked="" type="checkbox"/> : Alle Schatten <input type="checkbox"/> : Nur Cast <input type="checkbox"/> : Nur empfangen <input type="checkbox"/> : Keine Schatten	Schalten sie den Schatteneffekt pro Objekt ein oder aus, werfen sie nur alle Schatten oder nur Schatten von anderen Objekten.
Realtime Glatt	<input checked="" type="checkbox"/> : Original <input type="checkbox"/> : Glatt	Echtzeit-Tessellation ein-/ausschalten <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">Original</div> <div style="text-align: center;">Glatt</div> </div> 
Licht	<input checked="" type="checkbox"/> : De-Aktivierung <input type="checkbox"/> : aktivieren Sie	Schalten Sie das Licht ein/aus, indem Sie auf das kugelförmige Symbol klicken.
Helle Farbe	<input type="checkbox"/> : Farbe	Ändern Sie die Farbe des Lichts.
Licht Schatten	<input type="checkbox"/> : aktivieren Sie Schatten <input checked="" type="checkbox"/> : Keine Schatten	Schalten Sie den hellen Schatten ein / aus.

⑥ **Objekt-Name**

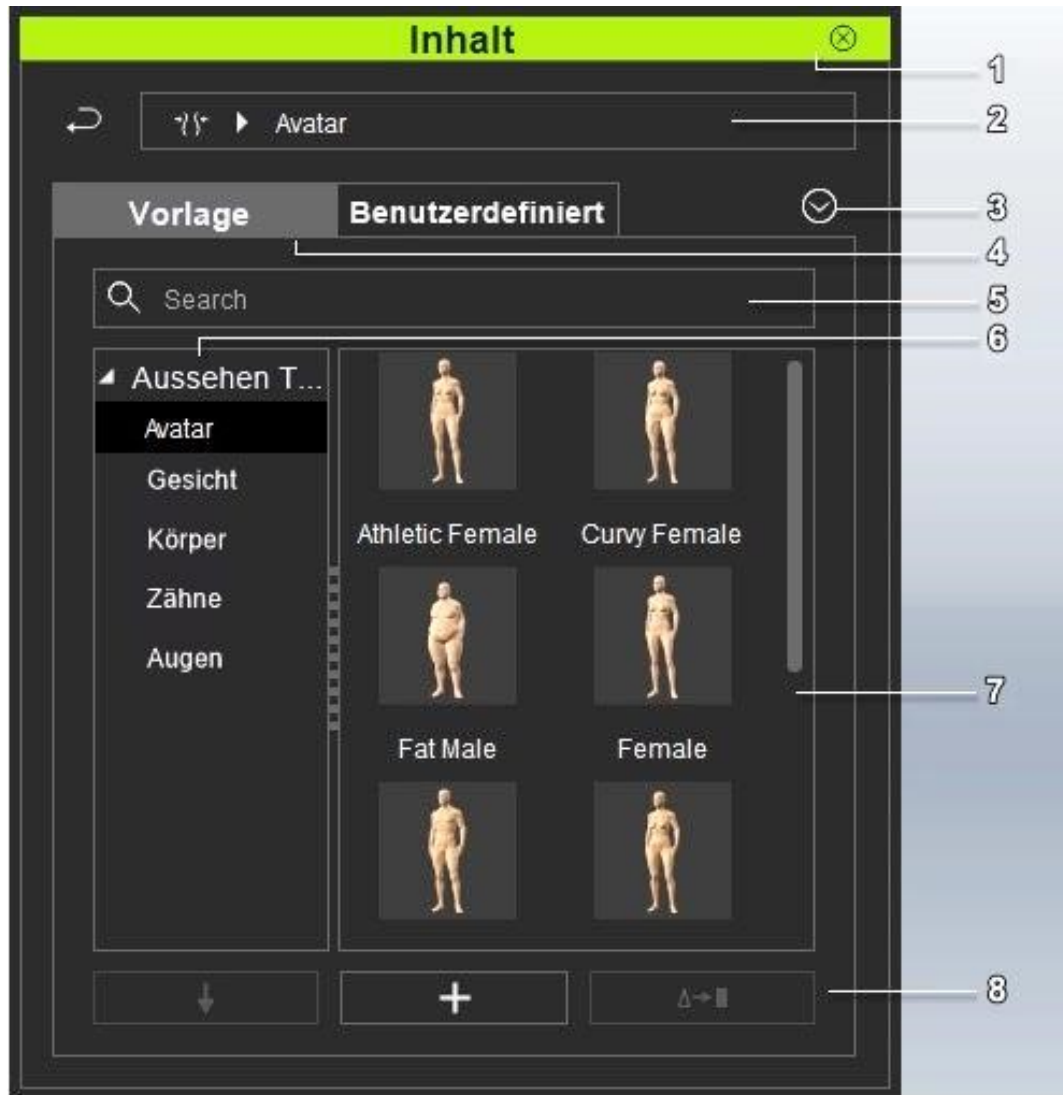
Doppelklicken Sie auf den Objektnamen, um ihn umzubenennen.

Hinweis:

- Der **Szenenmanager** zeigt auch die **Eltern- / Kind-Knotenstruktur** eines 3D-Objekts an. Sie können dieses Verhalten verwenden, um den untergeordneten Knoten direkt auszuwählen.
- Der **Objektstatus** für jedes Symbol wird in den Projektdateien von **Character Creator** gespeichert.

Der Inhalts Manager

Der **Content Manager** wird für die Verwaltung der verschiedenen figurenbezogenen 3D-Dateien verwendet, einschließlich Figuren (Charakteren), Haare, Kleidung und Accessoires. Abb. aus **v2.0** ↓



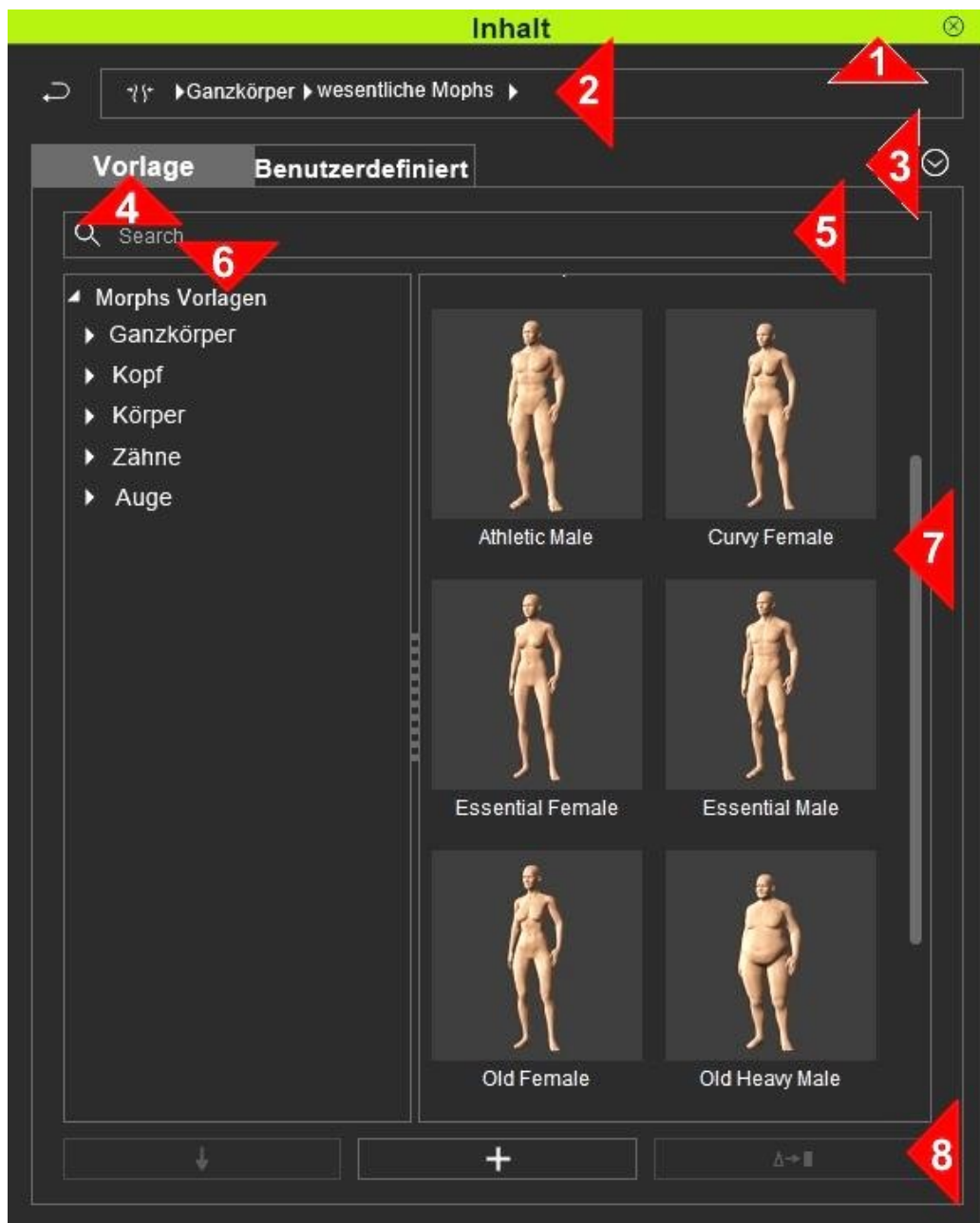
Hinweis:

Die Methode zum Wechseln des **Inhalt Managers** zu einer anderen **Bibliothek** erfolgt über die Schnellauswahlleiste. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Kategorisierung der Inhaltsbibliothek.

① **Andocken / Ausdocken:**


Doppelklicken Sie auf die Beschriftung, um das Panel an den Andockplatz anzudocken, oder docken Sie das Panel ab und lassen Sie es über dem Hauptprogramm schweben.

Abb. aus v2.3 ↓



② **Standortleiste:**

Zeigen Sie den Dateispeicherort des Inhalts im **Inhalt Manager** an.

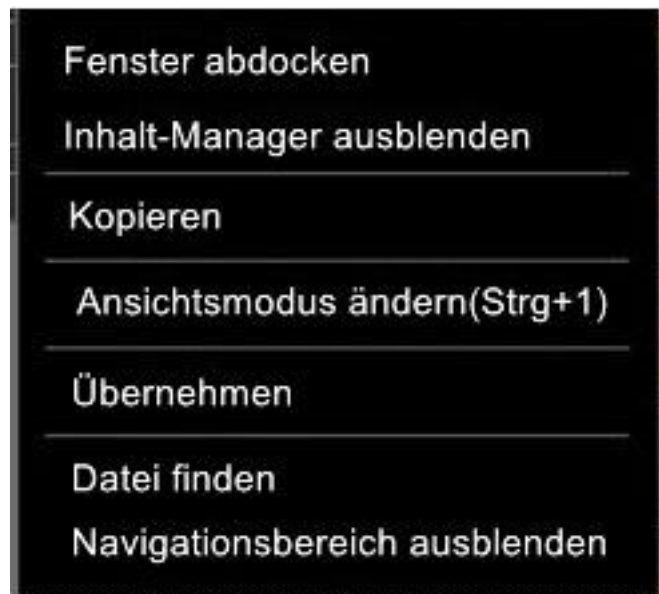
Sie können auf die Schaltfläche klicken , um zum übergeordneten Ordner zurückzukehren, oder auf einen der Verzeichnisnamen klicken, um zu einer beliebigen Ebene zu gelangen.

③ **Menütaste:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Menü zum Bearbeiten des **Inhalt Managers** anzuzeigen, einschließlich: **dieses Bearbeitungsmenüs:**

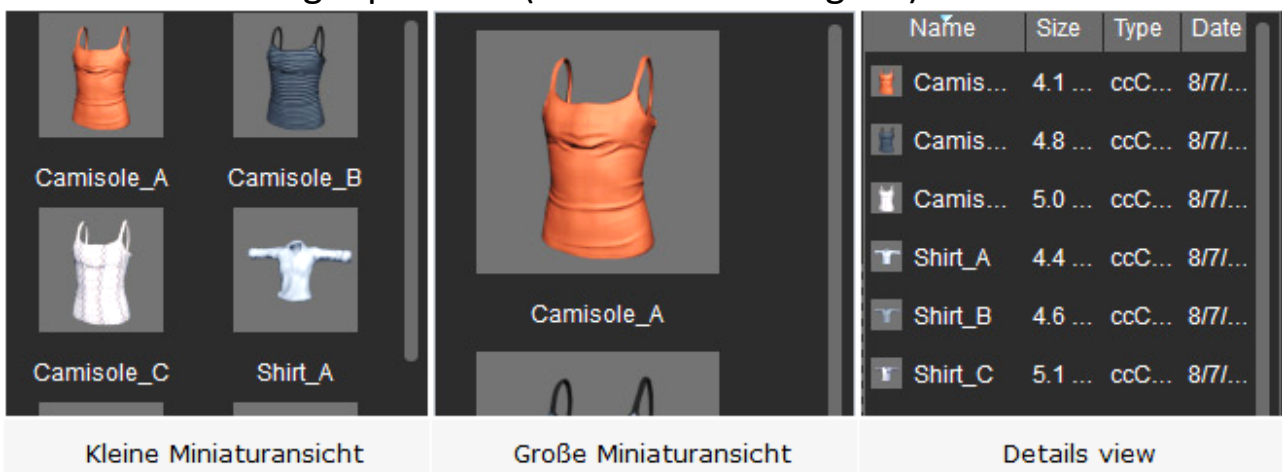
Abb. aus v2.12



Abb. aus v2.3



- Ein- und Ausblenden (Shortcut: F4), Andocken und Abdocken des **Inhalt Managers**.
- Grundlegende Bearbeitung für die benutzerdefinierten Vorlagen.
- Eine benutzerdefinierte **Vorlage** umbenennen.
- **Miniaturansicht**: Erfassen Sie die Ansicht des Arbeitsbereichs im aktuellen Bild als Miniaturansicht für die ausgewählte **Vorlage** in der benutzerdefinierten Bibliothek.
- **Miniaturbild laden**: Lädt ein Bild als Miniaturansicht der ausgewählten benutzerdefinierten Vorlage.
- **Ansichtsmodus ändern**: Wechseln Sie durch die Inhaltsanzeigeoptionen. (Tastenkürzel: Strg + 1)



- **Übernehmen:** Übernehmen Sie den ausgewählten Inhalt für dieses Projekt. Dies entspricht dem Doppelklicken auf die Inhaltsminiaturansicht. Weitere Informationen zum Anwenden von Methoden finden Sie im Abschnitt Ziehen und Ablegen.

- **Datei suchen:** Durchsuchen, um die ausgewählte Vorlage zu finden. Wenn Sie keine Vorlage auswählen und auf diesen Befehl klicken, öffnet Character Creator ein Explorer-Fenster mit dem Pfad **(Windows 7 / Windows 8):**

C:\Users\Public\Documents\Reallusion\Template\Character Creator Template\iClone Template\{(current tab)\}

- **Zugehörige Inhalte suchen:** Suchen Sie nach verwandten Inhalten, die dieselben Attribute wie die ausgewählte Vorlage verwenden.

- **Navigationsbereich ausblenden:** Blenden Sie den **Navigationsbereich** ein und aus, der die Baumansicht und die linke Seite dieses Bereichs darstellt.

④ **Vorlagen- und benutzerdefinierte Bibliotheken**

Jede Kategorie ist in zwei Bibliotheken unterteilt:

- **Vorlagenbibliothek:** Enthält eingebettete Vorlagen, die zusammen mit dem Hauptprogramm installiert werden.

- **Benutzerdefinierte Bibliothek:** Enthält benutzerdefinierte Vorlagen, die Sie hinzufügen können.

⑤ **Suche:**

Beginnen Sie mit der Eingabe in das Textfeld, um die inkrementelle (schrittweise) Suche zu aktivieren.

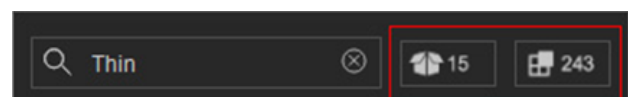
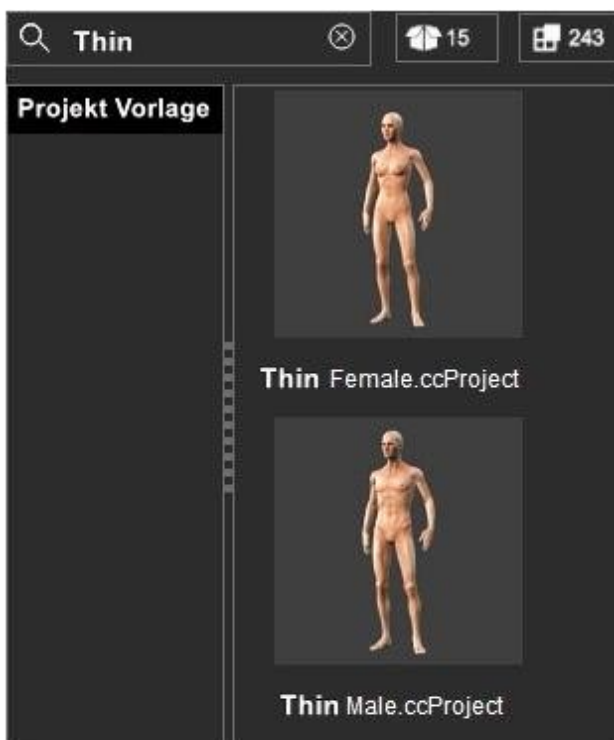
- **Lokaler Inhalt:**

Die Suchergebnisse werden im rechten Bereich des **Inhalt-Managers** aufgelistet.

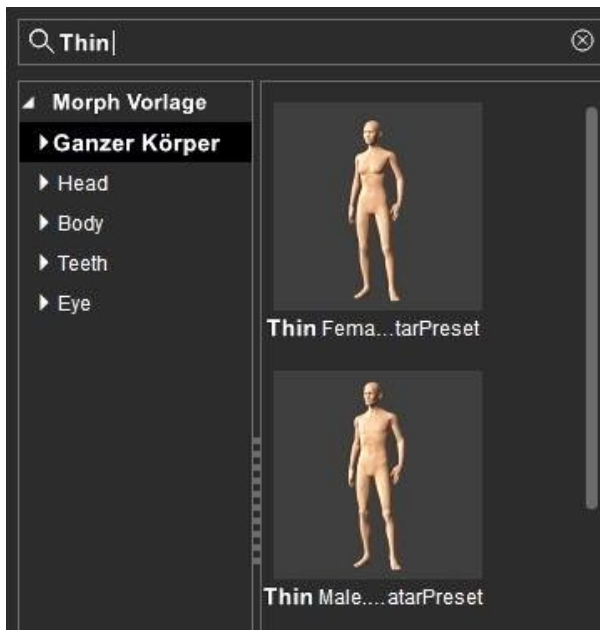
←←← Hier Abb. aus **v2.0**

- **Online Content (Neu ab 6.03):**

Die Anzahl der Ergebnisse aus dem **Reallusion Content Store** und dem **Reallusion Marketplace** wird neben dem Suchfeld angezeigt



Durch Klicken auf diese Weblinks können Sie die Suchergebnisse im offiziellen **Reallusion Content Store** und der **Reallusion Marketplace**-Website durchsuchen.

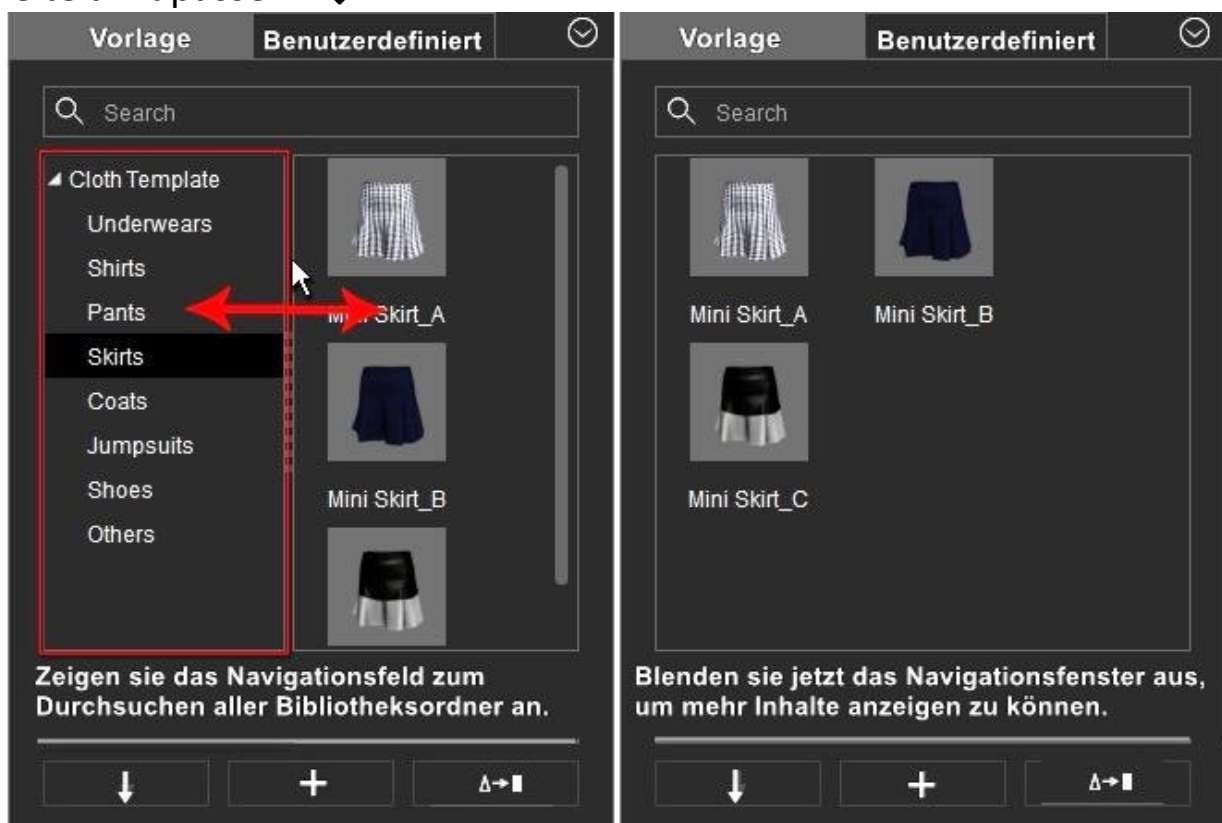


← Hier die Abb. aus **v2.3**

Der **Online Content** kam in **Character Creator v2.22** Wieder in Wegfall!

⑥ Navigationsleiste:

Zeigen Sie alle **Bibliotheksordner** unter der ausgewählten Registerkarte "**Kategorie**" an. Sie können auf die Menüschildfläche klicken, um das Navigationsfeld anzuzeigen, und den mittleren Rahmen ziehen, um seine Breite anzupassen. ↓






⑦ Vorlagen:

Im Bibliotheksbereich können Sie die Vorlagen bearbeiten, einschließlich:

- Anwenden der ausgewählten Vorlage (durch Ziehen und Ablegen oder Klicken auf die Schaltfläche **Übernehmen**).
- Verwenden des Rechtsklick-Menüs zur grundlegenden Bearbeitung; Umbenennen oder Ändern der Miniaturansicht der benutzerdefinierten Vorlagen.

⑧ Anwenden und Hinzufügen/ ersetzen von Vorlagen

- : Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die ausgewählte Vorlage auf das aktuelle Projekt anzuwenden. Dies entspricht dem Doppelklicken auf die Inhaltsminiaturansicht. Weitere Informationen zum Anwenden von Methoden finden Sie im Abschnitt Ziehen und Ablegen.
- : Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das aktuelle Objekt in der Szene zur benutzerdefinierten Bibliothek der ausgewählten Kategorie hinzuzufügen. Wenn Sie in der benutzerdefinierten Bibliothek eine Vorlage ausgewählt haben, klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die ausgewählte Vorlage zu überschreiben.
- : Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die ausgewählte Vorlage durch die in der 3D-Ansicht ausgewählte Vorlage zu ersetzen.

Die Kategorisierung der Inhaltsbibliothek

Wenn Sie den Content Manager zu einer anderen Bibliothek wechseln müssen, müssen Sie die Schnellauswahlleiste verwenden. Klicken Sie auf verschiedene Hauptkategorien-Kreise und deren Unterbibliothekskreise, um die Anzeige des Content Managers zu ändern.

Verhalten des Schnellauswahl-Panels



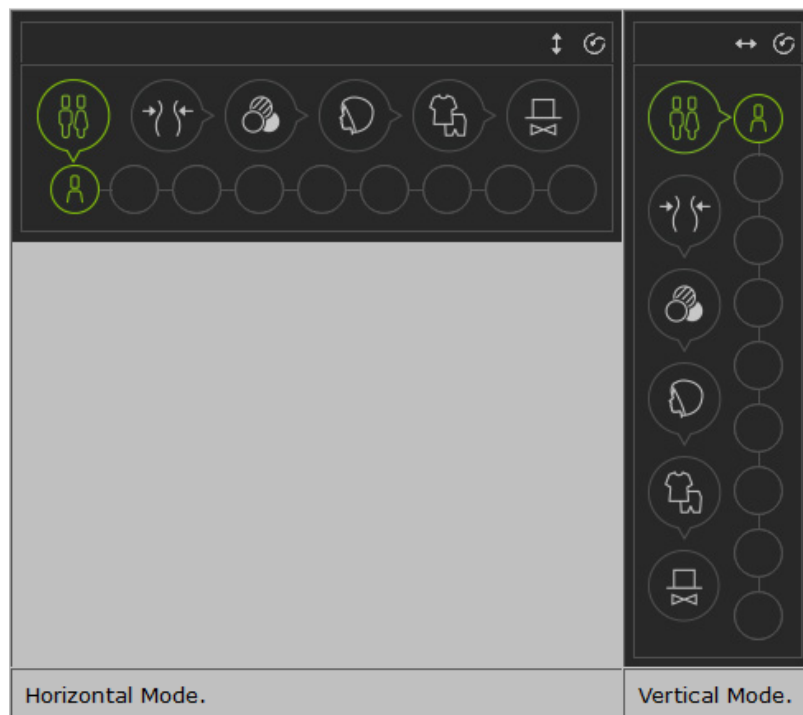

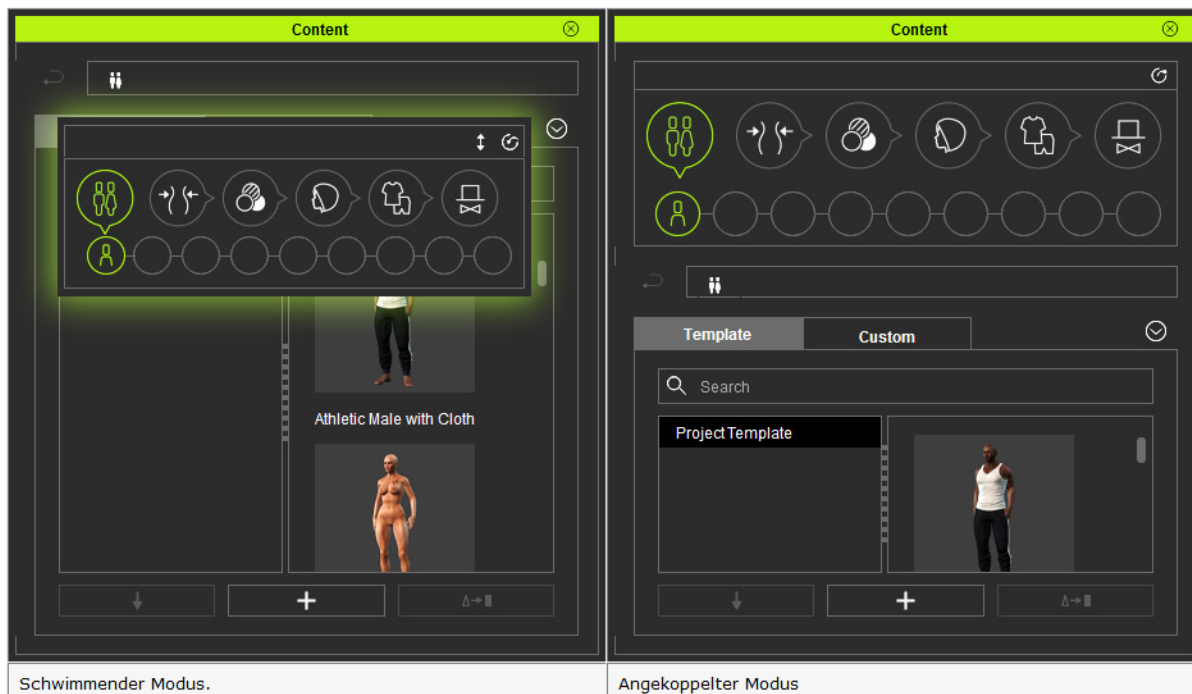
Horizontal oder vertikal: Das Schnellauswahlfeld kann durch Klicken auf die Schaltflächen in der oberen rechten Ecke des Bedienfelds zwischen dem **vertikalen**  oder **horizontalen**  Modus umgeschaltet werden.

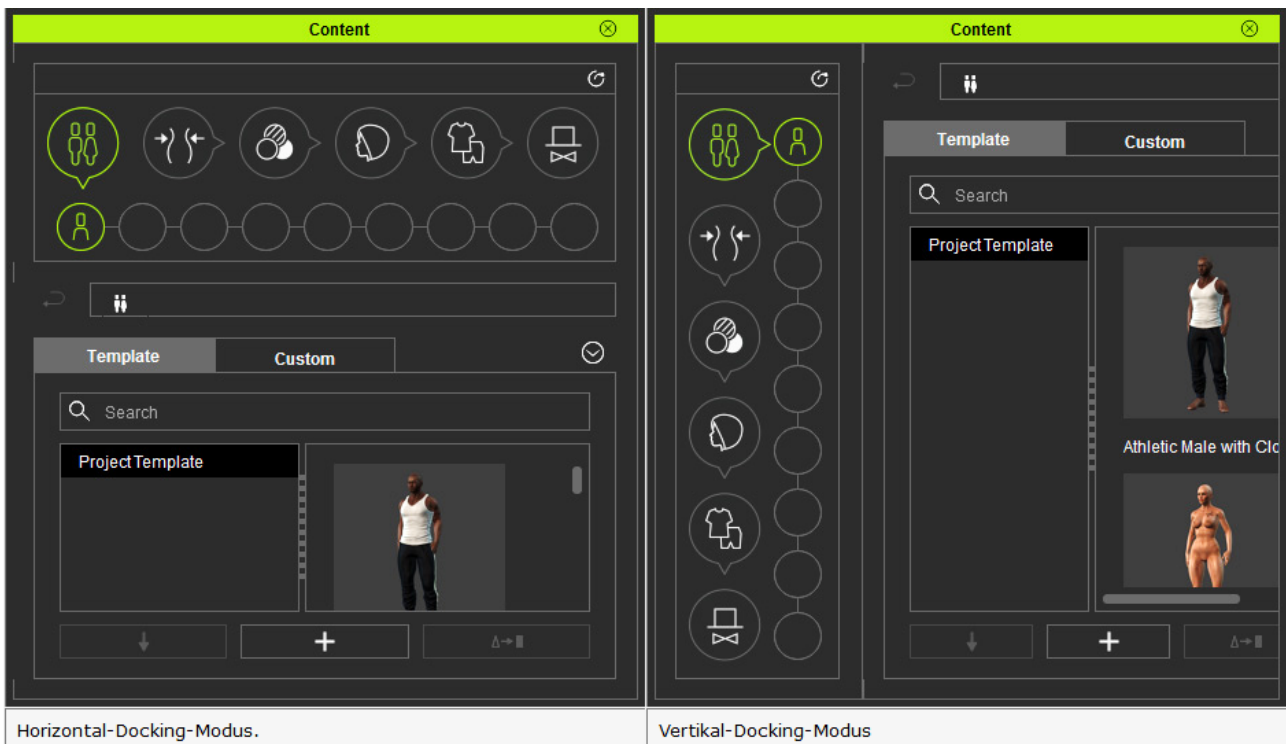
Abb. aus v2.0



- **Das Andocken oder Abdocken:** Wenn Sie in v2.0 auf die  Schaltfläche klicken, können Sie das Panel an den **Content Manager** andocken **oder** im **schwimmenden (floating) Modus** verwenden.



- **Horizontale oder vertikale angedockte Schnellauswahl-Leiste:** Wenn die **Schnellauswahl-Leiste** angedockt ist, gibt es in v2.0 auch zwei Bereitstellungsorte, die den vertikalen / horizontalen Modus beibehalten.



Die Kategorisierung der Inhaltsbibliothek

Die Kategorisierung der Inhaltsbibliotheken wird in den folgenden Abbildungen gezeigt:

• Hauptkategorien



- Die Kategorie **Darsteller** enthält Basisbibliotheken mit Vorlagen von bekleideten Charakteren (**Clothed**) und mit bereits vorbereiteten, nackten Vorlagen (**Base**) für Akteure. Sie können entweder eine der Vorlagen anwenden, um das ursprüngliche Aussehen des Charakters zu übernehmen, oder es ändern. ↓



- Die Kategorie "**Aussehen**" enthält die Bibliotheken "**Basis**", "**Gesicht**", "**Körper**", "**Zähne**" und "**Auge**", mit denen Sie verschiedene Kombinationen aus einer Vorlage erstellen können, um ein unterschiedliches Aussehen zu erzielen.↓



- Die **Skin(Haut)**-Kategorie enthält **normale** und **spezielle** Bibliotheken, mit denen Sie den **Ton** und die **Textur** der Haut der ausgewählten **Figur** ändern können.



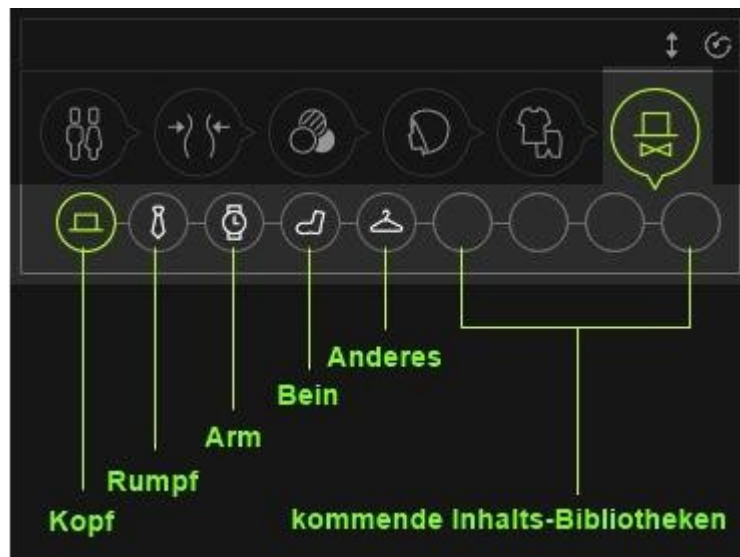
- Die Kategorie **Haare** enthält eine Haarbibliothek mit verschiedenen Haarvorlagen, die sich für verschiedene Charaktertypen eignen.



- Die Kategorie **Stoff/Kleidung** enthält Unterwäsche, Hemden, Hosen, Röcke, Mäntel, Overalls, Schuhe und andere Bibliotheken.



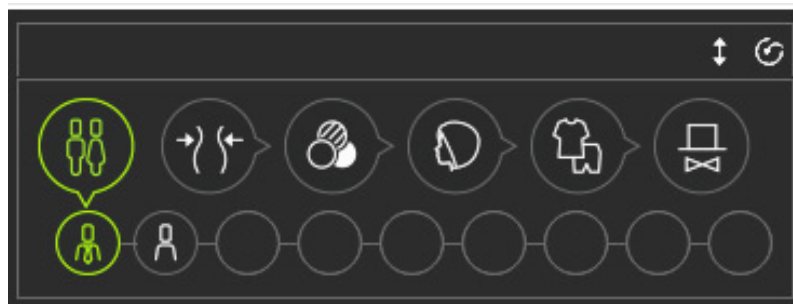
- Die Kategorie **Zubehör** enthält die Bibliotheken **Kopf, Torso, Arm, Bein und Andere**. Sie können hier das gewünschte Zubehör finden, das zu diesen Ziel-Körperteilen gehört. ↓



Hinweis:

Es gibt drei Methoden, um zur gewünschten Bibliothek zu wechseln:

- **Schnellauswahlbereich:** Wenn Sie zwischen verschiedenen Kategorien oder Bibliotheken wechseln müssen, müssen Sie den Schnellauswahlbereich verwenden.



- **Baumansicht:** Wenn Sie nur zwischen verschiedenen Bibliotheken unter denselben Kategorien wechseln möchten, verwenden Sie die Baumansicht im **Vorlagen-Manager**.

Abb. v2.0 →

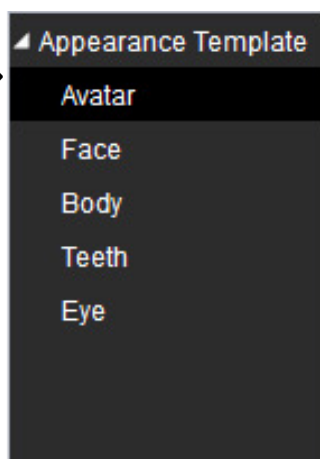


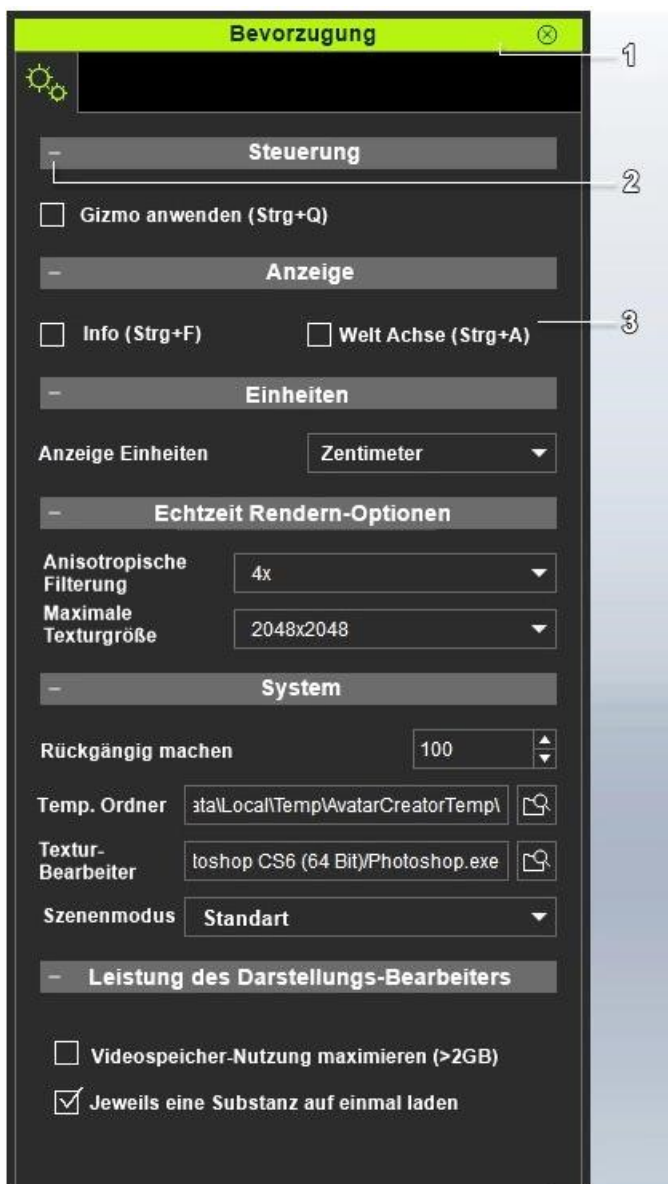
Abb. v2.3 →



- **Pfadfeld:** Zusätzlich zur Baumansicht können Sie auch zu anderen Bibliotheken unter derselben Kategorie wechseln, indem Sie auf die **Pfeilschaltfläche** im Pfadfeld klicken.

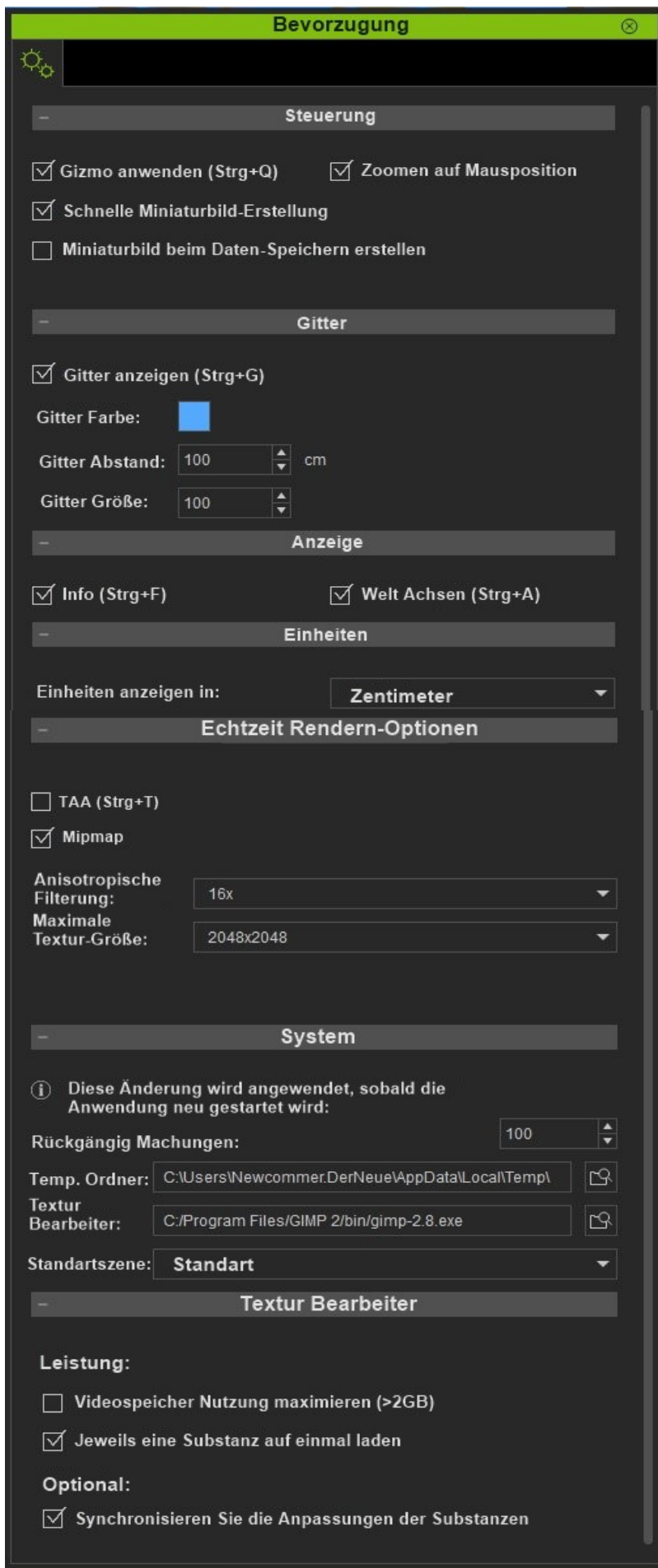


Das Präferenz (Bevorzugungs)-Panel



←←← Abb. aus v2.0

Sie können auf den Befehl **Bearbeiten >> Voreinstellungen** in der Hauptmenüleiste zugreifen oder den Hotkey **Strg + P** verwenden, um das Einstellungsfeld anzuzeigen.



←←←←

Abb. aus **Version2.3**

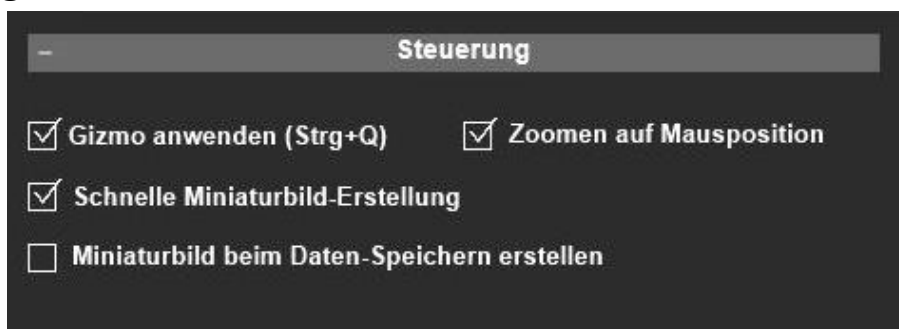
- ① Doppelklicken Sie auf die Beschriftung, um das Panel an den Andockplatz anzudocken, oder docken Sie das Panel ab und lassen Sie es über dem Hauptprogramm schweben.
- ② Das **Panel** enthält **fünf** Abschnitte/Bereiche zur **Steuerung** in **v2.0** und **sechs** in **v2.3**. Sie können jeden Abschnitt erweitern oder reduzieren, indem Sie auf das +/- Symbol klicken.
- **Steuerungsbereich:** Zum Ein- / Ausblenden des Transformations-Gizmos.
 - **Anzeigebereich:** Zum Ein- / Ausblenden der Polygonzahl, der Weltachse und der Charakterhöhe im 3D-Viewer.
 - **Einheiten Sektion:** Zum Einstellen der globalen Maßeinheit für den Charakter.
 - **Bereich "Echtzeit-Render-Optionen":** Zum Bestimmen der Renderqualität im Vorschauenfenster und zum Ein- / Ausschalten des LOD-Effekts.
 - **Abschnitt System:** Um die Zeiten für das Rückgängigmachen festzulegen, legen Sie den temporären Ordner für das Speichern temporärer Dateien fest und weisen Sie dem externen Bild-Editor zum Ändern von Texturbildern zu.
- ③ Die dem aktuellen Projekt zugeordneten einstellbaren Parameter.

Steuerungs-Bereich

Darstellung in v2.0



Darstellung in v2.3



☐ **Gizmo anwenden:** Sie können dieses Kontrollkästchen aktivieren, um den Gizmo-Modus (räumliches Bewegungsmodul) im Vorschauenfenster ein-oder auszuschalten. (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Gizmo der Objekte** im Vorschauenfenster)

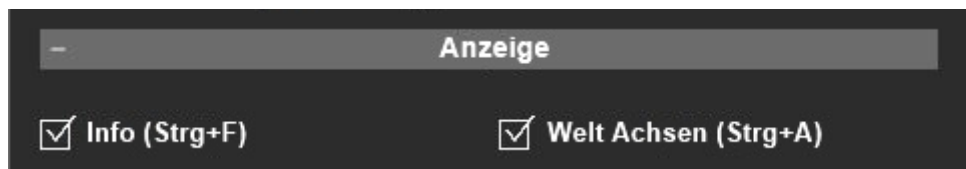
Gitter Sektion (Grit) ab v2.3

(zu sehen im Bodenbereich se 3D-Ansicht)



Kästchen: Gitter anzeigen/Farbfeld:Gitter-Farbe/Drop-Gitter-Abstand/Drop-Gittergröße

Anzeige



- Der **Info-Anzeigebereich**: Zum Ein- / Ausblenden der Polygonzahl, der Weltachse und der Charakter-Höhe im 3D-Viewer.
- **Die Weltachsen** (Strg+A)

!! Die folgenden Anzeigeeinstellungen werden nur im Ansichtsfenster und nicht in erstellten Bildern angezeigt!!

Info – Polygonzahl:

Wenn die **Option Polygonzahl** aktiviert ist, werden die Polygonzählinformationen des gesamten Projekts und des Charakters in der **oberen linken Ecke** des Ansichtsfensters angezeigt.



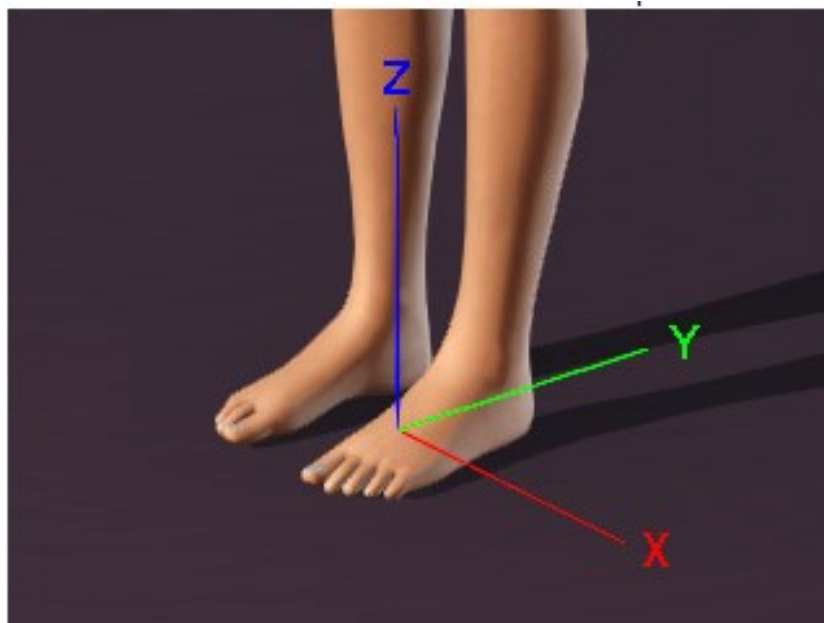
Info – Modellhöhe:

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Körper-Höhe des Charakters in der oberen linken Ecke des Vorschaufensters anzuzeigen.



Wenn das **Optionsfeld Weltachsen** aktiviert ist, wird eine farbige Achskoordinate im Ursprungsbereich angezeigt. Es ist sehr nützlich, wenn Sie x, y, z-Wert eingeben oder benutzerdefinierten Helper erstellen müssen.

- Aktivieren / Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Weltachsen**, um die Weltachsen ein- / auszublenden, oder drücken Sie Strg + A, um sie ein- / auszuschalten.
- Die R.G.B. Farbe der Weltachse repräsentieren die positive X-, Y-, Z-Richtung (**R = X, G = Y, B = Z**)



Die Einheiten Sektion:

Ab v.2.12 verfügbar.

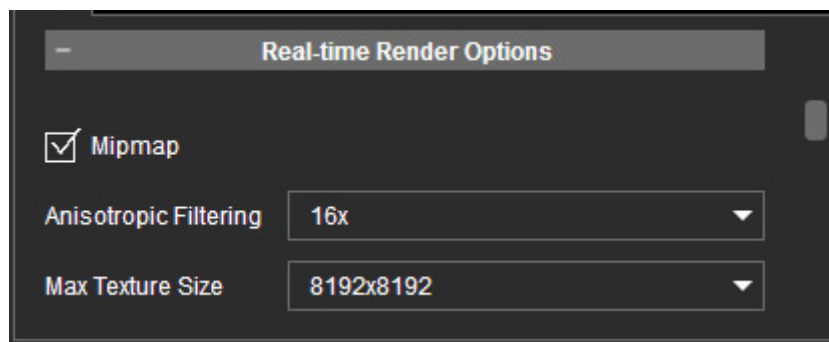
Hier legen Sie die globalen Maßeinheiten für Figuren und Objekte fest und zum Einstellen der globalen Maßeinheit für die Monitor-Anzeige.



Die Echtzeit Rendern Optionen

- **Bereich "Echtzeit-Render-Optionen":** Zum Bestimmen der Renderqualität im Vorschaufenster und zum Ein- / Ausschalten des **LOD-Effekts** (Detaillierungsgrad).

Hier Abb. aus v2.0



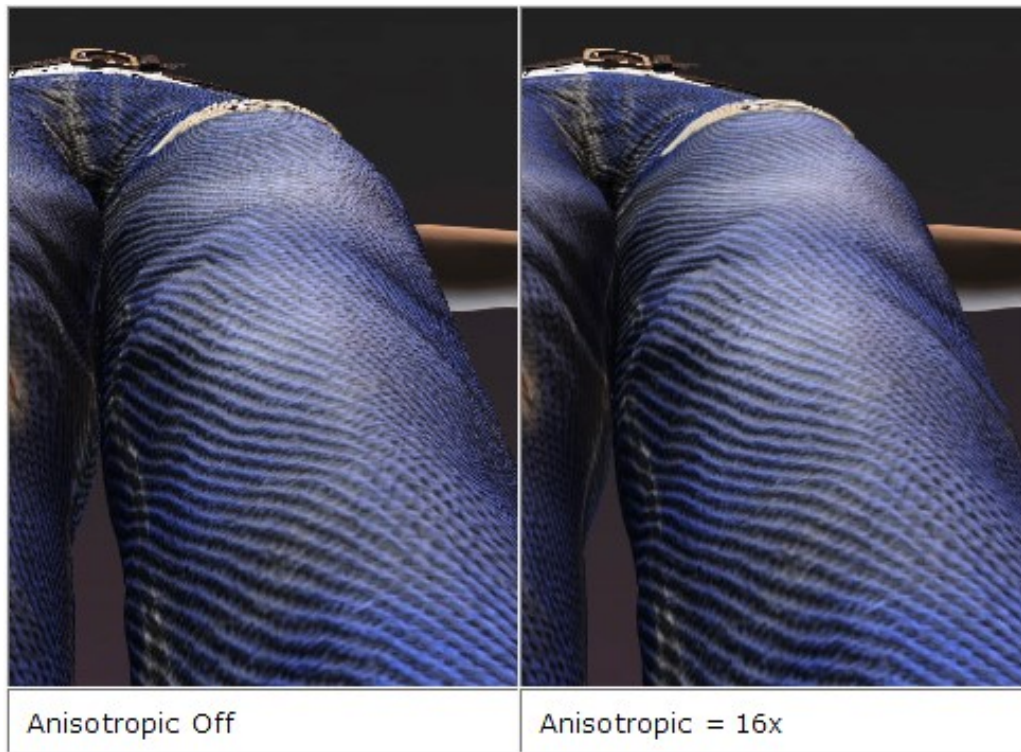
Hier Abb. aus v2.3



- **Aktivierung des TAA:** Temporales Anti-Aliasing (Laufzeitabhängige Kantenglättung- Vermeidung von z.B. Treppeneffekt)
- **Aktivierung von MipMaps:** Verbesserung der Darstellung von Texturen bei Bild-Verkleinerungen.

Die Anisotrope Filterung:

Wenn der Kamerawinkel zu schräg wird, kann die MipMap-Funktion dazu führen, dass einige der Kamera näher liegende Flächen verschwimmen. Um dies zu kompensieren, können Sie den Wert für die anisotrope Filterung erhöhen, um die Texturqualität beizubehalten.



Die maximale Texturgröße:

Ihre Texturen können verschwommen aussehen, wenn Sie sie auf große Objekte anwenden oder sie in Nahaufnahme betrachten. Dies könnte ein Ergebnis der maximal zulässigen Texturgrößeneinstellung sein. Die Standardeinstellung für die Texturgröße für iClone ist 512 x 512. Diese Einstellung bestimmt die maximal zulässige Texturgröße. Wenn eine Textur größer als 512 x 512 ist, wird die Texturgröße nach dem Anwenden auf ein 3D-Objekt auf 512 x 512 (Pixel als Einheit) reduziert, was zu einem verschwommenen Aussehen Ihrer Textur führt. Benutzer können die maximal zulässige Texturgröße für 3D-Objekte aus der Dropdown-Liste Max. Texturgröße definieren. Wenn Sie Texturen mit hoher Auflösung haben, können Sie die Texturgröße (von 1.024 x 1.024 bis 16.384 x 16.384) höher einstellen, um die ursprüngliche Texturqualität beizubehalten. Da Texturbilder den Videospeicher belegen, sollten Sie das gesamte Leistungsbudget für eine bessere Optimierung berücksichtigen.



System-Abschnitte

Abb. aus v2.3




Info: Vorgenommene Änderungen werden angewendet, sobald die Anwendung neu gestartet wird.

Rückgängig machen:

Legen Sie die Anzahl der **Rückgängig-Vorgänge** fest, um zu entscheiden, wie viele Aktionen Sie rückgängig machen können. Das Maximum ist 180! Höhere Werte erfordern mehr Systemressourcen.

Der Temp. Ordner:

Der temporäre Ordner ist ein Ordner für temporäre Dateien, die während der Verwendung von iClone erstellt wurden. Sie können festlegen, wo temporäre Dateien in den Einstellungen gespeichert werden.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Wählen  in der Option **Temp Folder** und navigieren Sie zu einem Ordner, den Sie als temporären Ordner verwenden möchten.
- Stellen Sie dabei sicher, dass die Festplatte, auf der sich der temporäre Ordner befindet, über ausreichend freien Speicherplatz verfügt, insbesondere wenn Sie iClone verwenden, um hochauflösende Videos zu erstellen.

Die Textur bearbeiten:

Definieren Sie im Textureditor ein auf Ihrem Rechner aktives Bildbearbeitungsprogramm, das Sie häufig verwenden. Es wird angewendet, um die UV-Referenzkarte zum Erstellen von benutzerdefinierten Texturbildern anzuzeigen.

Der Szenenmodus:

In der Dropdown-Liste **Szenenmodus** wird festgelegt, ob der Fußboden/Unterboden angezeigt oder ausgeblendet wird, wenn Sie ein neues Projekt/Szene erstellen oder einen neuen Akteur anwenden.

Darstellungs-Editor-Leistungsabschnitte

Abb. aus v2.0

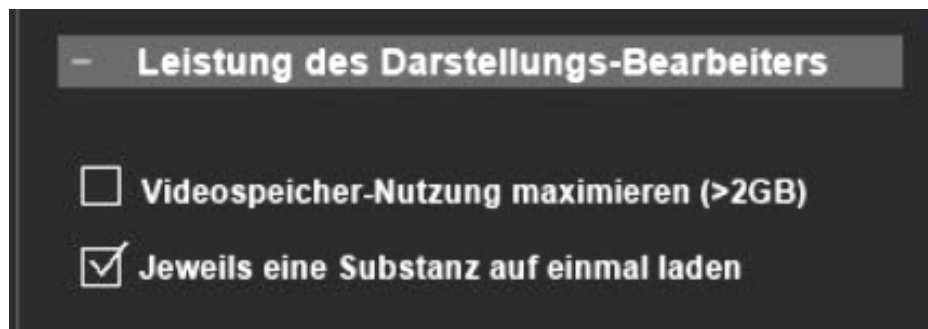
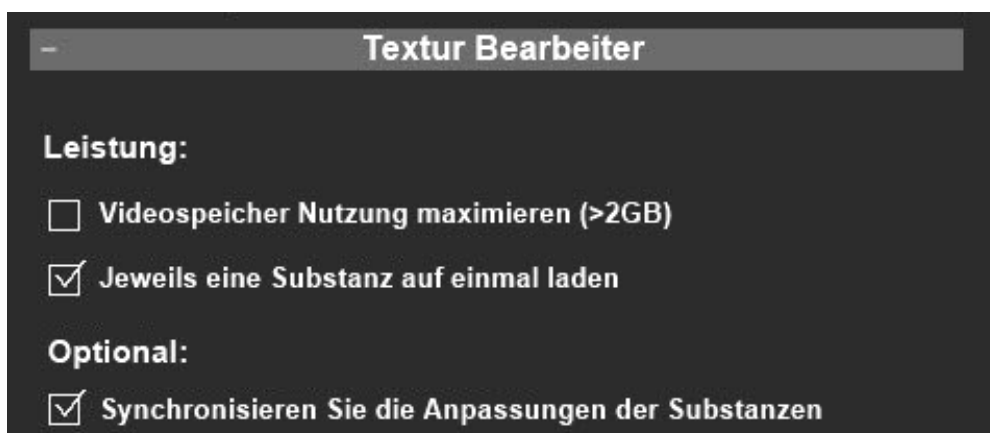


Abb. aus v2.3



Ausführungen:

☐ **Maximieren Sie die Nutzung des Videospeichers (> 2 GB):** Wenn Sie möchten, dass das Darstellungsfeld Texturen mithilfe des Videospeichers rendert, aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Rendergeschwindigkeit zu erhöhen. Wenn Ihr Videospeicher jedoch weniger als 2 GB beträgt, lassen Sie ihn deaktiviert.

☐ **Lade jeweils eine Substanz nach der anderen:**

Wenn Sie den Darstellungsektor zum Bearbeiten von Texturen aktivieren, laden Sie tatsächlich nur eine Substanz dieses Objekts. Denn jede Substanz verbraucht viel System-ressourcen. Wenn Ihr Systemspeicher nicht höher ist als, sollten Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren.

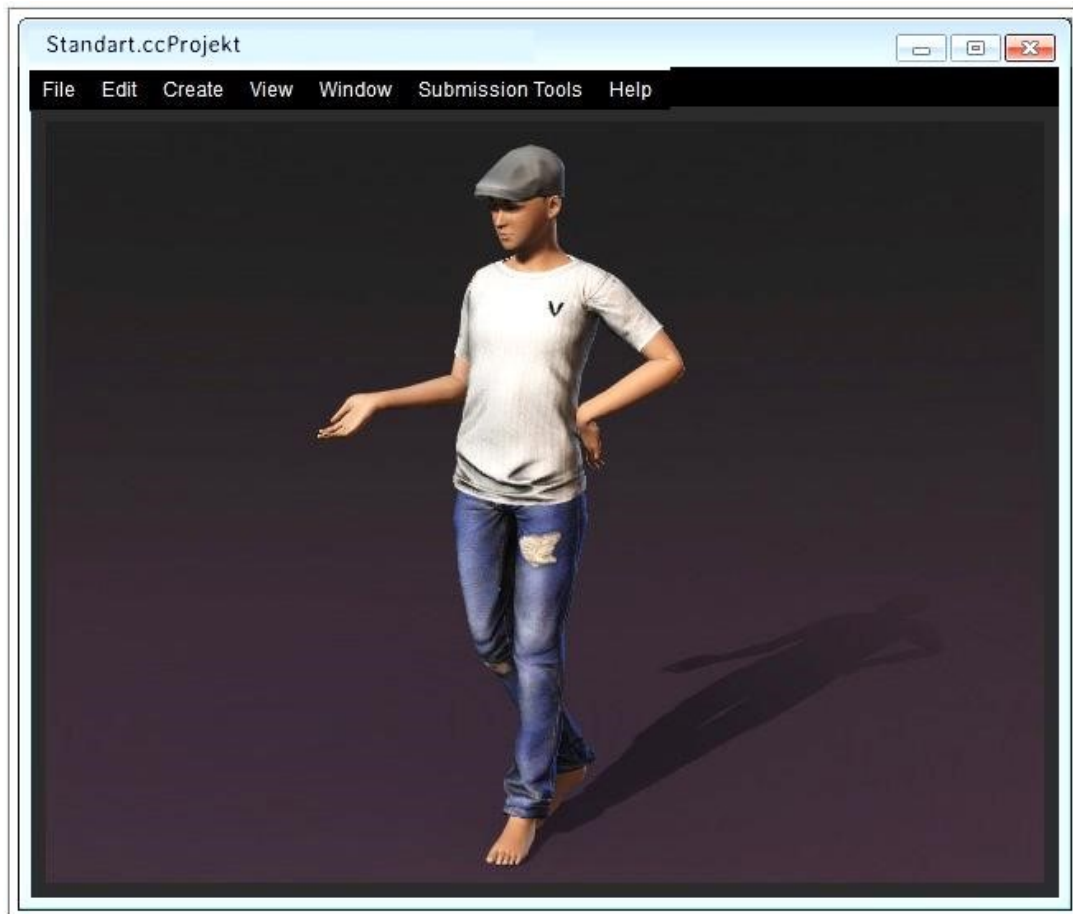
Optional:

☐ Substanz- Anpassungen synchronisieren

③ Die dem aktuellen Projekt zugeordneten Parameter können Sie auswählen und verändern.

III. 3D Echtzeit Viewer (das Vorschaufenster)

Die unglaubliche Leistung von Character Creator wird im 3D-Viewer-Fenster angezeigt, in dem die aktuelle Kameraansicht angezeigt wird, und er ist auch Ihr Arbeitsbereich beim Erstellen eines Character Creator-Projekts (**ccProject**).

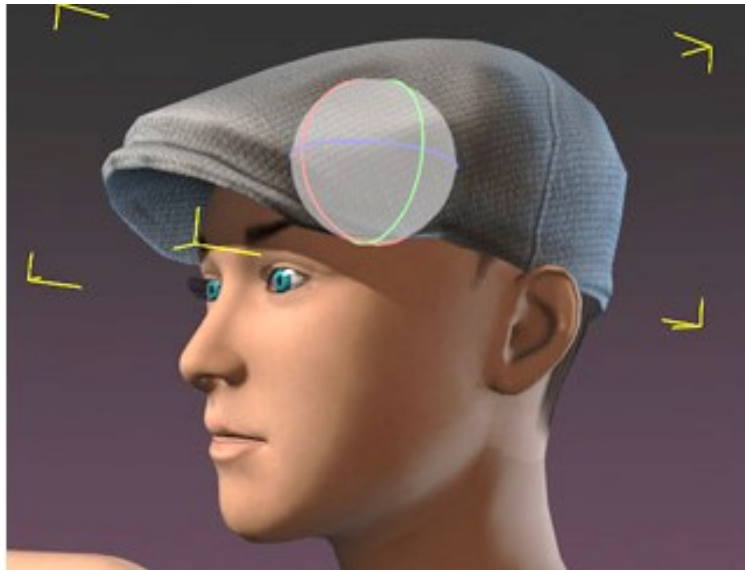


Gizmo von Objekten im Vorschaufenster

Das **iClone-Vorschaufenster** bietet ein visualisiertes **Gizmo** zum Bearbeiten und Ändern der **RTS-Daten** (Drehen, Transformieren und Skalieren) ausgewählter Haare oder Zubehörteile, indem das **Gizmo** im Ansichtsfenster gezogen wird. Sie können den **Gizmo-Modus** über das Bedienfeld "**Einstellungen**" aktivieren.

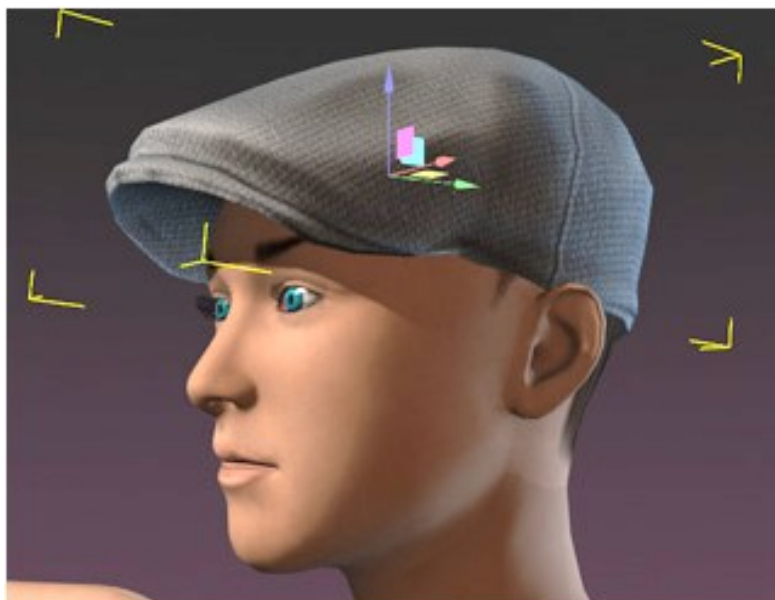
Drehen

Ziehen Sie die drei Kreise um das Objekt, um es entlang der 3 Achsen zu drehen.



Verwandeln

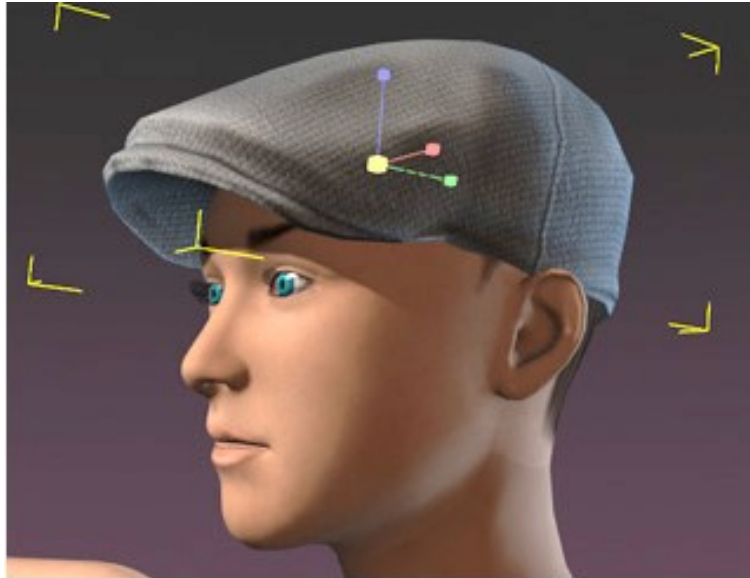
Ziehen Sie die Ziehpunkte, um das Objekt entlang der 3 Achsen zu verschieben.



Sie können auch das Quadrat an der **Ecke ziehen**, um das Objekt auf den Ebenen von zwei sich schneidenden Achsen **zu verschieben**.

Das Ausmaß verändern (Skalieren)

Ziehen Sie die Griffe, um das Objekt entlang der 3 Achsen zu skalieren.








Sie können auch den gelben **Würfel** in die Mitte des Gizmos ziehen, um das Objekt in einem **gleichmäßigen Verhältnis** zu skalieren.







Hinweis:

Nur **Accessoires** und **Haare** besitzen ein **Gizmo**!

Arbeiten mit Kamera- und Transformationswerkzeugen

Für Benutzerfreundlichkeit und Benutzerfreundlichkeit ist iClone mit den gleichen Maussteuerelementen für den Kamerabetrieb und die Objekttransformation ausgestattet. Mit dieser Steuerungsmethode können Sie Szenen mit einer Hand an der Maus und mit der anderen an der Tastatur bearbeiten, so dass Sie Ihre Hand nicht zwischen den Tasten hin und her bewegen müssen.

	Kamerawerkzeuge			
	Rein / rauszoomen	Pfanne	Orbiter / Rollen	Fokus auf »Ausgewählt« - Perspektivische Ansicht
Symbole				
Maus- operationen (Tasten gedrückt und ziehen)	<ul style="list-style-type: none"> Mausrad rollen beide Maustasten drücken 	linke Maustaste	rechte Maustaste	Wählen Sie das Objekt aus und drücken Sie den Hotkey.
Hotkeys Taste	Z	X	C: Umlauf	Häuschen  A: von Links S: von Rechts D: von Vorn F: von Hinten G: von Oben J: aufs Gesicht V: Alles

	Transformationswerkzeuge			
	Wählen	Bewegung	Drehen	Scalieren
		 / 	 / 	
Maus- operationen (Tasten gedrückt und ziehen)	<ul style="list-style-type: none"> Im Transformationsmodus klicken Sie einfach auf das Zielobjekt. Doppelklicken Sie im Kamera-Modus, um das Zielobjekt auszuwählen. Halten Sie im Auswahlmodus die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie einmal auf Objekte, um sie auszuwählen. Alternativ können Sie eine Box auf dem 3D-Viewer ziehen, um eingeschlossene Objekte auszuwählen. 	<ul style="list-style-type: none"> Entlang der Welt- oder lokalen X-Achse: Linke Maustaste + Cursor bewegt sich nach links / rechts Entlang der Welt oder Lokale Y-Achse: Linke Maustaste + Cursor bewegt sich nach oben/ unten Entlang der Welt- oder lokalen Z-Achse: Mausrad rollen 	Entlang der Welt- oder lokalen Z-Achse drehen: Drücken Sie die linke Maustaste und ziehen Sie. Entlang der Welt oder lokalen Y-Achse drehen: Drücken Sie die rechte Maustaste und ziehen Sie. Entlang der Welt- oder lokalen X-Achse drehen: Drücken Sie beide Maustasten und ziehen Sie.	Einheitliche Skala: Drücken Sie die linke Maustaste und ziehen Sie. Lokale Z-Skala: Drücken Sie die rechte Maustaste und ziehen Sie. Lokale XY Scale: Drücken Sie beide Maustasten und ziehen Sie.
Hotkeys	Q	W	E	R

Hinweis:

- **Temp Switch:** Halten Sie die **ALT**-Taste gedrückt, um vorübergehend vom **Pan** in den **Kamera**-Modus zu wechseln.
- **Beschleunigen:** Halten Sie die **UMSCHALTASTE** gedrückt, um die Transformationsskalierung auf **10x** zu ändern.

Echtzeit-Glättung für Objekte

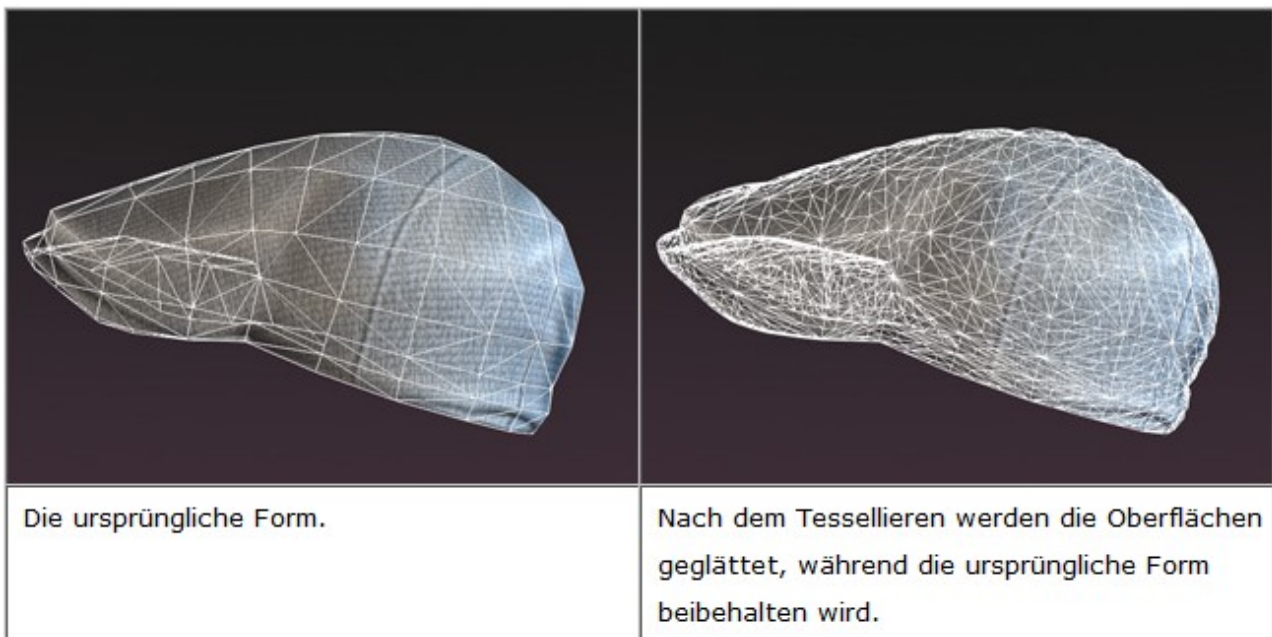
Oberflächenglättung in Echtzeit ist eine Technologie, die das Erscheinungsbild von 3D-Elementen in Ihrer Szene verbessert, ohne die Systemleistung zu beeinträchtigen. Echtzeit war früher ein Synonym für niedrige Polygonzahlen, aber durch die Nutzung latenter Ressourcen von der GPU Ihres Computers kann **Character Creator** die Anzahl der Polygone in Echtzeit verbessern, was zu einer glatteren und detaillierteren Oberflächenerscheinung für Low-Poly-Objekte führt. In der Computergrafik wird **Tessellation** verwendet, um Vertex-Sätze von Objekten in einer Szene zu verwalten und sie in geeignete Strukturen zum Rendern zu unterteilen. Speziell für die Oberflächenglättung in Echtzeit werden Daten in Dreiecke gegliedert, zum Beispiel in **DirectX 11** und **Open GL**.

Der Nutzen von Echtzeit-Glättung

Die Verwendung von Realtime Smooth hat einige Vorteile in iClone:

- **Rendering:** Es bietet bessere und glattere Renderergebnisse für die Echtzeitvorschau.





- **Projektgröße:** Es stellt die visuelle Qualität sicher, ohne die Größe des gespeicherten Projekts (* .ccProject) zu erhöhen.

Echtzeit-Glättung

Die Glättung in Echtzeit kann das Erscheinungsbild von Objekten erheblich verbessern. Führen Sie zur Demonstration die folgenden Schritte aus:

- ① Wählen Sie eines der 3D-Objekte aus, auf die Sie die Funktion "Echtzeit-Glättung" anwenden möchten.

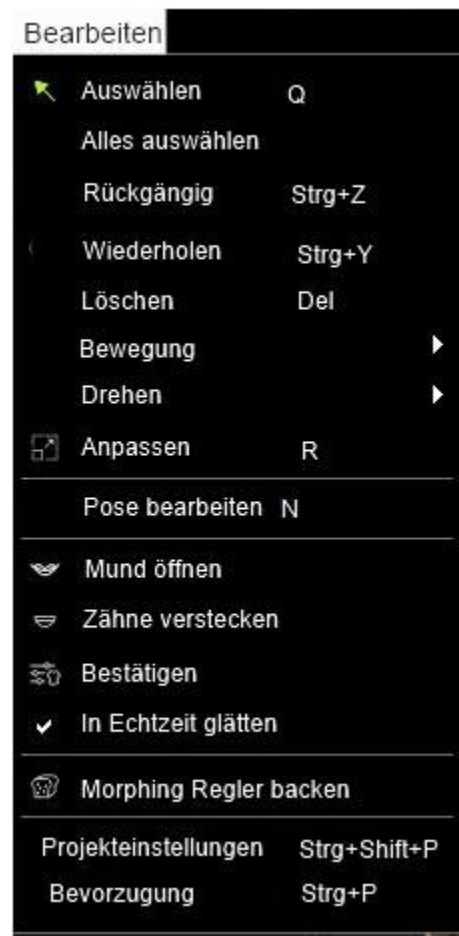


② Führen Sie den Befehl **Bearbeiten >> Realtime Smooth** aus.

Abb. aus v2.0



Abb. aus v2.3

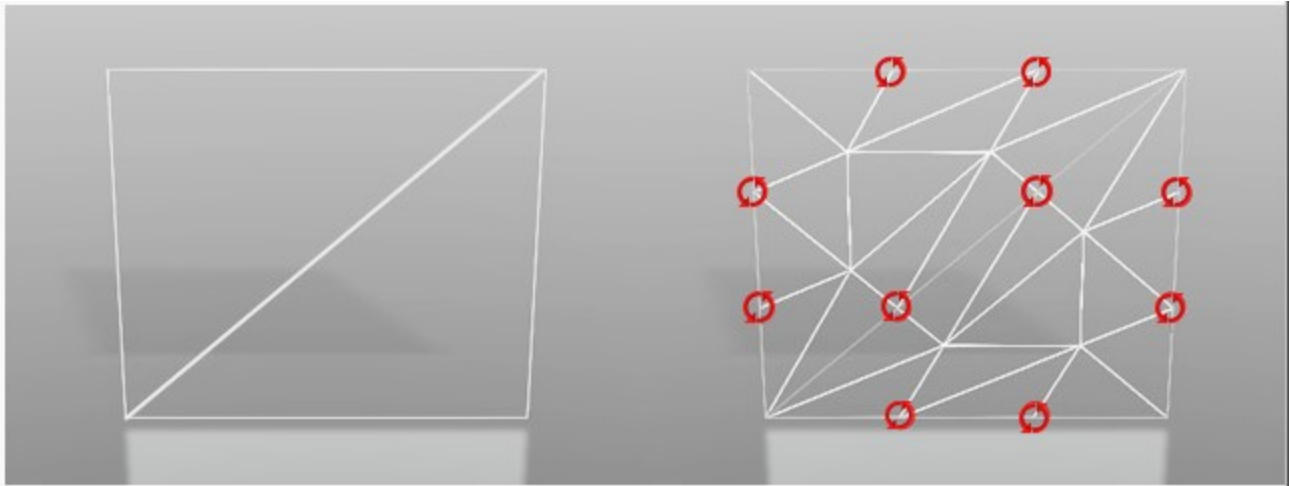


③ Die Glättung gilt für jedes Objekt **einzel**n.



Hinweis:

Die Echtzeit-Glättung in Character Creator tesselt jedes Dreieck durch Hinzufügen von zwei weiteren Scheitelpunkten an jeder Kante.



Grund Aussehen des Avatar einstellen

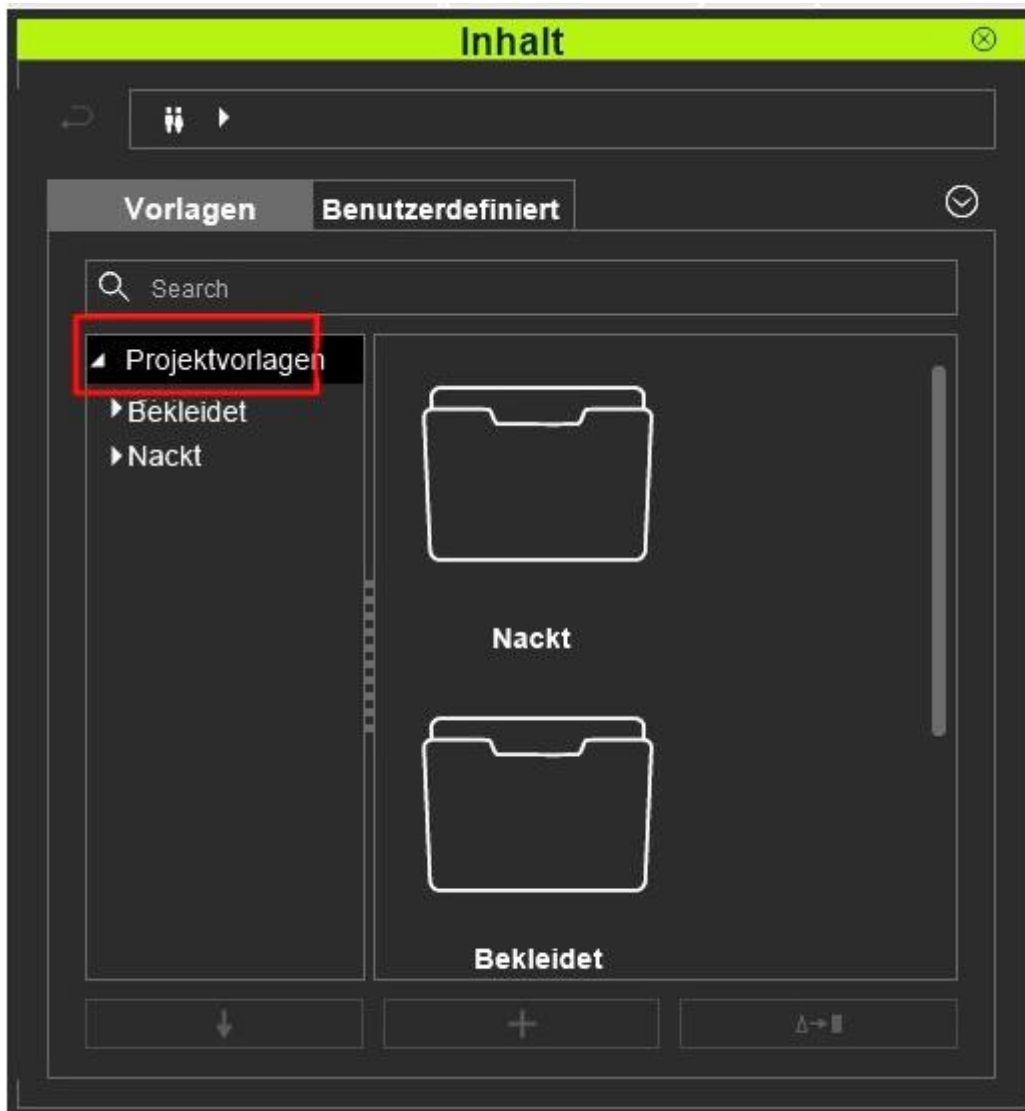
In Character Creator können Sie das grundlegende Aussehen des Charakters frei ändern und dann die Form des Körpers und des Kopfes durch eingebettete Vorlagen bestimmen.

Das grundlegende Aussehen des Charakters wählen

① Starten Sie **Character Creator**, standardmäßig wird ein nackter Standardcharakter mit einer "neutralen" weiblichen Figur angezeigt.



② Wechseln Sie ab **v2.12** im Content Manager zu **Darsteller >> Project Template >> Nackt** oder **Bekleidungs- Bibliothek**.



Hinweis:

Um zur Bibliothek zu wechseln, müssen Sie die Schnellauswahlleiste verwenden.

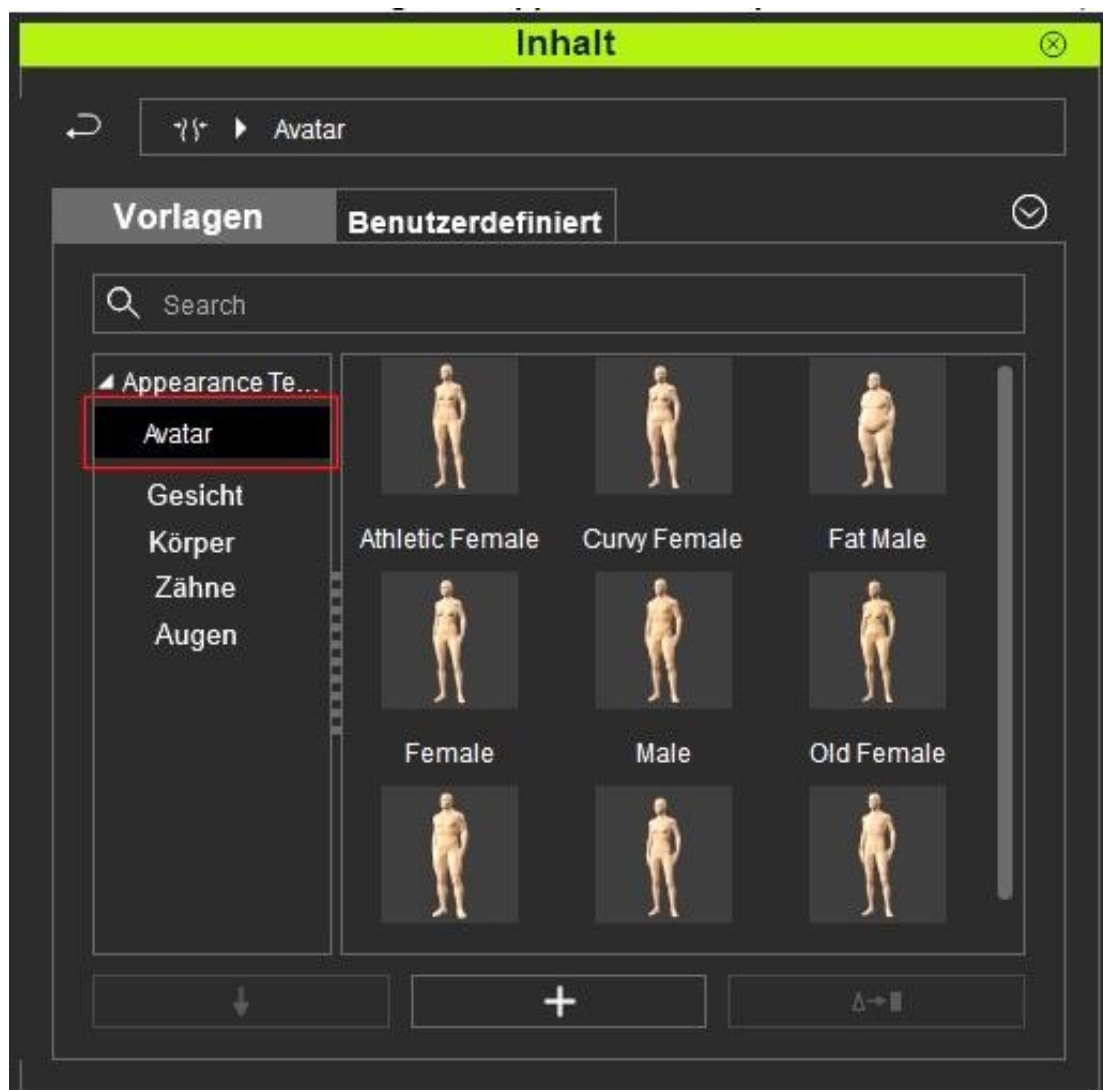


③ Wenden Sie eine der Vorlagen an (in diesem Fall die kurvige Frau mit Stoff), indem Sie auf die Vorlage doppelklicken. Der Charakter wird zu dem grundlegenden Aussehen wechseln, wie die Vorlage zeigt.

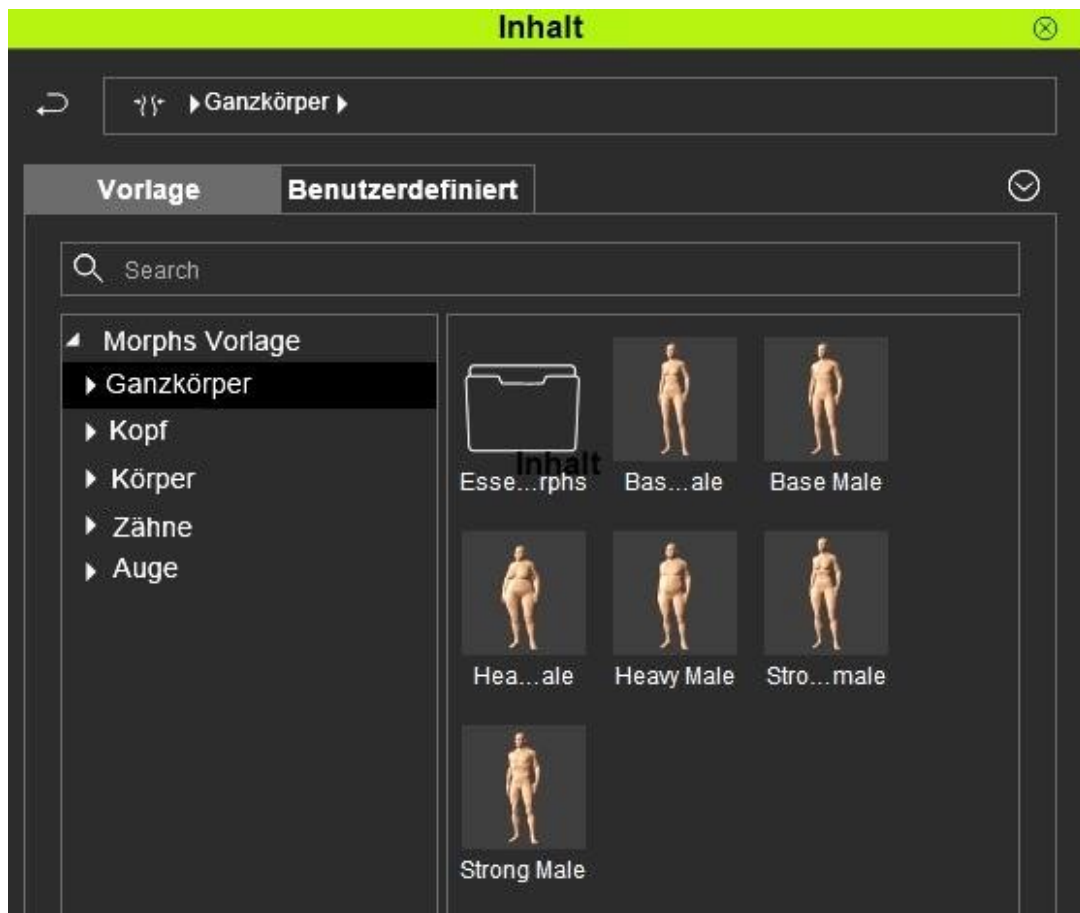


Festlegen von Körperformen mit Vorlagen

① Wechseln Sie in **v2.0** in den **Content Manager** zu **Aussehen Vorlagen** >> **Avatar Bibliothek**.



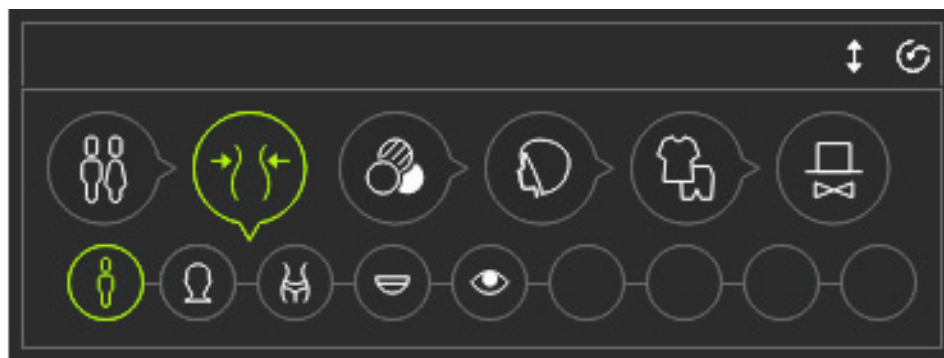
Ab **v.2.12** wechseln Sie in den **Content Manager** zu **Morphs Vorlagen**
>>Ganzkörper ↓



Hinweis:

Es gibt drei Methoden, um zur gewünschten Bibliothek zu wechseln:

- Den **Schnellauswahlbereich**: Wenn Sie zwischen verschiedenen Kategorien oder Bibliotheken wechseln müssen, müssen Sie den Schnellauswahlbereich verwenden.



- Die **Baumansicht**: Wenn Sie nur zwischen verschiedenen Bibliotheken unter denselben Kategorien wechseln möchten, verwenden Sie die Baumansicht im Content Manager.

Abb. aus v2.0



Abb. aus v2.3



- Das **Pfadfeld**: Zusätzlich zur Baumansicht können Sie auch zu anderen Bibliotheken derselben Kategorie wechseln, indem Sie auf die Pfeilschaltfläche im Pfadfeld klicken.

Abb. aus v2.0 ↓



Abb. aus v2.3 ↓



③ Wenden Sie eine der Vorlagen an (in diesem Fall **die alte Frau**), indem Sie auf die Vorlage doppelklicken. Das Gesicht und das Aussehen des Charakters werden dann angepasst, während Haare, Kleidung und Accessoires **unverändert bleiben**.



Sie wollen ein weiteres Inhaltspaket erhalten?

Wenn Sie mehr Optionen für die Basisauftritte des Charakters haben möchten, besuchen Sie die [offizielle Website](http://www.trassen-krimi.de), um ein zusätzliches Inhaltspaket zu kaufen.

Werbung

www.trassen-krimi.de

**Buchtrailer**
» Ost - wärts «
1. Band der Trilogie
» Operation Blaue Flamme «


Den Buchtrailer anschauen-
Lust auf -mehr-bekommen

**Ein Trassen-Jahr im Ural**
eine Dokumentation 48min/HD

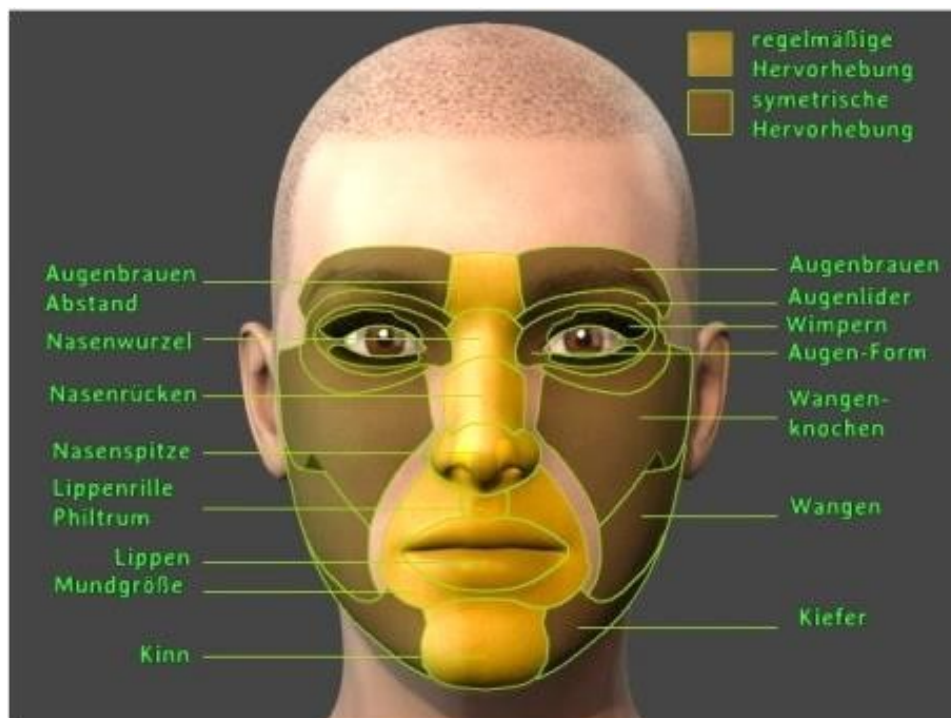

Eine Doku über das
Leben junger Leute
aus der DDR an der
Erdgastrasse im Ural
von 1984-1992

IV. Die Veränderung eines Charakters

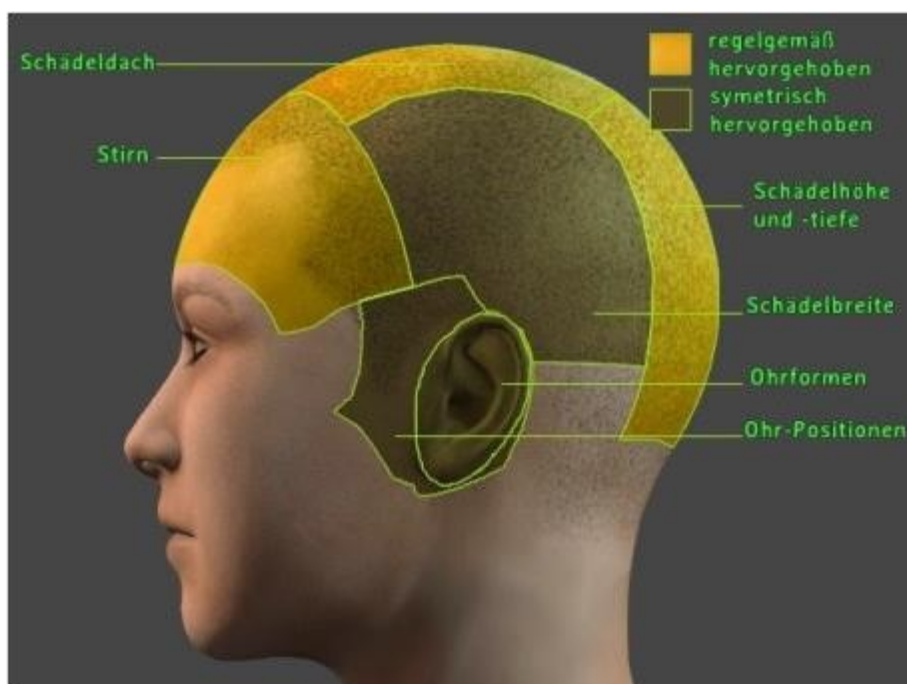
Veränderung der Anatomie eines Kopfes

Wenn Sie eine Morph-Vorlage anwenden, passen Sie tatsächlich verschiedene Teile des Kopfes an, um ein anderes Aussehen zu erhalten. Die Teile sind wie in den folgenden Abbildungen gezeigt unterteilt:

Gesichtszüge:



Stirn und Ohren

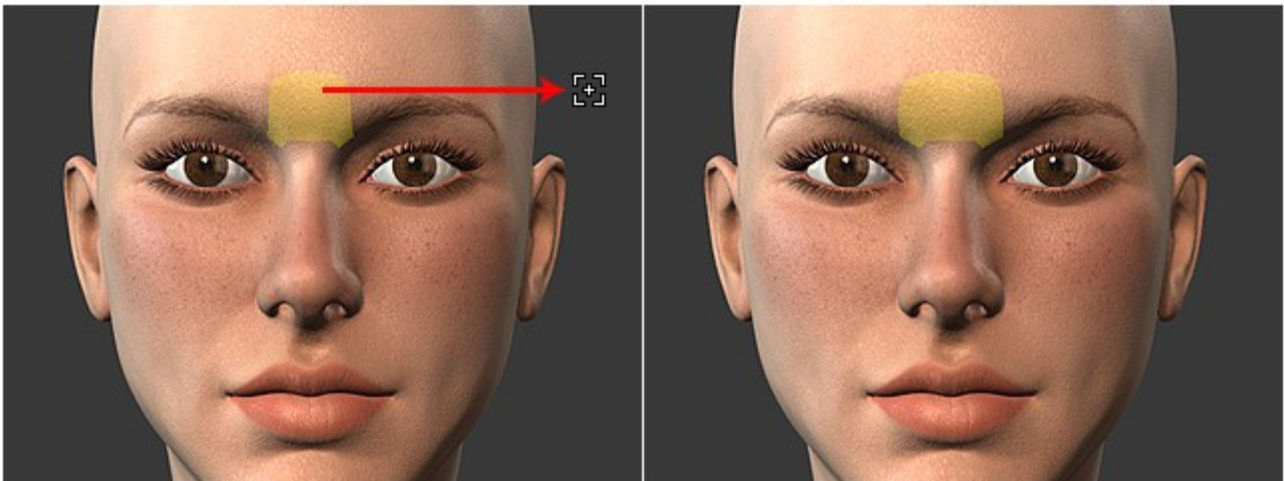


Hinweis:

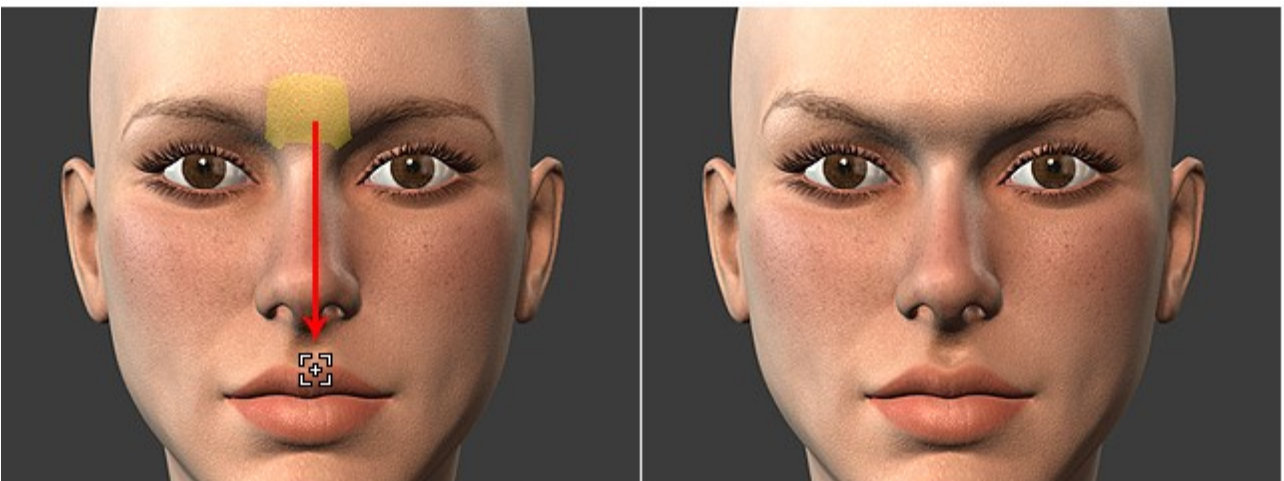
Bitte beachten Sie, dass die Schädelbreite in der zweiten Abteilung für die Kameraansicht empfindlich ist! Für die Vorderansicht passt es die Breite des Schädels an, für die Seitenansicht verändert es jedoch die Schädeltiefe.

Direktes Morphing

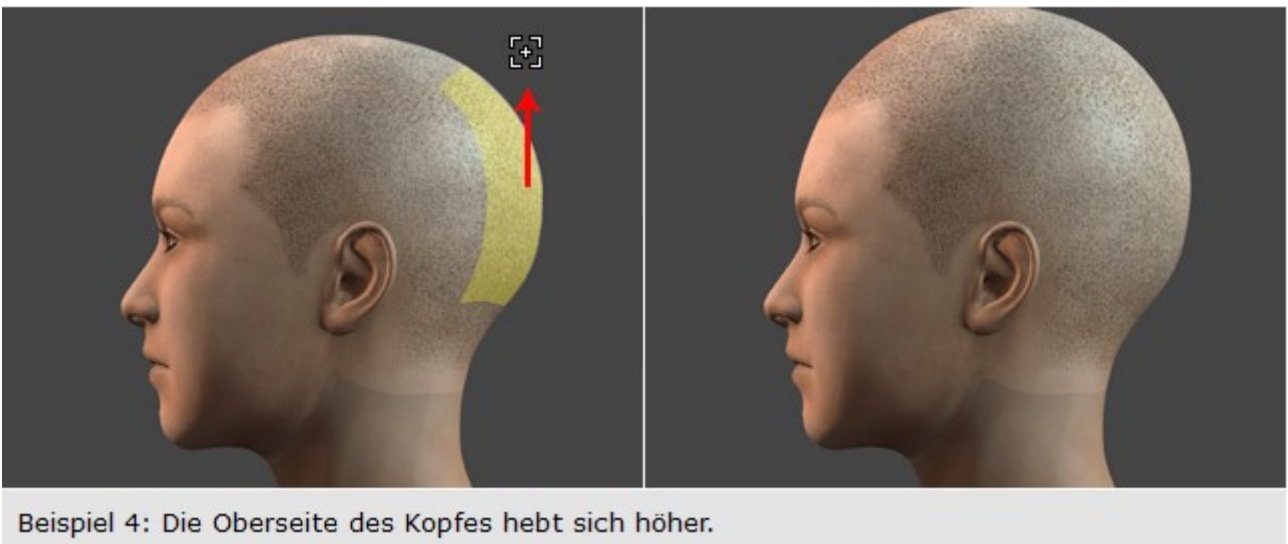
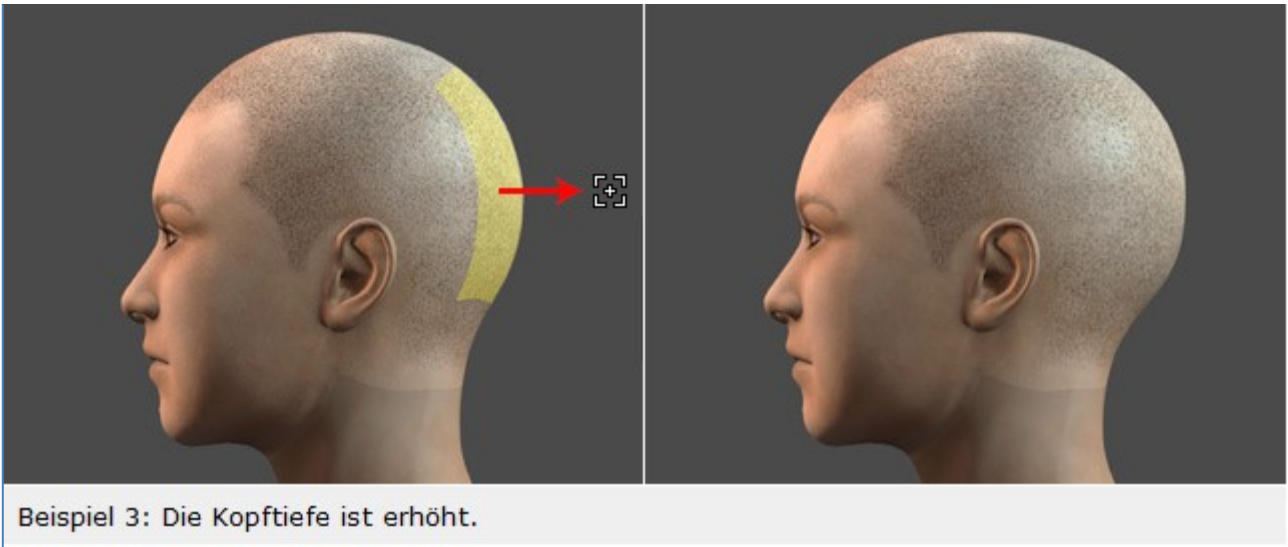
Wenn Sie auf diese Bereiche (Bilder) in die 3D-Ansicht ziehen, wird das Teil direkt gemorphed, **ohne** dass die Schieberegler im **Modifikatorfeld** angepasst werden müssen!



Beispiel 1: Der Abstand der Augenbrauen des Charakters bewegt sich weiter auseinander.



Beispiel 2: Die Augenbrauen werden schiefer.



Gesichtsvorlage anwenden

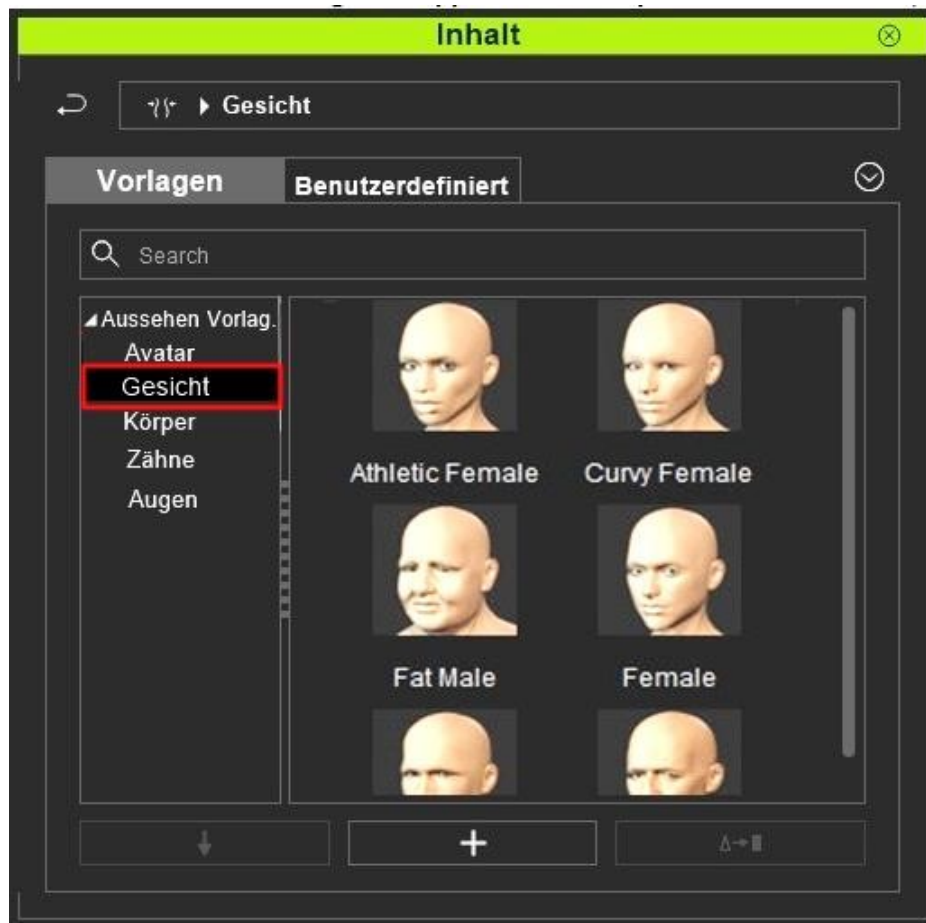
In Character Creator können Sie die Gesichtszüge des Charakters durch eingebettete Vorlagen oder durch manuelle Anpassung der Parameter ändern.

Ändern der Gesichtsm Merkmale mit Vorlagen

① Starten Sie **Character Creator**, standardmäßig wird ein "**Standart**" Charakter mit "**neutralem**" Gesicht angezeigt. ↓



② Wechseln Sie in **v2.0** in **Content Manager** zu **Aussehen Vorlagen >> Körper Bibliothek**. ↓



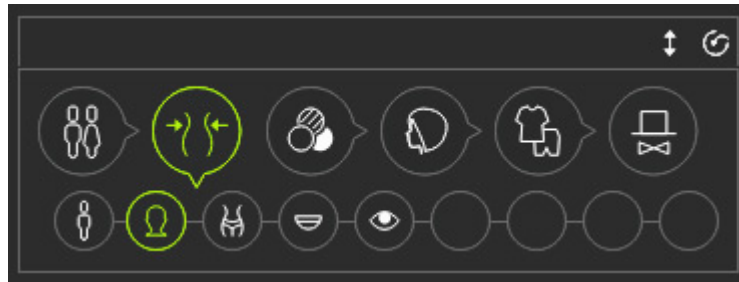
② In **v2.3** wechseln Sie im Content Manager zu **Morphs Vorlagen >> Kopf**



Hinweis:

Es gibt drei Methoden, um zur gewünschten Bibliothek zu wechseln:

- o mit dem **Schnellauswahlbereich**: Wenn Sie zwischen verschiedenen Kategorien oder Bibliotheken wechseln müssen, sollten Sie den **Schnellauswahlbereich** verwenden. ↓



- o mit der **Strukturansicht**: Wenn Sie nur zwischen verschiedenen Bibliotheken unter denselben Kategorien wechseln möchten, verwenden Sie die **Strukturansicht** im **Inhalt Manager**.

Abb. in v2.0



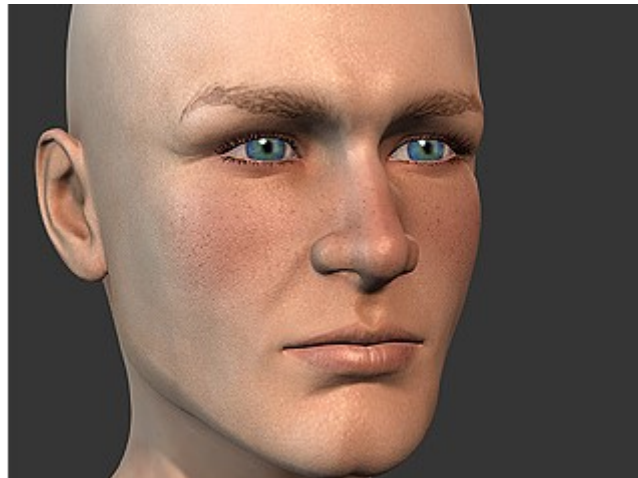
Abb. in v2.3



- o **Pfadfeld**: Zusätzlich zur **Baumansicht** können Sie auch zu anderen Bibliotheken derselben Kategorie wechseln, indem Sie auf die Pfeilschaltfläche im **Pfadfeld** klicken. (der Weg ist in v2.0 und in v2.3 gleich) ↓



③ Wenden Sie eine der Vorlagen an (in diesem Fall **Male**), indem Sie auf die Vorlage doppelklicken. Der Charakter nimmt das gewünschte Aussehen an, wie die Vorlage zeigt.



Inhaltspaket erhalten

Wenn Sie mehr Optionen für die Gesichtsdarstellungen des Charakters haben möchten, dann gehen Sie auf die [offizielle Website](#), um ein zusätzliches Inhaltspaket zu kaufen. (hier **Essentials** für **Full Head** in **v2.12 als Beispiel**) ↘



Anpassen der Gesichtsmerkmale

Wenn Sie ein benutzerdefiniertes Gesicht generieren möchten, können Sie die Parameter des Gesichtsmerkmals manuell anpassen, unabhängig davon, ob die Gesichtsvorlage angewendet wurde oder nicht.

Manuelles Anpassen von Gesichtsfunktionen

① Starten Sie Character Creator, standardmäßig wird ein neutraler Standard-Charakter angezeigt. ↓



Hinweis:

Sie können optional eine gewünschte Gesichtsvorlage auf den Charakter anwenden (in diesem Fall wird keine Vorlage angewendet), um eine Grundlage zu legen.

② Wechseln Sie im Bedienfeld **Ändern** zur Registerkarte **Bearbeiten**.
(Abb. aus v2.3) ↓



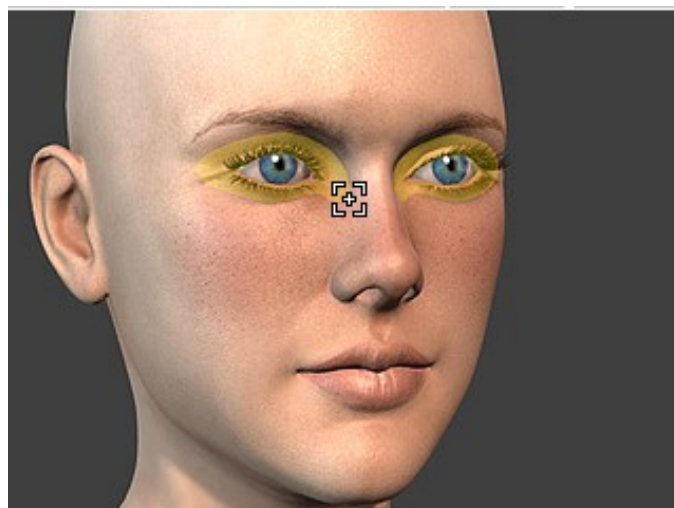
③ Wählen Sie das Gesichtsmerkmal aus, das Sie anpassen möchten (in diesem Fall **das Auge**).



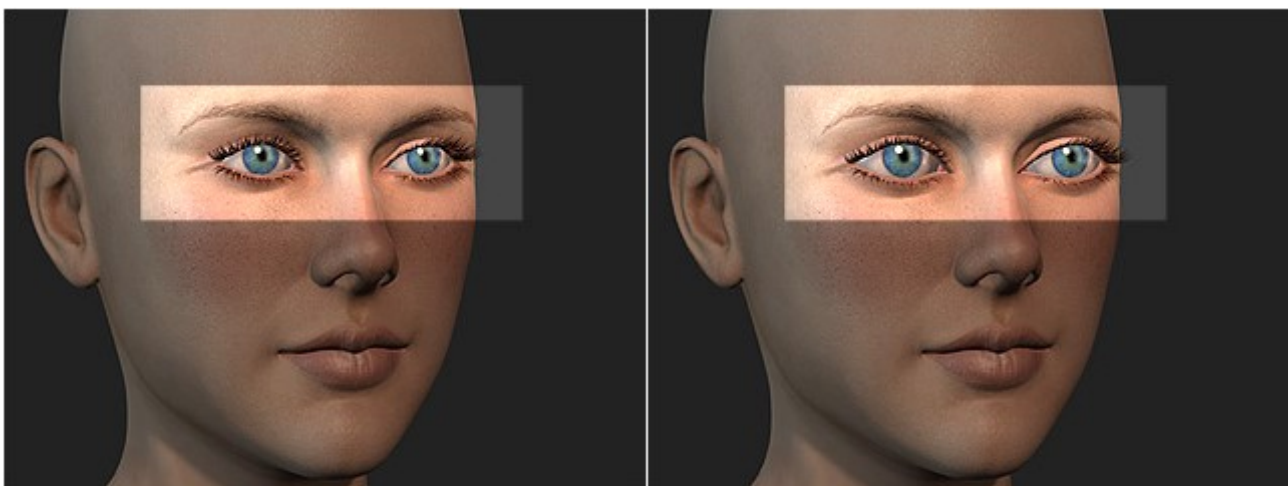
Hinweis:

Es gibt zwei Methoden, um den gewünschten Körperteil auszuwählen:

- **Baumansicht:** Klappen Sie den Baum im linken Bereich des Ändern-Bedienfelds aus und wählen Sie dann den gewünschten Körperteil aus.
- **Direktes Auswählen:** Wählen Sie das gewünschte Körperteil aus, indem Sie im Ansichtsfenster darauf klicken (es wird gelb hervorgehoben).



- ④ Passen Sie die auf die Gesichtsmerkmale bezogenen Parameter an, indem Sie den Schieberegler ziehen oder den Wert eingeben (in diesem Fall die Größe und Abstand der Augen. (Abb. aus v2.3)



Die Augen des Charakters werden größer und näher, nachdem sie angepasst wurden.

Hinweis:

Sie können nicht nur die Schieberegler oder die Textfelder zum Ändern der Gesichtsmerkmale verwenden, sondern Sie können sie auch direkt im 3D-Viewer ziehen, um sie neu zu formen. Durch Ziehen in verschiedene Richtungen können die Breite und die Länge der hervorgehobenen Gesichtsmerkmale geändert werden.

- ⑤ Passen Sie jetzt die anderen Parameter für die Augen, Nase, Mund oder andere Gesichtszüge auf die gleiche Weise nach Ihren Wünschen an.



Weitere Inhaltspakete erhalten

Wenn Sie mehr Parameter haben möchtest, um die Gesichtszüge des Charakters zu verändern, dann gehen Sie auf die [offizielle Webseite](#), um das Inhaltspaket zu kaufen.

- Nachdem das Inhaltspaket installiert wurde, können Sie weitere Details der Gesichtsmerkmale anpassen oder sie asymmetrisch ändern.
- Nachdem Sie das Paket installiert haben, werden möglicherweise weitere Blattknoten an jedes Element in der Strukturansicht angehängt. (**Essential-Bsp. Abb. aus v2.3**)



Durch das Anpassen der Einstellungen in diesen Knoten können Sie **jede** Gesichtsfunktion separat ändern.

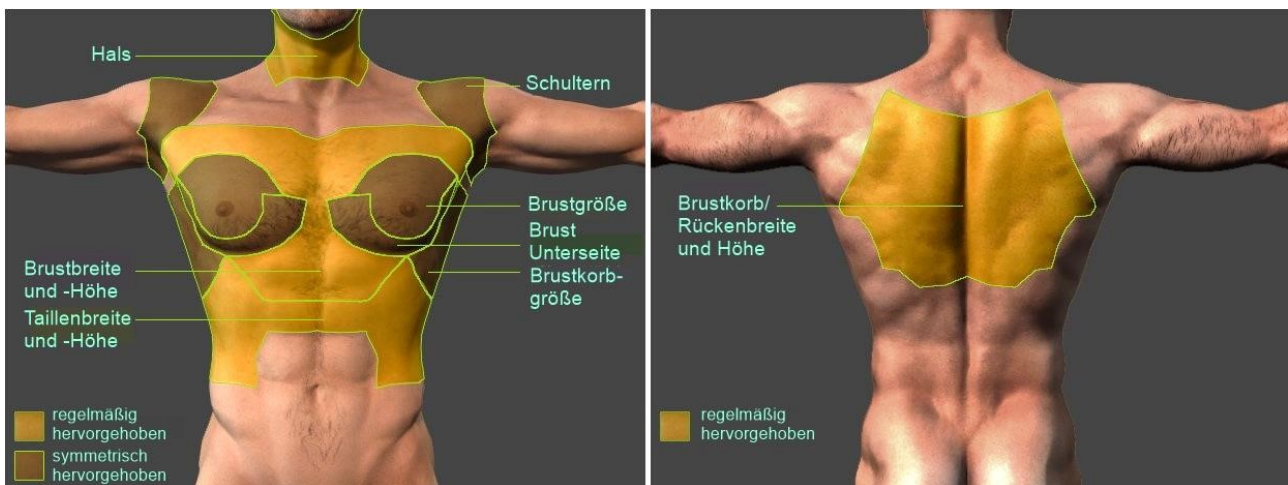


Morphen der Körper der Darsteller

Wenn Sie den Körperteil des Charakters verändern, passen Sie tatsächlich verschiedene Teile des Körpers an, um eine andere Form zu formen. Die Teile sind wie in den folgenden Abbildungen gezeigt unterteilt:

Die Körperteil der Morphing Anatomie

Oberkörper (Vorder- und Rückseite)



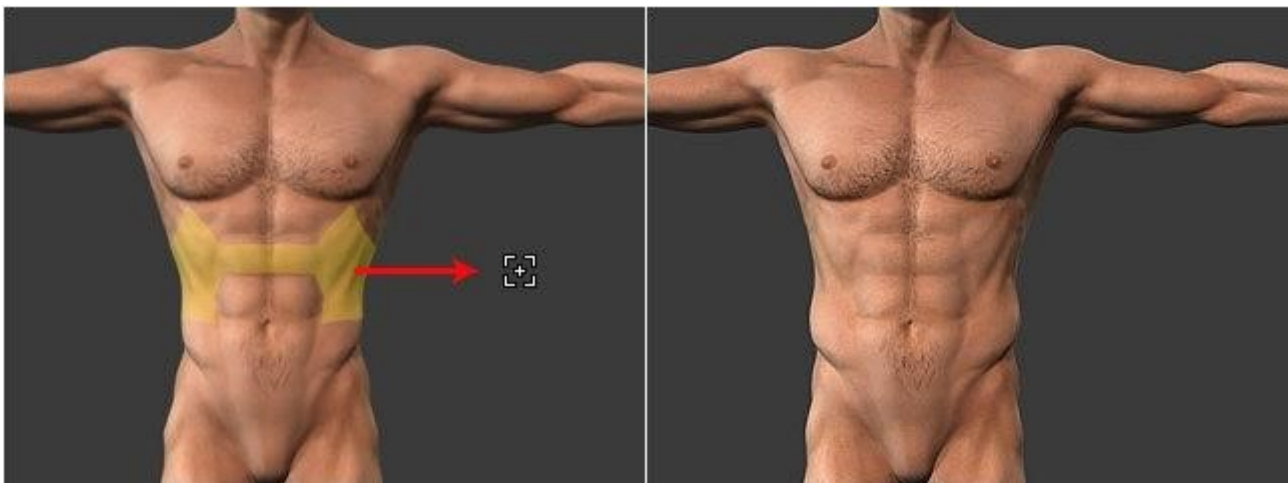
Unterkörper (Front und Rückseite)





Direktes Morphing

Wenn Sie diese Bereiche mit der Maus in die 3D-Ansicht ziehen, wird das Teil direkt gemorphen, **ohne** dass die Schieberegler im **Ändern-Feld** angepasst werden müssen.



Beispiel 1: Die Taille wird verbreitert.



Beispiel 2: Die Taille wird verlängert.

Ändern von Körperformen mit Vorlagen

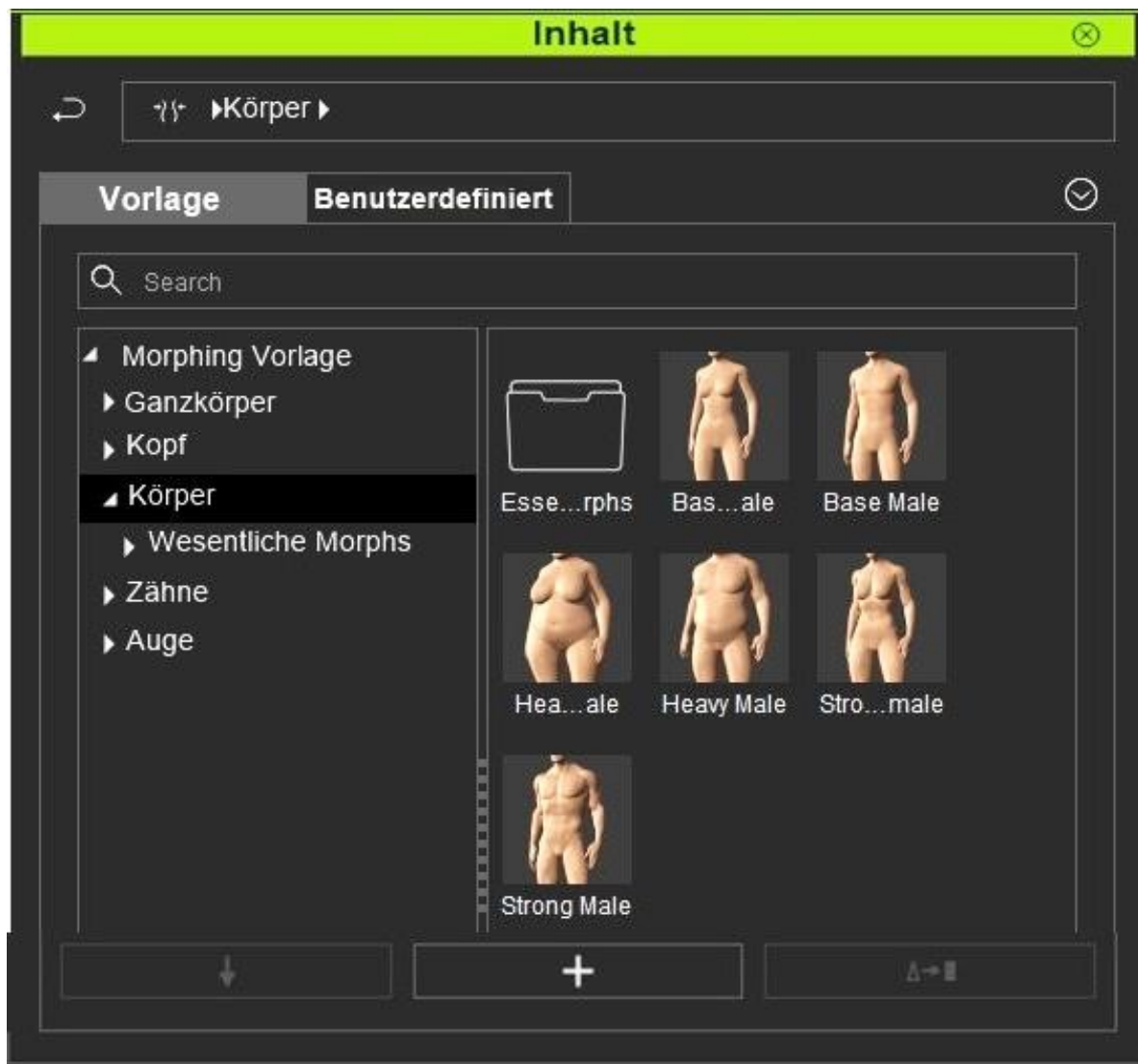
① Starten Sie **Character Creator**, standardmäßig wird ein **nackter** Standard-Akteur angezeigt.



② Wechseln Sie ab v.2.0 im **Inhalt Manager** zu **Aussehen Vorlagen >> Körper Bibliothek**.

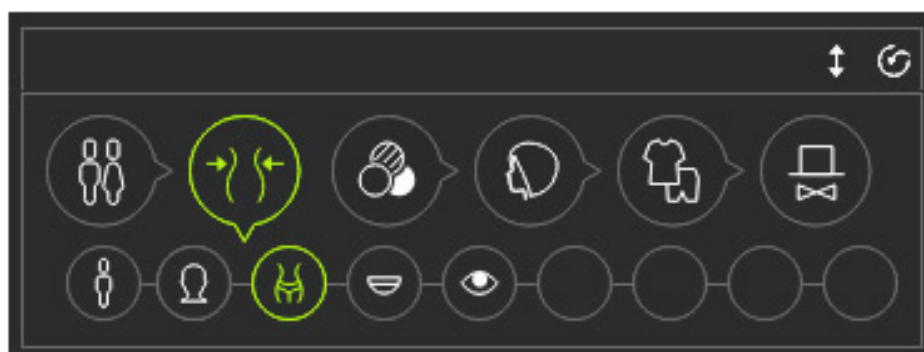


- In **v2.3** wechseln sie im **Inhalt Manager** zu **Morphs Vorlagen** >> **Körper Bibliothek**



Hinweis:

- Es gibt drei Methoden, um zur gewünschten Bibliothek zu wechseln:
- **Schnellauswahlbereich:** Wenn Sie zwischen verschiedenen Kategorien oder Bibliotheken wechseln müssen, müssen Sie den Schnellauswahlbereich verwenden.



- **Baumansicht:** Wenn Sie nur zwischen verschiedenen Bibliotheken unter denselben Kategorien wechseln möchten, verwenden Sie die Baumansicht im Content Manager.

Abb. aus **v2.0**

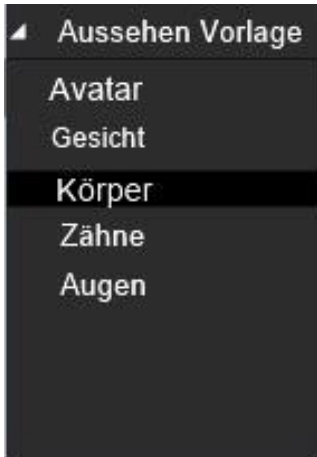


Abb. aus **v2.3**



- **Pfadfeld:** Zusätzlich zur Baumansicht können Sie auch zu verschiedenen Bibliotheken derselben Kategorie wechseln, indem Sie auf die Pfeilschaltfläche im Pfadfeld klicken.



- ③ Wenden Sie eine der Vorlagen an (in diesem Fall den starken Mann), indem Sie auf die Vorlage doppelklicken. Der Charakter wird zum gewünschten Aussehen, wie die Vorlage zeigt.



Ein Inhaltspaket erhalten:

Wenn du mehr Optionen (etwa **Essentials**) für die Körper-Anpassung des Charakters haben möchtest, dann gehe auf die [offizielle Website](#), um das Inhaltspaket zu kaufen.

Abb. aus v2.3



Körperformen anpassen

Mit Character Creator können Sie die Körperform eines benutzerdefinierten Charakters mithilfe der **eingebetteten Vorlagen** erstellen oder die verschiedenen Körperteile mit oder ohne Anwendung der Vorlagen manuell ändern, um einen Charakter mit anspruchsvolleren Details zu erstellen.

Manuelles Anpassen von Körperformen

① Starten Sie Character Creator, standardmäßig wird eine nackte weibliche Figur in "T-Pose" angezeigt.



Hinweis:

Optional können Sie eine gewünschte Körperformvorlage auf den Charakter anwenden.

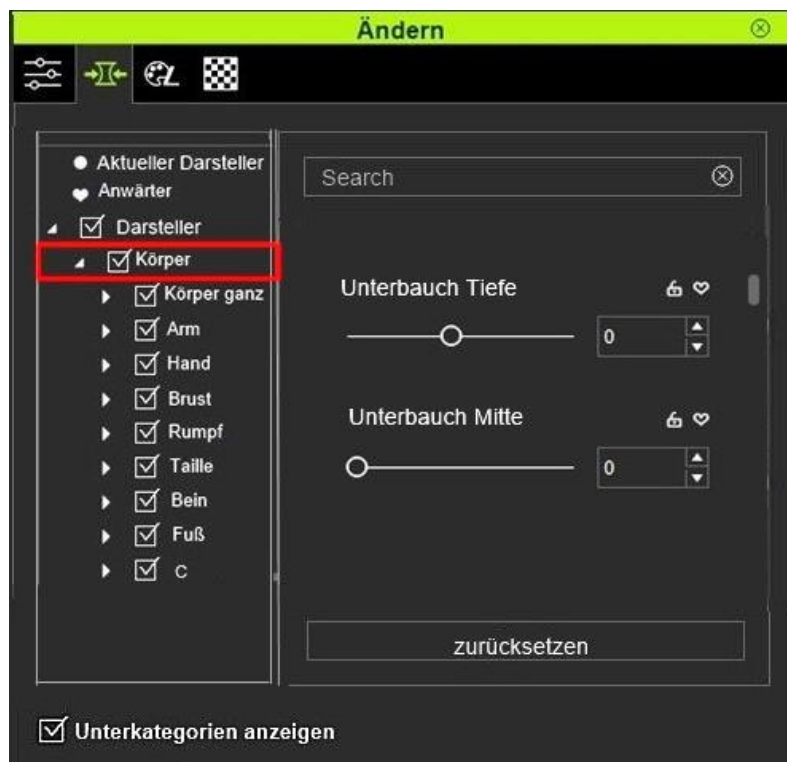
- ② Wechseln Sie im Bedienfeld **Modifizieren** zur Registerkarte **Form**.

Abb.

ab v2.22 → →



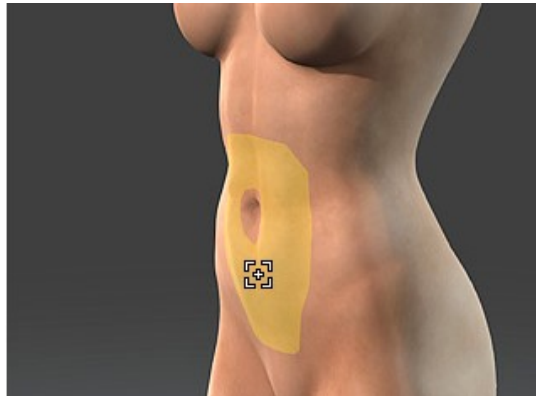
- ③ Wählen Sie den Knoten **Körper** und aktivieren Sie die Option **Unterelemente anzeigen** in der Strukturansicht, um alle einstellbaren Parameter für weitere Anpassungen anzuzeigen. (Abb. in v2.3)



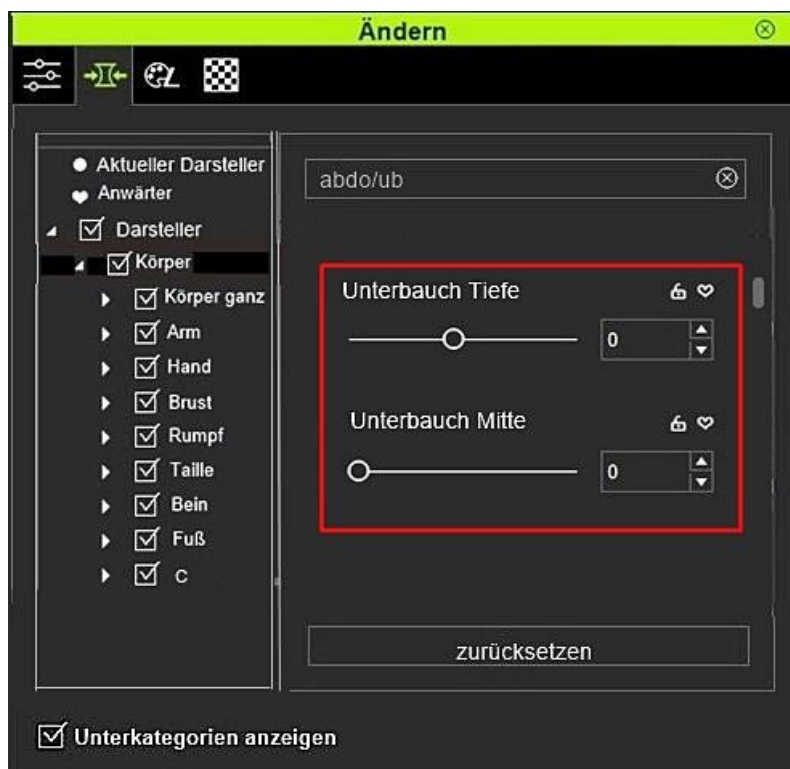
Hinweis:

Es gibt zwei Methoden, um den gewünschten Körperteil auszuwählen:

- **Baumansicht:** Klappen Sie den Baum im linken Bereich des **Ändern-Bedienfelds** aus und wählen Sie dann den gewünschten Körperteil aus.
- **Direktes Auswählen:** Wählen Sie den gewünschten Körperteil, indem Sie im **Ansichtsfenster** darauf klicken (der Körperteil wird hervorgehoben).



④ Passen Sie die Körperteil-bezogenen Parameter an, indem Sie den Schieberegler ziehen oder den Wert eingeben (in diesem Fall die **Abdomentiefe** und die **Abdomenmitte**, die das grundlegende Aussehen des Bauches bestimmen). (Abb. aus v2.3) ↓

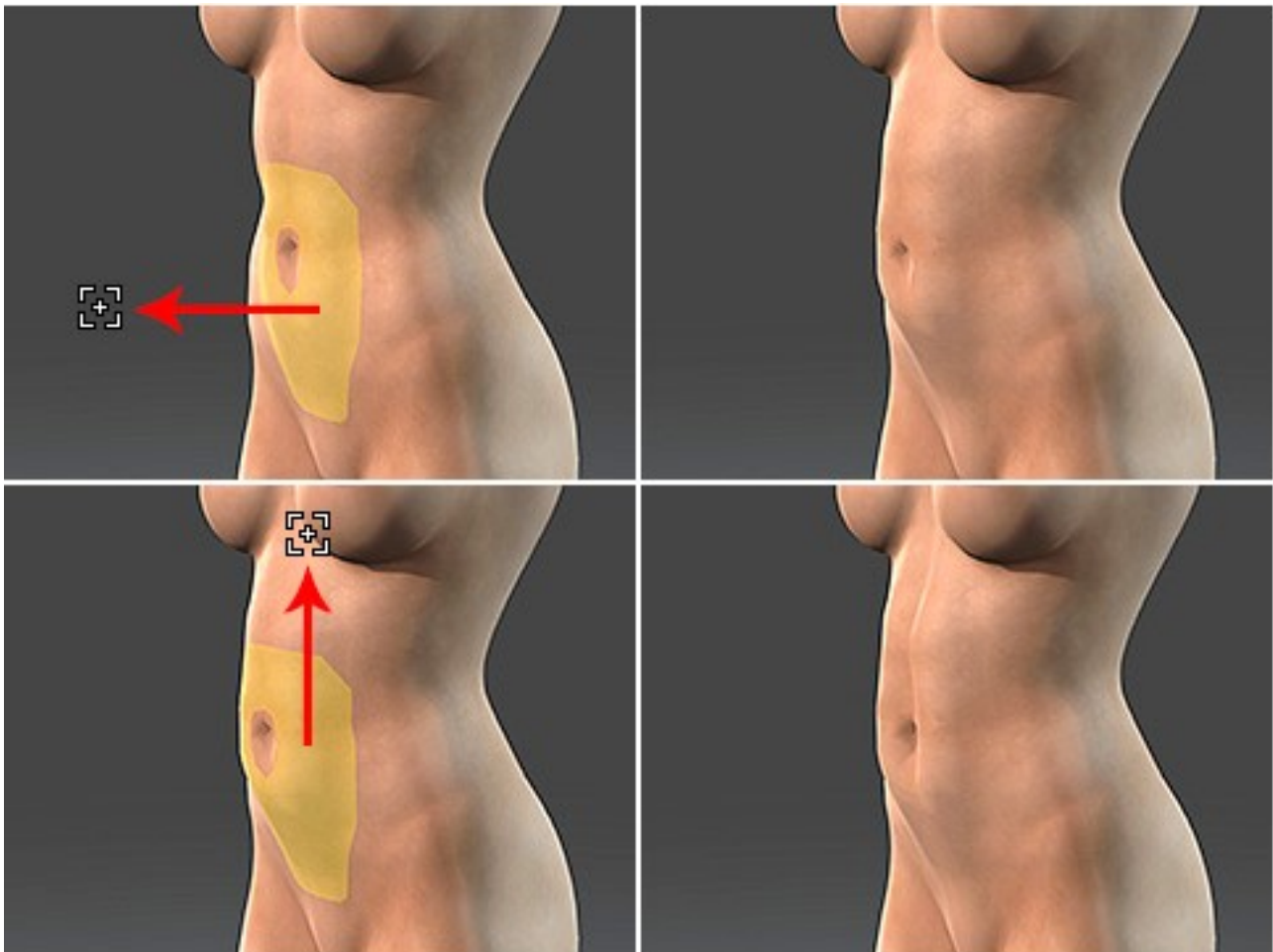




Beispiel: Der Bauch des Charakters wird größer mit einer tieferen Falte.

Hinweis:

- Sie können nicht nur die Schieberegler oder die Textfelder zum Ändern der Körperteile verwenden, sondern Sie können auch einen Körperteil direkt in den 3D-Viewer ziehen, um ihn neu zu formen. Ziehen entlang der Knochenrichtung wird das Teil verlängern; während es senkrecht zum Knochen gezogen wird, wird es dicker.



- Bitte beachten Sie, dass, wenn Sie den Heavy-Schieberegler anpassen, nicht nur der Körper, sondern auch das Gesicht fülliger wird, um das Aussehen des Charakters kohärent zu halten.



Inhaltspaket erhalten

Wenn Sie mehr Parameter haben möchten, um die Körperteile des Charakters zu verändern, dann gehen Sie auf die [offizielle Webseite](#), um das Inhaltspaket zu kaufen. Nachdem das Inhaltspaket installiert wurde, können Sie die Körperform des Charakters unsymmetrisch ändern. (Abb. aus v2.3)



Morphing Ergebnisse backen

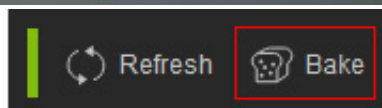
Wenn Sie das Morphing-Ergebnis für bestimmte Körperteile oder Gesichtsmerkmale übertreiben müssen, müssen Sie möglicherweise zuerst den Darsteller als ***.iAvatar-Format** exportieren, es für weitere Anpassungen laden und den Vorgang mehrmals wiederholen, was zeitaufwendig sein kann.

- Mit der **Baking-Funktion** in Character Creator können Sie die Schritte jedoch auf einen einfachen Klick vereinfachen.

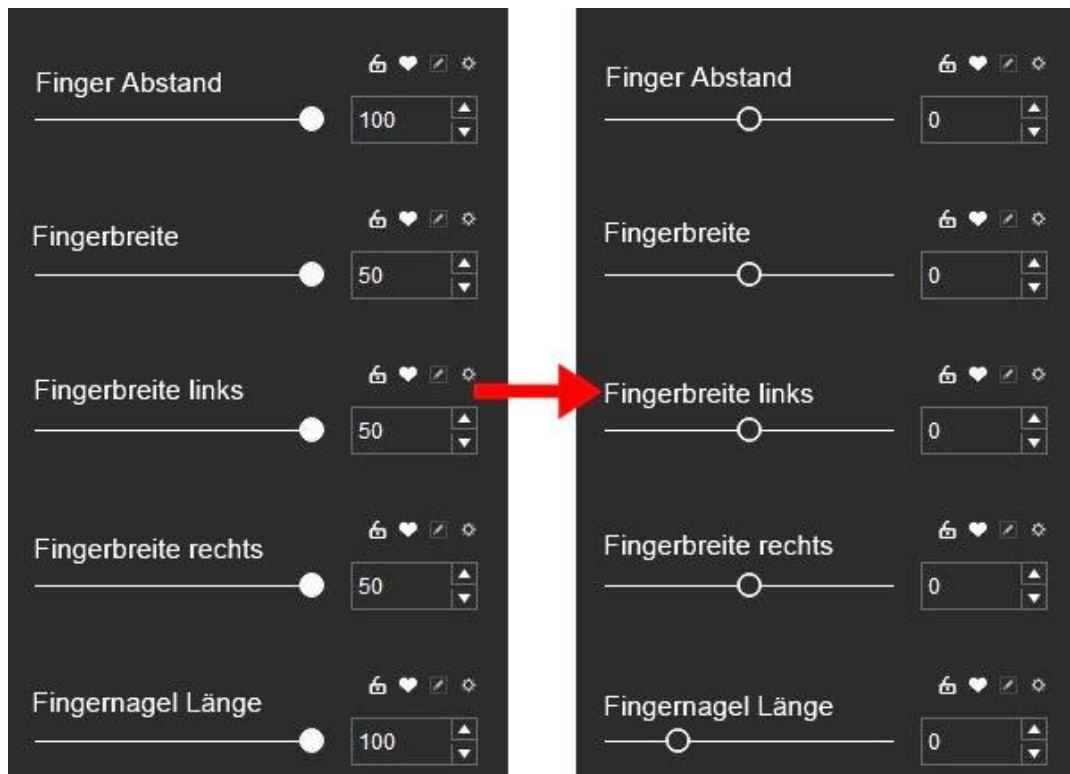
① Erstellen Sie ein neues Projekt.



② Ziel ist das Freie Morphing des Charakters auf maximale Größe (in diesem Fall die Oberarme, Unterarme, Handgelenke und die Hände des Charakters).



③ Klicken Sie auf die Backen Schaltfläche auf der Symbolleiste. Sie werden sehen, dass das Morphing-Ergebnis beibehalten wird, während die modifizierten Schieberegler im Bedienfeld "Ändern" auf 0 neu initialisiert werden.



④ Wiederholen Sie Schritt 2 und 3, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.

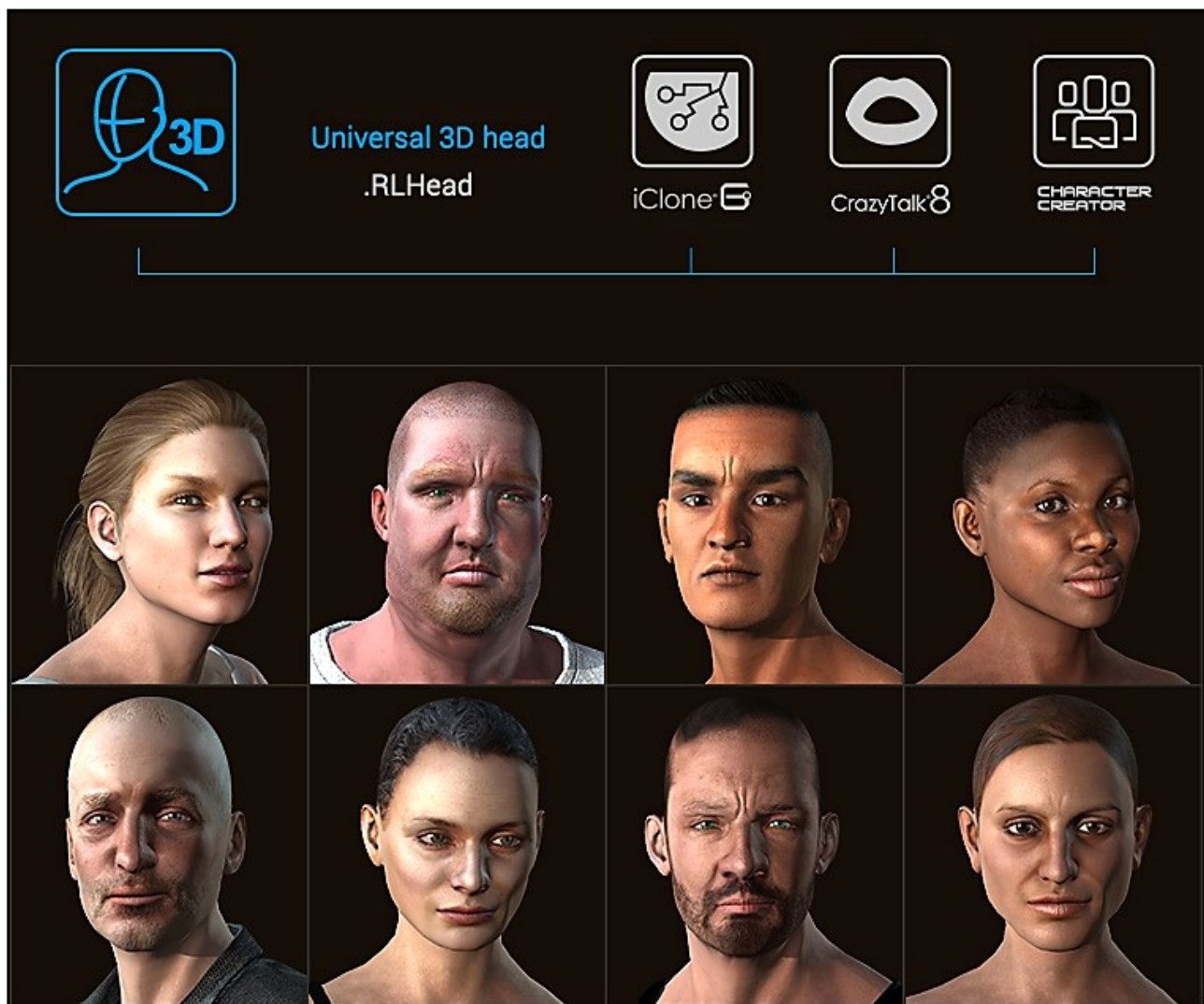


⑤ Sie können diesen Charakter *in iClone* kleiden und exportieren, um daraus Animationen zu erstellen oder um später benutzerdefinierte **Morphing Slider** zu erstellen.



V. RLHead

Das neu eingeführte Format **.RLHead** ist ein universelles **3D-Head-Dateiformat**, das für alle wichtigen **Reallusion-Produkte** geeignet ist. Sobald es in Ihrem freigegebenen Ordner installiert ist, können Sie sie auf **iClone**, **Character Creator** und **CrazyTalk 8** Akteure anwenden. Dieses neue Format ist auch voll kompatibel mit Morph- und Skin-Anpassungen in **Character Creator**. sie zu einem noch vielseitigeren Designobjekt machen.



Köpfe aus der Bibliothek laden

Im Gegensatz zu anderen stilvollen, handgefertigten **Character Creator** Content Packs von **Reallusion** sind diese 3D-Kopf Texturen aus dem [**Realistic Human 100 Content Pack**](#) speziell mit hochauflösenden (bis zu 2K) echten menschlichen Fotos erstellt, die von **3D.sk**, der Foto-Referenzfirma für 3D-Künstler und Spieleentwickler lizenziert wurden.

Hinweis:

Die hierfür erforderlichen Reallusion Produkte sind:

- Charakter Creator: v1.42 oder höher.
- iClone: v6.42 oder höher.
- CrazyTalk: v8.02 oder höher.
- 3DXchange (Zum Exportieren von Charakteren in andere 3D-Werkzeuge): v6.42 Pipeline oder höher.

Suchen und Laden der Inhaltsdateien für Realistic Human 100

① Nachdem Sie das Realistic Human 100 Content Pack installiert haben, finden Sie die Dateien in: **C: \ Benutzer \ Öffentlich \ Dokumente \ Reallusion \ Gemeinsame Vorlagen \ RL Kopf \ Realistic Human 100**

② Erstellen Sie jetzt ein neues Projekt mit einem zugewiesenen Akteur.



③ Ziehen Sie die gewünschte Vorlage aus dem unter Punkt ① bezeichneten Bibliotheks-Ordner auf den Akteur und legen Sie sie dort ab.



④ **Alternativ** wählen Sie den Akteur aus und doppelklicken auf die gewünschte Kopfvorlage zum Anwenden.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass diese Kopfvorlagen nur auf CC-Charaktere angewendet werden können.

⑤ Sie werden jetzt nach der Methode zum Anwenden der Vorlage gefragt. Bitte behalten Sie diese Standardeinstellungen bei und klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**. ↓



Hinweis:

Weitere Informationen dazu finden Sie in den **Importoptionen**.

⑥ Der Kopf wird jetzt durch die ausgewählte Vorlage ersetzt.



Erstellen eines RLHead mit CrazyTalk

Um ein benutzerdefiniertes Gesicht für einen **CC-Charakter** zu erstellen, verwenden Sie die Funktion 3D-Darsteller erstellen in [Reallusion CrazyTalk 8](#).

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass diese Funktion **nur für CC-Charaktere** gilt.

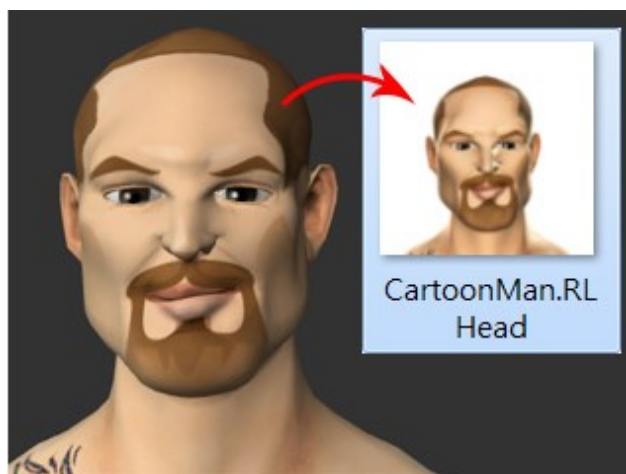
- ① Starten Sie **CrazyTalk 8** oder höher.
- ② Erstellen Sie einen neuen 3D-Akteur



- ③ Klicken Sie auf die Schaltfläche **RLHead exportieren** auf der Symbolleiste.



- ④ Speichern Sie das Objekt als Kopfdatei (* **.RLHead**) im Zielordner

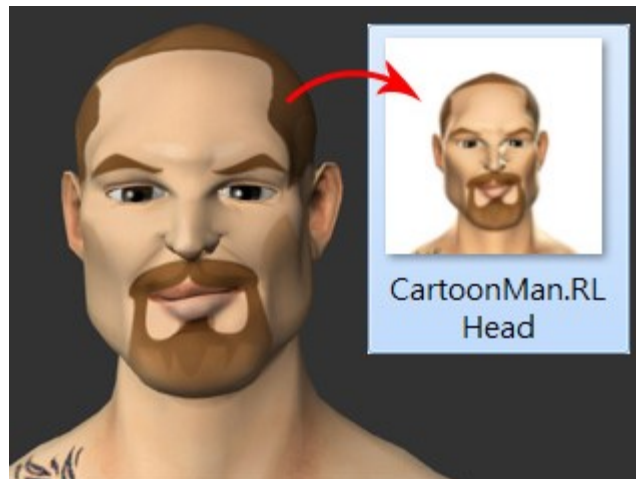


Hinweis:

Der RLHead kann in CrazyTalk 8, Character Creator und den CC-Charakteren in iClone auf die 3D-Charaktere angewendet werden.

Einen RLHead in einen CC-Akteur importieren

- ① Stellen Sie sicher, dass Sie einen **RLHead** mit **CrazyTalk** erstellt haben, bevor Sie diesen Abschnitt starten.



- ② Erstellen Sie in **Character Creator** einen Charakter/Akteur.



- ③ Ziehen Sie die zuvor gespeicherte **RLHead-Kopfdatei** auf den Akteur und legen Sie sie dort ab.



④ Ein Dialogfeld mit den Optionen zum Laden der Morphing- und Texturdaten in die **Head**-Datei wird jetzt angezeigt. Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, um sie **vollständig** zu laden.



Hinweis:

Weitere Informationen zu diesen Einstellungen finden Sie im Abschnitt ***Importoptionen***.

⑤ Der ursprüngliche Kopf wird durch jetzt den von **CrazyTalk** *erstellten* Kopf ersetzt.



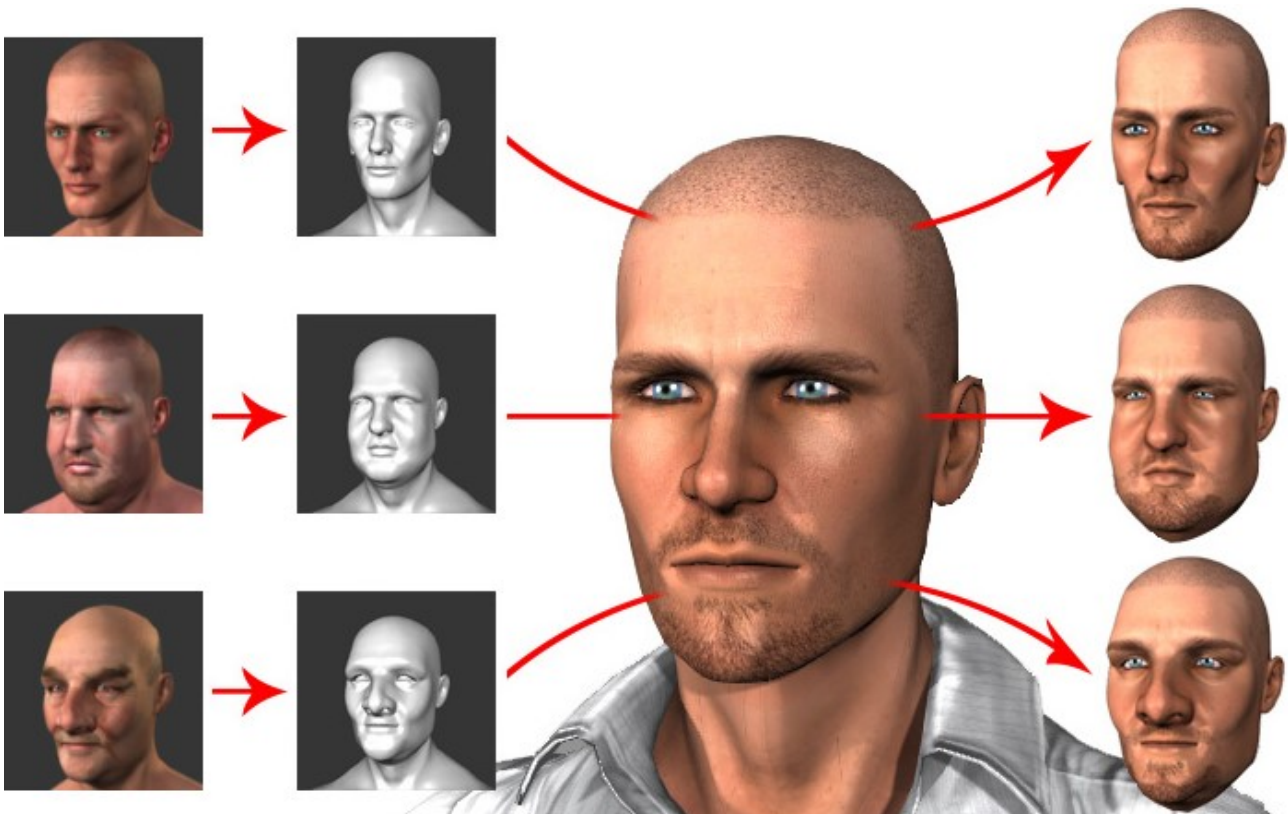
Import-Optionen

Die Einstellungen für die **Importoptionen** legen fest, dass die angewendeten Objekte aus dem universellen 3D-Kopf entweder die Form oder die Textur des Kopfes oder beides sind.

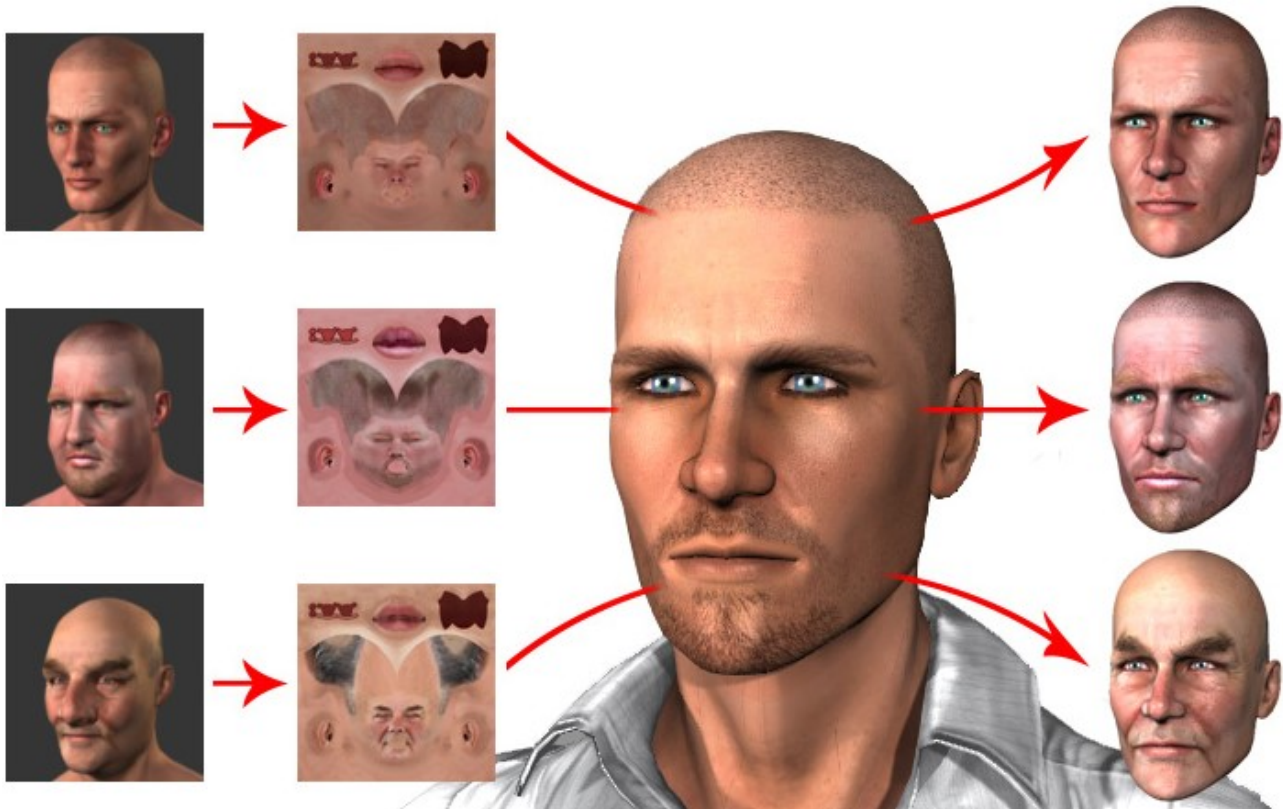


Kopf Morph und Textur importieren

- **Import Head Morph** - Verschiedene Kopfformen, gleiche ursprüngliche Textur. Die Morph-Daten von **RLHead** können angewendet werden, während die ursprüngliche Gesichtstextur beibehalten wird. Das Konzept ist wie folgt:



- Importieren Sie Textur - gleiche Kopfform, verschiedene Texturen: Texturen von jedem **RLHead**, einschließlich ihrer einzigartigen **Normal**- und **Specular-Maps**, können auf denselben Kopf angewendet werden, um unterschiedliche Looks zu erzeugen.



Hinweis:

Wählen Sie das Optionsfeld "**Head and Body**" oder "**Head Only**" aus, um festzulegen, ob Sie den Kopf und den Körper oder nur die Kopf Texturen von der ausgewählten RLHead-Vorlage ersetzen möchten.

Dynamische Aussehen Textureinstellungen

Die Optionsschaltflächen in diesem Abschnitt legen fest, wie Sie mit den ursprünglichen Einstellungen umgehen, wenn Sie einen **RLHead** auf den aktuell ausgewählten Charakter laden.

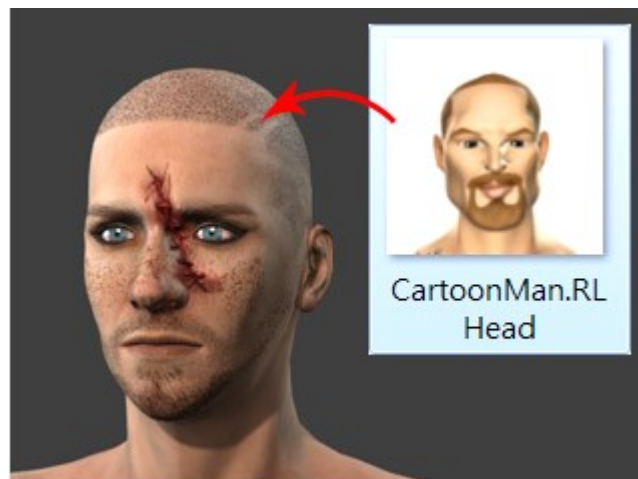
- ① Kreieren Sie einen neuen Charakter
→→→



② Ändere das **Hautbild** des Charakters.



③ Ziehen Sie einen **RLHead** auf den Charakter und legen Sie ihn dort ab.



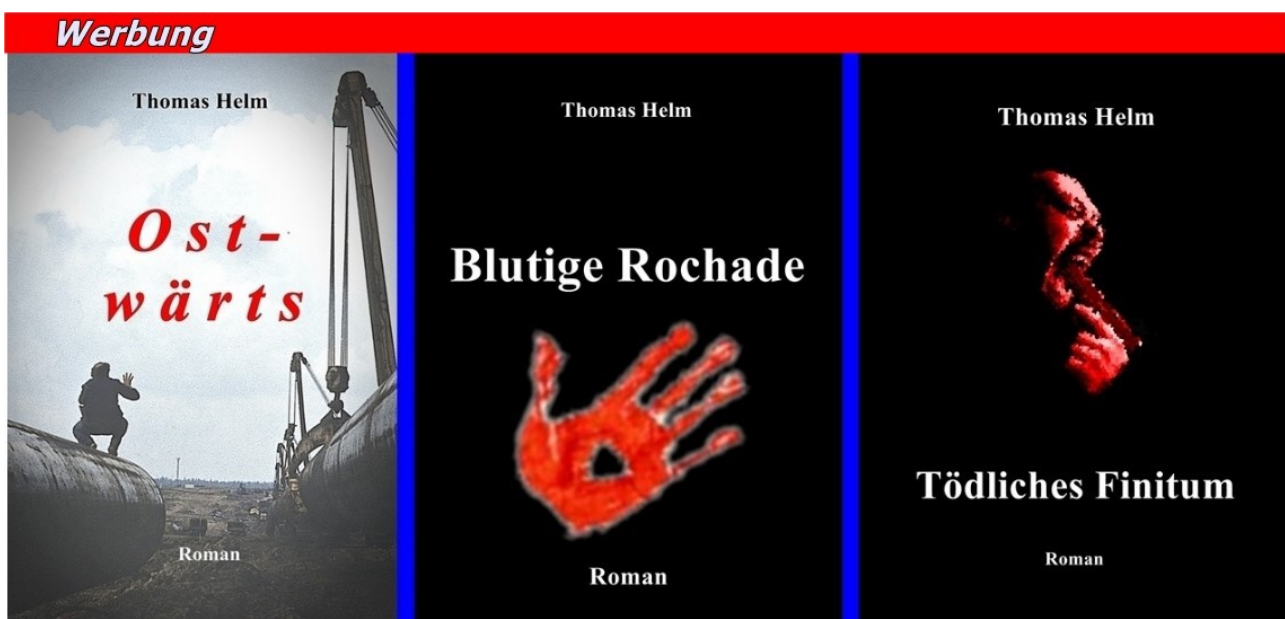
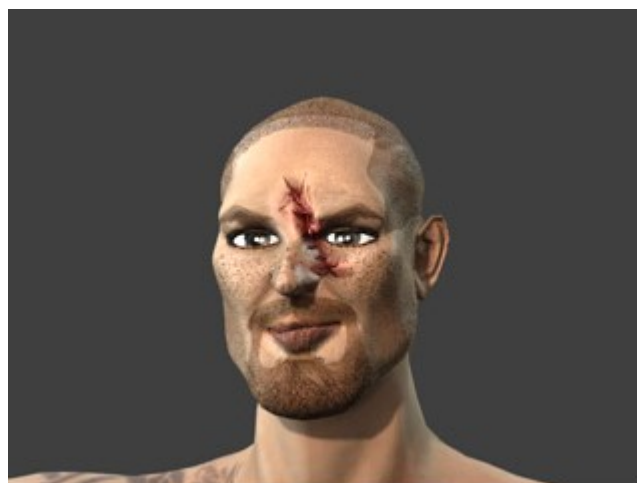
④ Wählen Sie das Optionsfeld **Zurücksetzen** oder **gegenwärtige beibehalten**, um die Lade-Methode der Kopftexturen des RLHead zu bestimmen.



- **Zurücksetzen** = Zurücksetzen der **gesamten** Erscheinungsbildeinstellungen und erneutes Anwenden der Textur vom **RLHead**.



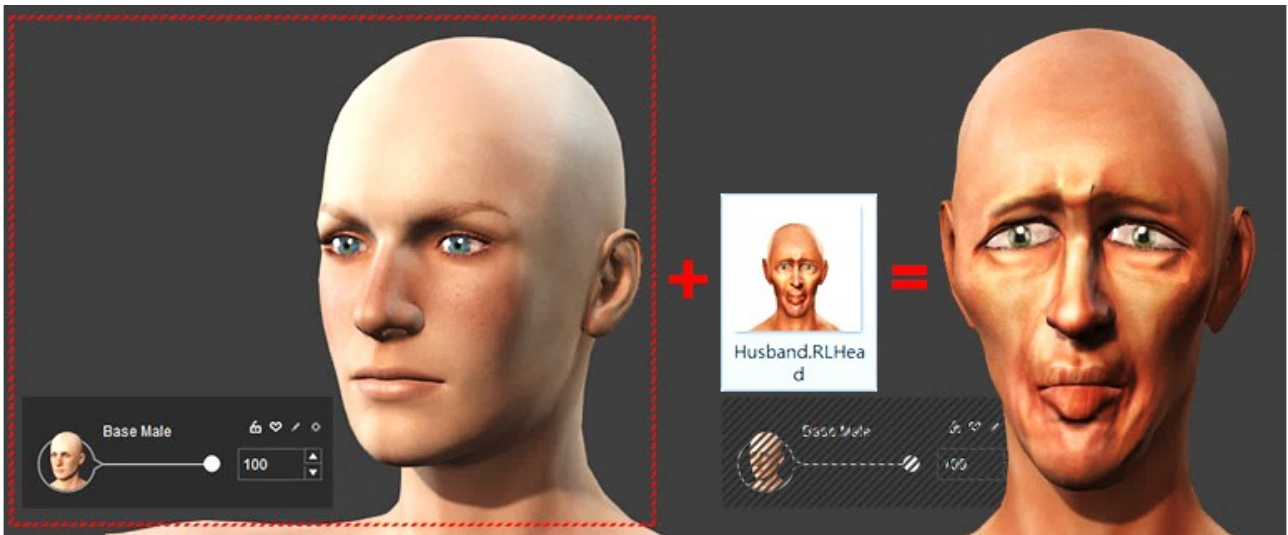
- **Gegenwärtige beibehalten** = Ersetzen der Textur durch jene vom **RLHead**, während die aktuell vorgenommenen Einstellungen (z.B. Narbe) beibehalten werden.



Konvertieren von RLHead in Morphing Schieberegler

Die Tatsache

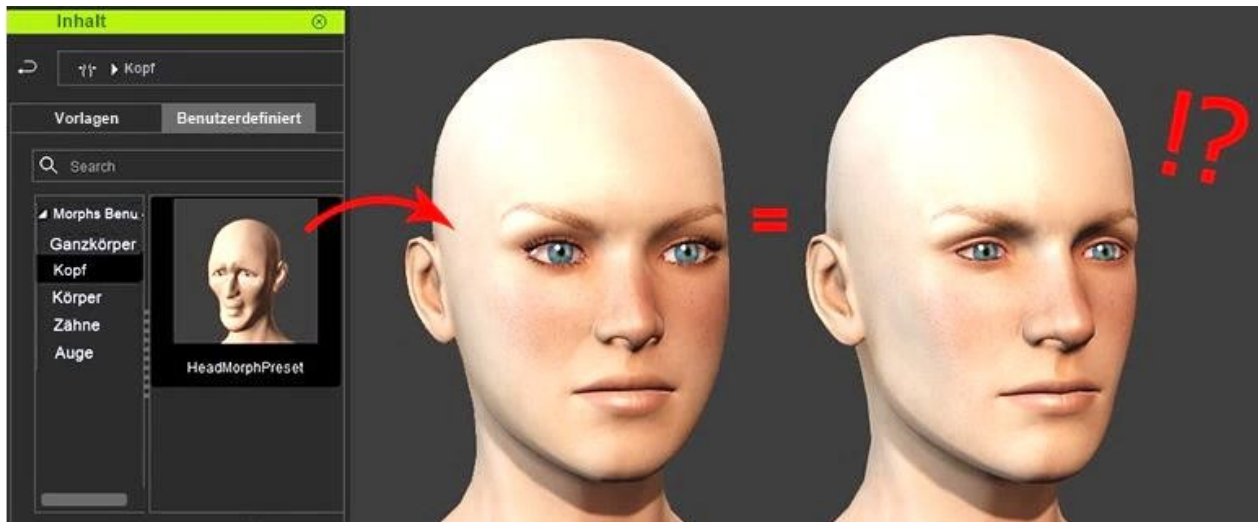
Nachdem Sie einen **RLHead** auf einen (z.B Basis-) **Charakter** gesetzt haben, verändert sich die ursprüngliche Form von dessen Kopf. ↓



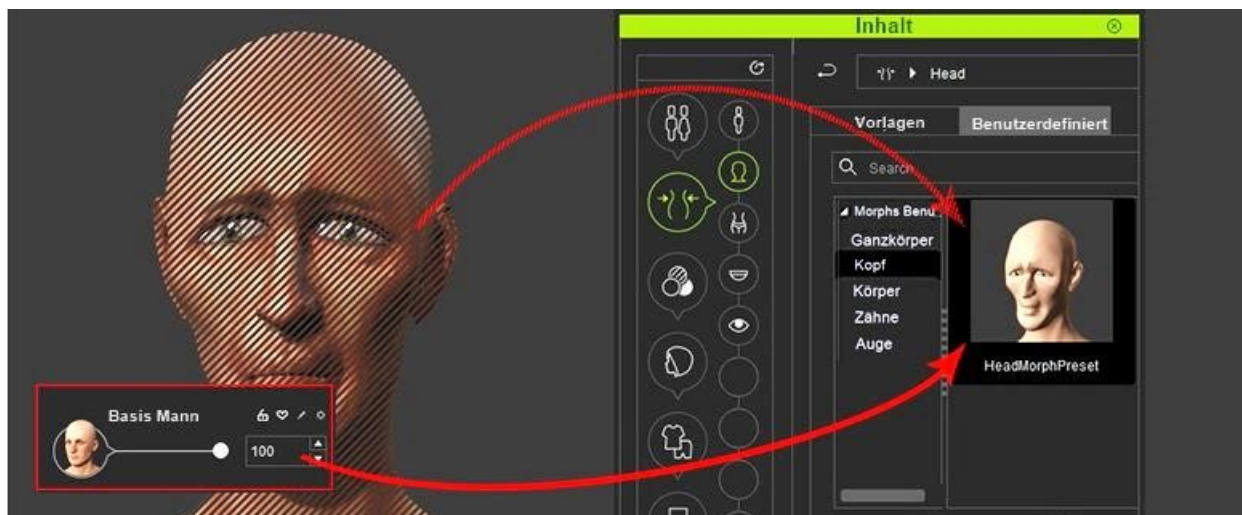
Sie könnten diese **Morphing-Einstellungen** in der Bibliothek **Morphs >> Head** unter **Benutzerdefiniert** im Inhalt Manager speichern. ↓



Sie könnten jedoch mit dem Ergebnis **unzufrieden sein**, weil es nicht ihren Wünschen entspricht, wenn Sie diese **benutzerdefinierte Vorlage** anschließend auf einen anderen Charakter anwenden.



Dies liegt daran, dass Sie beim Speichern des Kopfes **als Vorlage** die Schieberegler-Einstellungen in der Vorlage auf der Registerkarte **Modifizieren >> Morphs**, anstatt der Form des RLHeads, die Sie in der Szene sehen, gespeichert haben.



Wenn Sie also die Kopfform aus dem **RLHead** speichern möchten, müssen Sie sie daher zunächst in einen benutzerdefinierten **Schieberegler** konvertieren, um anschließend das Morphing des **RLHead** wiederzuverwenden.



Konvertieren von RLHead in Morphing Schieberegler

- ① Stellen Sie sicher, dass Sie vor dem Start dieses Abschnitts ein **RLHead** von **CrazyTalk** (Version 8 oder höher) erstellt haben.



- ② In **Character Creator** wenden Sie diesen **RLHead** auf den Charakter an.



Der Kopf des Charakters wird durch den RLHead ersetzt.



- ③ Öffnen Sie den **Morph Slider Editor** und stellen den Körper und die Kopfform des aktuellen Charakters als **Zielform** ein. ↓

Morphing Schieberegler Bearbeiter

Morphing Eigenschaften

Kategorie Festlegungen:
Head

Schieberegler-Pfad festlegen:
Darsteller/Kopf
Benutzerdefiniert_Kopf/

Morph Name :
Ehemann

Mindest Morph-Wert:
0

Maximalster Morph-Wert:
100

Miniaturansicht:
Bitmap : 1_Thumbnail.png

☒ Quell- und Zielform

Ziel Moph:
☒ Standard Morph
☐ Gegenwärtiger Moph
☐ Datei
Support *.Avatar

Ziel Moph:
☒ Gegenwärtiger Moph
☐ Datei
Support *.Avatar *.Obj

Obj Settings
Axis :
☒ Y-Up
☐ Z-Up
Checksum File Path :
*.ObjKey

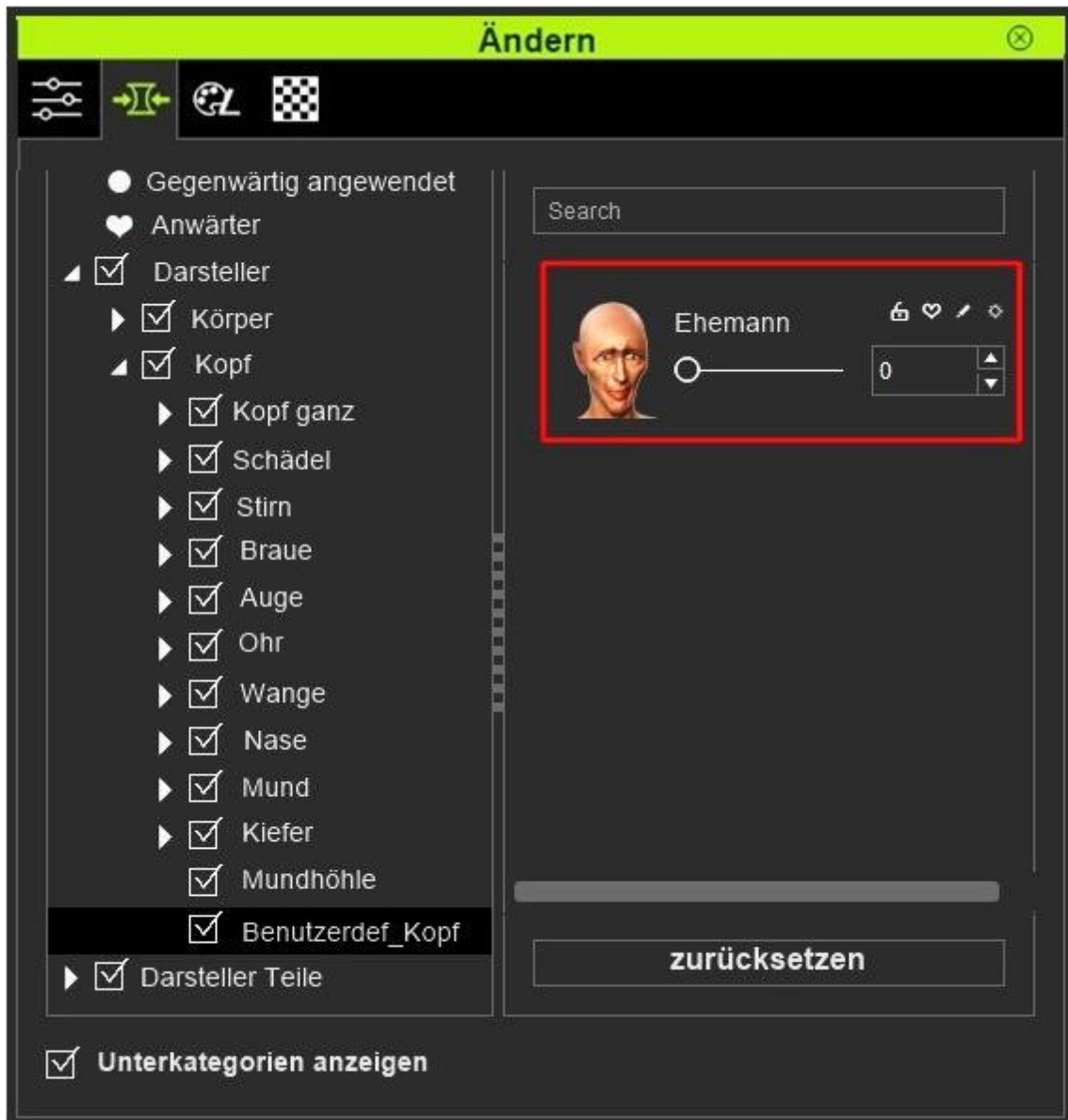
☐ Automatisch auf gegenwärtigen Charakter anwenden

OK stornieren

Hinweis:

Weitere Informationen zu diesen Einstellungen finden Sie im Abschnitt **Morphing-Schieberegler** zum Ändern des Aussehens von Charakteren.

- ④ Klicken Sie auf **OK**, um einen neuen Schieberegler zu erstellen. (Abb. aus **v2.3**) ↓



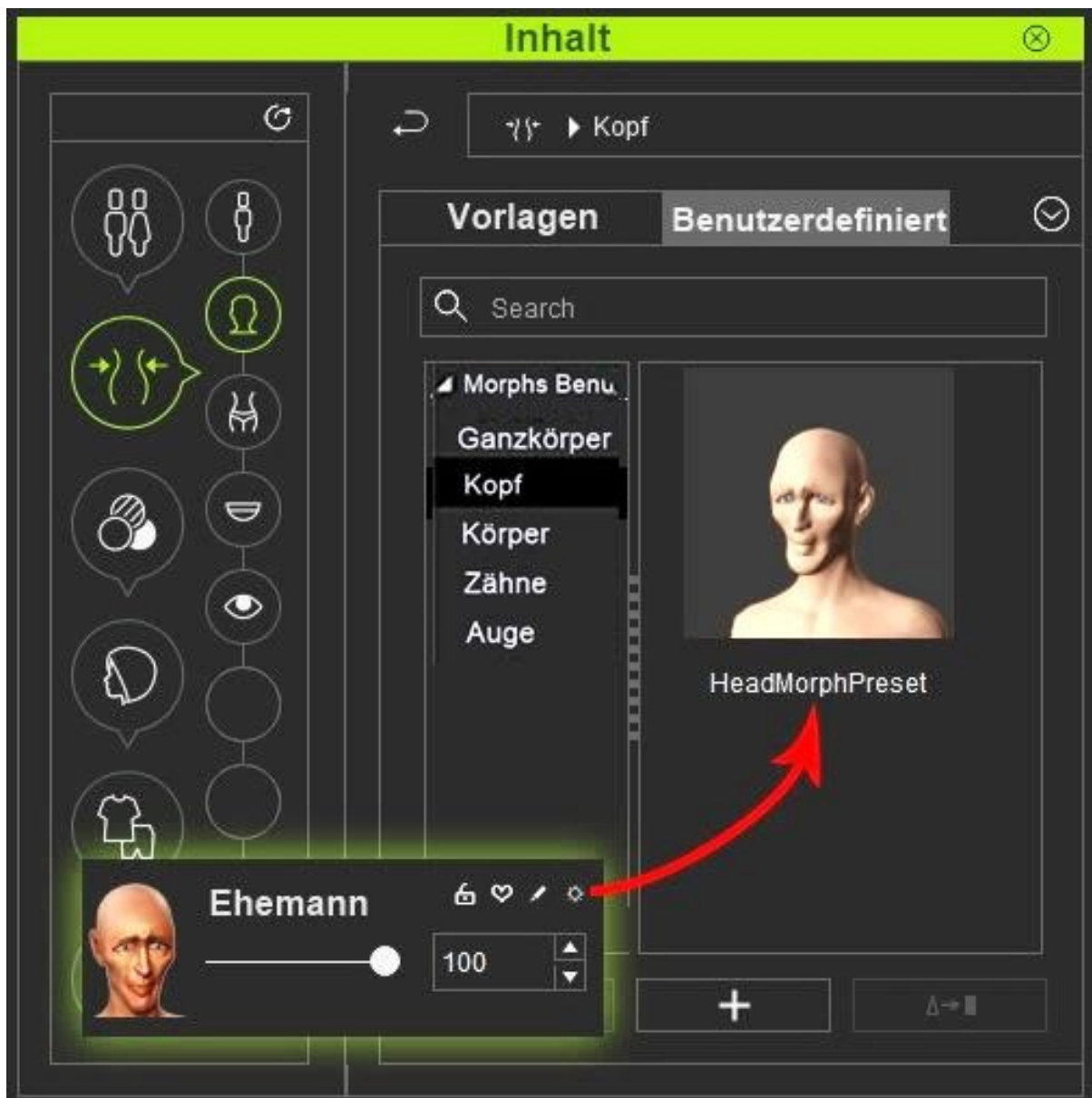
- ⑤ Erstellen Sie ein neues Projekt.



- ⑥ Ziehen Sie den Schieberegler und das Zeichen wird gemorphet.



- ⑦ Sie können dann die aktuelle Morphing-Einstellung in der Bibliothek **Ändern >> Morphs >> Kopf** speichern.



VI. Aussehen eines Charakters

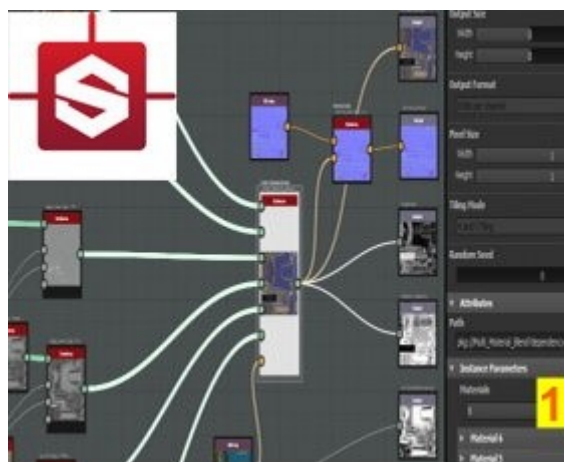
Was ist ein Dynamic Appearance Texture Editor?

Anmerkung: diese Überschrift kann auch mit »*dynamisches* (in Echtzeit) *Bearbeiten von Oberflächen-Strukturen*« bezeichnet werden.

Substanz (oder Textur) ist ein Hyper-Material, in das so viele Kanäle wie nötig eingebaut werden, wie diffus, Höhe, normal, Spiegelung usw. Es ist eine dynamische, vielschichtige Kombination von Textur-Maps. Es kann in Echtzeit geändert und angepasst werden. Die folgende Abbildung zeigt das Diagramm, wie ein Substanzmaterial vom Substanzdesigner erstellt wird.

Denn verschiedene, gut gemachte Substanzen werden so auf das Haar, die Augen, den Körper, den Kopf, die Kleidung, die Schuhe und die Accessoires des Standardcharakters aufgetragen, um die Textur dieser Objekte zu formen.

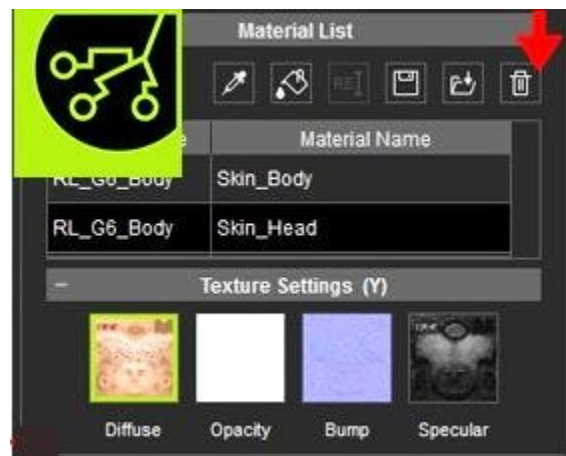
① Ein **Stoffmaterial** wird im **Substanz-designer** entworfen. Danach wird das Material mit Texturen und Parametereinstellungen übergeben und auf den ausgewählten Charakter in **Character Creator** angewendet (derzeit wird dieser Schritt von Reallusion ausgeführt).



② Im **Character Creator** verwenden Sie dann die bereitgestellten Parameter, um das Aussehen des Charakters anzupassen.



③ Sobald der Akteur in iClone exportiert wurde, werden die in Schritt 2 eingestellten Stoffeffekte in separate Texturen eingebrannt und an die Kanäle "**Diffus**", "**Deckkraft**", "**Bump**" und "**Glanz**" des Kopf-Materials gesendet.

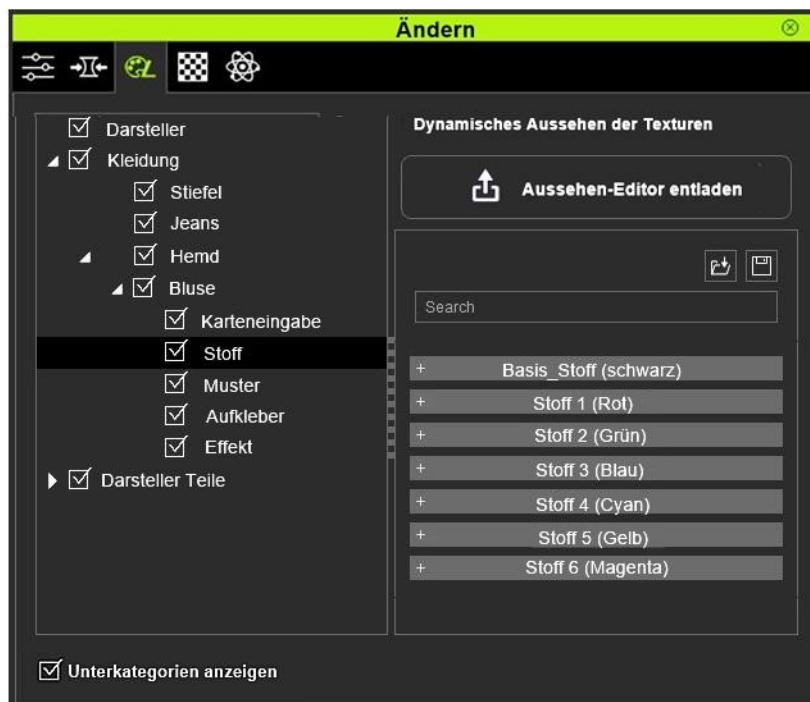


Ein Substanzmaterial hat ein geringes Datenvolumen und kann Ihnen helfen, den Platz auf Ihrer Festplatte zu sparen, während Sie Ihrem Projekt exquisite und realistische Textureffekte verleihen. Besser noch ist, dass das Substanzmaterial (* .sbsar) zwischen **3Ds Max**, **Maya**, **Unity**, **Unreal** und vielen anderen Anwendungen zum Erstellen realistischer Texturen für Objekte in der CG-Entwicklung geteilt werden kann.

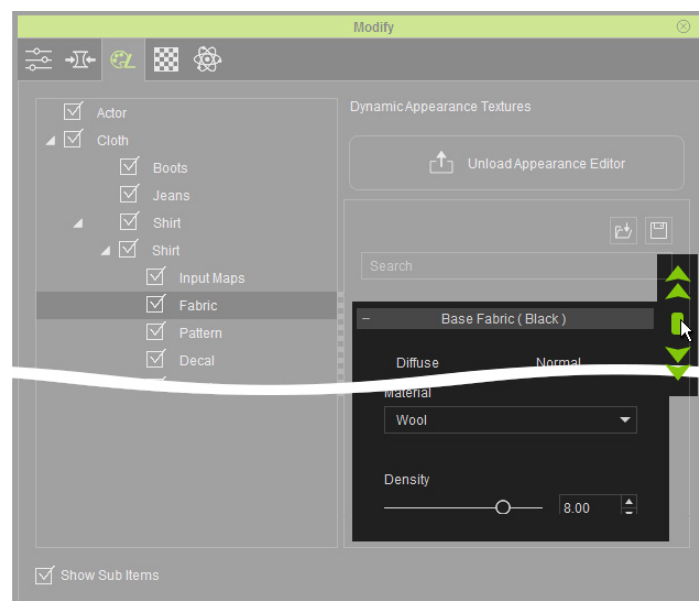
Das schnelle Suchen von Einstellungen mit der Baumansicht (Neu ab v2.0)

Zur einfacheren Verwendung wurde die Ansicht des **Substanzbaums** für die **Version 2.0** überarbeitet.

Zuvor bis **Version 1.52** werden die Einstellungen für die Darstellung der Substanzen im **Aussehen-Editor** in verschiedene Abschnitte unter einem einzelnen Unter-Root wie folgt unterteilt:

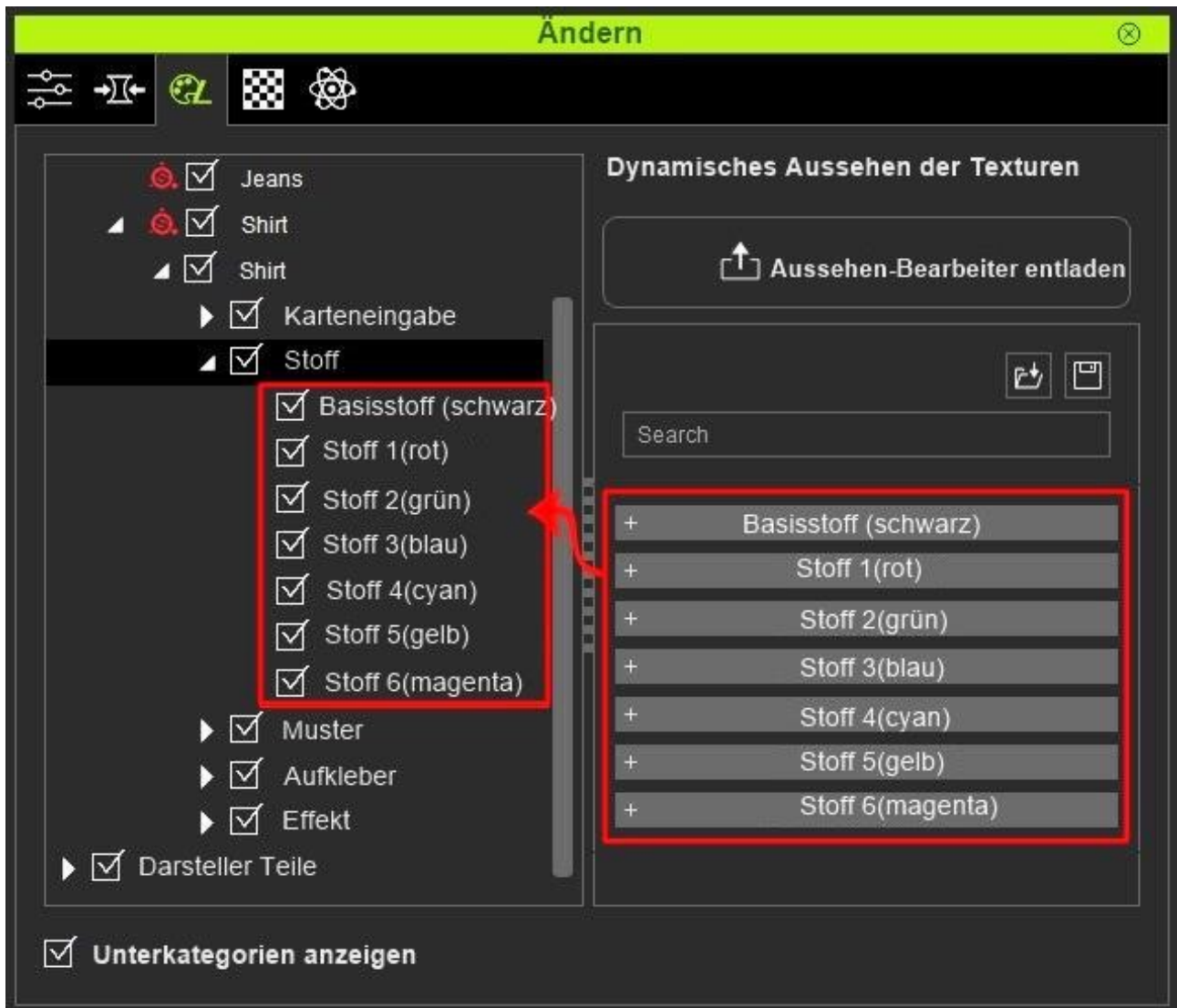


Hierbei war es schwierig, in einem bestimmten Abschnitt nach bestimmten Einstellungen **zu suchen**, insbesondere wenn diese **erweitert** sind.



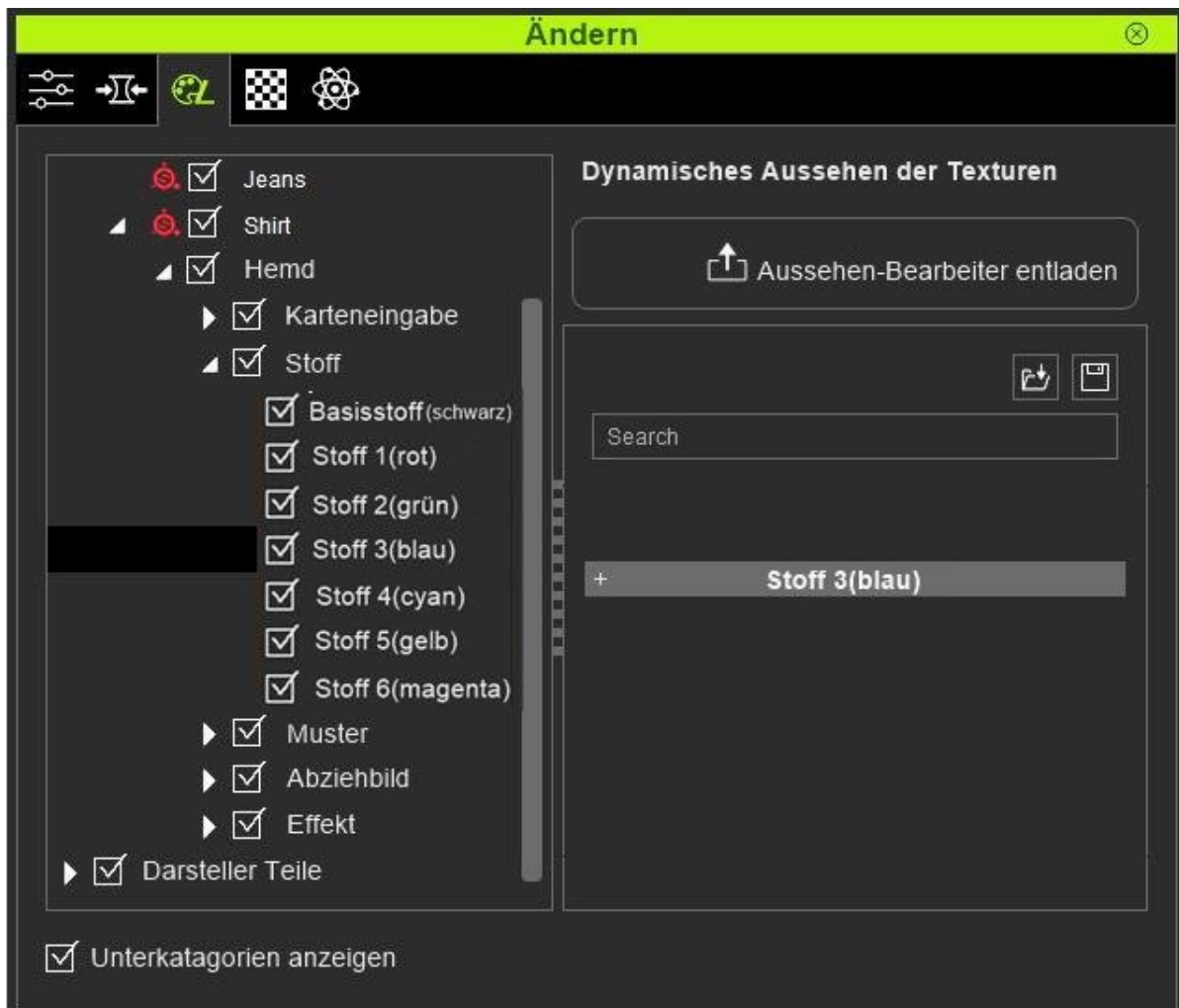
Neu ab Version 2.0:

Diese Abschnitte im rechten Bereich sind ab Version 2.0 in Unterknoten des Objekts in der **Strukturansicht** kategorisiert.



Sie können die Einstellungen effizienter und schneller finden, indem Sie die neuen Unterknoten in der Strukturansicht auswählen und das rechte Fenster somit zielgerichtet vereinfachen.

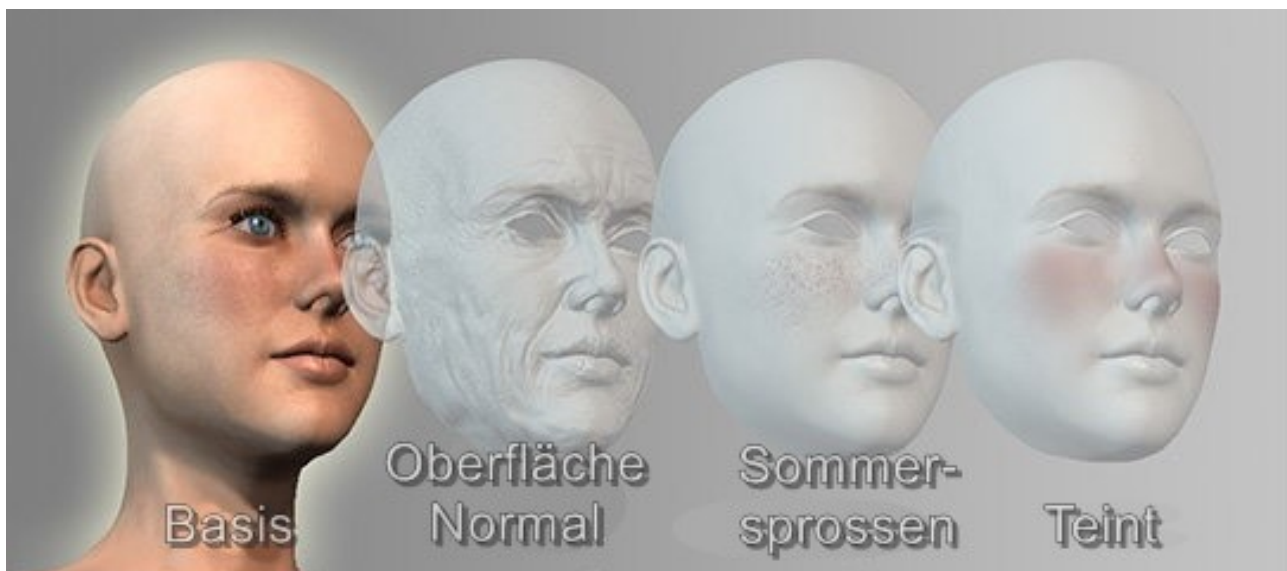




Die Kopfhaut des Charakters anpassen

Kopfhaut-Texturschichten

Die grundlegende Kopfhaut besteht aus mehreren Schichten, sie sind **Basis**, **Oberfläche Normal**, **Sommersprossen** und **Teint**:



Diese Ebenen werden auch den Abschnitten im **Ändern-Bedienfeld** >> **Registerkarte "Aussehen"** >> **Darsteller**>>**Kopfhaut** >>**Haut** im **Character Creator** zugeordnet. **Abb. aus v2.3** ↓



- **Haut/Kopf Basis:** In diesem Bereich können Sie die Grundfarbe, den Glanz und den Farbton der Haut bestimmen.
- **Haut/Kopf Normale Oberfläche:** In diesem Abschnitt kann die Normale auf dem Kopf, einschließlich Gesicht und Lippen, angepasst werden, um das Alter des Charakters festzulegen.
- **Haut/Gesicht Sommersprossen:** Sie können Sommersprossen hinzufügen, indem Sie die Einstellungen in diesem Abschnitt verwenden. Es gibt standardmäßig mehrere verschiedene Muster von Sommersprossen, trotzdem dürfen Sie eine benutzerdefinierte Maske laden, um die Bereiche zum Auffüllen mit Sommersprossen zu bestimmen.
- **Haut/Gesicht Teint:** Um einen Sonnen- oder Sonnenbrand-Effekt im Gesicht zu erzeugen, verwenden Sie die Parameter in diesem Abschnitt.

Verwenden von Haut-Vorlagen

In Character Creator sind mehrere gut gestaltete **Hauttexturvorlagen** für bestimmte Zwecke vorbereitet. Sie können sie u.a. für verschiedene Gesichtsfarben frei anwenden.

Hinweis:

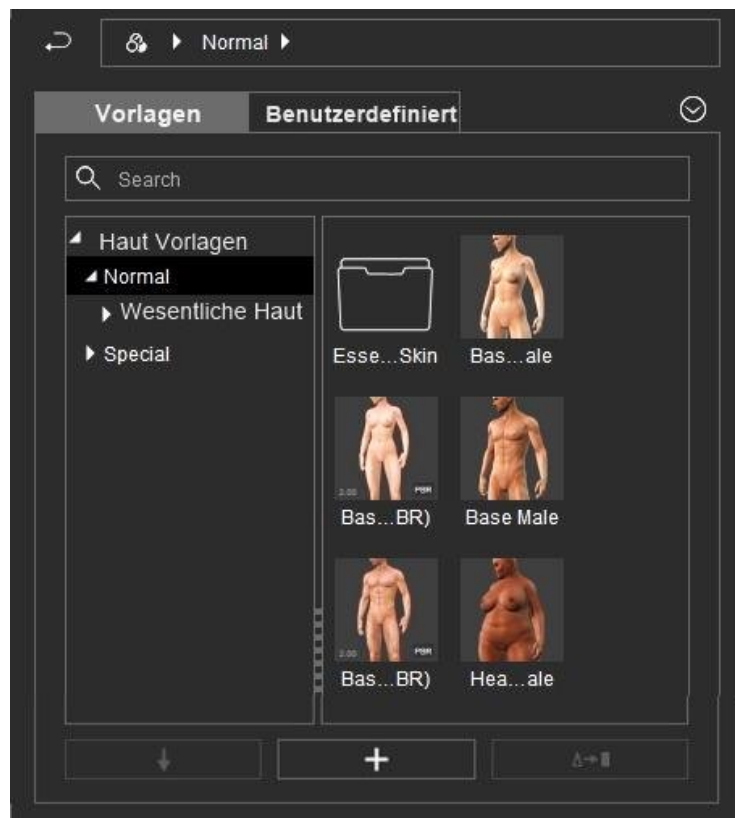
Wenn Sie die Hautvorlage anwenden, wird die **gesamte** Hauttextur des Charakters, **einschließlich** der Kopfhaut und der Körperhaut, gleichzeitig geändert.

Gesichtshaut-Vorlagen anwenden

① Starten Sie **Character Creator**, standardmäßig wird eine nackte weibliche Figur angezeigt.



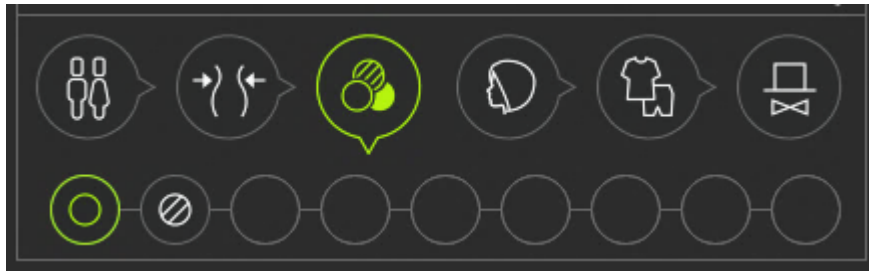
② Wechseln Sie den Inhaltsmanager zu **Haut Vorlagen >> Normal** Bibliothek.



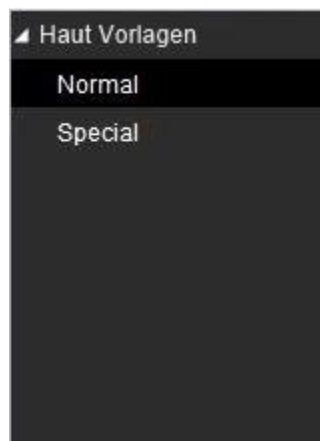
Hinweis:

Es gibt drei Methoden, um zur gewünschten Bibliothek zu wechseln:

- **Schnellauswahlbereich:** Wenn Sie zwischen verschiedenen Kategorien oder Bibliotheken wechseln müssen, müssen Sie den Schnellauswahlbereich verwenden.



- **Strukturansicht:** Wenn Sie nur zwischen verschiedenen Bibliotheken unter ***denselben*** Kategorien wechseln möchten, verwenden Sie die Strukturansicht im **Content Manager**.



- **Pfadfeld:** Zusätzlich zur Baumansicht können Sie auch zu verschiedenen Bibliotheken derselben Kategorie wechseln, indem Sie auf die Pfeilschaltfläche im ***Pfadfeld*** klicken.



- ③ Wenden Sie eine der Vorlagen (in diesem Fall **die Alte Dame**) an, indem Sie auf die Vorlage doppelklicken. Der Hutton und die Textur des Charakters werden retuschiert, während die Gesichts-Morphs unverändert bleiben.



Inhaltspaket erhalten

Wenn Sie mehr Optionen für die Gesichterscheinerungen des Charakters haben möchten, gehen Sie bitte auf die [offizielle Website](#), um weitere Inhalte zu kaufen. (Abb. aus v2.3)



Grundlegende Änderungen für die Kopftextur

Die grundlegenden Modifikationen für die Textur beinhalten nur die Anpassungen durch Schieberegler. Diese Methode kann auf die Kopf- und Körperhaut, die Haare, das Tuch und die Accessoires angewendet werden; In diesem Abschnitt wird die Textur des Kopfes des Charakters als Beispiel dienen.

- ① Erstellen Sie ein neues Projekt.



- ② Gehen Sie zu **Ändern** (Bedienfeld) >> **Aussehen** (Registerkarte).



- ③ Wählen Sie den **Darsteller** in der **Baumansicht**. (Abb. aus v2.3)



④ Klicken Sie auf die Schaltfläche "**Aktivieren**" oben rechts im Bedienfeld, um die Abschnitte der einstellbaren Parameter anzuzeigen, die zum Charakter gehören.

↓ Die folgenden Abbildungen stammen aus v2.3 ↓



Hinweis:

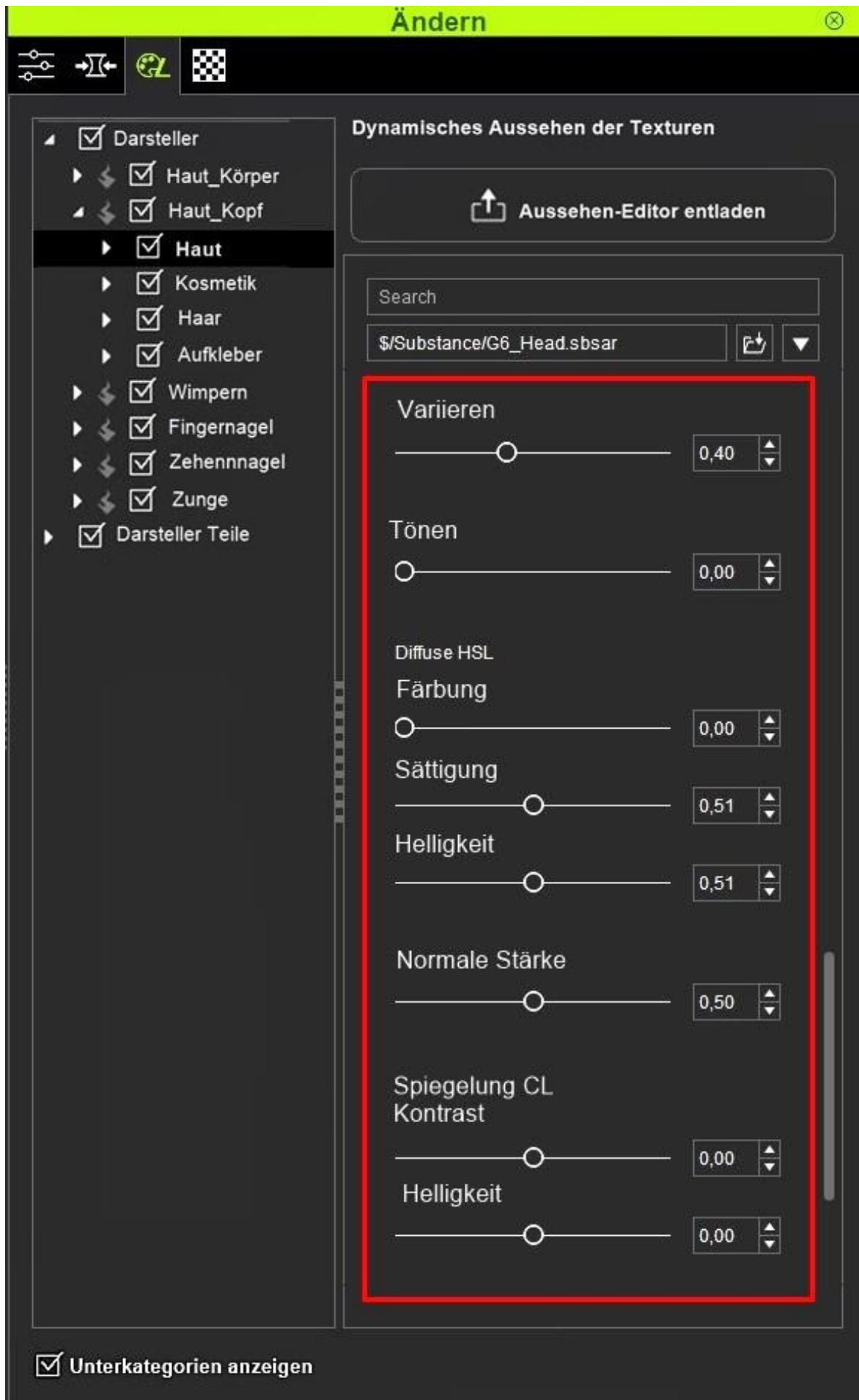
Weil jeder Charakter mehrere Substanzmaterialien enthält; wobei jeder von ihnen aus zahlreichen Parametern und Bildern besteht, kann die Belastung Ihres Systems erhöht werden, wenn man die Details der Substanz- Materialien sofort angezeigt. Daher sind die Einstellungen im Inneren standardmäßig ausgeblendet. Darum müssen Sie auf die Schaltfläche **Aktivieren** klicken, um das Substanzmaterial für weitere Anpassungen zu öffnen.

⑤ Wählen Sie den gewünschten Unterknoten unter dem **Darsteller** (in diesem Fall **Haut_Kopf** >> **Haut**). Die zugehörigen Einstellungsbereiche werden danach im rechten Bereich des Bedienfelds aufgelistet.



⑥ Öffnen Sie den gewünschten Abschnitt (in diesem Fall den **Basisabschnitt**) mit einem Klick auf **+**.

⑦ Passen Sie die **Schieberegler** in diesem Abschnitt an, um das grundlegende Textur-Aussehen für den Charakter zu erstellen.





Erstes Aussehen der Haut (die Parameterwerte sind wie in der obigen Abbildung gezeigt)



Variation: Bestimmt die Ungleichmäßigkeit der Hautfarbe. (0,50 ÷ 1,00)



Ton: Den Hautton anfügen, je höher der Wert, desto dunkler / tiefer wird die Hautfarbe. (0.00 ÷ 0.50)



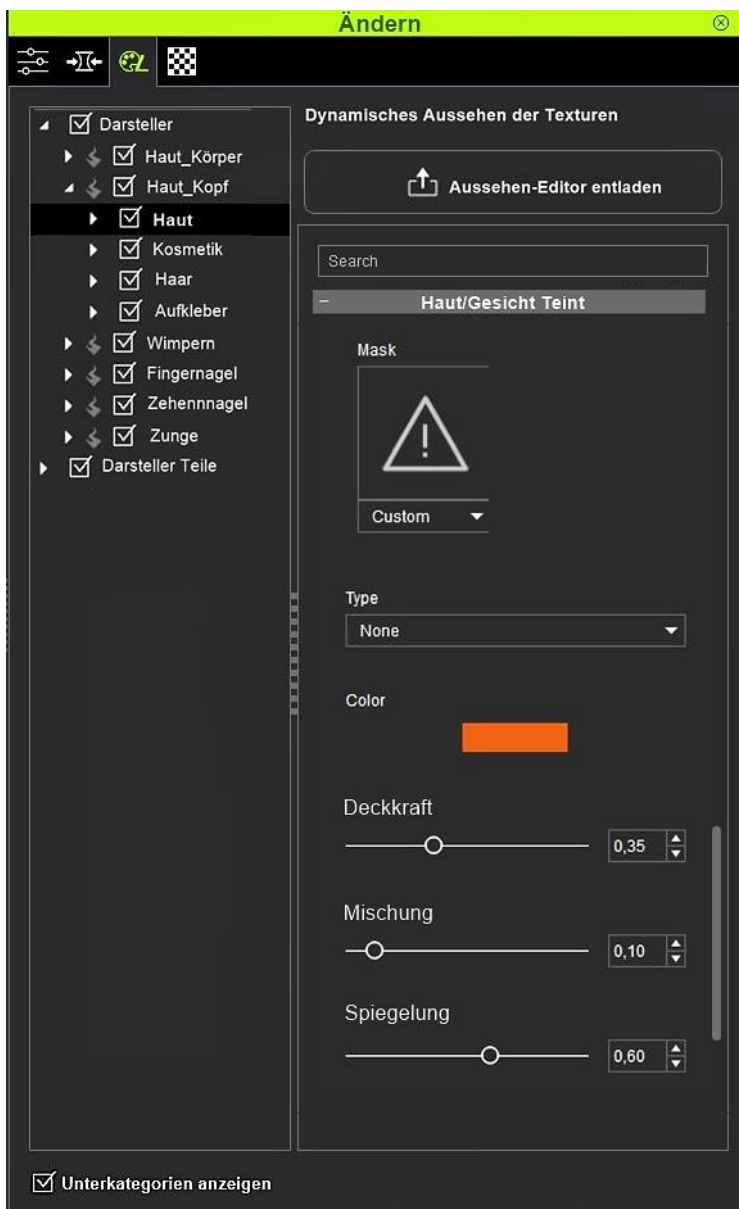
Normale Stärke: Bestimmt die Offenheit der Gesichtsmuskeln und Faltenlinien auf der gesamten Gesichtshaut. (0,50 ÷ 1,00)



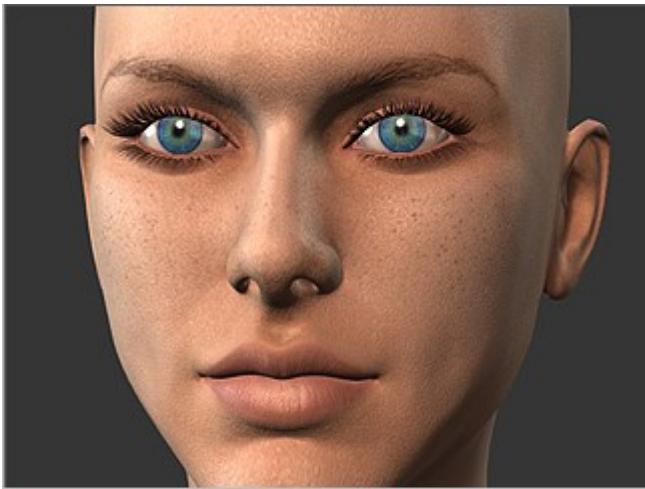
Specular CL: Diese beiden Werte bestimmen, wie ölig die Gesichtshaut erscheint. (Kontrast: 0,00 ÷ -0,10) (Helligkeit: 0.00 ÷ 0.10)

Hinweis:

- Es wird **nicht** empfohlen, die **Diffuse HSL**-Werte anzupassen, da die Hauttextur bereits optimiert ist, es sei denn, Sie möchten einen Charakter mit **extremen** Hautfarbenstilen erstellen. ↓
- Im Abschnitt **Oberflächen Normal** können Sie Rauheit, Alter und Falten auf der Haut einstellen. Es muss jedoch zusammen mit den **Morphing-Funktionen** verwendet werden, um den visuellen Effekt zu optimieren. Weitere Informationen finden Sie unter **Altern des Charakters**.



- 8) Passen Sie im **Teint-Bereich** die Parameter an, um einen Sonnen-Effekt zu erzeugen.



Erstes Aussehen der Haut (kein Sonnenbräuneeffekt)



Typ: Nase

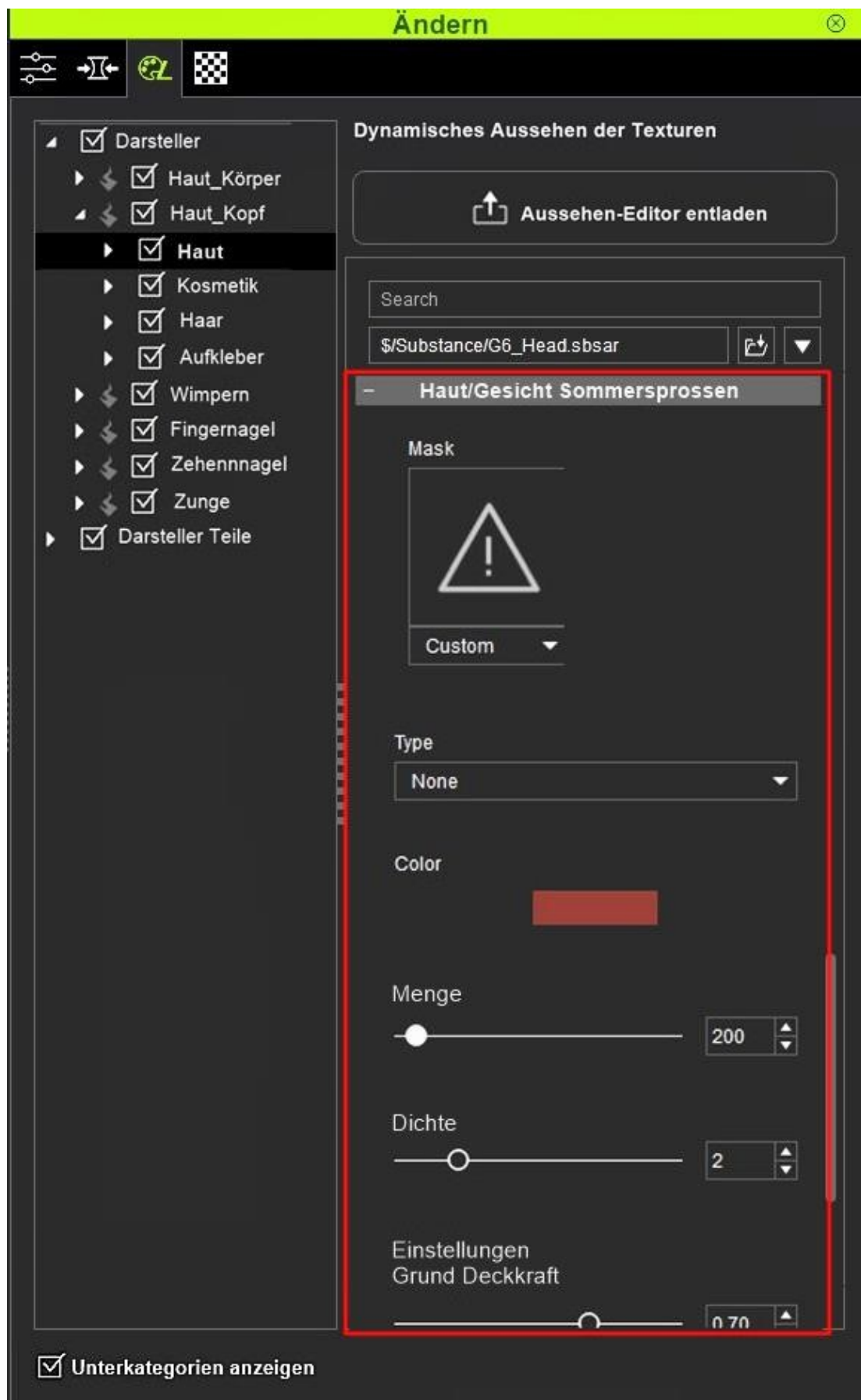


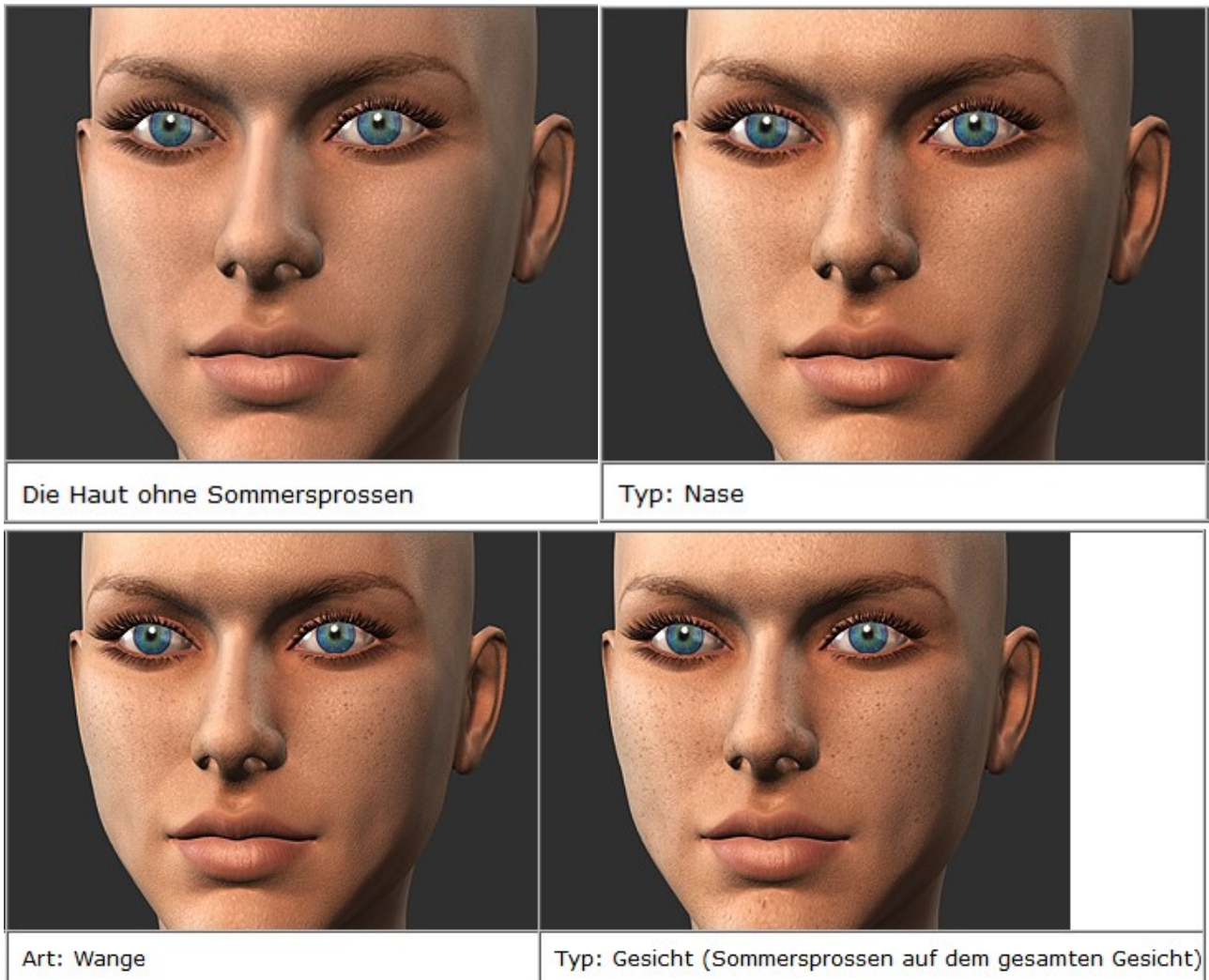
Art: Wange



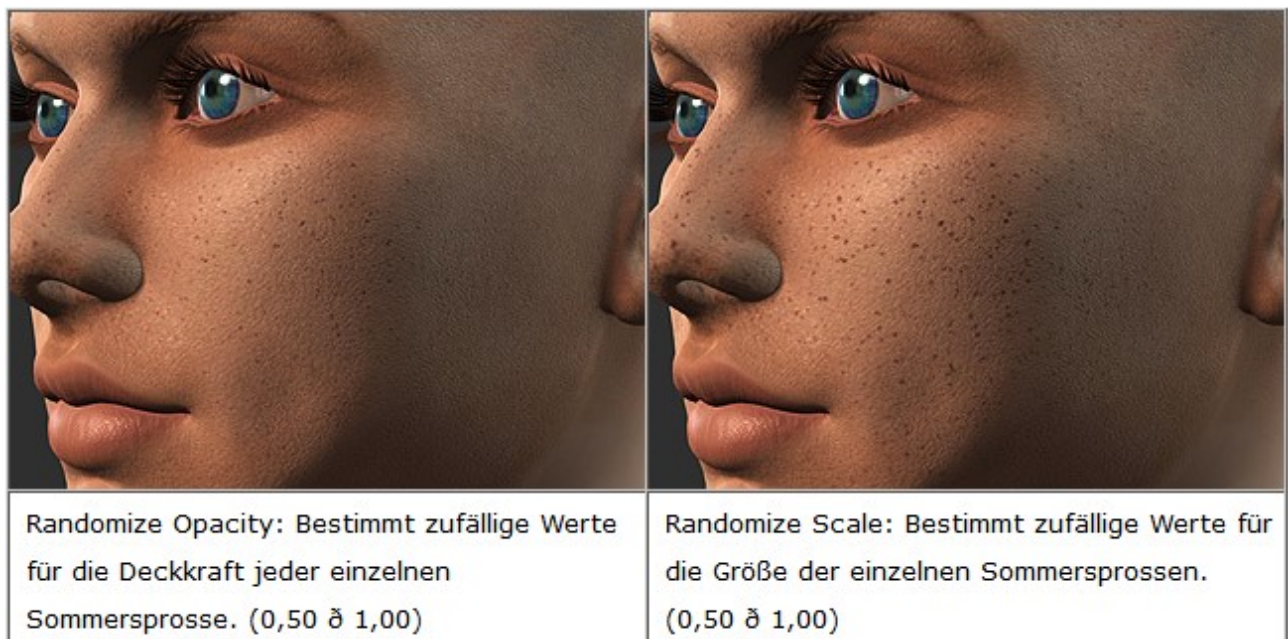
Typ: Sonnenbrand (ganzer Kopf)

- ⑨ Passen Sie im **Abschnitt Sommersprossen** die Parameter an, um dem Gesicht Sommersprossen hinzuzufügen.

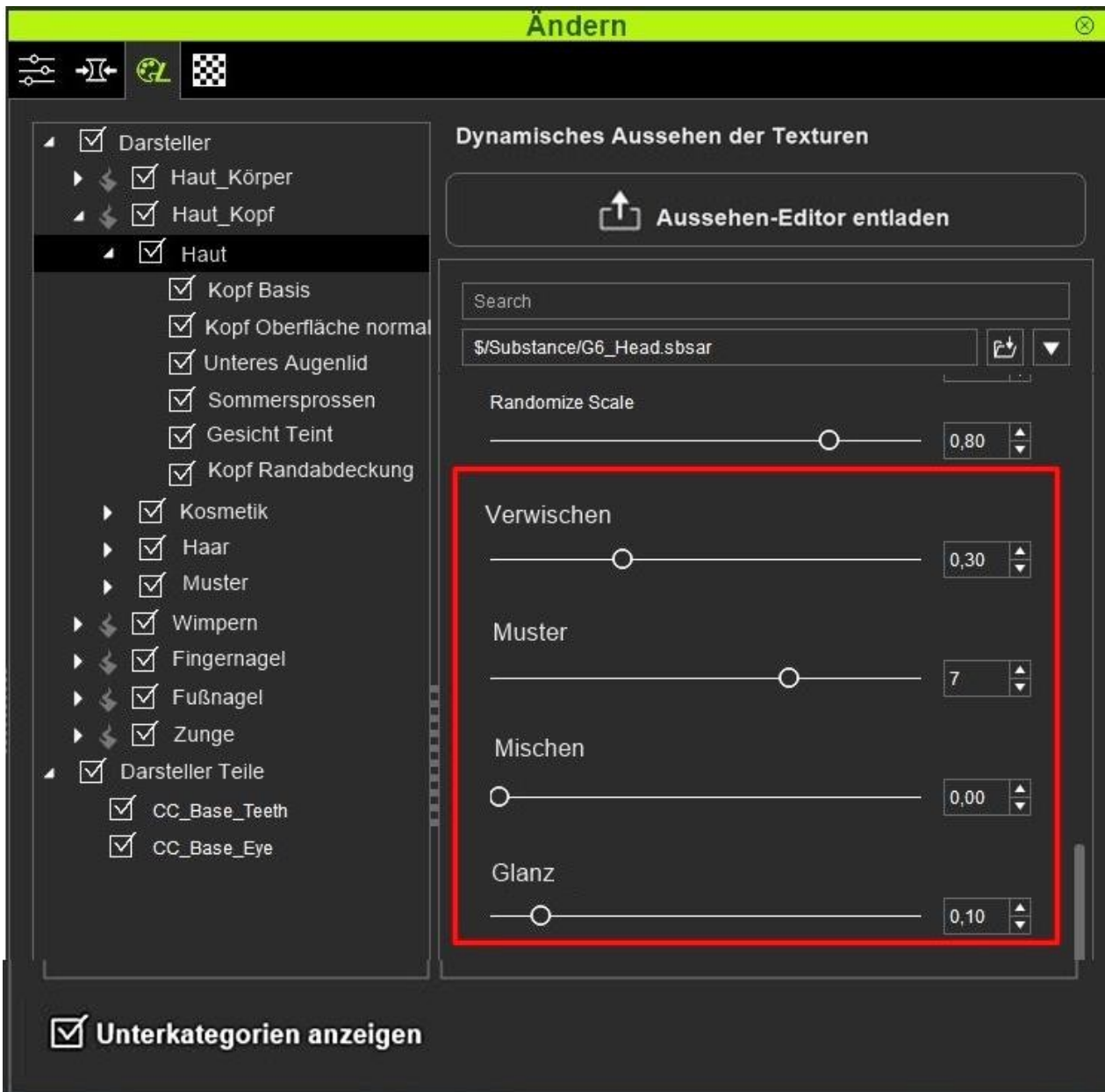




Um die einzelnen Sommersprossen weniger einheitlich aussehen zu lassen, erhöhen Sie die Werte für **zufällige Deckkraft** und **zufällige Erweiterung**, um zufällige Werte für die Deckkraft und Größe der einzelnen Sommersprossen festzulegen.



Es gibt noch vier Schieberegler zum Anpassen der Sommersprossen im Gesicht, sie sind **Verwischen**, **Muster**, **Mischen** und **Glanz**.



Der Musterwert bestimmt den ***Streuungsstil*** der Sommersprossen. ↓



Benutzerdefinierte Hautstruktur verwenden

Im Abschnitt "**Grundlegende Änderungen für die Kopftextur**" werden nur die Schieberegler angepasst, um die grundlegende und einfache Texturbearbeitung durchzuführen. Sie können die Änderung jedoch auch mit erweiterten Methoden vornehmen, indem Sie die **Textur ersetzen** oder die Textur in einem **externen Bildbearbeitungsprogramm** ändern.

UV-Referenzkarte zum Erstellen von Textur erhalten

Bevor Sie eine **benutzerdefinierte Textur** erstellen, müssen Sie die UV-Verteilung des Kopfes kennen. Durch den **Export der UV-Karte** können Sie später die Referenz zum Bearbeiten oder Erstellen von Texturen wieder leicht finden.

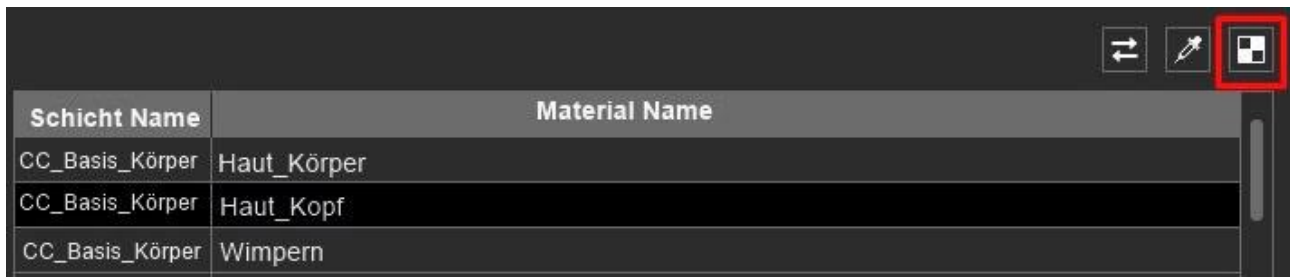
- ① Stellen Sie sicher, dass der Charakter ausgewählt ist



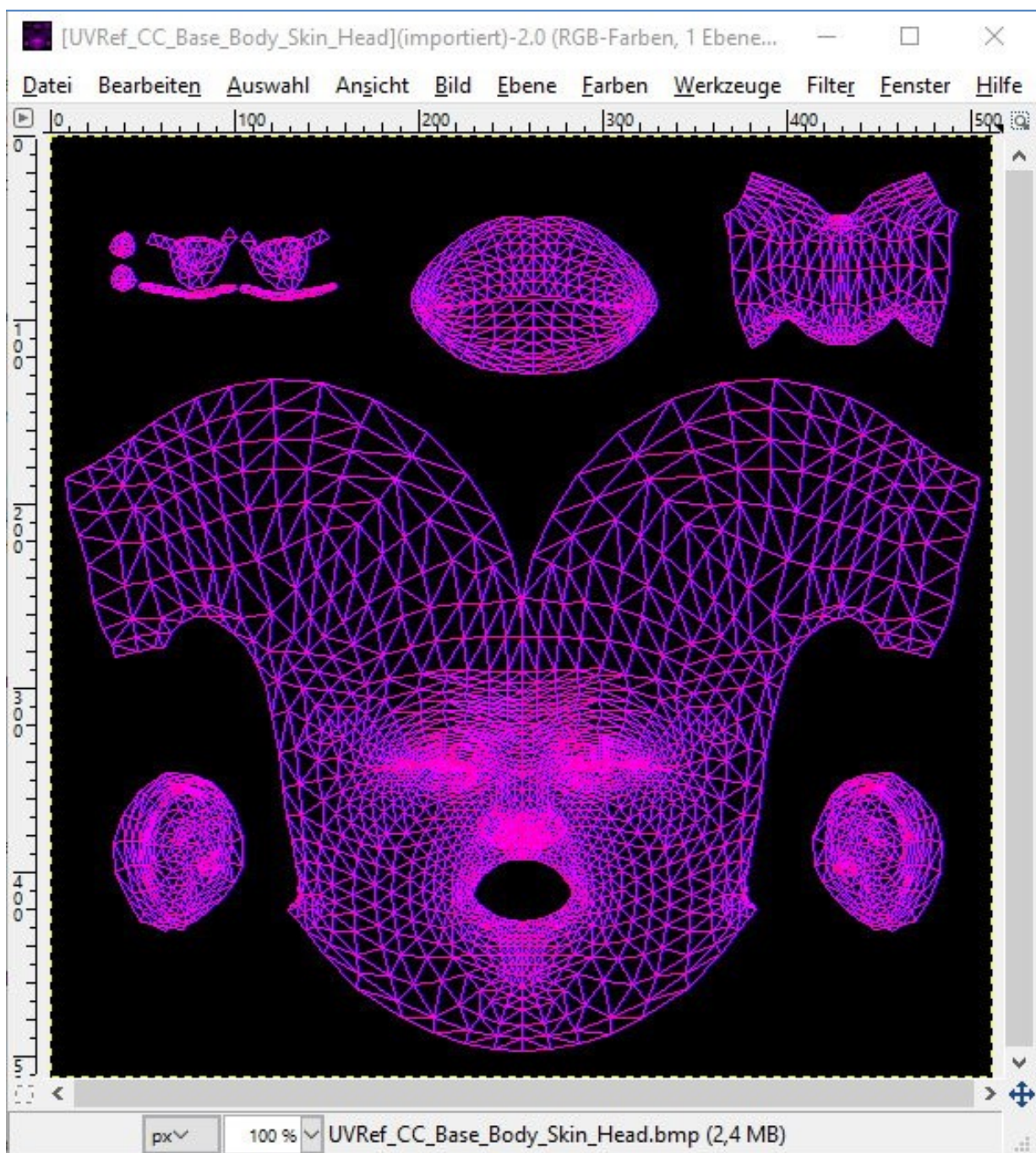
- ② Klicken Sie im **Ändern-Feld** auf die Registerkarte **Material**.
- ③ Wählen Sie das Material **Haut_Kopf** aus der **Materialliste**.



- ④ Klicken Sie auf die **UV-Schaltfläche** oben rechts über der Liste.
(Abb. aus v2.3)



- ⑤ Die **UV-Karte** des ausgewählten Materials wird in Ihr bevorzugtes **Bildbearbeitungsprogramm** (in diesem Fall Gimp2.8) exportiert.



- ⑥ Sie können das Bild dann als Referenz zum Erstellen Ihrer benutzerdefinierten Textur verwenden.



Textur ersetzen

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass Sie zuvor das **Essential Morphs & Skin** Inhaltspaket erworben haben müssen, um den Eingangskanal zum Laden von benutzerdefinierten Bildern nutzen zu können.

- ① Erstellen Sie zuerst ein neues Projekt in **Character Creator**.



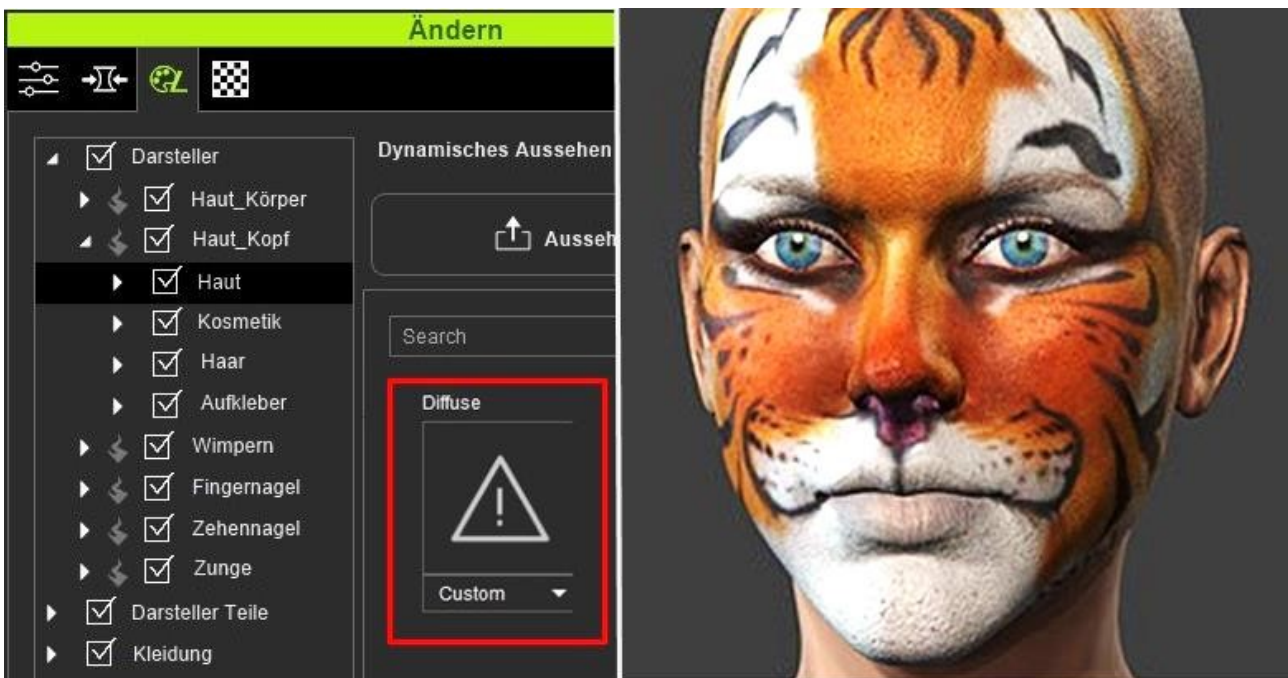
- ② Gehen Sie zu **Ändern** (Bedienfeld) >> **Aussehen** (Registerkarte).



- ③ Wählen Sie den **Darsteller** in der Baumansicht und klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktivieren** oben rechts im Panel, um die Abschnitte der einstellbaren Parameter anzuzeigen.

- ④ Gehe zu **Actor** >> **RL_G6_Body** >> **Skin_Head** >> **Skin** >> **Base Abschnitt**.

- ⑤ Doppelklicken Sie auf das **Streusymbol** und laden Sie das im vorherigen Abschnitt vorbereitete Bild. (Abb. aus v2.3)



- ⑥ Passen Sie die **Schieberegler** optional an, um weitere Effekte an die neue Textur für das Gesicht anzuhängen.



Tattoo zu Gesicht hinzufügen

Mit diesen Funktionen von **Character Creator** können Sie maskierende Bilder auf das Gesicht des Charakters schichten, um mithilfe der **Abziehbild-Funktion** Tätowierungen, Narben oder andere Zustände auf dem Gesicht zu erzeugen.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass Sie das **Essential Morphs & Skin** Inhaltspaket erworben haben müssen, um den Eingangskanal zum Laden von benutzerdefinierten Bildern benutzen zu können.

- ① Starten Sie **Character Creator** und passen Sie optional die Darstellung der Gesichtsmerkmale an.

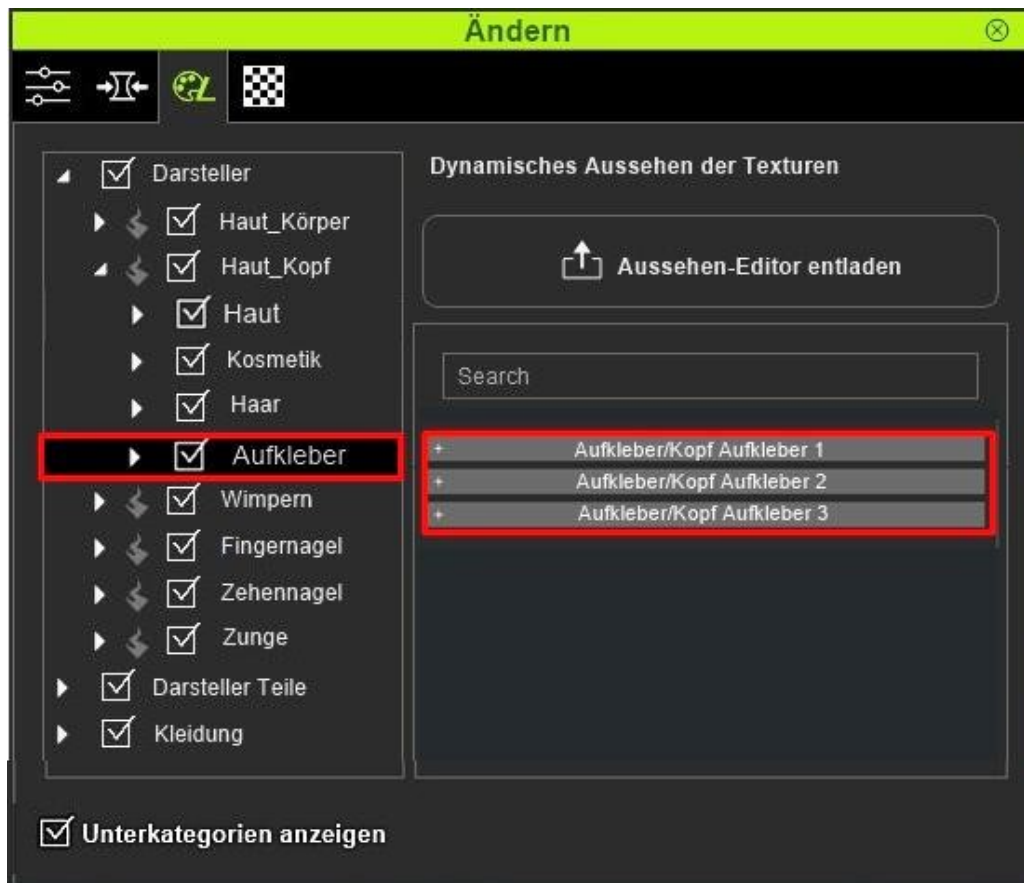


- ② Wechseln Sie im **Ändern**-Bedienfeld zur Registerkarte **Textur**.



(Abb. hier aus **v2.3**: Dabei entfällt bei Darstellung eines definierten Charakters im **Anzeigefeld** nach Aktivierung von **Darsteller**, die Anführung von beispielsweise **RL_G6_Body**, wie aus **v2.0** bekannt.
Der Nachweis des aufgerufenen Charakters (z.B. als **.ccProject**) erfolgt nach dessen Aufruf **links oben**.)

- ③ Rufen Sie jetzt **Darsteller >> Haut_Kopf >> Aufkleber** auf

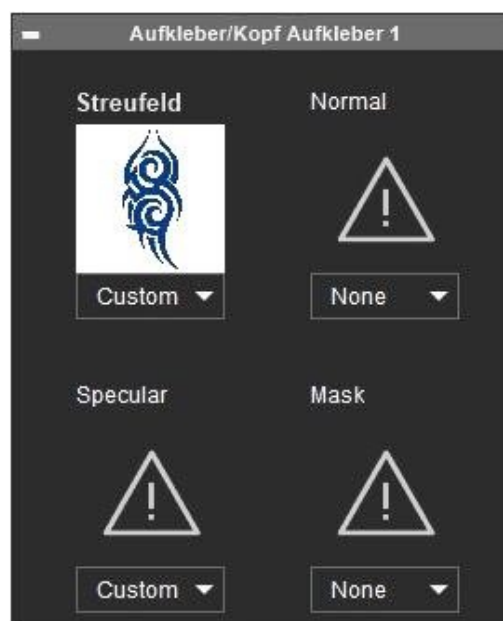


Sie sehen drei **Aufkleber**-Abschnitte im rechten Bereich dieses Panels. ↖

Hinweis:

Sie können bis zu drei Bilder auf die ursprüngliche Gesichtstextur aufschichten.

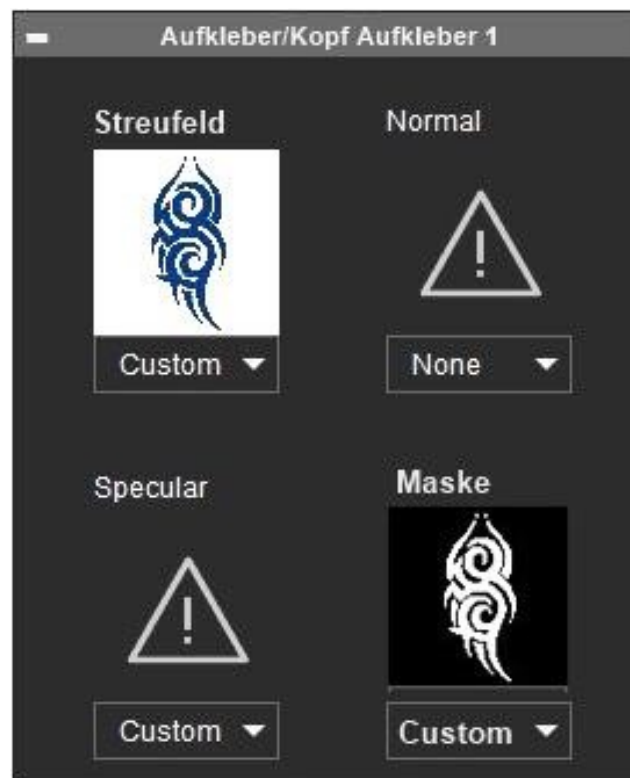
- ④ Öffnen Sie einen der Abschnitte (in diesem Fall den Aufkleber 1).
- ⑤ Doppelklicken Sie auf das **Streufeld**, um einen Browser zu öffnen und ein benutzerdefiniertes Bild zu laden.



- ⑥ Die Stirn des Charakters wird mit der geladenen Textur kartiert.



- ⑦ Laden Sie jetzt ein Graustufenbild, um die unerwünschten Teile des Bildes im Streufeld auszuschneiden.



Hinweis:

Weitere Informationen zum Verwenden von Aufklebern mit vier Kanälen, die mit Bildern angewendet werden, finden Sie im Abschnitt **Aufkleber für Körper hinzufügen**.

- ⑧ Das diffuse Bild, das auf dem Gesicht des Charakters abgebildet ist, wird nun entsprechend dem **Mask-Kanal** ausgeblendet.



- ⑨ Passen Sie die anderen Parameter in diesem Abschnitt an, um die **Position**, den **Winkel** und den **Farbton** dieses Aufklebers einzustellen.

Deckkraft	Verschieben
Streufeld <input type="range"/> 1.00	H <input type="range"/> 0.00
Normal <input type="range"/> 1.00	V <input type="range"/> 0.00
Spiegelnd <input type="range"/> 1.00	Drehen <input type="range"/> 0.00
Farbe	Ausmaße
Farbton <input type="range"/> 0.00	V <input type="range"/> 0.07
Sättigung <input type="range"/> 0.50	H <input type="range"/> 0.07
Helligkeit <input type="range"/> 0.50	

Der Aufkleber auf dem Gesicht wird dadurch entsprechend angepasst.



Hinweis:

Wenn Sie ein **PNG-Bild** in den Streufeld-Kanal laden, blenden die Alpha-Daten des Bildes automatisch den nicht benötigten Teil des Bildes aus, **ohne** dass ein Graustufenbild in den Mask-Kanal geladen werden muss.

⑩ Sie können den gleichen Schritten folgen, um zwei weitere Abziehbilder zum Gesicht hinzuzufügen, um Narben oder Farben auf dem Gesicht zu erzeugen.



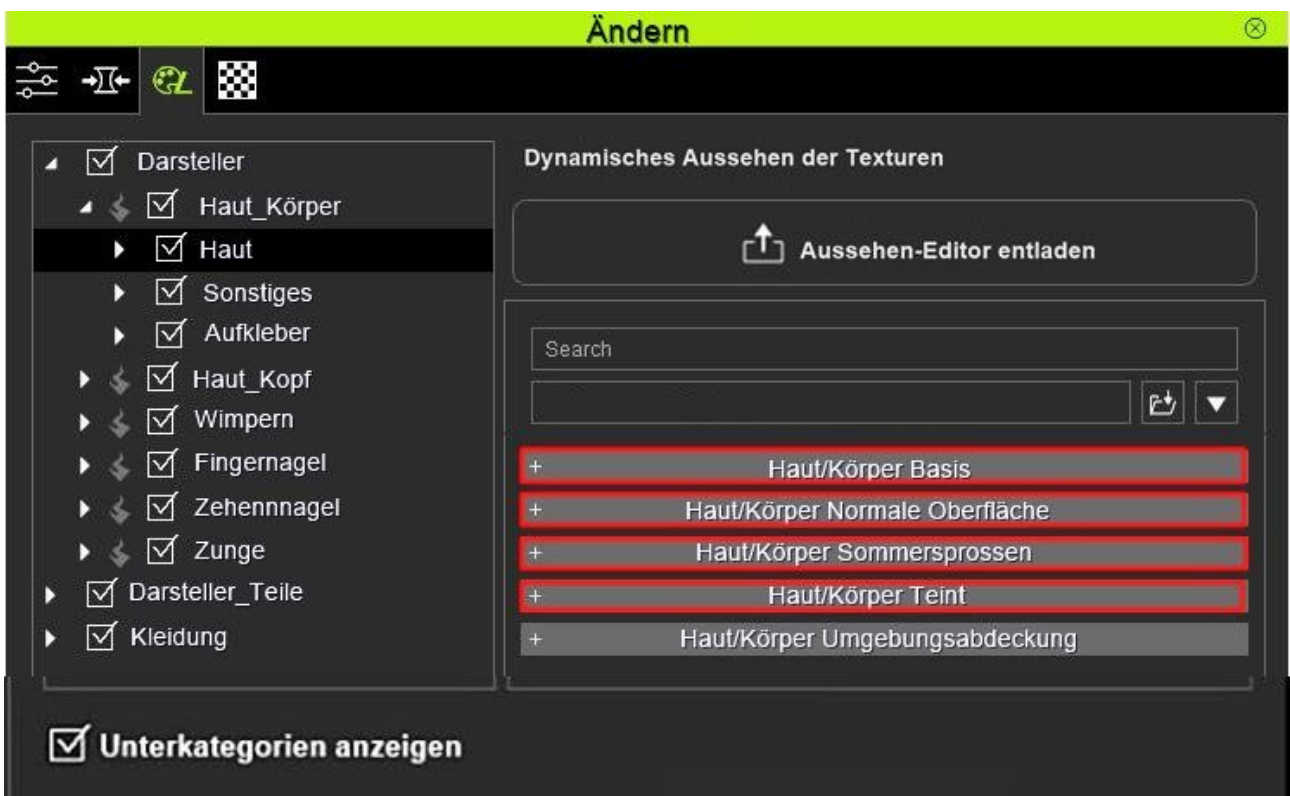
Die Körperhaut des Charakters anpassen

Körper Haut – Textur Schichten

Die Haut des Körpers besteht aus mehreren Schichten: der **Basis**, der normalen **Oberfläche**, den **Sommersprossen** und **Teint/ Hautrötungen**.



Diese Ebenen werden auch den Abschnitten im **Ändern-Bedienfeld** >> **Registerkarte "Darstellung"** >> **Darsteller** >> **Haut_Kopf** >> **Haut** im **Character Creator** zugeordnet.



- **Basis:** In diesem Bereich können Sie die Grundfarbe, den Glanz und den Farbton der Haut bestimmen.
- **normale Oberflächen:** In diesem Abschnitt werden die Normalansichten für den Körper und das Alter des Charakters festlegen.
- **Sommersprossen:** Sie können Sommersprossen hinzufügen, indem Sie die Einstellungen in diesem Abschnitt verwenden. Es gibt standardmäßig mehrere verschiedene Muster von Sommersprossen, während Sie eine benutzerdefinierte Maske laden können, um die Bereiche zum Auffüllen der Sommersprossen zu bestimmen.
- **Teint:** Um einen Verbrennungs- oder Sonnenbrand-Effekt auf den Körper zu erzeugen, verwenden Sie die Parameter in diesem Abschnitt.

Körper- Haut-Vorlagen verwenden

Im Character Creator sind mehrere Vorlagen mit gut gestalteten Körper-Haut Texturen für bestimmte Zwecke vorbereitet. Sie können sie frei anwenden, um ihre Charaktere mit unterschiedlichem Körperhautteint auszustatten.

Hinweis:

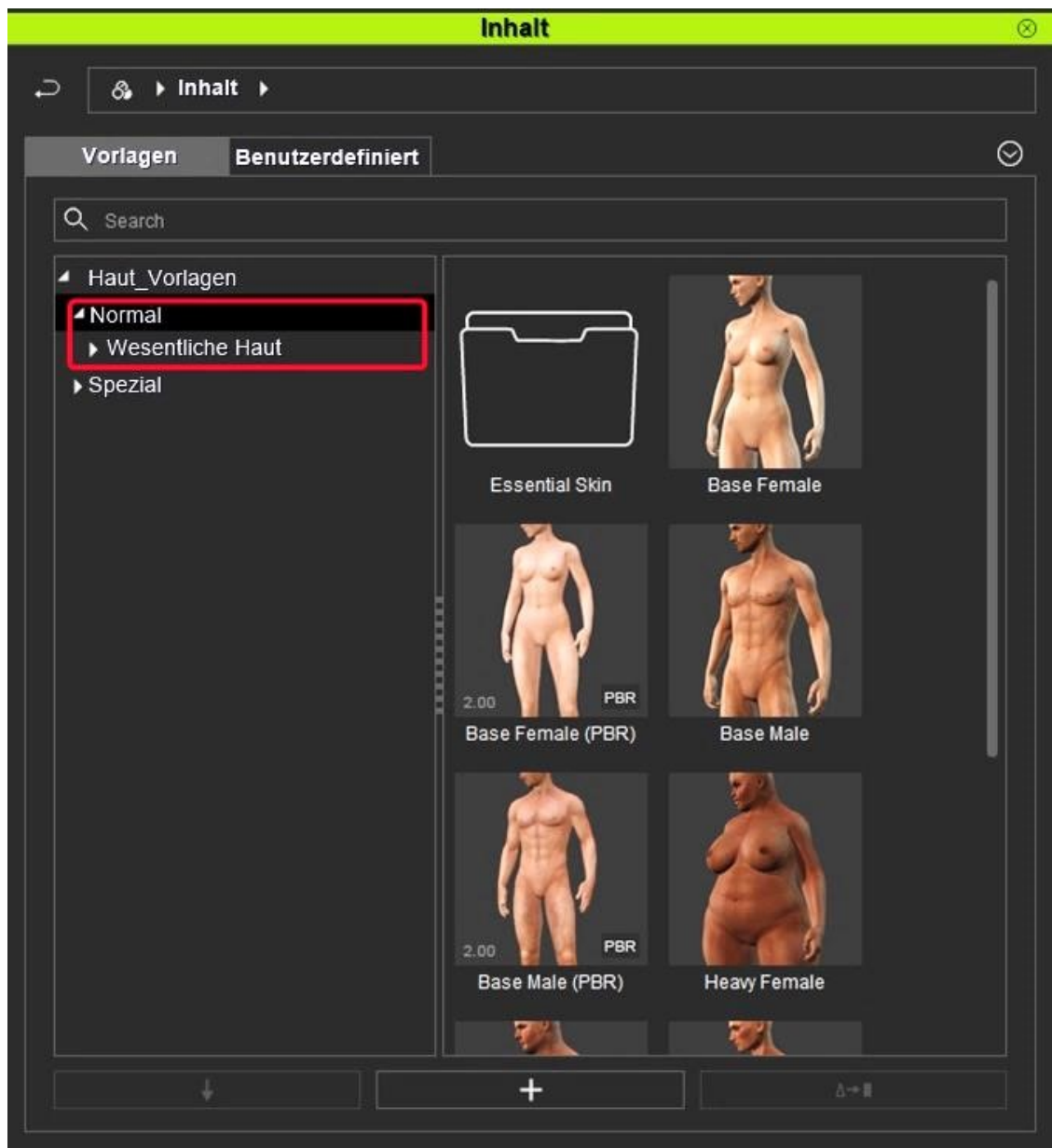
Wenn Sie die **Körper-Haut**-Vorlage anwenden, werden die gesamten Hauttexturen des Charakters, einschließlich Kopf und Körper, **gleichzeitig** geändert.

Body Skin-Vorlagen anwenden

- ① Starten Sie Character Creator. Standardmäßig wird ein nackter Charakter angezeigt.



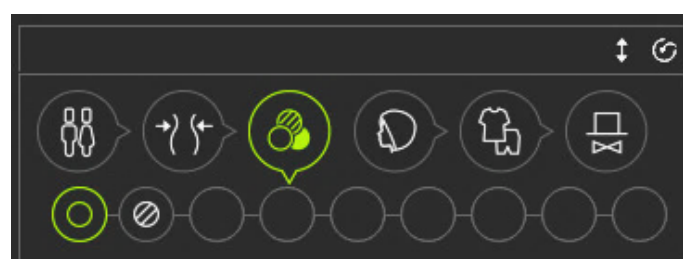
② Wechseln Sie im Inhaltsmanager zu **Hautvorlage >> Normale Bibliothek**. (Abb. aus v2.3) ↓



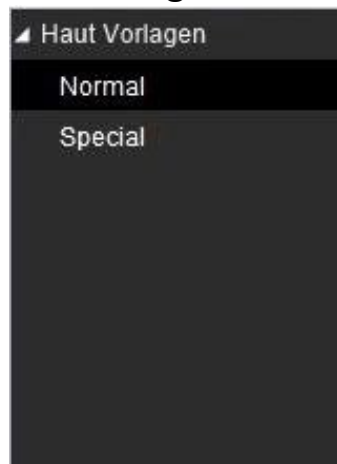
Hinweis:

Es gibt drei Methoden, um zur gewünschten Bibliothek zu wechseln:

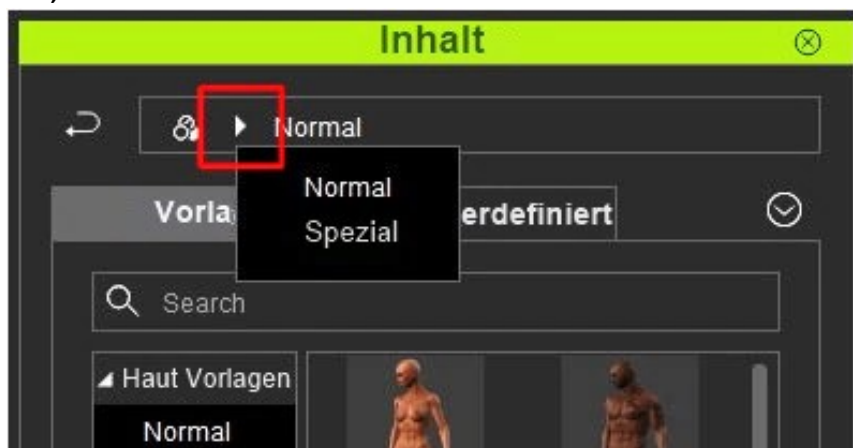
- **Schnellauswahlbereich:** Wenn Sie zwischen verschiedenen Kategorien oder Bibliotheken wechseln müssen, sollten Sie den Schnellauswahlbereich verwenden. ↓



- **Baumansicht:** Wenn Sie nur zwischen verschiedenen Bibliotheken unter denselben Kategorien wechseln möchten, verwenden Sie die Baumansicht im Content Manager. ↓



- **Pfadfeld:** Zusätzlich zur Baumansicht können Sie auch zu verschiedenen Bibliotheken unter einer identischen Kategorie wechseln, indem Sie auf die Pfeilschaltfläche im Pfadfeld klicken.



- ③ Wenden Sie eine der Vorlagen (in diesem Fall die Alte Dame) an, indem Sie auf die Vorlage doppelklicken. Der Hautton und die Textur des Charakters werden retuschiert, während die Gesichtszüge unverändert bleiben.



Ein Inhaltspaket erhalten

Wenn du mehr Optionen für die Gesichterscheinerungen des Charakters haben möchtest, gehe bitte auf die [offizielle Website](#), um das Inhaltspaket zu kaufen. (Abb. aus v2.3)



Grundlegende Modifikationen der Körpertextur

Die grundlegenden Modifikationen für die Textur beinhalten

Anpassungen nur durch Schieberegler. Diese Methode kann auf die Kopf- und Körperhaut, die Haare, den Stoff und die Accessoires angewendet werden; In diesem Abschnitt wird jedoch die **Textur** des **Körpers** des Charakters als Beispiel genommen.

- ① Erstellen Sie ein neues Projekt.



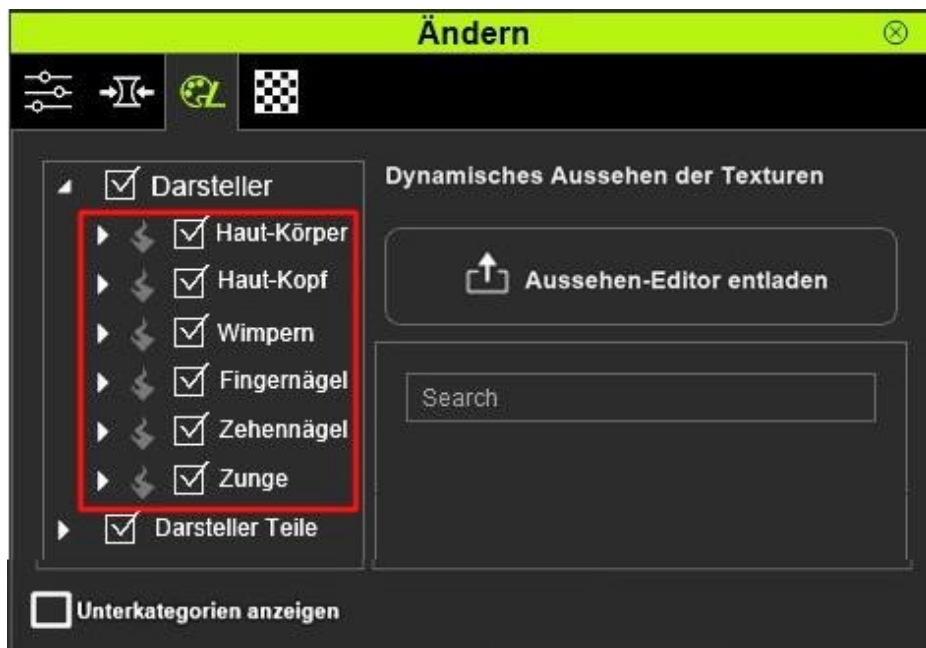
- ② Gehen Sie zu **Ändern** (Bedienfeld) >> **Textur** (Registerkarte)



- ③ Wählen Sie den **Darsteller** in der Baumansicht. (Abb. aus v2.3)



- ④ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktivieren** oben rechts im Bedienfeld, woraufhin die Abschnitte der einstellbaren Parameter angezeigt werden. (Abb. aus v2.3)



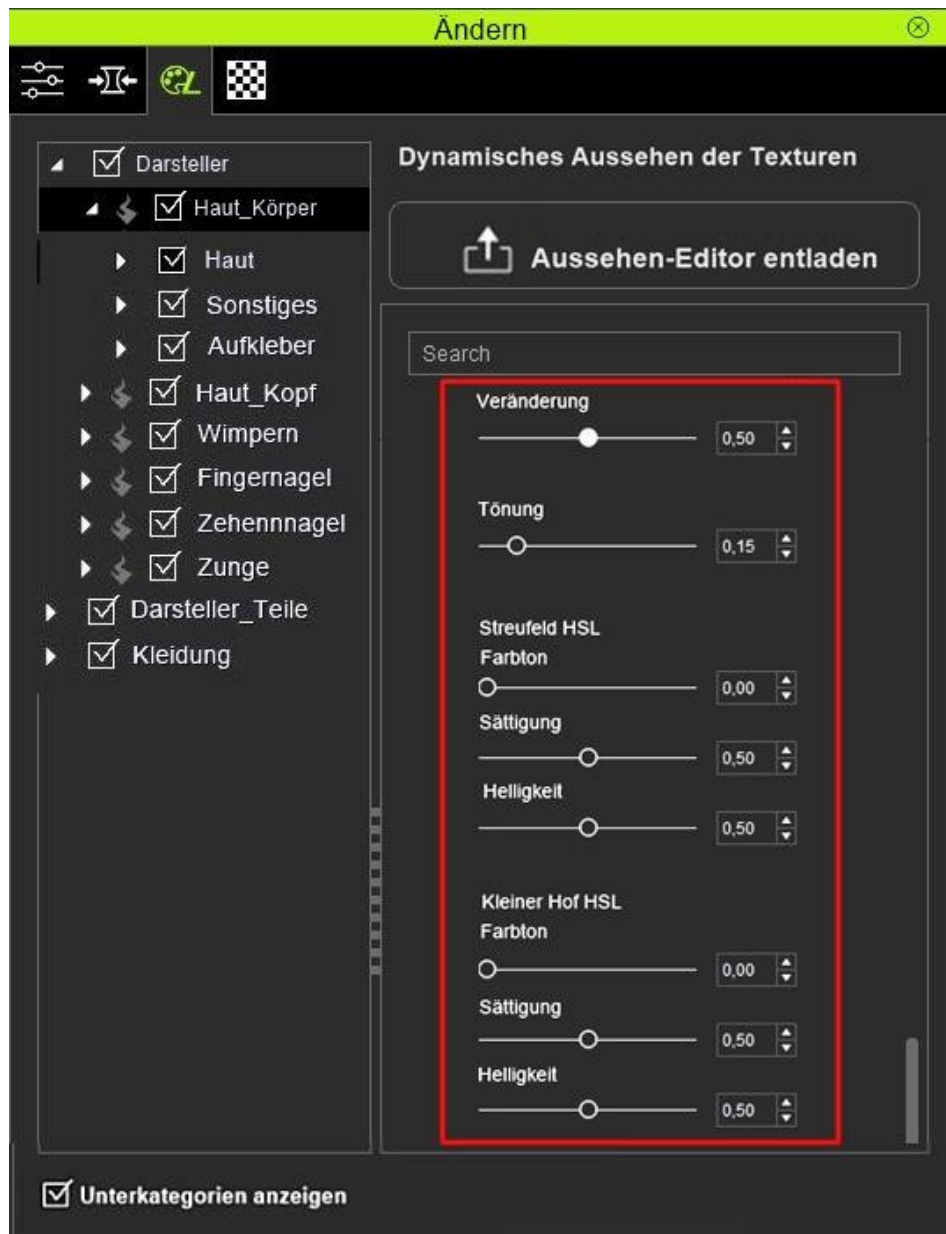
Hinweis:

Weil jeder Charakter mehrere Substanzmaterialien enthält; während jeder von ihnen aus Parametern und Bildern besteht, die die Belastung Ihres Systems erhöhen können, wenn die Details der Substanz Materialien sofort angezeigt werden, sind die Einstellungen zunächst standardmäßig ausgeblendet. Sie müssen auf **Texture Öffnen Bearbeiter** klicken, um das Substanzmaterial für weitere Anpassungen zu öffnen.

- ⑤ Wählen Sie den gewünschten Unterknoten unter dem Darsteller (in diesem Fall **Darsteller>> Haut_Körper >> Haut**). Die zugehörigen Einstellungsbereiche werden im rechten Bereich des Bedienfelds aufgelistet. (Abb. aus v2.3) →→



- ⑥ Passen Sie die Schieberegler in diesem Abschnitt an, um das grundlegende Aussehen der Textur für den Actor festzulegen.



Grundausssehen der Haut:

Die Parameterwerte entsprechen Denen, wie sie in der obigen Abbildung angezeigt werden.





Variation: Bestimmt die Ungleichmäßigkeit der Hautfarbe. (0,00 ÷ 1,00)



Ton: Den Hautton anfügen, je höher der Wert ist, desto tiefer wird die Hautfarbe. (0.00 ÷ 0.50)



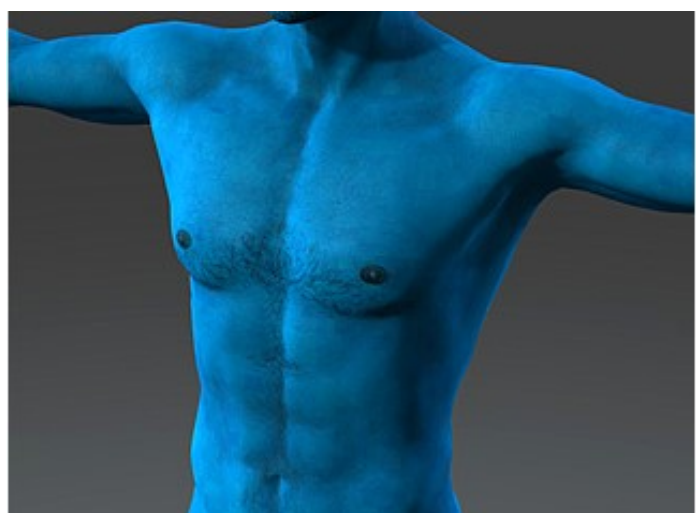
Normale Stärke: Bestimmt die Sichtbarkeit der Muskeln und Profillinien am gesamten Körper. (0.50 ÷ 1.00)



Specular CL: Diese beiden Werte bestimmen, wie ölig die Gesichtshaut erscheint. (Kontrast: 0,00 ÷ -0,50) (Helligkeit: 0,00 ÷ 0,50)

Hinweis:

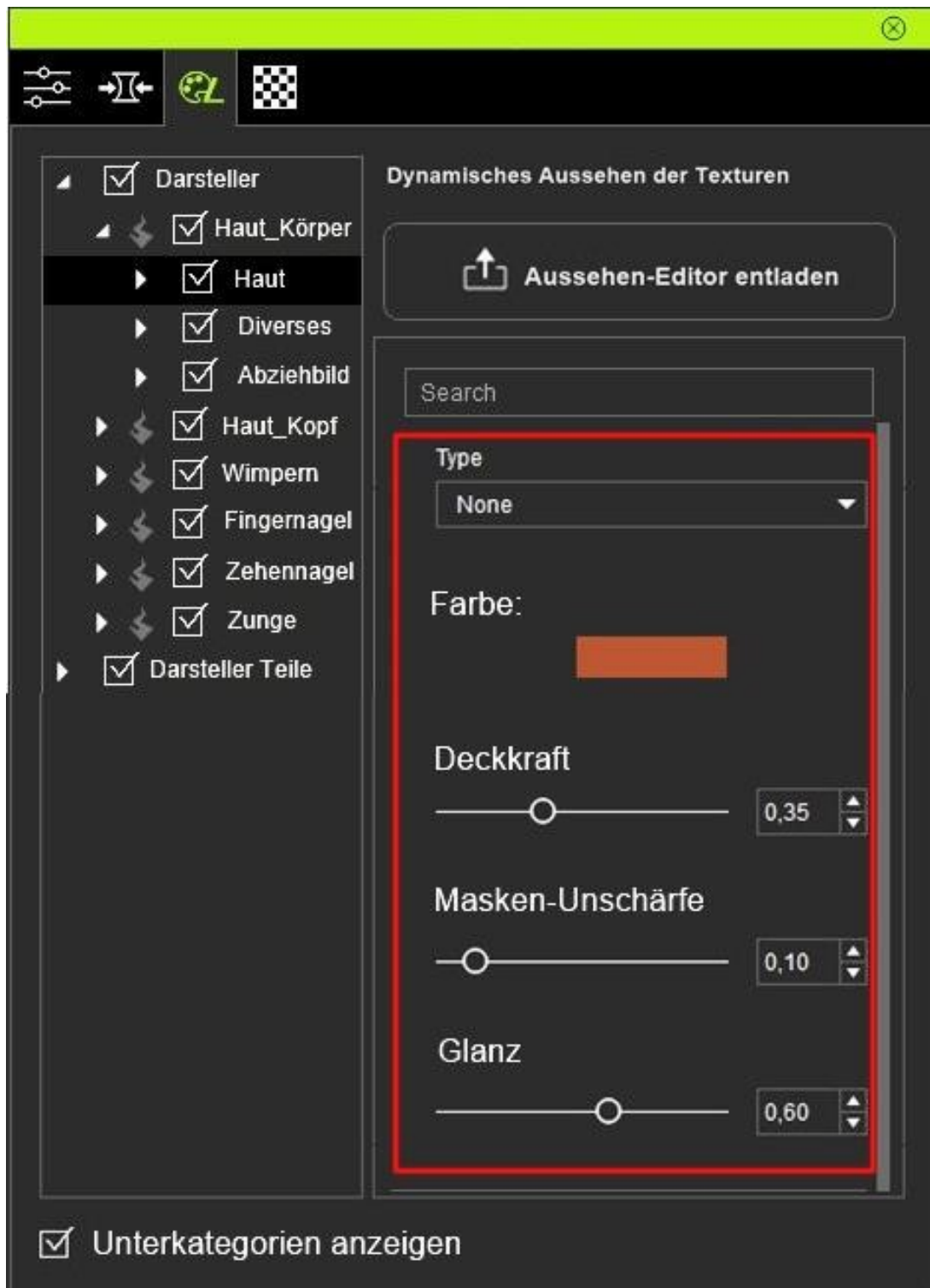
○ Es wird **nicht empfohlen**, die **Streufeld HSL-Werte** anzupassen, da die Hauttextur bereits optimiert wurde. Es sei denn, Sie möchten gern Charaktere mit **extremen** Hautfarbenstilen erstellen. →



- Im Bereich **Oberflächen Normal** können Sie Rauheit, Alter und Falten auf der Haut einstellen. Es muss jedoch zusammen mit den Morphing-Funktionen verwendet werden, um den visuellen Effekt zu optimieren. Weitere Informationen finden Sie unter:

Altern des Charakters.

- ⑧ Passen Sie im **Teint**-Bereich die Parameter an, um einen Sonneneffekt zu erzeugen. (Abb. aus **v2.3**)





Erstes Aussehen der Haut (kein Sonnenbräuneeffekt)



Maske: Tank Top

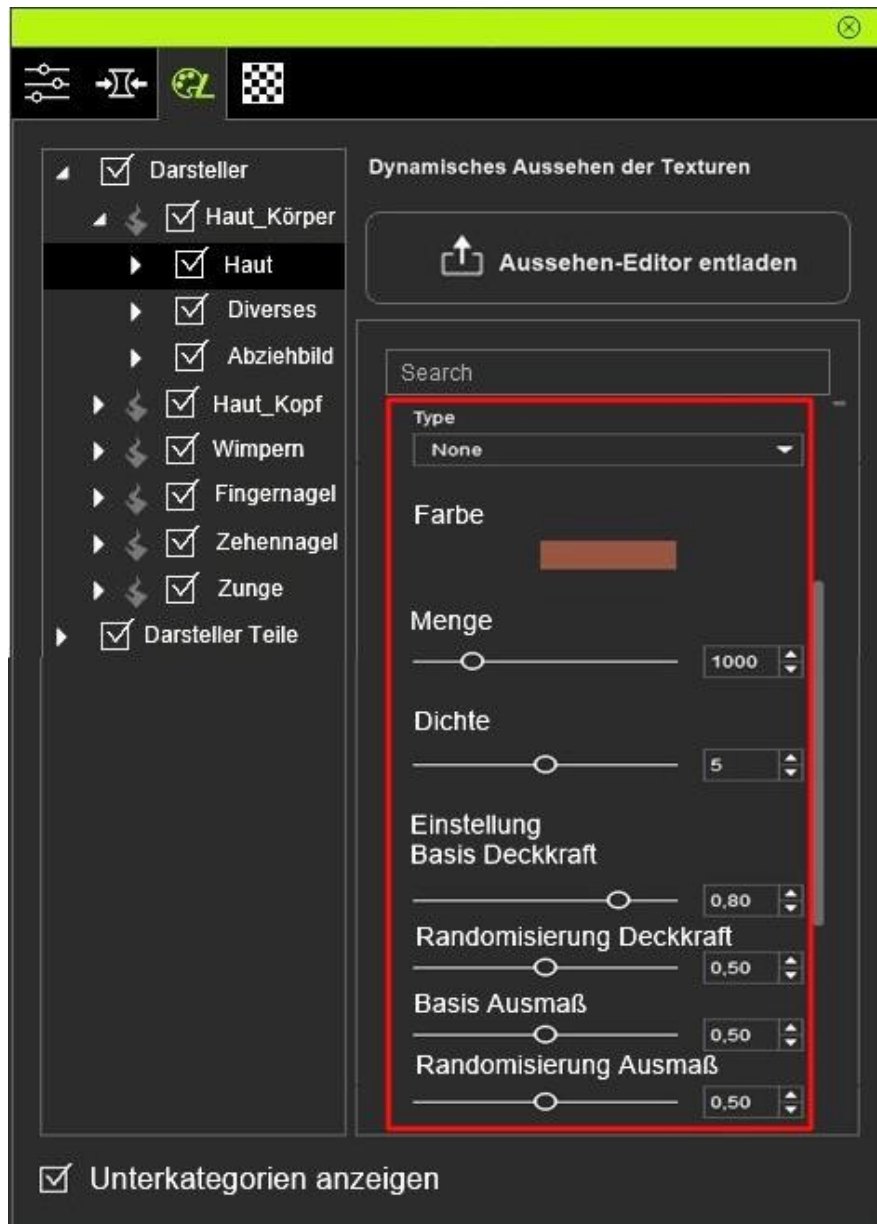


Maske: Bikini



Maske: Badeanzug

- ⑨ Passen Sie im Abschnitt **Sommersprossen** die Parameter an, um Sommersprossen auf der Körperhaut zu erzeugen.



Um jede Sommersprosse mit weniger reguliertem Aussehen zu versehen, erhöhen Sie die Werte für **die Deckkraft** der **zufällig** verstreuten Sommersprossen auf der **Randomisierungsskala**, um für die einzelnen Sommersprossen zufällige Werte für Deckkraft und Größe festzulegen.

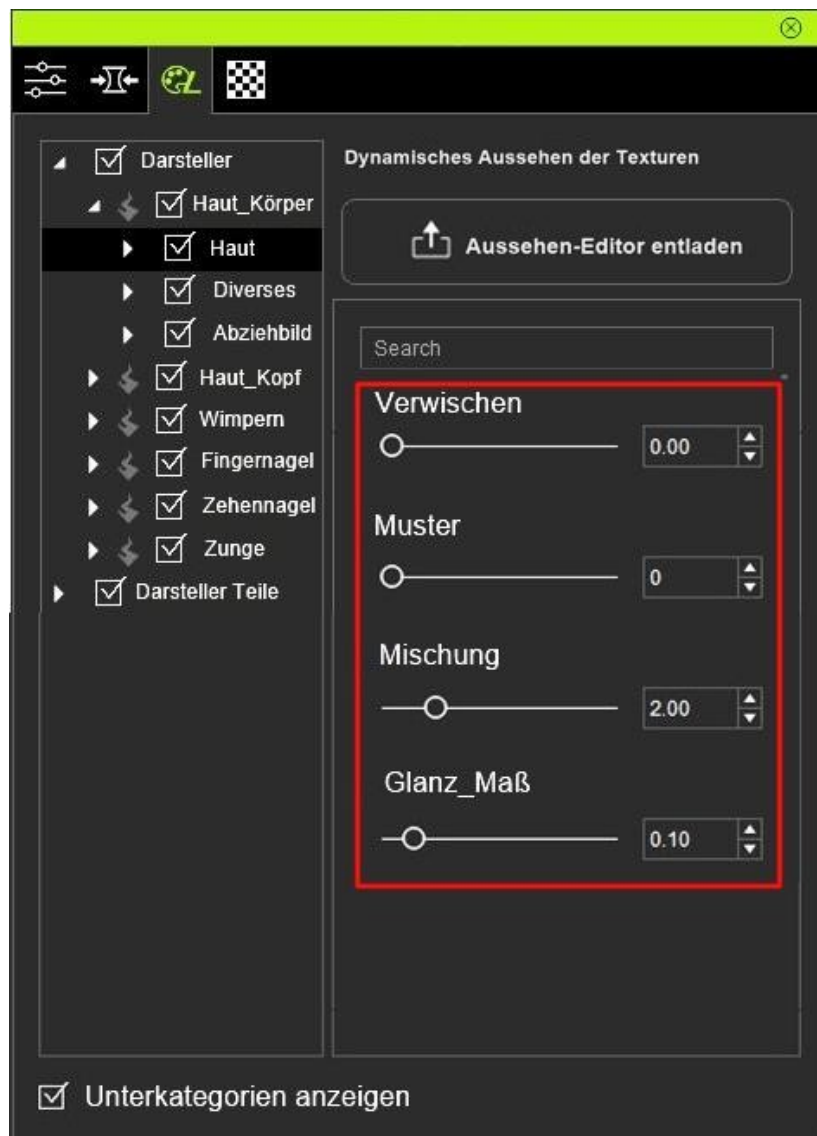


Randomize Opacity: Bestimmt zufällige Werte für die **Deckkraft** jeder einzelnen Sommersprosse. (0.50 ÷ 1.00)



Randomize Scale: Bestimmt zufällige Werte für die **Größe** der einzelnen Sommersprossen. (0.50 ÷ 1.00)

Es gibt noch vier Schieberegler zum Einstellen der Sommersprossen auf dem Gesicht. Das sind **Verwischen**, **Muster**, **Mischung** und **Glanz_Maß**. (Abb. aus v2.3) ↓



Der Musterwert bestimmt den Streuungsstil der Sommersprossen.



Erstellen von Spandex Strumpfhosen

Im Abschnitt "**Grundlegende Änderungen für die Substanzstruktur**" werden nur die Schieberegler angepasst, um die grundlegende und einfache Texturbearbeitung durchzuführen. Sie können die Änderung jedoch auch mit der erweiterten Methode vornehmen, indem Sie die Textur ersetzen oder die Textur in einem beliebigen externen Bildbearbeitungsprogramm ändern.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass Sie das **Essential Morphs & Skin** Inhaltspaket erworben haben müssen, um den Eingangskanal zum Laden von benutzerdefinierten Bildern zu haben.

Textur ersetzen

- ① Erstellen Sie ein neues Projekt.



- ② Gehen Sie zu **Ändern** (Bedienfeld) >> **Textur** (Registerkarte).



- ③ Wählen Sie den **Darsteller** in der Baumansicht und klicken Sie auf die Schaltfläche **Texturtext-Editor öffnen** oben rechts im Panel, um die Abschnitte der einstellbaren Parameter anzuzeigen.

- ④ Gehen Sie zu **Darsteller** >> **Haut_Körper** >> **Haut** und rechts in den **Haut/Körper Basis** Abschnitt.

- ⑤ Doppelklicken Sie auf das ***Streifensymbol*** und laden Sie ein Bild, um die ursprüngliche Textur des Körpers zu ersetzen. (Abb. aus v2.3)



- ⑥ Passen Sie gegebenenfalls die Schieberegler in der Sektion an, um das Textur-Aussehen für den Charakter anzupassen.



Textur aus Standards erstellen

Das oben beschriebene Verfahren projiziert einfach das geladene Bild auf den Zielteil, jedoch ist es schwierig, die Größe, Position oder den Winkel des Bildes für die Abbildung auf dem Charakter zu ändern. Da es keine Möglichkeit gibt, die Referenz des Abbildungsverfahrens pixelgenau für den Körper des Characters zu erhalten.

In diesem Abschnitt können Sie das Standardtexturbild mit Ihrem bevorzugten Bildbearbeitungsprogramm bearbeiten und dann für die korrekte Zuordnung importieren. Nachdem das Bild bearbeitet und geladen wurde, können Sie die Substanzparameter in Character Creator weiterhin verwenden, um dem Charakter weitere Effekte hinzuzufügen.

Vorbereiten der diffusen Textur mit dem Bildeditor

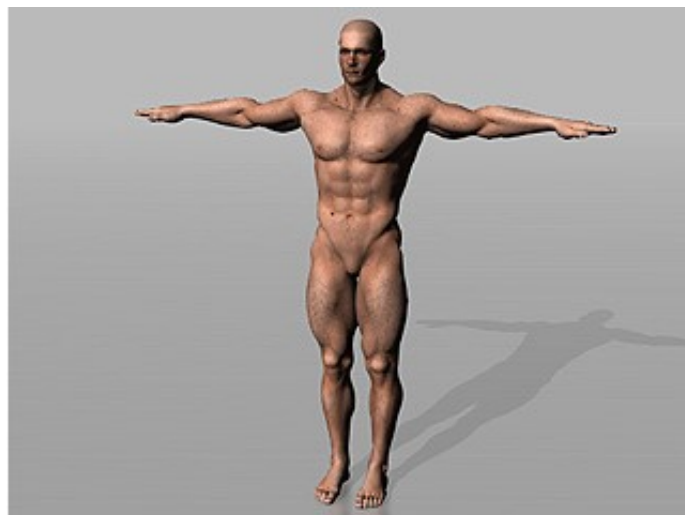
- ① Optional kann die Form des Charakters angepasst werden.



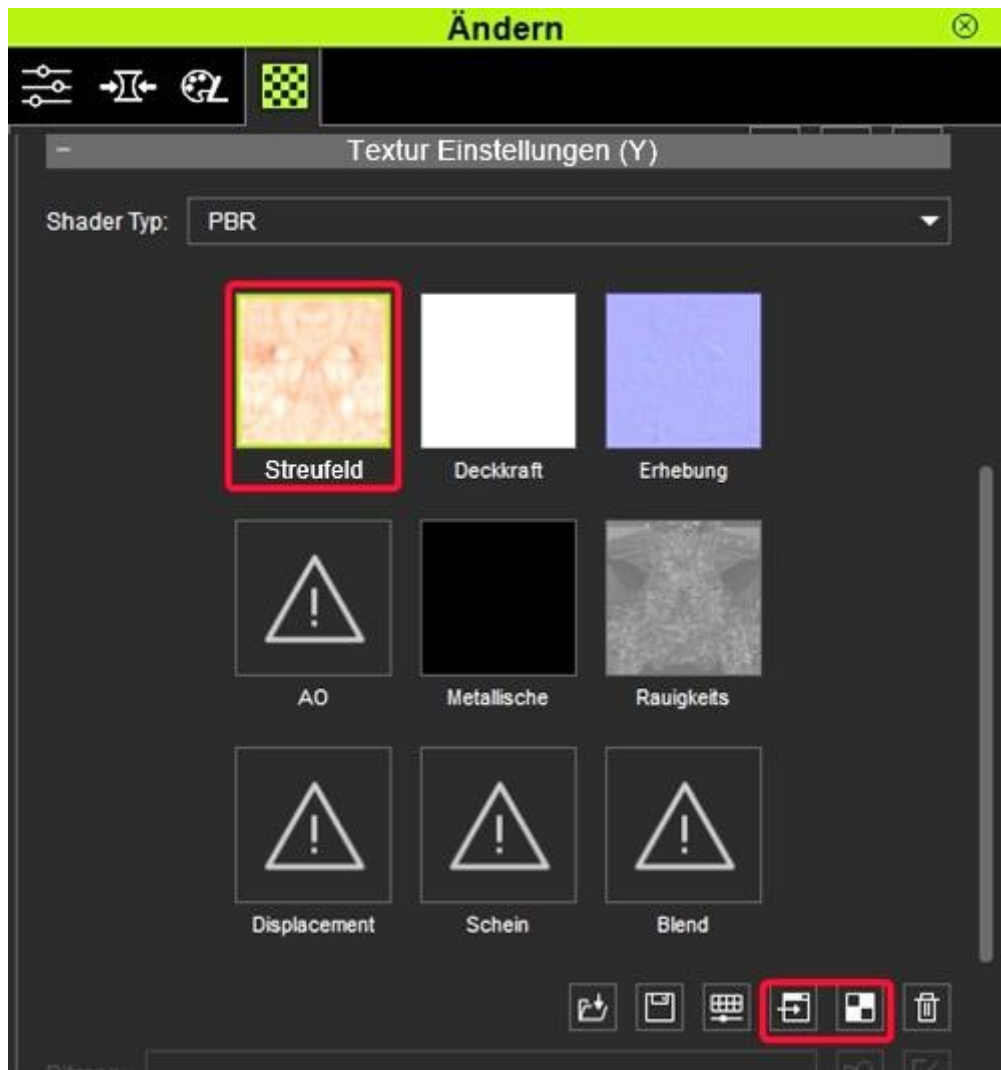
- ② Exportieren Sie den Charakter in iClone über den Befehl **Datei >> Exportieren nach >> Charakter an iClone** senden.



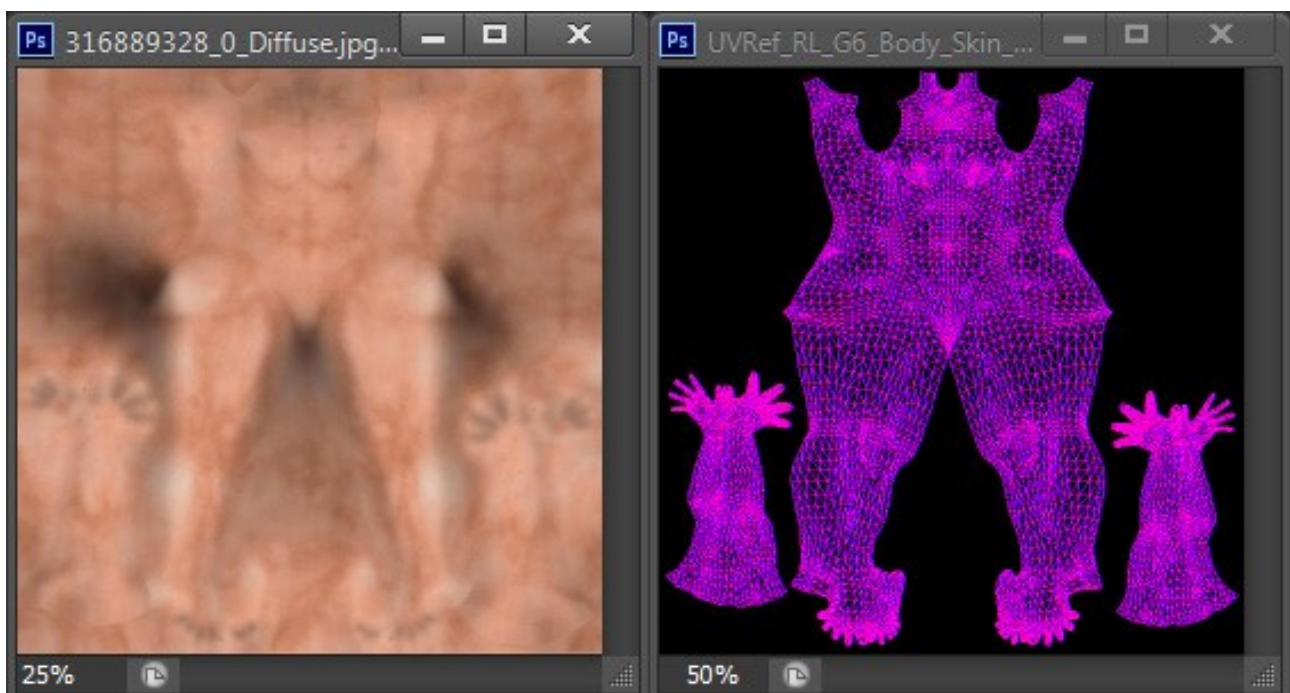
- ③ Stellen Sie in **iClone** sicher, dass der Charakter ausgewählt ist.



- ④ Wählen Sie in **Charakter Creator** im **Ändern**-Bedienfeld >> **Registerkarte Material >> Textureinstellungen** das **Streufeld** und klicken Sie rechts unten auf die Schaltflächen **Starten** und **UV-Referenz**. ↓



Das ***Streufeld- Bild*** und das zugehörige ***UV-Referenzbild*** werden somit mit Ihrem bevorzugten Bildbearbeitungsprogramm geöffnet



- ⑤ Bearbeiten Sie das diffuse Bild entsprechend dem UV-Referenzbild und speichern Sie es.



Diffuse (Streufeld)- Textur laden und Substanzparameter verwenden

- ① Zurück zum Charakter-Creator.
- ② Gehen Sie zu **Ändern** (Bedienfeld) >> **Textur** (Registerkarte)



- ③ Wählen Sie den **Darsteller** in der **Baumansicht** und klicken Sie auf die Schaltfläche **Texturtext-Editor öffnen** oben rechts im Panel, um die Abschnitte der einstellbaren Parameter anzuzeigen.

- ④ Gehen Sie in **v2.0** zu **Darsteller** >> **RL_G6_Body** >> **Haut_Körper** >> **Haut** >> **Basis** im rechten Abschnitt.

Gehe in **v2.3** zu **Darsteller** >> **Haut_Körper** >> **Haut** und öffnen Sie rechts den Abschnitt **Haut/Körper Basis**.

- ⑤ Doppelklicken Sie auf das ***Streifeld-Symbol*** und laden Sie das vorbereitete Bild, um die ursprüngliche Textur des Körpers zu ersetzen.



- ⑥ Nutzen Sie gegebenenfalls die ***Schieberegler*** in der Sektion, um das Textur-Aussehen für den Charakter anzupassen.



- ⑦ Durch die Verwendung der anderen Einstellungen, z. B. ein ***Abziehbild***, kann die Textur des Charakters abwechslungsreicher sein.



Benutzerdefinierte Körpertextur verwenden

Im Abschnitt "**Basismodifikation für die Körpertextur**" werden nur die Masken, Farben und Schieberegler für die grundlegende Bearbeitung angepasst. Sie können jedoch auch Änderungen durch erweiterte Methoden vornehmen, indem Sie die Textur ersetzen oder die Textur in einem Bildbearbeitungsprogramm eines Drittanbieters ändern.

UV-Referenzkarte zum Erstellen von Textur erhalten

Bevor Sie eine benutzerdefinierte Textur erstellen, müssen Sie die **UV-Verteilung** des Körpers kennen. Durch den Export der UV-Karte können Sie eine Referenz für die Bearbeitung und Positionierung der Textur zuordnen.

- ① Stellen Sie sicher, dass das ein Actor ausgewählt ist.



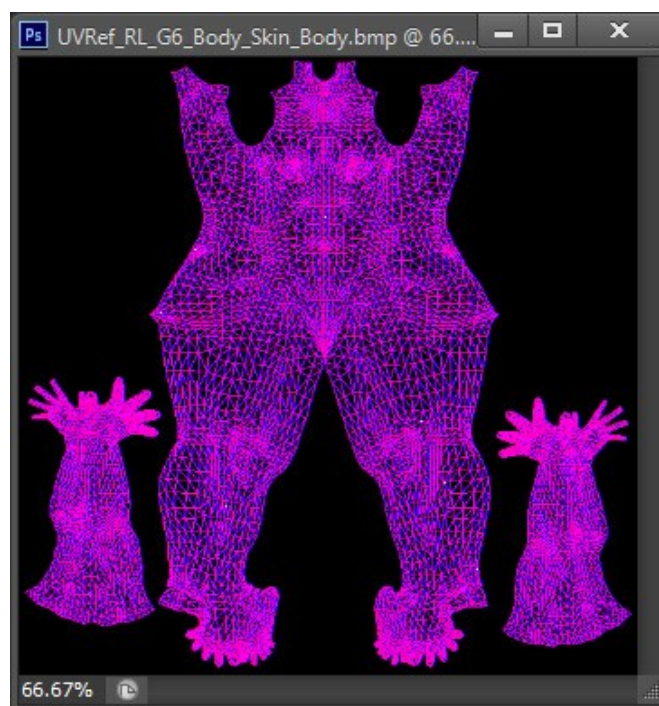
- ② Wechseln Sie im Bedienfeld **Ändern** zur Registerkarte **Material**.
- ③ Wählen Sie das **Haut_Körper-Material** aus der Materialliste.



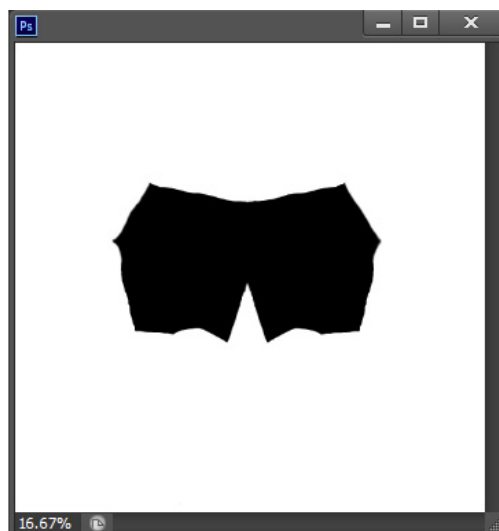
- ④ Klicken Sie auf die **UV-Schaltfläche** oben rechts über der Liste.



- ⑤ Die **UV-Karte** des ausgewählten Materials wird in Ihr bevorzugtes Bildbearbeitungsprogramm (*in diesem Fall Photoshop*) exportiert.



- ⑥ Sie können das Bild dann als Referenz zum Erstellen einer **Graustufentextur** auf den Bereichen des Beckens und der Oberschenkel verwenden.



Maskentextur ersetzen

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass Sie das **Essential Morphs & Skin** Inhaltspaket erworben haben müssen, um den Eingangskanal zum Laden von benutzerdefinierten Bildern zu haben.

- ① Erstellen Sie ein neues Projekt in **Character Creator**.



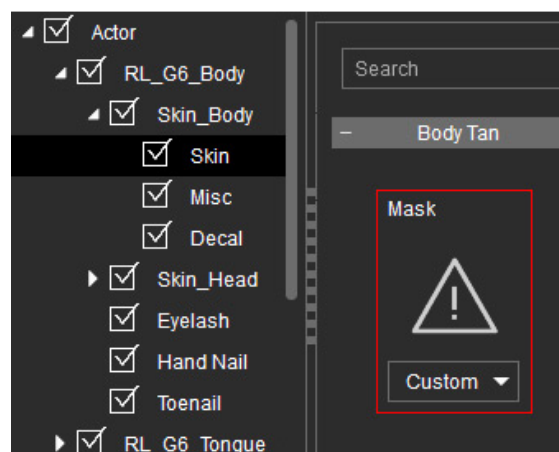
- ② Gehen Sie zu **Ändern** (Bedienfeld) >> **Aussehen** (Registerkarte).



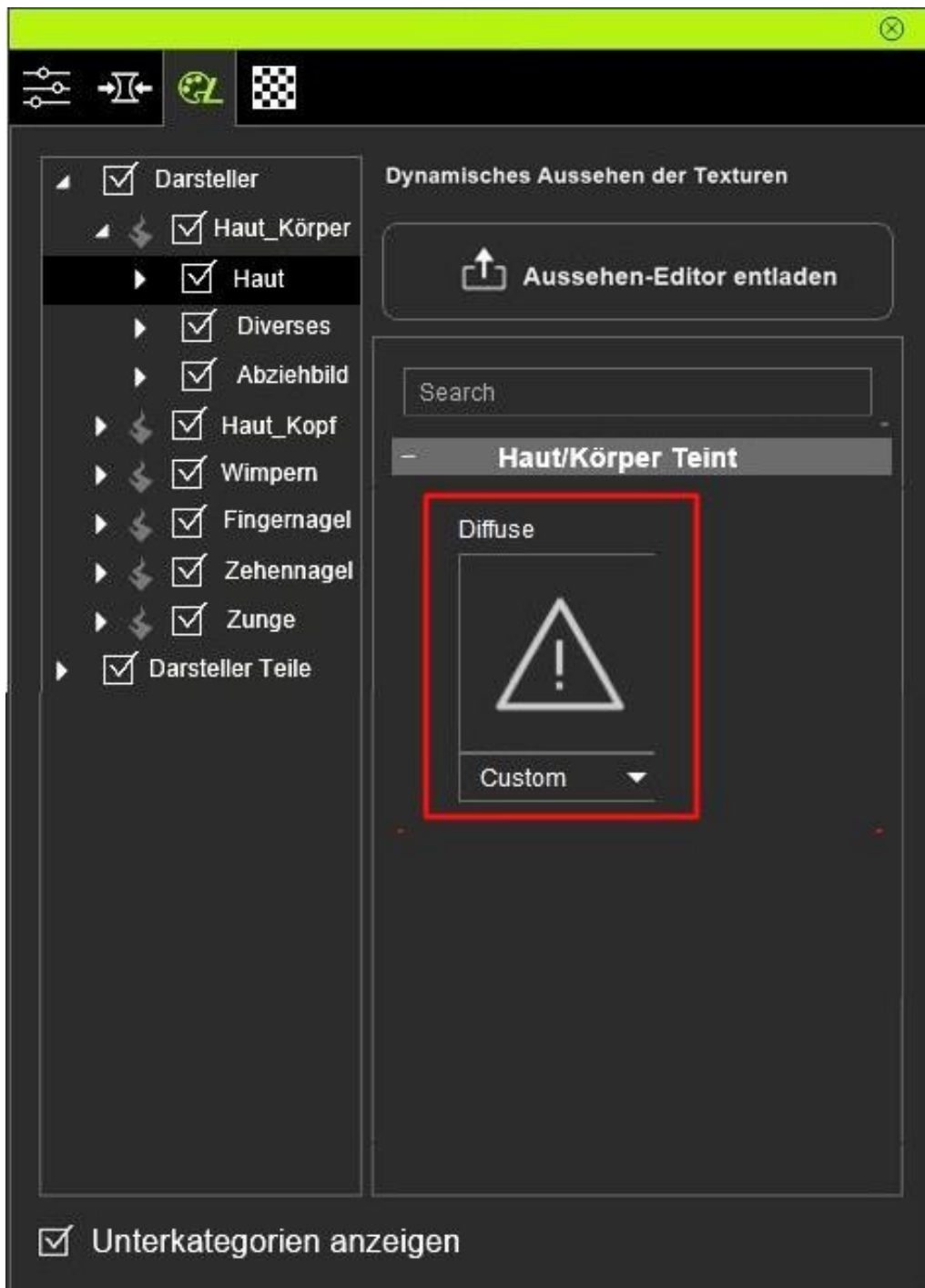
- ③ Wählen Sie den **Darsteller** in der **Baumansicht** und klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktivieren** oben rechts im Panel, um die Abschnitte der einstellbaren Parameter anzuzeigen.

- ④ Gehen Sie in **v2.0** zu **Akteur**>> **RL_G6_Body** >> **Skin_Body** >> **Skin** >> **Body Tan** Abschnitt.

- ⑤ Doppelklicken Sie auf das **Basis-Symbol** und laden Sie das im vorherigen Abschnitt vorbereitete Bild.



Gehen Sie in **v2.3** zu **Darsteller >> Haut_Körper >> Haut** nach rechts in den **Haut/Körper Teint** Abschnitt. Dann weiter, wie in Schritt ⑤ vorgegeben.



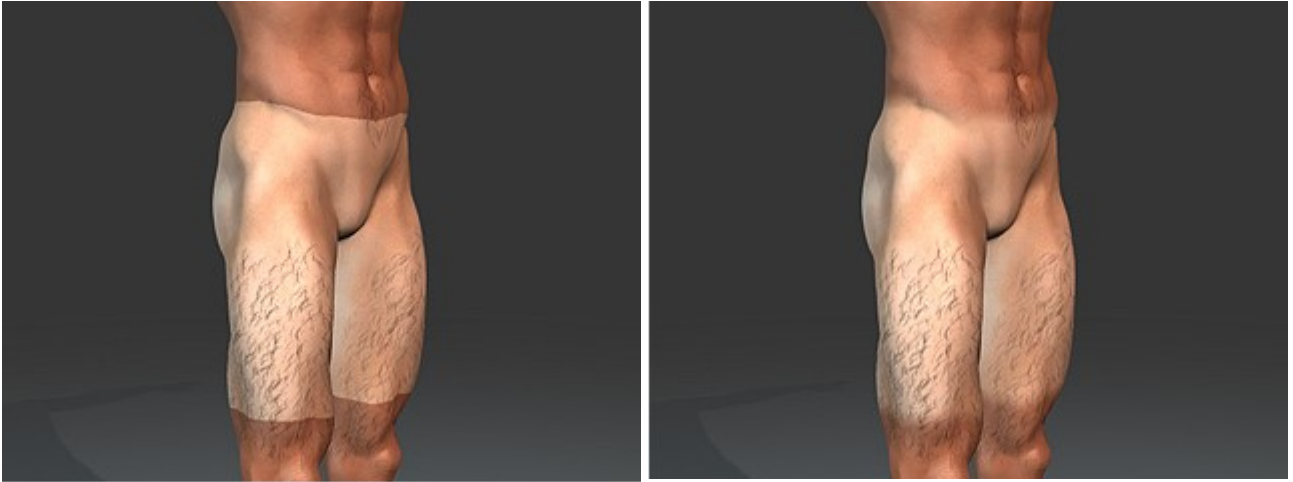
Möglicherweise werden zu diesem Zeitpunkt keine Änderungen angezeigt, da das Graustufenbild einfach geladen, aber nicht angewendet wird! ↓



⑥ Suchen Sie die Dropdown-Liste, die zur Maske gehört (in diesem Fall **Maske/Typ**), und wählen Sie die Eingabe, um sicherzustellen, dass das Graustufenbild **eingefügt** wird. (Abb. aus **v2.3**)



Die Grundfarbe ist jetzt zu sehen, aber die Kanten sind **zu scharf** für den Sonneneffekt. Passen Sie die Schieberegler "**Grundfarbe**", "**Überblenden**", "**Deckkraft**" und "**Glanz**" an, um den Übergang realer zu machen.



Aufkleber zum Körper hinzufügen

Character Creator bietet die **Abziehbild**-Funktion auf der Registerkarte **Textur** des **Ändern**-Bedienfelds. Sie können diese Funktion dann verwenden, um Tätowierungen, Narben oder spezielle Muster oder Drucke auf der Hautoberfläche hinzuzufügen. Der Vorteil ist, dass Sie in der Lage sind, den Aufkleber an jeden Ort des Körpers zu skalieren, zu drehen oder zu bewegen, ohne die ursprünglichen Texturbilder des Körpers bearbeiten zu müssen.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass Sie das **Essential Morphs & Skin** Inhaltspaket erworben haben müssen, um den Eingangskanal zum Laden von benutzerdefinierten Bildern zu haben.

-
- ① Erstellen Sie ein neues Projekt.



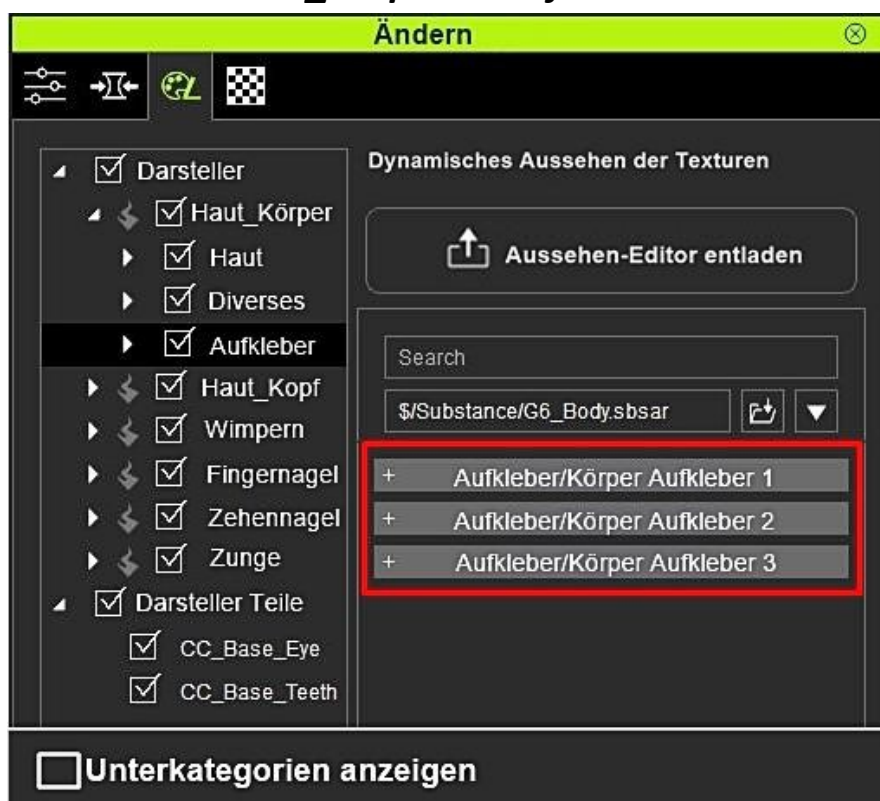
- ② Wechseln Sie im **Ändern**-Bedienfeld zur Registerkarte **Textur**.



- ③ Die Folgeschritte sind fast gleich: Gehen Sie in **v2.0** zu **Darsteller** >> **RL_G6_Body** >> **Haut_Körper** >> **Aufkleber**



In **v2.3** zu **Darsteller** >> **Haut_Körper** >> **Aufkleber** ↓

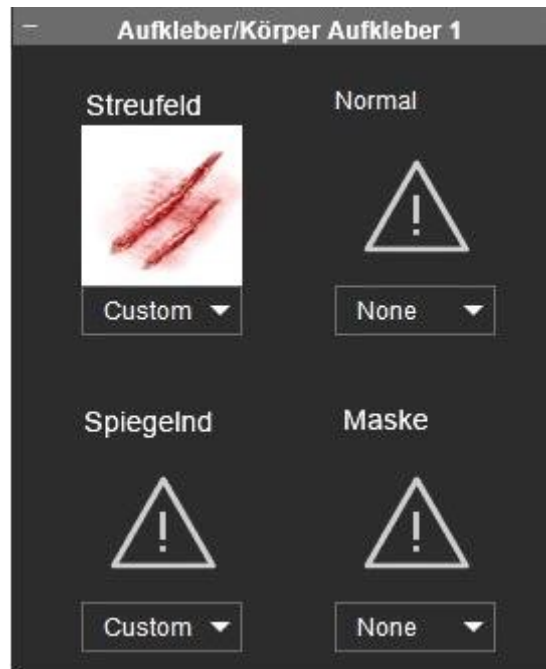


Sie sehen drei **Körper/Aufkleber**-Abschnitte rechts im Panel.

Hinweis:

Sie können bis zu drei Bilder auf die vorhandene Körpertextur auftragen.

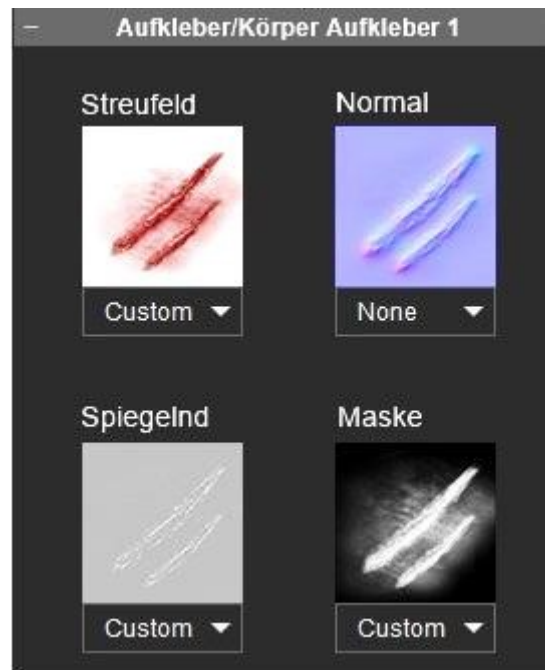
- ④ Öffnen Sie einen der Abschnitte (in diesem Fall den **Aufkleber/Körper Aufkleber 1**)
- ⑤ Doppelklicken Sie auf das **Streufeld**, um einen Browser zu öffnen und ein benutzerdefiniertes Bild zu laden. (kein Unterschied in den Versionen)



- ⑥ Der Körper des Charakters wird mit der geladenen Textur kartiert.



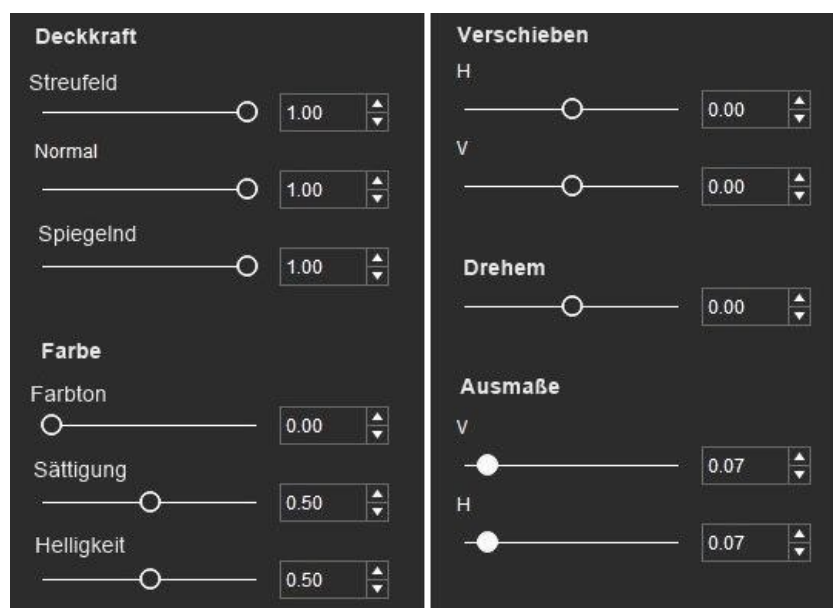
- ⑦ Laden Sie ein Graustufenbild in den **Maskenkanal**, um den unerwünschten Teil des Bildes im **Streufeld** auszuschalten. Ebenso eine normale Textur in den **Normal**-Kanal, um einen Bump-Effekt zu erzeugen, und eine Graustufentextur in den **Spiegelkanal**, damit das Abziehbild das Licht teilweise reflektiert. ↓



⑧ Jetzt sind die Narben wirklich lebendig geworden.



⑨ Passen Sie die anderen Parameter in diesem Abschnitt an, um **Position**, den **Winkel** und den **Farbton** dieses Aufklebers einzustellen.



Das Abziehbild auf dem Körper wird dann entsprechend angepasst.



Hinweis:

Wenn Sie ein **PNG-Bild** in den **Streifeld-Kanal** laden, werden die Alpha-Daten des Bildes automatisch aus dem nicht benötigten Teil des Bildes ausgeblendet, ohne dass ein Graustufenbild in den Mask-Kanal geladen werden muss.

⑩ Sie können den gleichen Schritten folgen, um zusätzliche Abziehbilder bis zum Maximum von 3 hinzuzufügen.



Altern des Charakters

Nachdem Sie gelernt haben, die Gesichtszüge des Charakters zu verändern, die grundlegenden Anpassungen der Textur zu verwenden, um das Aussehen des Gesichts des Charakters anzupassen, können Sie den Charakter nun durch diese beiden Hauptmerkmale altern lassen.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass Sie das **Essential Morphs & Skin** Inhaltspaket erworben haben müssen, um den Eingangskanal zum Laden von benutzerdefinierten Bildern zu haben.

Hinzufügen von Falten und feinen Linien auf der Gesichtshaut

- ① Erstellen Sie ein neues Projekt.



- ② Wechseln Sie zum Bedienfeld **Ändern >> Registerkarte Darstellung**. Wählen Sie den **Darsteller** in der Baumansicht und klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktivieren**, um die Substanztexturen des Charakters zu laden.

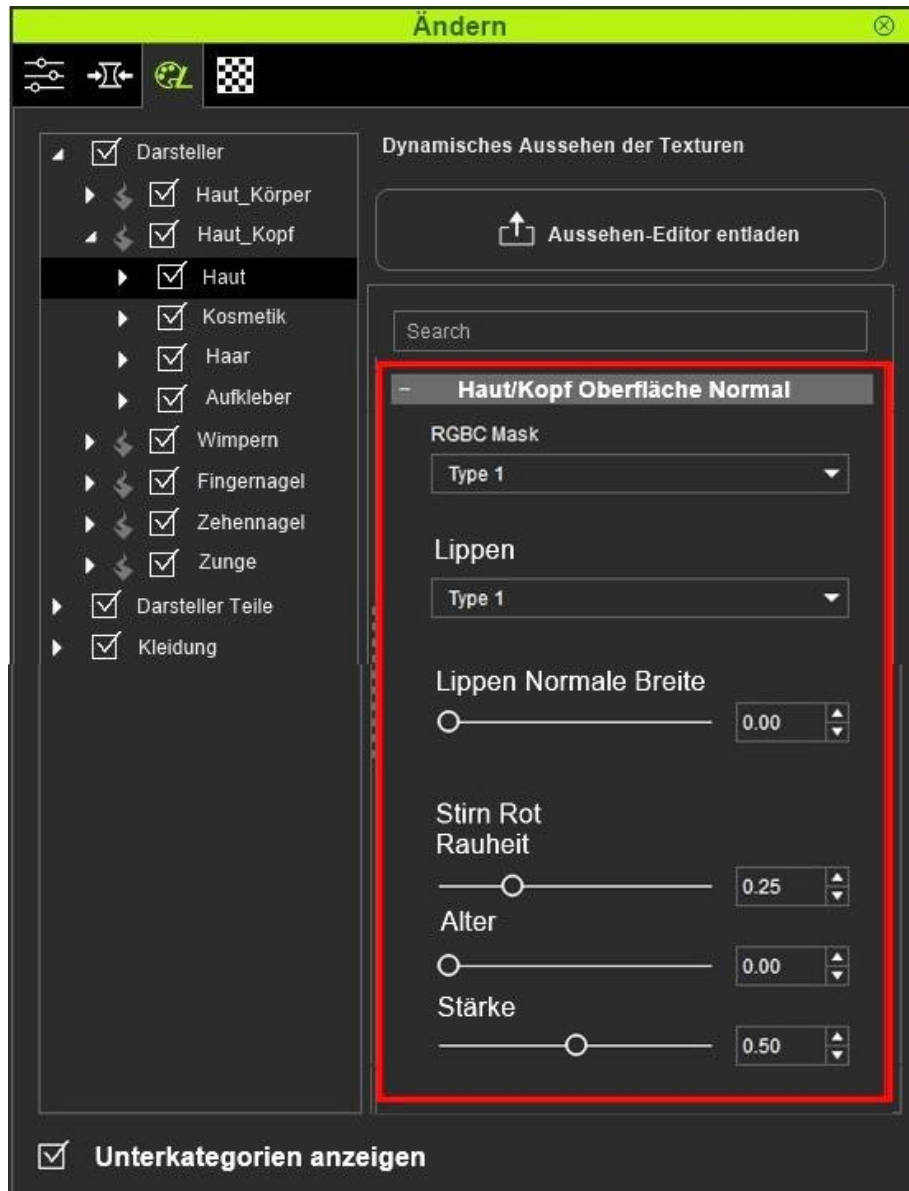
Hinweis:

Weitere Informationen finden Sie in den grundlegenden Änderungen für die **Kopfstruktur**.

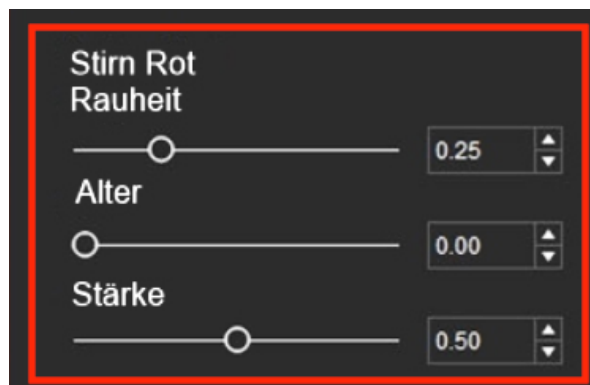
③ Öffnen Sie in **v2.0** den Abschnitt "**Oberfläche Normal**" (**Darsteller**>>**RL_G6_Body** >> **Haut_Kopf** >> **Haut**).

In **v2.3** dementsprechend (**Darsteller** >> **Haut_Kopf** >> **Haut**).

Öffnen Sie in **v2.0** **Oberfläche Normal**, bzw. in **v2.3** **Haut/Kopf Oberfläche Normal**.



④ Nutzen Sie die Schieberegler mit dem Namen **Alter** und **Stärke** und maximiere Sie deren Werte.



Hinweis:

Sie können 5 Sätze von "**Alter**" und "**Stärke**" -Schieberegler finden, weil auch die Faltenausbreitung auf dem Gesicht in 5 Bereiche unterteilt ist.

- ⑤ Die Haut des Charakters wird mit diesen Einstellungen gealtert.

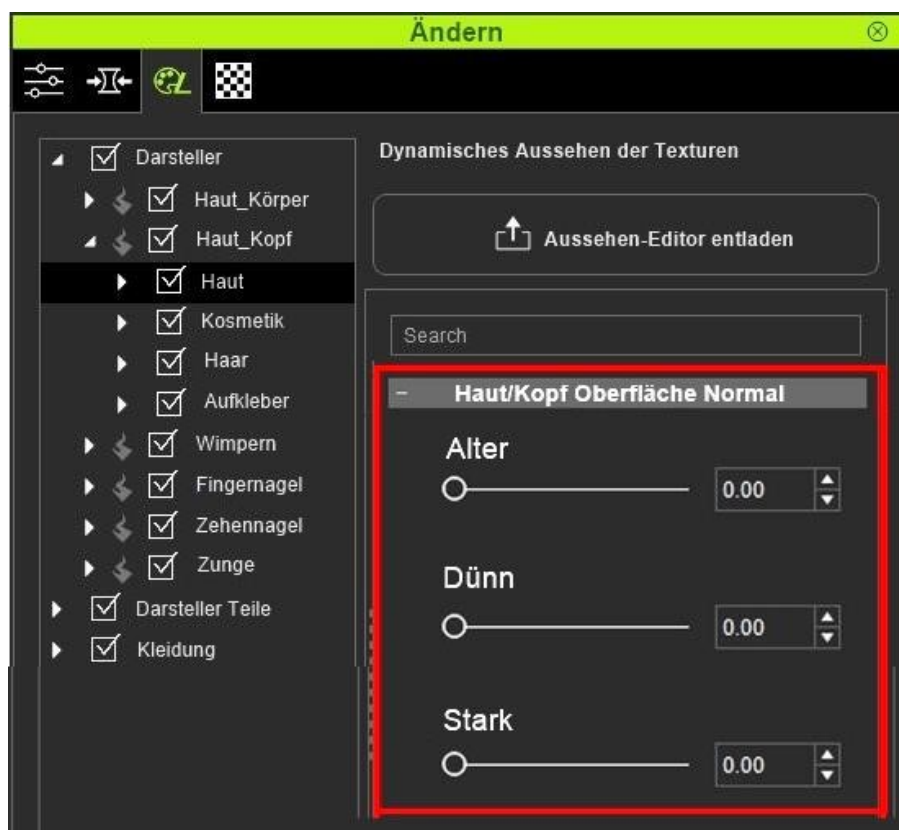


- ⑥ Öffnen Sie in **v2.0** den Bereich **Oberfläche Normal** (*Darsteller >> RL_G6_Body >> Haut_Körper >> Haut*)

In der **v2.3** ist das: (*Darsteller >> Haut_Körper >> Haut*).

Öffnen Sie jetzt:

Körper Oberfläche Normal, bzw. **Haut/Körper Oberfläche Normal**.



- ⑦ Erhöhen Sie den gewünschten Alterswert bis auf das Maximum.



- ⑧ Auch die **Körperhaut** des Charakters wird mittels der Einstellungen **gealtert**.

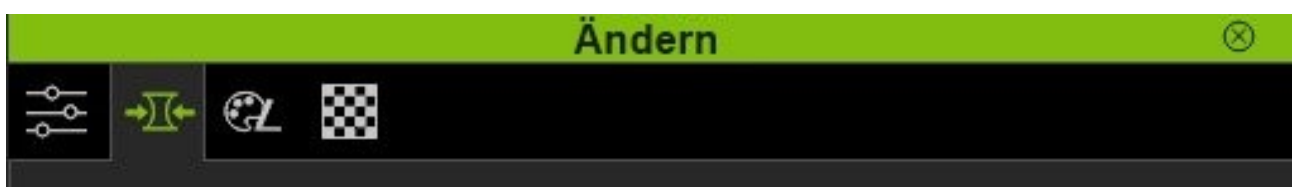


Einen Charakter älter morphen

Obwohl die Haut der Figur älter aussieht, scheint man einem jungen Gesicht nur Falten hinzugefügt zu haben.

Durch Anpassen der **Morph-Daten** kann die Gesichtsmuskulatur des Charakters in die Schwerkraft gezogen werden, was den Charakter noch älter macht.

- ① Wechseln Sie zur Registerkarte **Form**.



② Gehen Sie in **v2.0** zu **Darsteller(Actor) >> Kopf >> Kopf ganz** in der Baumansicht. Nutzen Sie im rechten Bereich den Schieberegler "**Alt**" und erhöhen Sie den Wert nach Bedarf. ↓



③ Gehen Sie in **v2.3** zu **Darsteller(Actor) >> Kopf >> Kopf ganz** in der Baumansicht. Nutzen Sie im rechten Bereich den Schieberegler "**Alt**" und erhöhen Sie den Wert. ↓



- ④ Die Haut und Muskeln des Charakters sinken dann nach unten, wodurch er noch älter aussieht.



- ⑤ Bitte beachten Sie, dass dabei die Alterseinstellung auch für den **Körper** auf den gleichen Wert geändert wird, um die **Konsistenz** zwischen **Kopf** und **Körper** anzuzeigen. Die Haut und Muskeln des Charakters fallen dann nach unten, wodurch er noch älter aussieht.



Hinweis:

Beachten Sie, dass der Schieberegler »Alt« nur angezeigt wird, nachdem Sie das [G6 Essential-Inhaltspaket](#) installiert haben. Weitere Informationen zum Kauf dieses Pakets finden Sie auf der offiziellen Website.

Benutzerdefinierte Stoffvorlage laden (neu ab v2.0)

Zusätzlich zum Standard-Erscheinungsbild für den Charakter, die Kleidung und das Zubehör können Sie benutzerdefinierte- **oder iClone - Substanzvorlagen** verwenden, um die Texturen und Materialien zu variieren.

- ① Übernehmen Sie zuerst einen Charakter.



- ② Wechseln Sie zum **Ändern-Feld** auf die Registerkarte **Darstellung**, und wählen Sie einen Knoten in der Strukturansicht aus (in diesem Fall den **Darsteller**)

Abb. aus v2.0 →

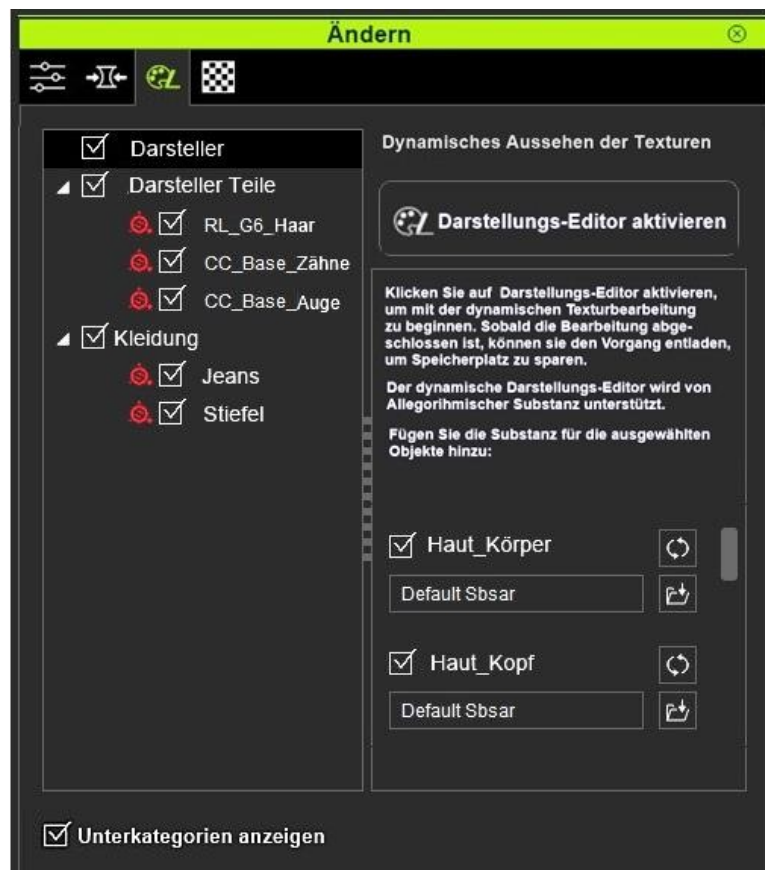
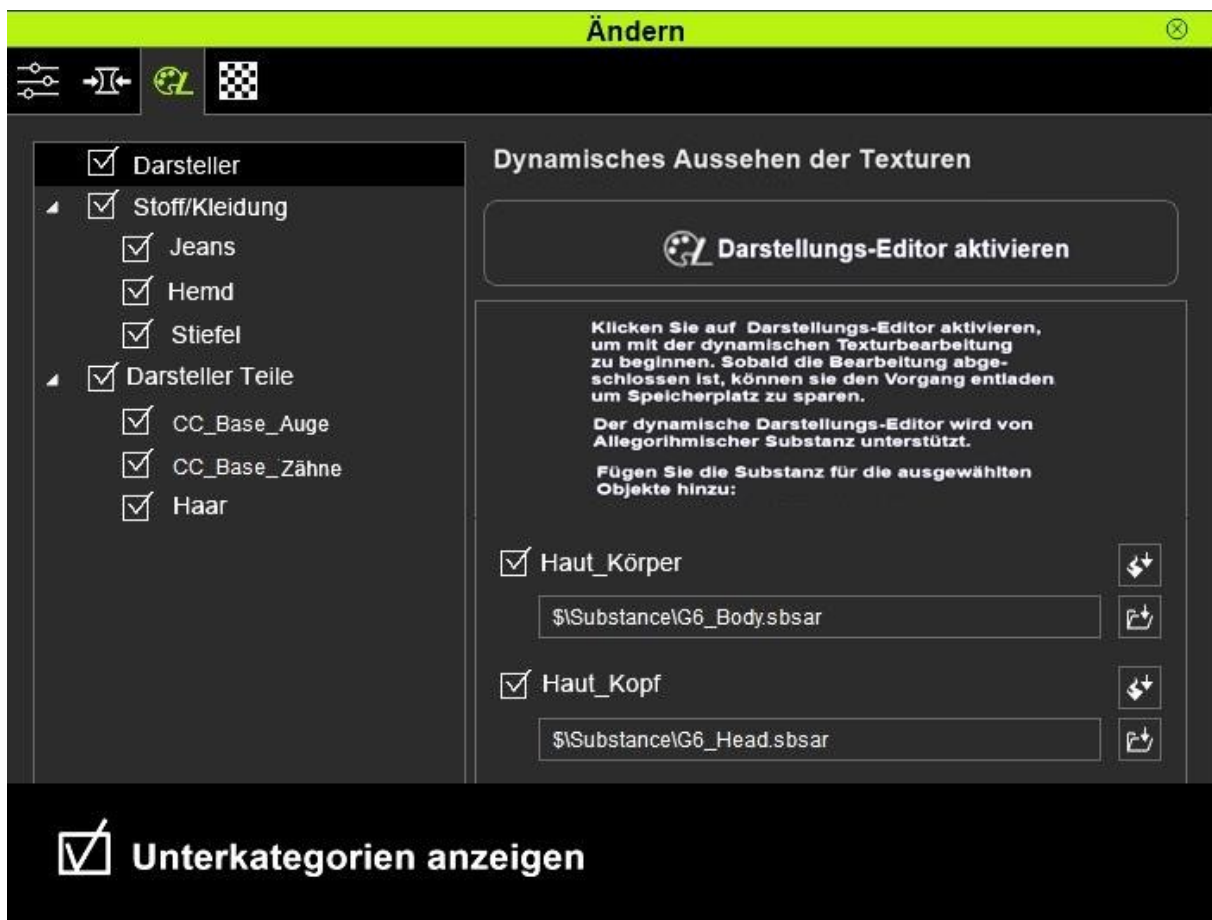


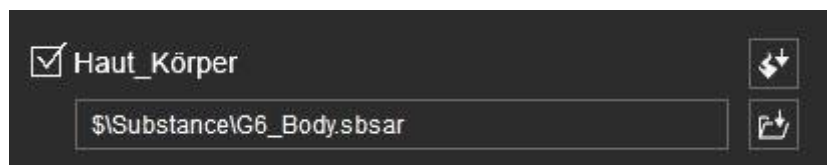
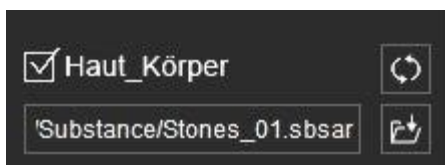
Abb. aus v2.3 ↓



- ③ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Open Path** und laden Sie eine **Substanzvorlage** (im * **.Sbsar**-Format)

Abb. aus v2.0

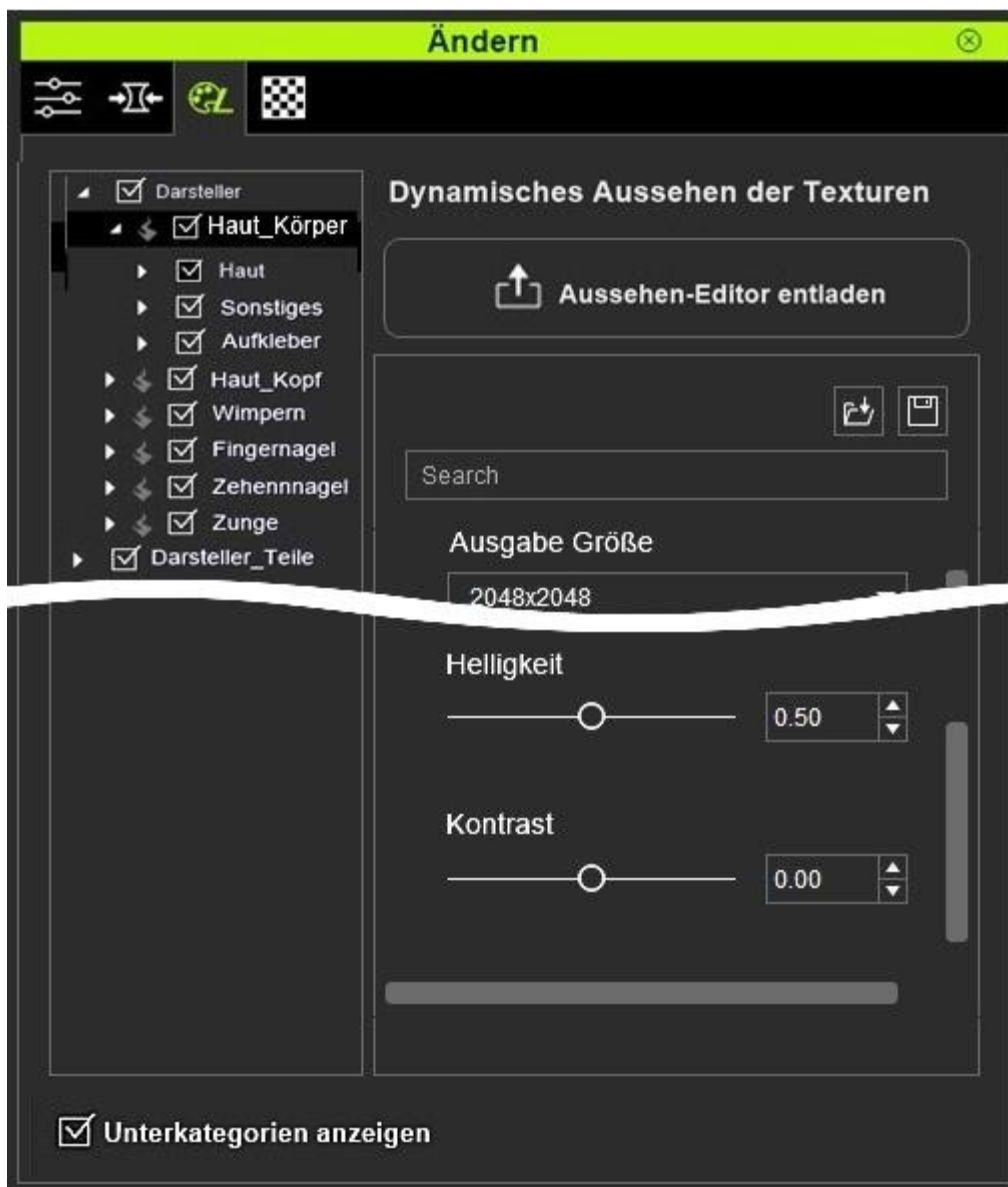
Abb. aus v2.3



- ④ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aussehen-Editor aktivieren**, um die Einstellungen in der Vorlage auf den Zielteil (in diesem Fall **Haut_Körper**) zu laden.



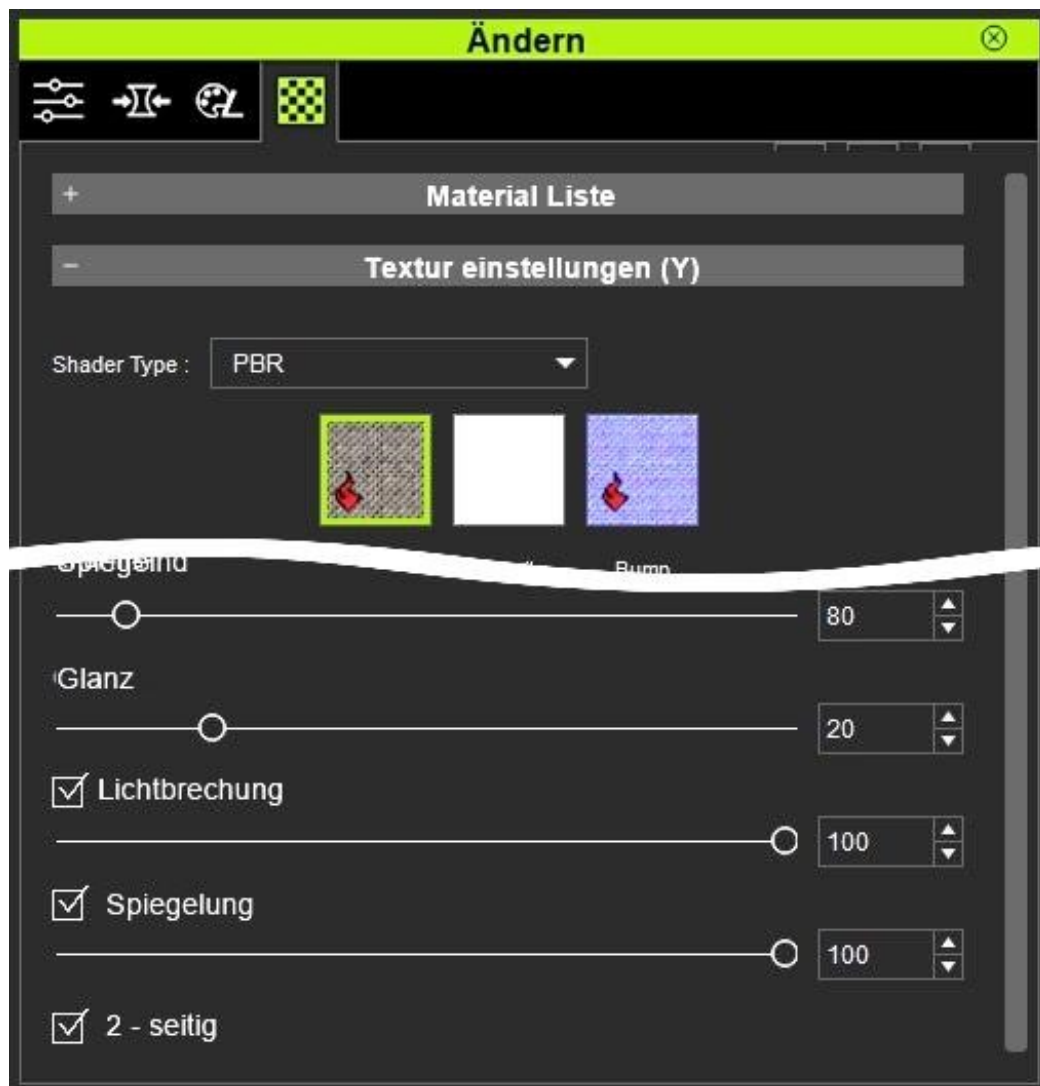
- ⑤ Anpassen der Einstellungen unter dem Zielknoten (**Haut_Körper**).



Das Ergebnis wird sofort auf den Charakter angewendet.



- ⑥ Wechseln Sie auf die Registerkarte **Material**, ändern Sie die Materialeinstellungen, z. B. **UV-Kacheln**, **Texturstärke**, oder konvertieren Sie das Material in **PBR**. (Einstellungen in **v2.0** und **v2.3** sind ähnlich)



Das Ergebnis wird sofort auf den Charakter angewendet.



- ⑦ Klicken Sie nun auf die Schaltfläche **Aussehen-Editor entladen**, um das Ergebnis festzuhalten.



Stoffeinstellungen speichern und laden (Neu ab v2.0)

Wenn Sie die angepassten Substanzergebnisse für **andere 3D-Werkzeuge**, die Substanzmaterial unterstützen, wie **Cinema4D**, **3ds Max** oder **Maya**, verwenden möchten, können Sie die Voreinstellungen von Character Creator mit der Funktion "**Speichern**" exportieren.

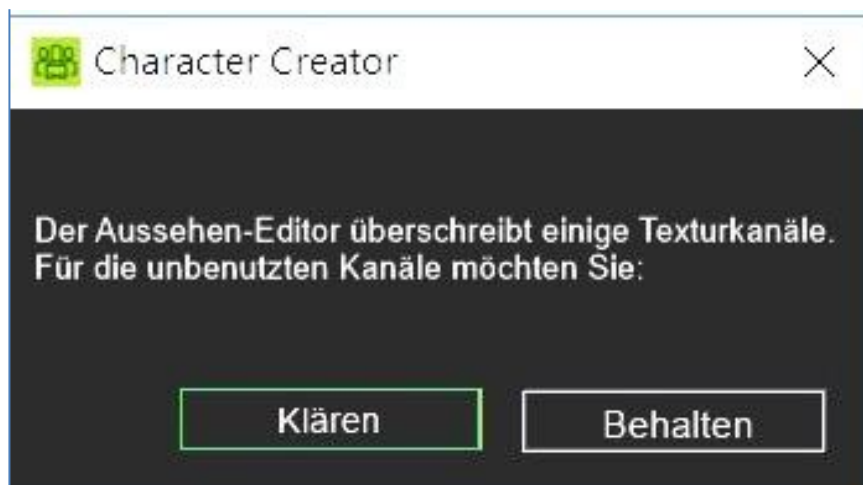
- ① Erstelle einen neuen Charakter.



- ② Laden Sie ein neues **Stoffmaterial** in das Zielobjekt.



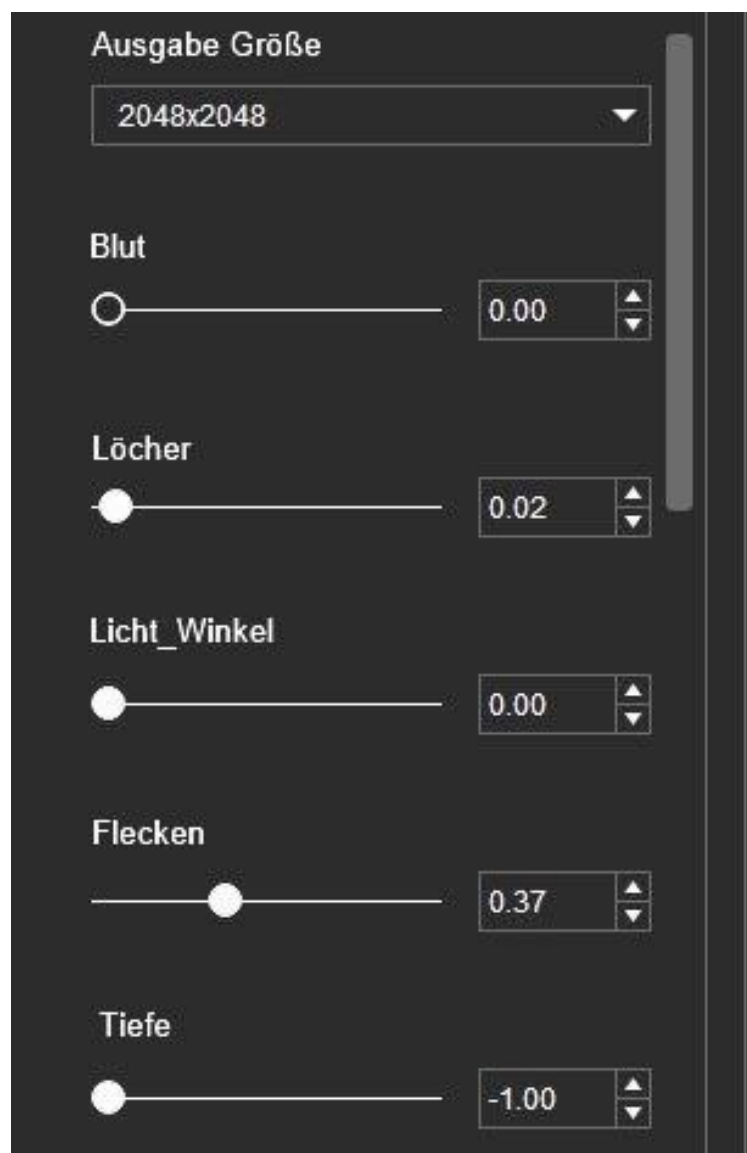
- ③ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aussehen-Editor aktivieren**.
- ④ Klicken Sie danach auf die Schaltfläche **Klären/Löschen**, um alle Einstellungen zurückzusetzen.



- ⑤ Die Stoffdatei ersetzt jetzt das ursprüngliche Stoffmaterial.



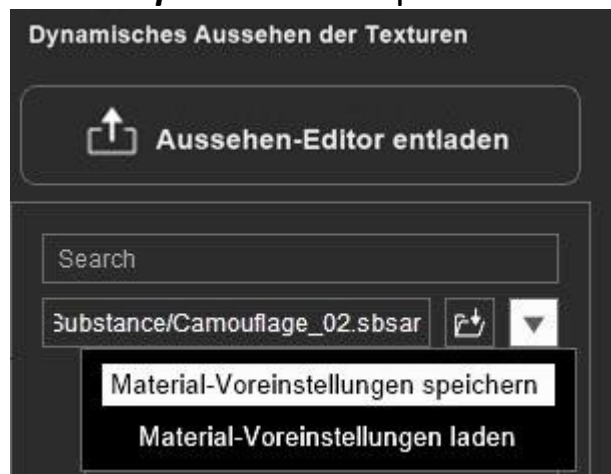
- ⑥ Passen Sie die entpackten Einstellungen an den Stoff an.



Die Textur wird sofort geändert. ↓



⑦ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Materialvoreinstellungen** und führen Sie den Materialvoreinstellung-Befehl **Material speichern** aus, um diese Einstellungen in einer ***.sbsprs-Datei** zu speichern.



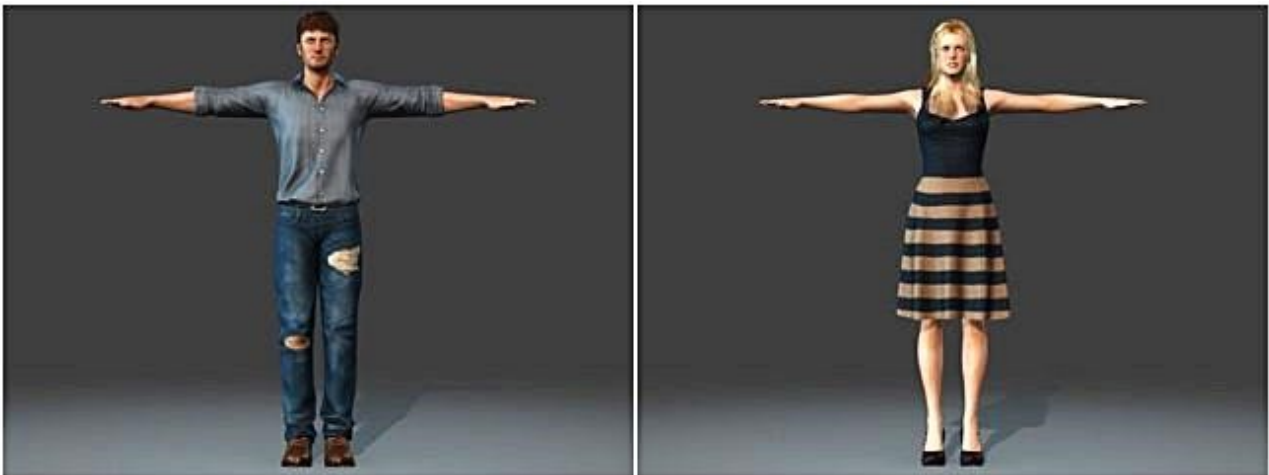
⑧ Öffnen Sie eines der externen Tools, die **Substanzmaterial** unterstützen; Laden Sie die Substanzdatei und die Preset-Datei. Das Objekt im Editor wird somit mit der Substanz, die Sie in **Character Creator** erstellt haben, angewendet.



VII. Anpassen der Körperhaltung

Eine Character Pose wird geladen

Die **Standardposition** für die **CC-Charaktere** ist die T-Pose. Wenn Sie jedoch **iMotion**-Vorlagen anwenden, können Sie sie an jede Position anpassen.



Die Standardposition der eingebetteten CC-Akteure

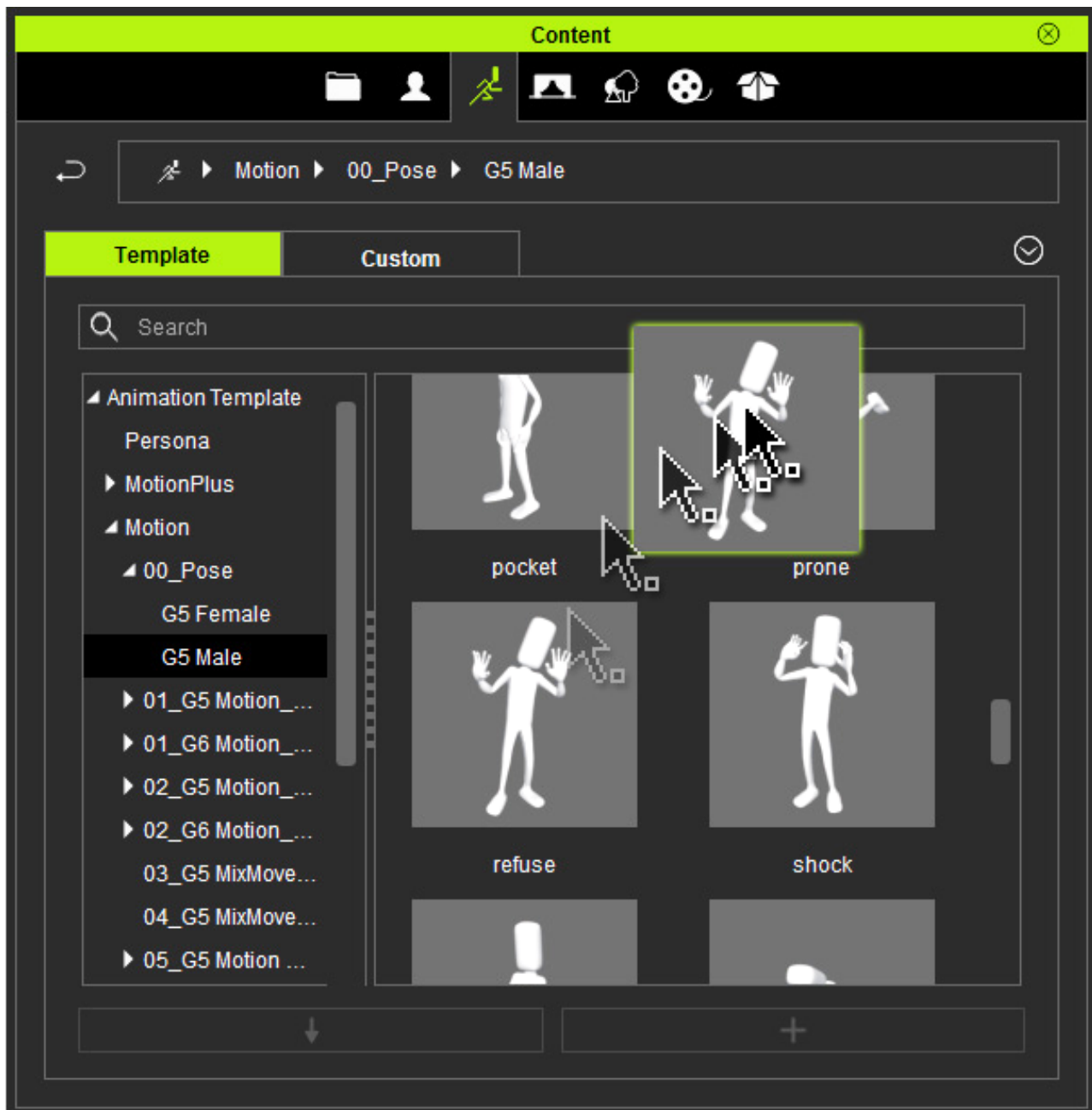
Eine Character Pose wird geladen

① Erstellen Sie einen neuen Charakter oder verwenden Sie einen Standard-Charakter.



② Es gibt **zwei** Möglichkeiten, **iMotion** anzuwenden:

○ Ziehen Sie **iMotion-Vorlagen** direkt aus dem **iClone Content Manager** und legen Sie sie dort ab. (Abb. aus **iClone 6**) ↓↓



○ oder suchen Sie nach den **iMotion**-Vorlagen in Ihrem System. Wenn Sie iClone 5 oder iClone 6 installiert haben, ist der Standard-iMotion-Verzeichnispfad wie folgt: Win 7, Win 8, Win 10:

C:\Users\Public\Documents\Reallusion\
 Template\iClone 5(6) Template\
 iClone Template\Motion\
 00_Pose/G5 Male

- 00_Pose
- 01_G5 Motion_Chuck
- 01_G6 Motion_Mason
- 02_G5 Motion_Gwynn
- 02_G6 Motion_Heidi
- 03_G5 MixMove_Male
- 04_G5 MixMove_Female
- 05_G5 Motion Puppet

③ Ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste die ausgewählte **Bewegungsvorlage** auf den Charakter in **Character Creator**.



Der Charakter nimmt dann die gewünschte Pose ein.



Hinweis:

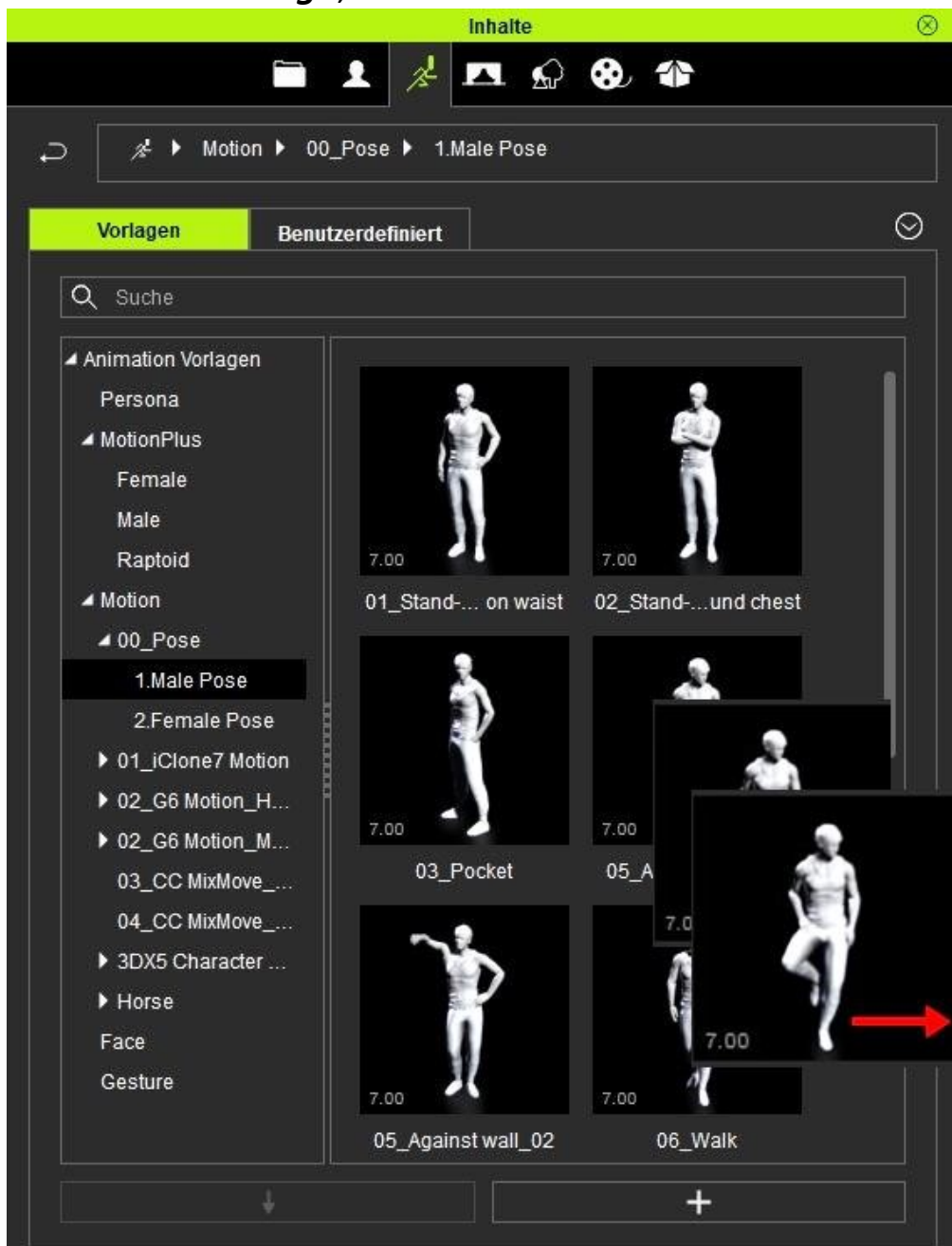
- Diese Pose kann somit als Standardpose des Charakters gesetzt werden, der sowohl **in iClone** als auch in **Character Creator** verwendet wird. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Erstellen einer Standardposition**.
- Wenn der **iMotion**, den Sie anwenden möchten, ein Bewegungsklip ist, wird nur die Startposition der Bewegung extrahiert und auf den Charakter angewendet.

Dieselbe Prozedur mit iClone 7.2

① Einen Character aufrufen→



② Ziehen Sie eine **Vorlage**, hier aus **00 Pose >> Male Pose**



③ Die Vorlage aus *iClone 7.2* auf den Character im *Character Creator* ziehen.

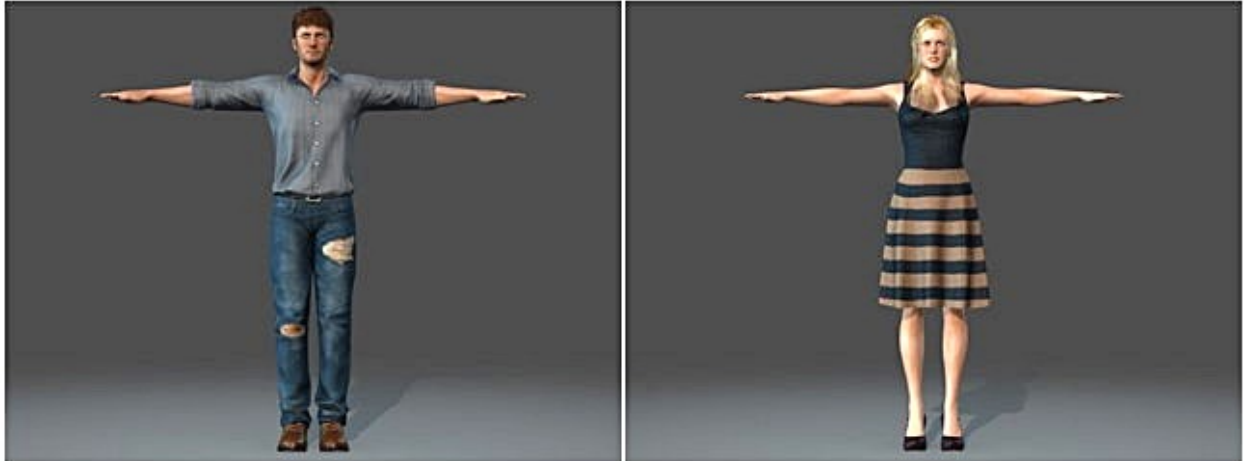


Der Charakter nimmt dann die gewünschte Pose ein.



Verwenden der Kalibrierposition

Die Standardposition für die CC-Charaktere ist die **T-Pose**. Sie können jedoch die Pose des Charakters ändern, um das Kleidungsergebnis oder die Bewegung im Voraus anzuzeigen.



Die Standardposition der eingebetteten CC-Akteure

Kalibrierpose anwenden

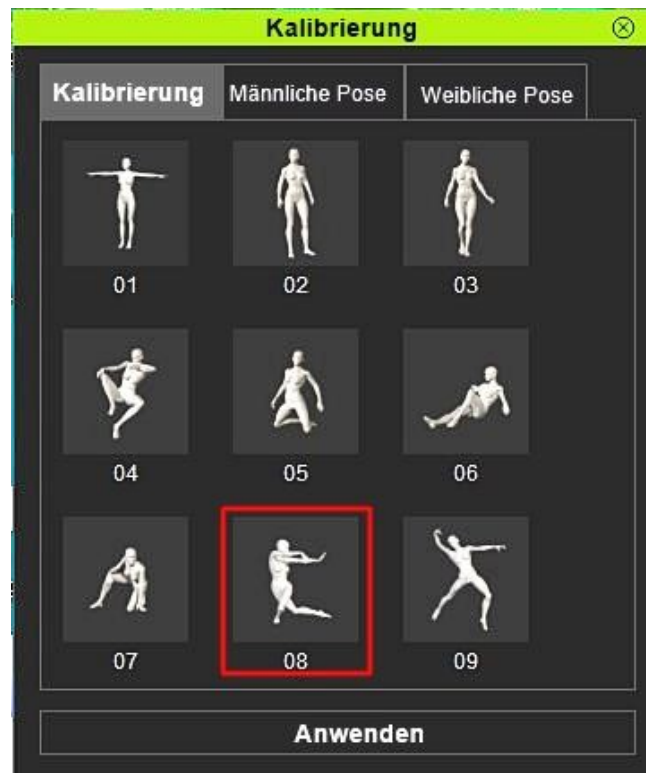
① Erstellen Sie ein neuen Character oder verwenden Sie einen Standard-Character.



② Klicken Sie auf die **Schaltfläche Kalibrieren** in der Symbolleiste.



- ③ Doppelklicken Sie auf die gewünschte **Pose-Vorlage**, um die Pose auf den Charakter **anzuwenden**.



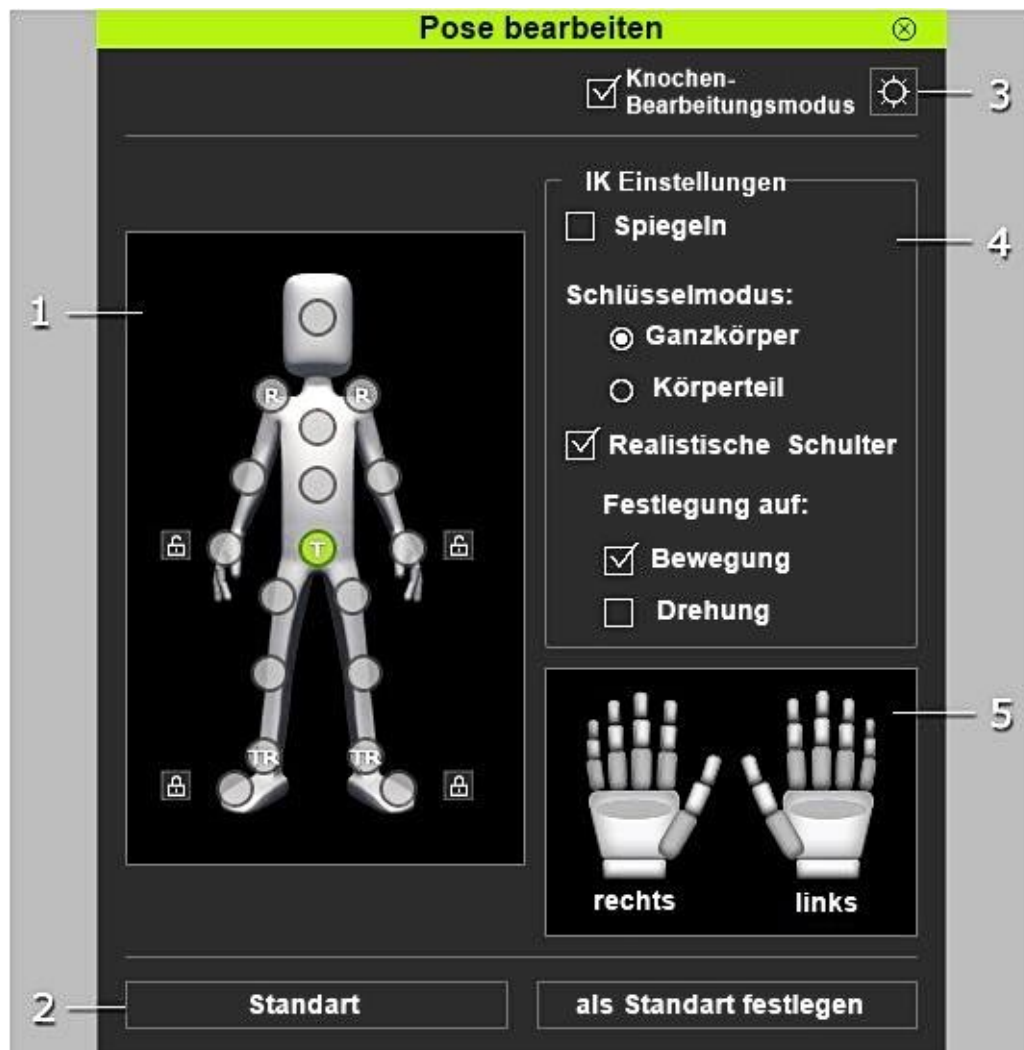
Der Charakter wechselt sofort von der T Pose zur gewünschten Pose.






Hinweis:






- Wenn Sie auf die gewünschte Vorlage klicken und dann unten im Bedienfeld auf die Schaltfläche Anwenden klicken, kann das gleiche Ergebnis erzielt werden.
- Die Pose bleibt bestehen, obwohl das Panel geschlossen ist.
- Diese Pose kann somit als Standardpose des Charakters gesetzt werden, der sowohl in iClone als auch in Character Creator verwendet wird. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Erstellen einer Standardposition.

Bearbeiten von Character Posen/ Einführung in das Bedienfeld "Pose bearbeiten"



① Das Dummy-Fenster

- Wählen Sie einen der Effektor Punkte zur Steuerung.
- Symbole:
 - : Ein gewählter Effektor Punkt. Sie können ihn nutzen, um das zugehörige Körperteil zu sperren oder den Effektor Punkt zu steuern und Bewegungen für den zugehörigen Körperteil zu erzeugen.
 - : Ein freier Effektor Punkt. Aktualisieren Sie automatisch Position und Ausrichtung des zugehörigen Körperteils, wenn Sie einen anderen Körperteil steuern.
 - : Ein verschieben-gesperrter Effektor Punkt. Er verursacht, dass der zugehörige Körperteil nicht verschoben wird, wenn Sie einen anderen Körperteil bewegen.

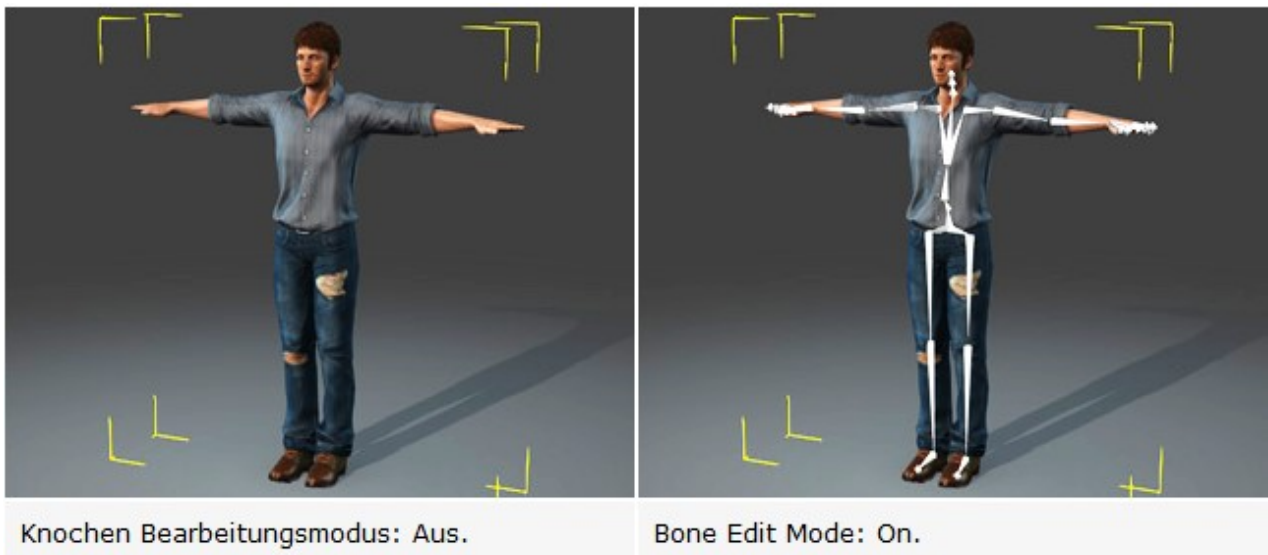
-  : Ein dreh-gesperrter Effektor Punkt. Er verursacht, dass das zugehörige Körperteil nicht gedreht wird, wenn Sie ein anderes Körperteil steuern.
 -  : Ein gesperrter Effektor Punkt. Er verursacht, dass das zugehörige Körperteil weder verschoben noch gedreht wird, wenn Sie ein anderes Körperteil steuern.
 -  : Schnellverriegelung. Nutzen Sie es, um T und R ( ↔ ) des zugehörigen Körperteils schnell zu sperren oder entsperren.
 - Weitere Informationen erhalten Sie im Kapitel ***Knochen sperren***.
-

② Standard / Als Standard festlegen

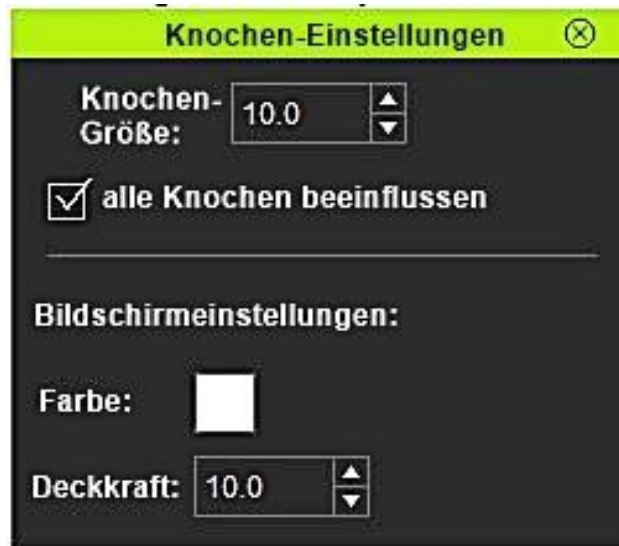
Klicken Sie auf diese beiden Schaltflächen, um die **Grundpose** abzurufen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt ***Erstellen einer benutzerdefinierten Standardposition***.

③ Knochen-Anzeigemethoden

- Aktivieren Sie das Dialogfeld "**Bone Edit Mode**", um die Bones oder die Bounding Boxes für die einzelnen Körperteile anzuzeigen. Dadurch können Sie die Teile leichter auswählen.



- Klicken Sie auf die Schaltfläche ***Knocheneinstellungen***, um das Aussehen der Knochen anzupassen. (Bitte beachten Sie, dass Sie die Option ***Alle Knochen beeinflussen*** aktivieren können, um das Aussehen der Knochen gleichzeitig zu ändern.)



- **Knochengröße:** Passen Sie die Knochengröße an, um eine genauere Auswahl zu treffen oder um den Charakter nicht zu behindern.
 - Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **alle Knochen beeinflussen**, damit sich die Anpassungen in diesem Bereich auf **alle Knochen** und nicht nur auf einen **einzelnen Knochen** anzeigen.
 - **Bildschirmeinstellungen:** Bestimmen Sie die Farbe und Deckkraft der Knochen
- ④ **IK Einstellungen:** Wenn Sie einen **Effektorpunkt** bearbeiten, kann der Status anderer Effektorpunkte in diesem Abschnitt definiert werden. Weitere Informationen finden Sie in den folgenden Abschnitten:
- Verwenden Sie das Bedienfeld "Pose bearbeiten"
 - Sperrung von Knochen
- ⑤ **Finger einstellen**
- Verwenden Sie die Handflächenpuppen, um Handgesten für den ausgewählten Charakter festzulegen.

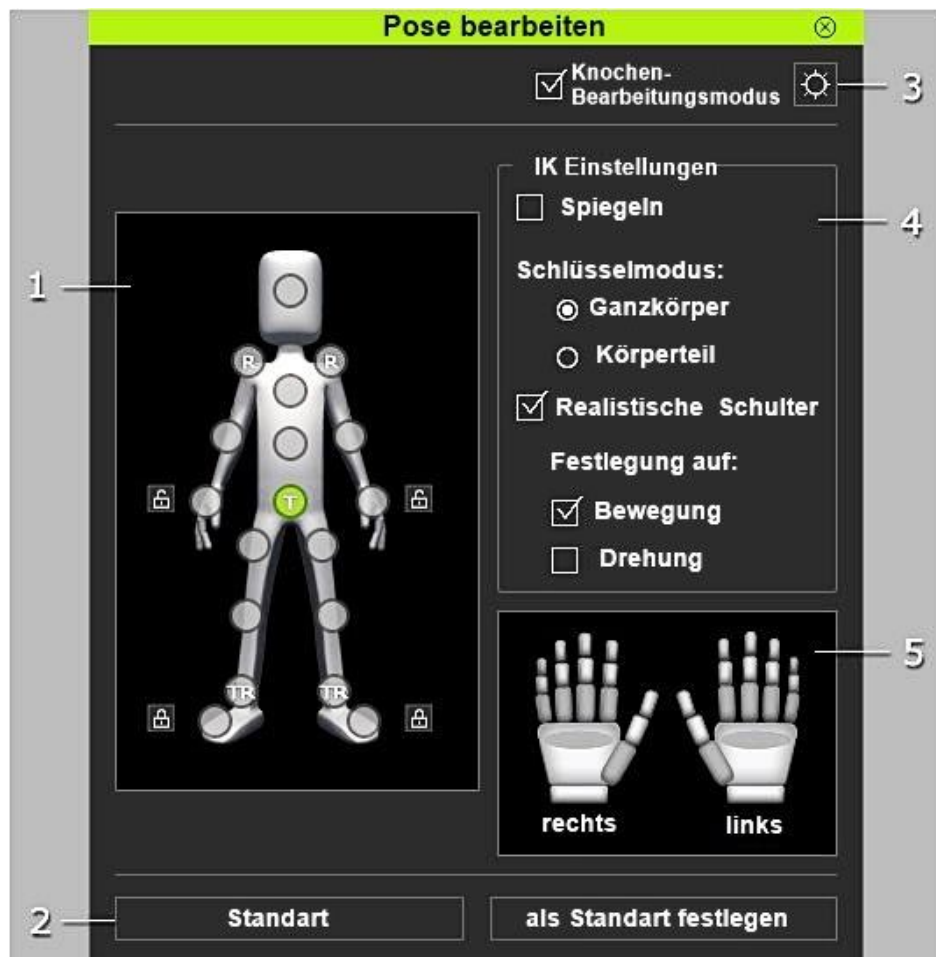
Verwenden des Bedienfelds "Haltung bearbeiten"

Character Creator erfüllt die höchsten Standards der menschlichen Knochenstruktur und Bewegungsbearbeitungssysteme. Durch die Verwendung von **HumanIK** als Haupt-Charakter-Engine können Ihre 3D-Charaktere jetzt einen automatischen Bodenkontakt haben, während die intuitive IK-Bewegungssteuerung in Echtzeit ein ausgewogenes Körpergleichgewicht gewährleistet. Wenn Sie das Bedienfeld "**Pose bearbeiten**" verwenden, können Sie den Vorteil von **HumanIK** nutzen und eine benutzerdefinierte Pose für alle Körperteile erstellen.


- ① Erstellen Sie ein neues Projekt, fügen Sie einen Charakter hinzu.



- ② Führen Sie den Befehl **Bearbeiten >> Pose bearbeiten** aus, um das Fenster **Pose bearbeiten** zu öffnen (Tastenkürzel: **N**).



- ③ Wählen Sie einen **Effektorpunkt** aus dem linken Blindbereich.

- ④ Verwenden Sie das  Werkzeug, um den Körperteil mit Gizmo zu bewegen.

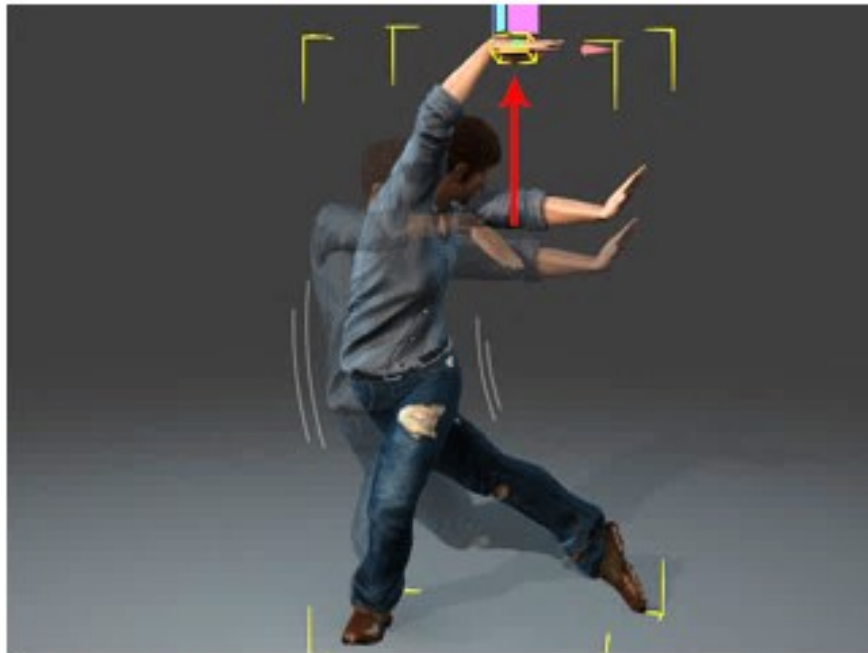


Ganzkörper- und Körperteil

Bei gegebener Pose wird das Zeichen von **Calibration Panel** angezeigt. Wenn Sie die Gliedmaßen-Effektor-Punkte bewegen, kann der Ganzkörper- und Körperteil-Modus unterschiedliche Ergebnisse haben.

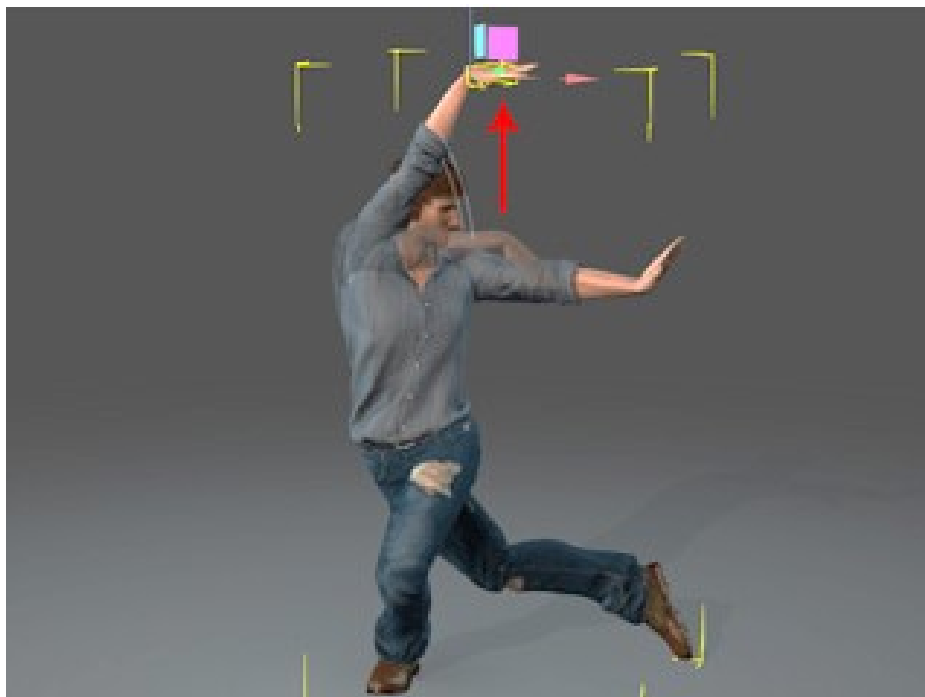


- **Voller Körper:** Wenn Sie einen Effektorpunkt bewegen, bewegt er möglicherweise den Körperteil, um sich vorwärts zu bewegen. **Bitte beachten Sie, dass Sie nur im Full Body-Modus mehrere Effektorpunkte gleichzeitig zum Bewegen oder Drehen auswählen können (Strg + Klick auf Effektorpunkte).**



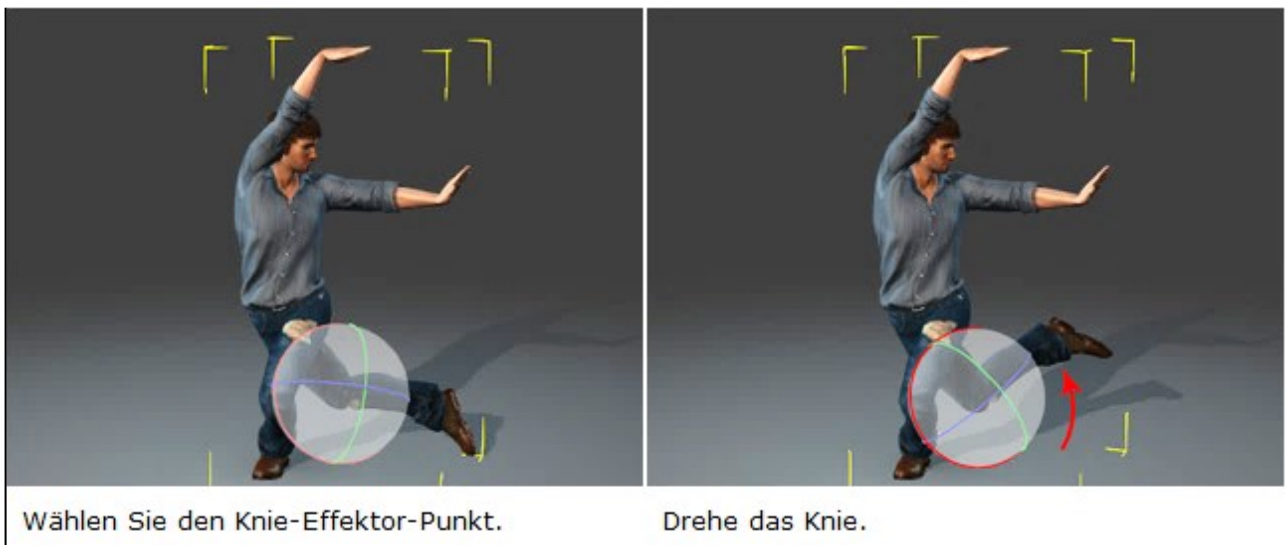
Streck die Hand aus. Der gesamte Körper ist von der Bewegung betroffen.

- **Körperteil:** Wenn Sie nur die Gliedmaßen oder den Kopf bewegen möchten, wählen Sie dieses Optionsfeld.



Streck die Hand aus. Die anderen Körperteile bleiben dort, wo sie sind.

- ⑤ Verwenden Sie das  Werkzeug, um den Körperteil zu drehen.



- ⑥ Wiederholen Sie die Schritte, um die Pose des Charakters fein abzustimmen, bis Sie mit der Pose zufrieden sind.



Hinweis:

Weitere Informationen finden Sie in den folgenden Themen:

- [Sperren von Knochen](#)
- [Benutzerdefinierte Standardposition erstellen](#)

Knochen sperren

Wenn Sie einen bestimmten Körperteil mit einem Effektorpunkt im Dummy-Fenster bewegen, stellen Sie möglicherweise fest, dass die Kettenreaktion mit anderen Körperteilen geschieht. Dies liegt daran, dass diese Körperteile mit virtuellen Knochen miteinander verbunden sind. Obwohl Sie die Bones möglicherweise nicht knacken, können Sie einige Effektorpunkte aus dem Dummy-Bereich sperren, sodass beim Verschieben oder Drehen eines anderen Körperteils versucht wird, diese nicht zu verschieben oder zu rotieren.

Bewegung sperren

Wenn Sie **die Bewegung sperren** verwenden, wird der entsprechende Körperteil dort fixiert, wo er ist. Wenn Sie also einen anderen Körperteil bewegen, bleibt es immer noch fix

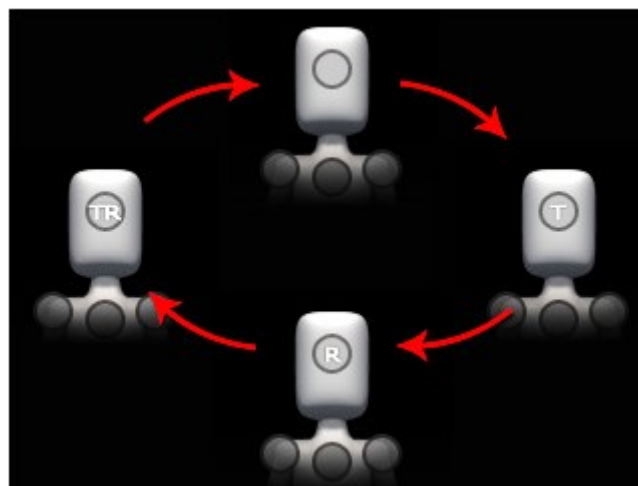
①. Wende einen Charakter mit einer Startpose an.



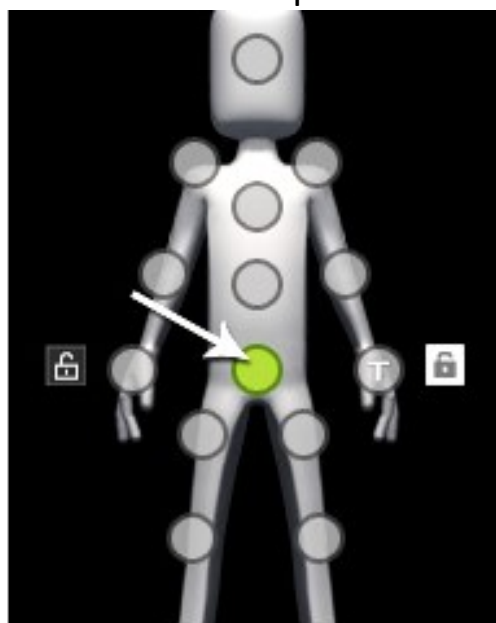
② Wählen Sie jetzt im Dummy-Fenster die Effektorpunkte für den linken und den Fuß aus und aktivieren Sie das Kontrollkästchen "**Bewegung sperren**" (direktes Puppet-Bedienfeld) oder "**Befestigen Bewegen**" ("Bewegungsebene bearbeiten").



Sie können auch mit der rechten Maustaste auf einen der Effektorpunkte klicken, um den Status schnell zu ändern.



③ Wählen Sie einen anderen Effektorpunkt.



- ④ Verschieben Sie den entsprechenden Körperteil des Effektorpunkts. Die gesperrte linke Hand bleibt dort, wo sie ist.



Die Position der linken Hand ist gesperrt.



Die Position der linken Hand ist frei.

Sperren von Drehungen

Wenn ein Effektorpunkt verschoben wird und Sie nicht möchten, dass ein anderer Körperteil sich von selbst dreht, können Sie die Funktion "Drehen sperren" verwenden

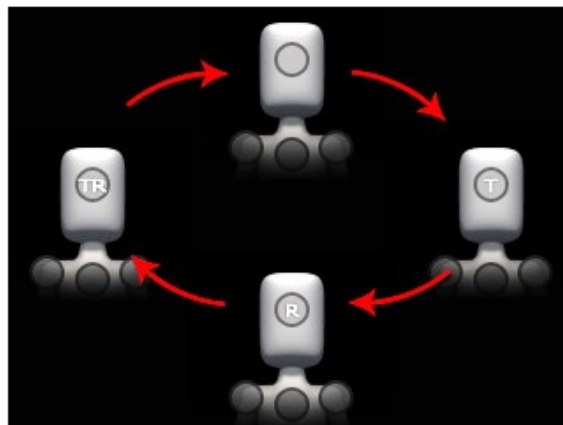
- ① Wenden Sie einen Charakter mit einer Startpose an. Möglicherweise müssen Sie die Kopfausrichtung sperren, wenn Sie einen anderen Körperteil bewegen wollen.



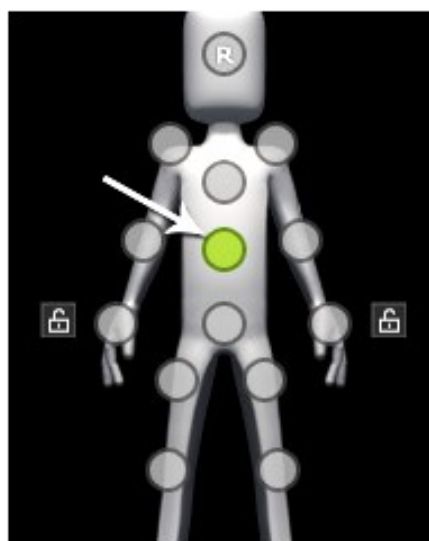
② Wählen Sie im Dummy-Fenster den Kopf-Effektor-Punkt aus und aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Drehen sperren** (direktes Puppet-Feld) oder **Befestigen Drehen** (Fenster "Bewegungsebene bearbeiten").



Sie können auch mit der rechten Maustaste auf einen der Effektorpunkte klicken, um den Status schnell zu ändern.



③ Wählen Sie einen anderen Effektorpunkt.



- ④ Drehe den entsprechenden Körperteil des Effektorpunkts. Der Kopf versucht, im ursprünglichen Winkel zu bleiben.



Die Kopfdrehung ist gesperrt.



Die Kopfdrehung ist frei.

Die Realistische Schulter

Wenn Sie eine Bewegungsebenen-Taste oder ein Puppenspiel mit hoch erhobenen Händen erzeugen möchten, müssen Sie diese Box aktivieren. Es sichert Ihnen mit optimierten Ergebnissen.



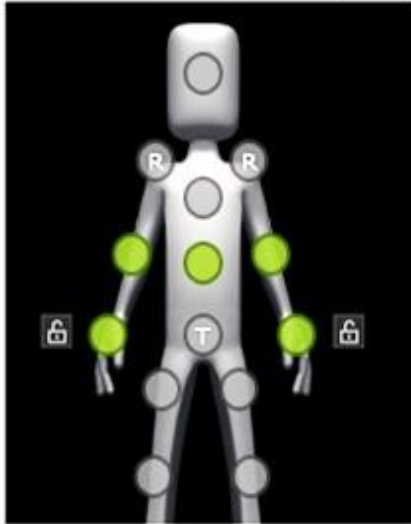
Realistische Schulter = Aus



Realistische Schulter = An

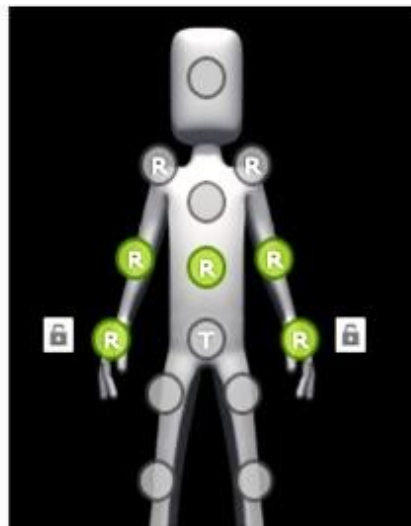
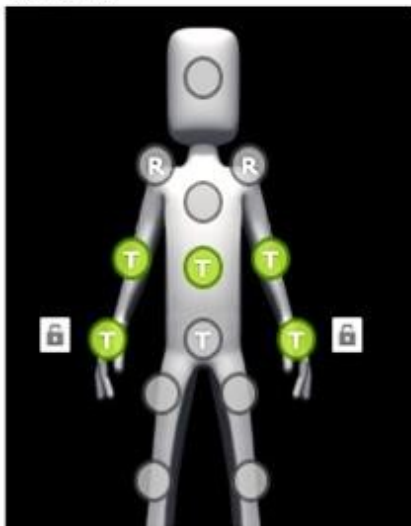
Hinweis:

- Bitte beachten Sie, dass wenn Sie einen Effektorpunkt auswählen **T**, **R**, oder **TR**, dann kannst du es immer noch bewegen, drehen oder sogar marionetten, weil deine Kontrolle höhere Priorität hat als die Schlösser oder Pins.
- Nur in der **Edit Pose** Panel können Sie mehrere Effektorpunkte auswählen, indem Sie die Strg-Taste gedrückt halten und auf den gewünschten Effektorpunkt klicken.



Mehrfach ausgewählter Effektorpunkt

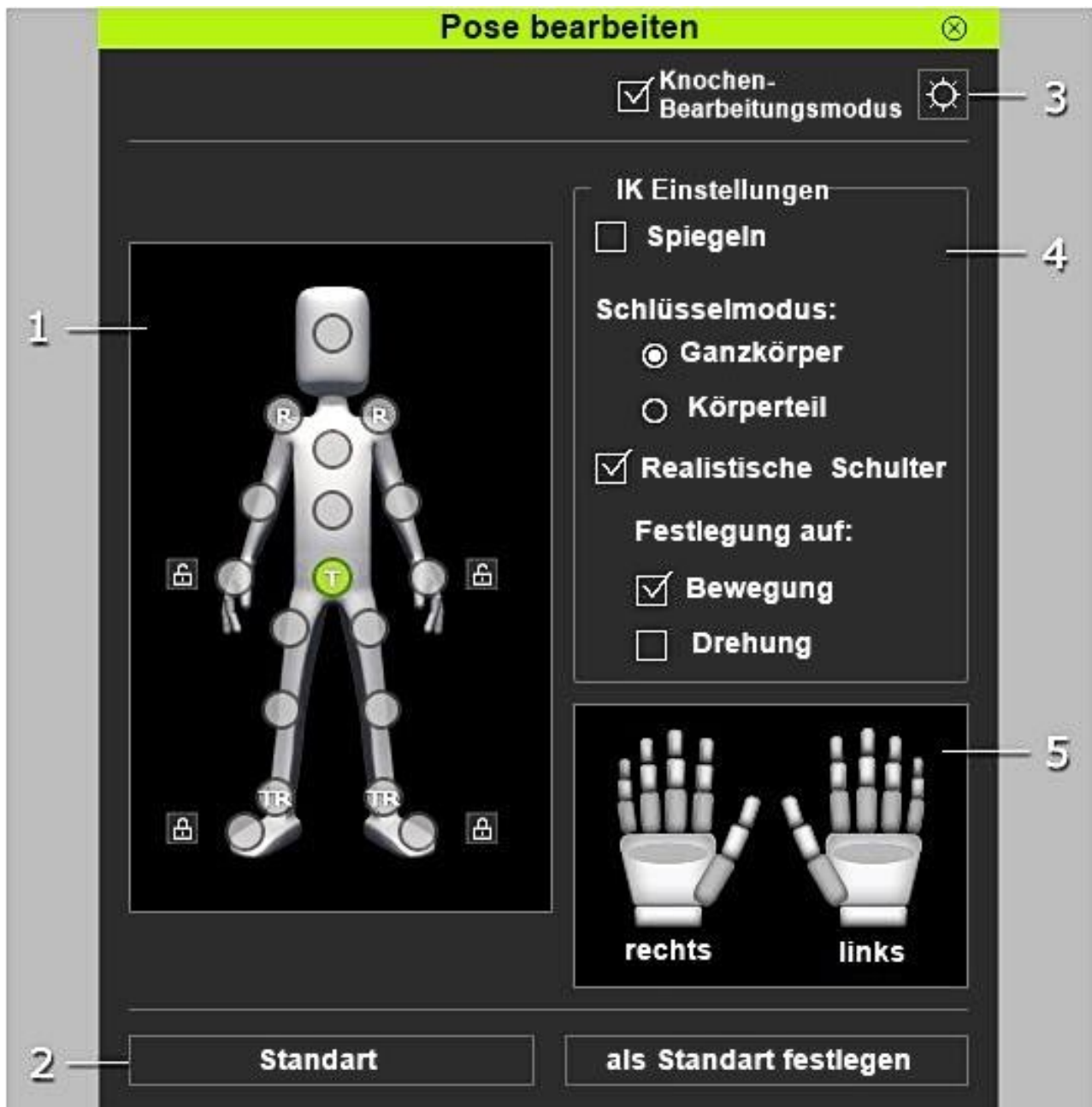
- Die mehrfach ausgewählten Effektorpunkte können dann gleichzeitig gesperrt oder fixiert werden.



Handgesten erstellen

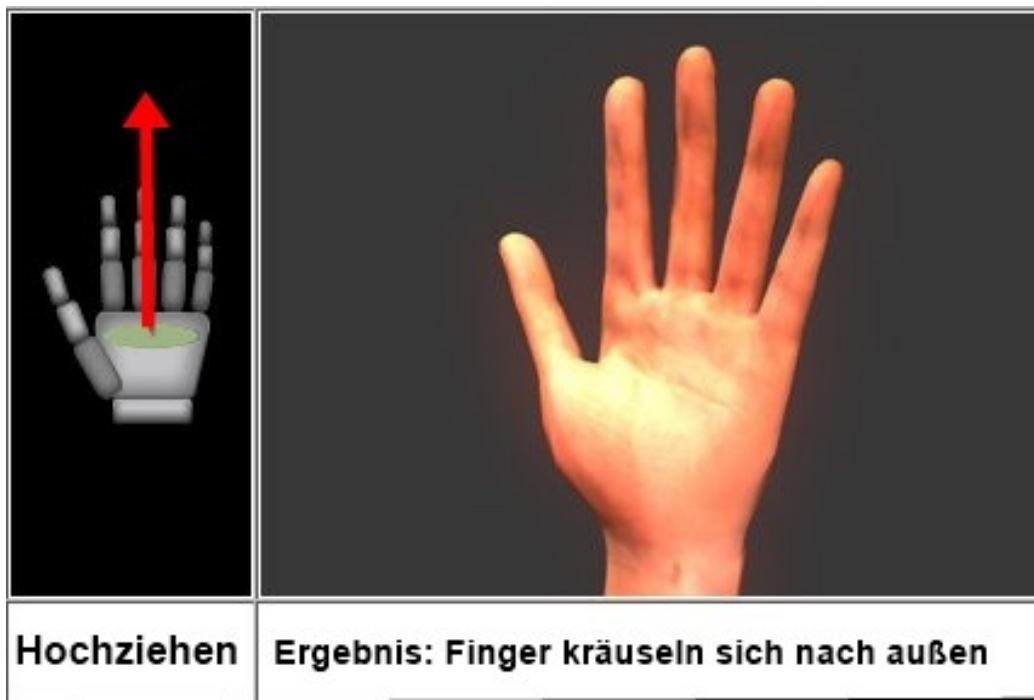
Handgesten können innerhalb weniger Minuten erstellt werden, egal ob Sie eine Faust halten oder eine Geste mit den Fingern machen müssen.

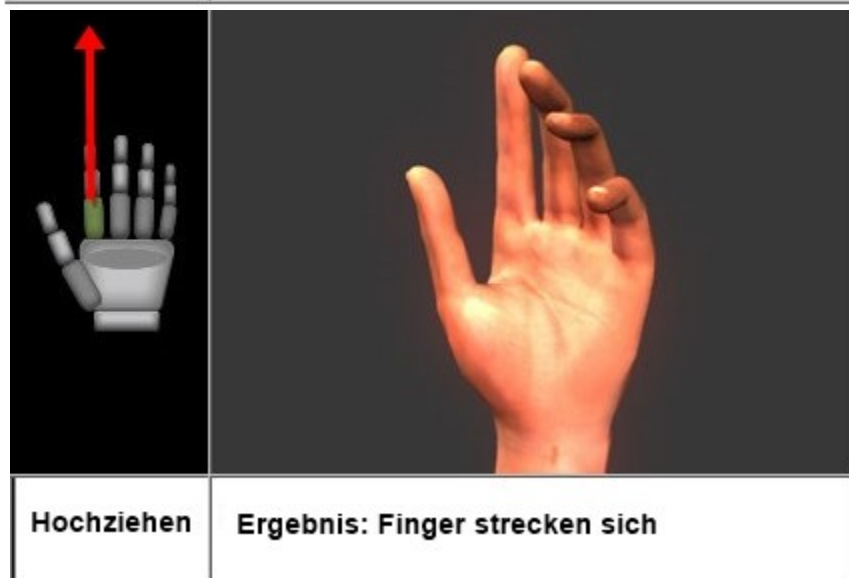
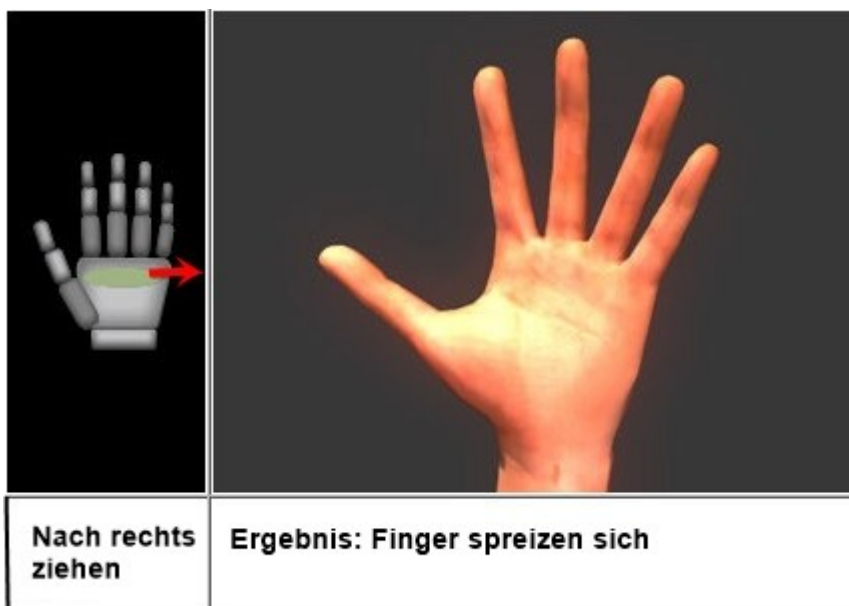
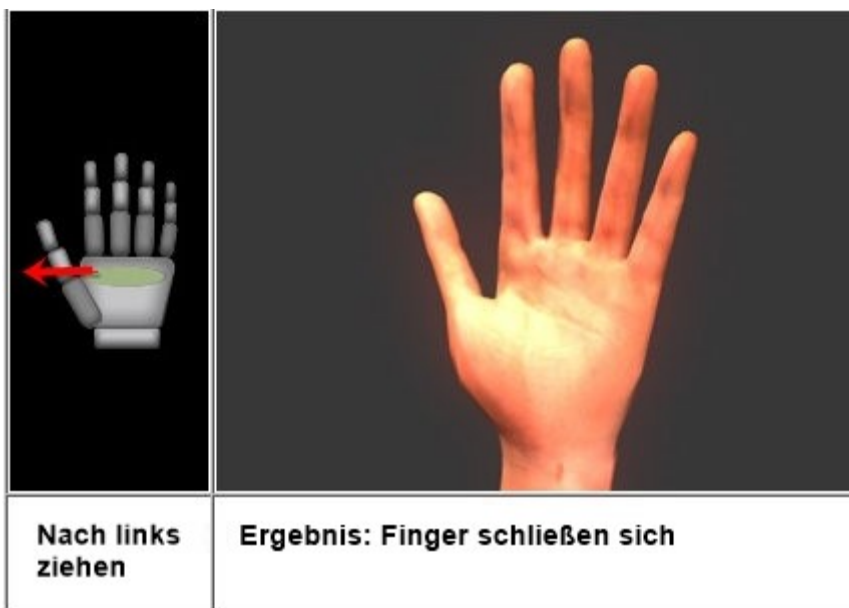
- ① Erstellen Sie ein neues Projekt und fügen Sie ein Zeichen hinzu.
- ② Führen Sie den Befehl Bearbeiten >> Pose bearbeiten aus, um das Fenster Pose bearbeiten zu öffnen (Tastenkürzel: N).

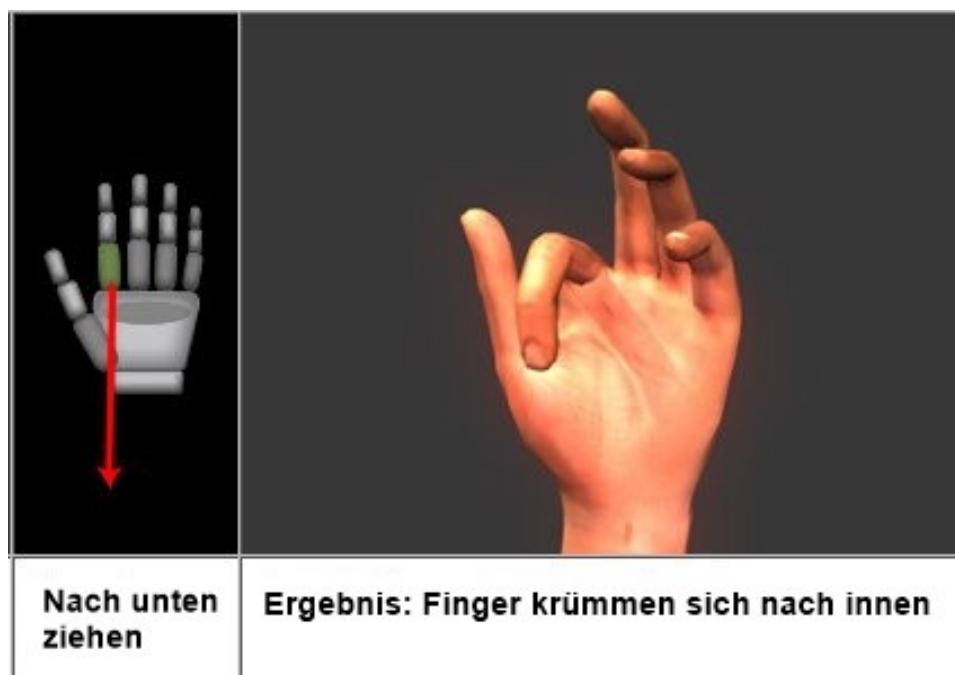


③ Konzentriere dich auf den Hand-Effektor-Punkt des Charakters und **drehe das Handgelenk.**

④ Sie können auch alle Finger auf einmal einrollen, indem Sie den Handflächenregler ziehen.







Einstellung der Darstellerposition mit IK, FK

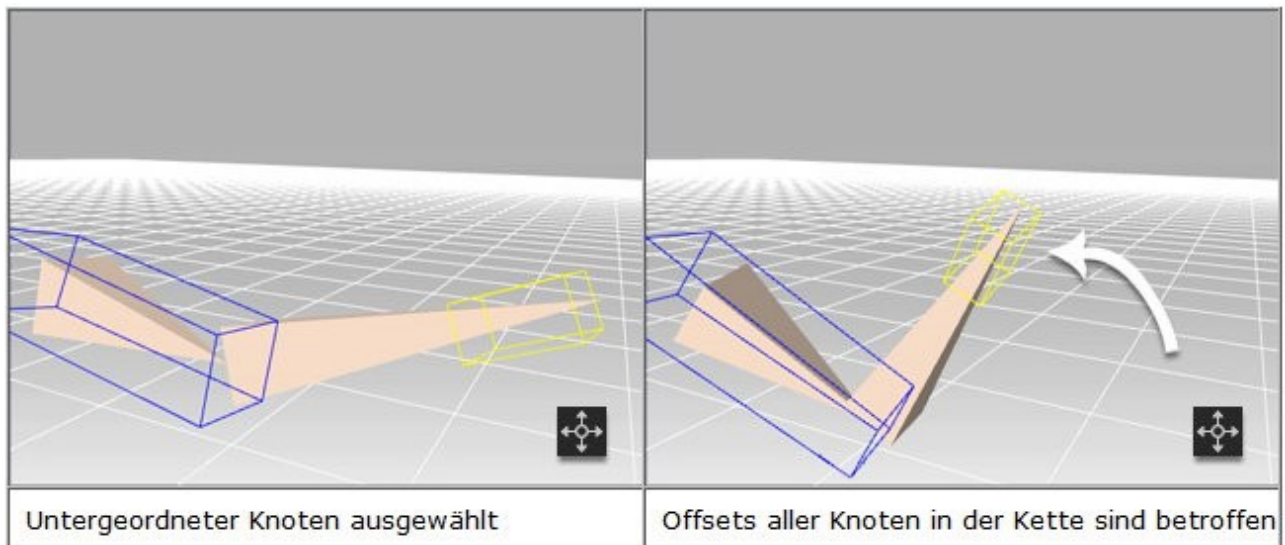
In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie den Aktor mit IK (Inverse Kinematics) und FK (Forward Kinematics) feineinstellen.

Was ist IK / FK?

Was ist IK?

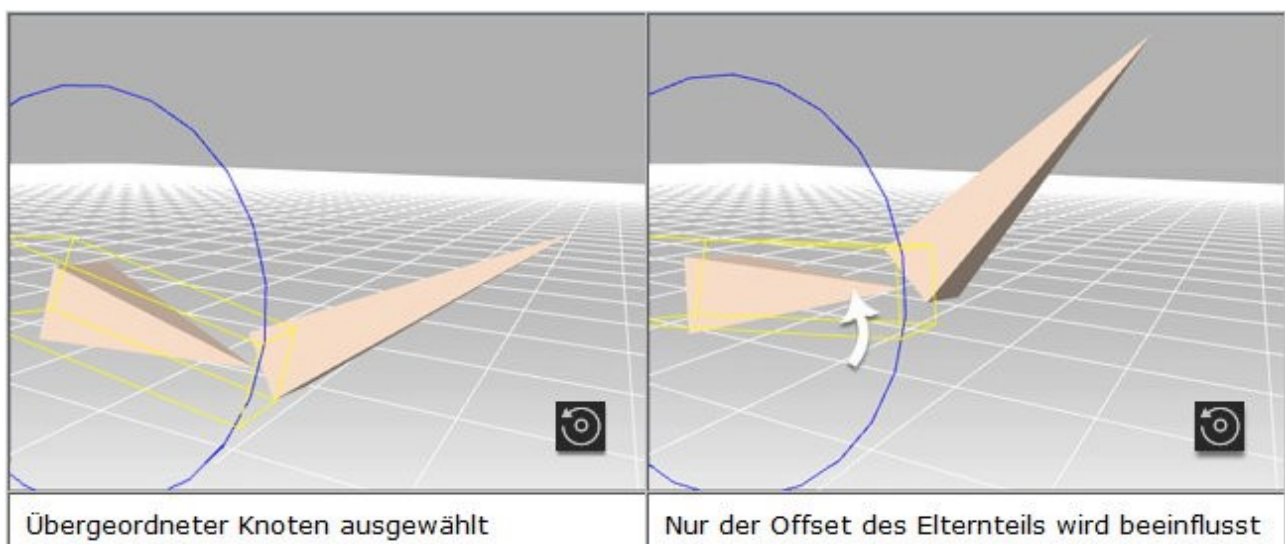
IK, Inverse Kinematics, bezeichnet einen Prozess, der in 3D-Computergrafikanimationen verwendet wird. In diesem Prozess werden die Parameter jeder Artikulation in einem verbundenen flexiblen Objekt (einer kinematischen Kette) automatisch berechnet, um eine gewünschte Pose zu erreichen, insbesondere wenn sich der Endpunkt bewegt.

Im Grunde genommen ist IK, wie sich der Kindknoten, wenn er sich bewegt, auf alle Positions- und Orientierungswerte der Eltern auswirkt.



Was ist FK?

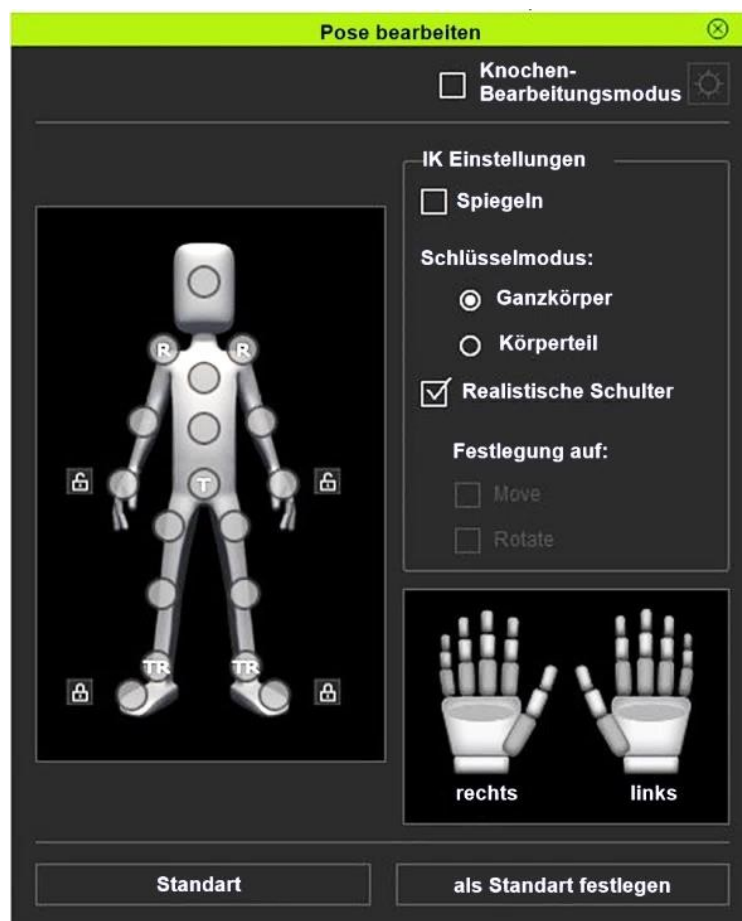
FK, Vorwärts Kinematik, ist, wie die Positionen bestimmter Teile eines Modells zu einem bestimmten Zeitpunkt aus der Position und Orientierung zusammen mit Informationen über sie eines Gelenkmodells berechnet werden. Zusammenfassend bezieht sich FK auf den Effekt auf die Kindknoten, wenn sich der Elternteil bewegt oder rotiert.



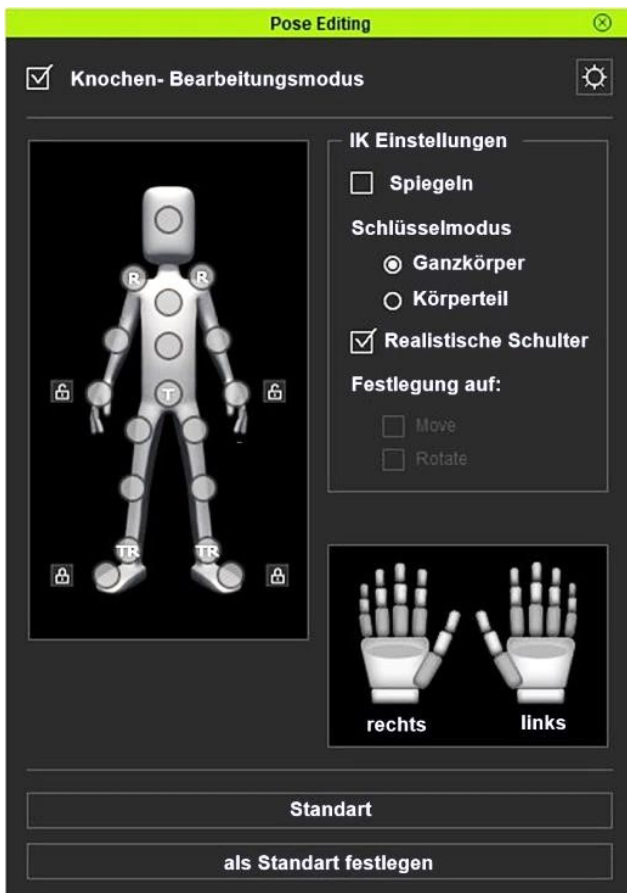
- ① Erstellen Sie ein neues Projekt und fügen Sie einen Akteur hinzu.




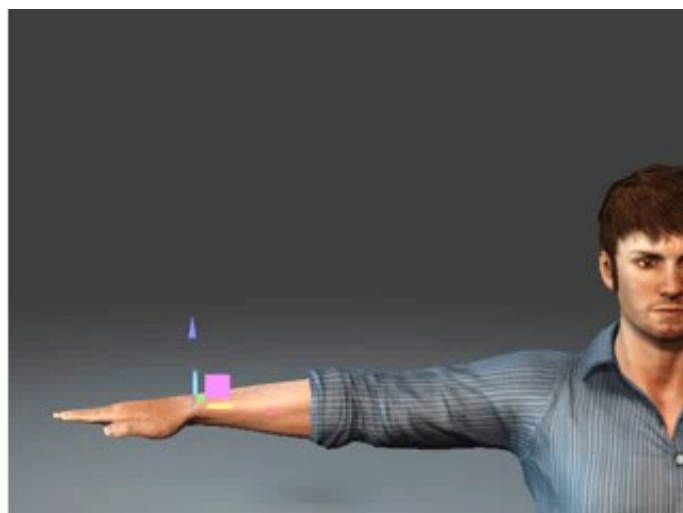
- ② Führen Sie den Befehl **Bearbeiten >> Pose bearbeiten** aus, um das Fenster **Pose bearbeiten** zu öffnen (Tastenkürzel: **N**). ↓Abb. in **v2.0**



↓Abbildungen aus **v2.3** ↓



- ③ Wechseln Sie zum Werkzeug  in der **allgemeinen Symbolleiste**.
- ④ Wählen Sie im Bereich "**Haltung bearbeiten**" den **Hand-Effektor-Punkt** aus.
- ⑤ Ziehen Sie die Maus auf das **Gizmo**, der rechte Arm bewegt sich also mit Ihrem Cursor in der 3D-Szene. Um den Zielknoten in der 3D-Szene präzise von einer 2D-Mausbewegung zu bewegen, richten Sie Ihre Ziel-Körperteile bitte direkt auf die Kamera aus.





Die Knochen in der gesamten IK-Kette werden entlang des bewegten Knochens beeinflusst.

Wie man FK benutzt

Wenn Sie FK verwenden möchten, um Ihren Darsteller zu animieren, führen Sie die folgenden Schritte aus:

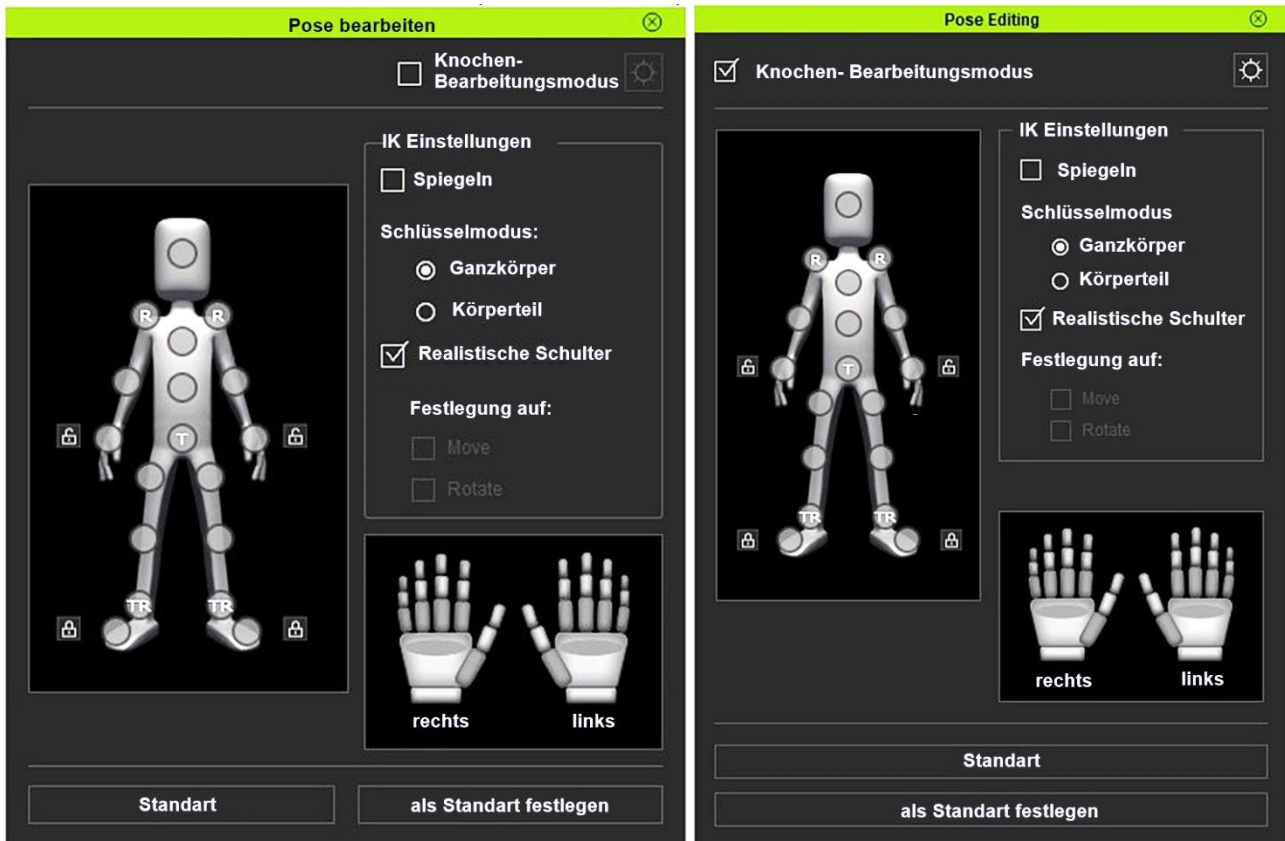
- ① Erstellen Sie ein neues Projekt und fügen Sie einen Akteur hinzu.



- ② Führen Sie den Befehl **Bearbeiten >> Pose bearbeiten** aus, um das Fenster **Pose bearbeiten** zu öffnen (Tastenkürzel: **N**).

↓ Ansichten in **v2.0**

und **v2.3** ↓



③ Wechseln Sie zum Werkzeug  in der **allgemeinen Symbolleiste**.

④ Wählen Sie im Fenster "**Haltung bearbeiten**" den oberen Torso-Effektorpunkt aus.

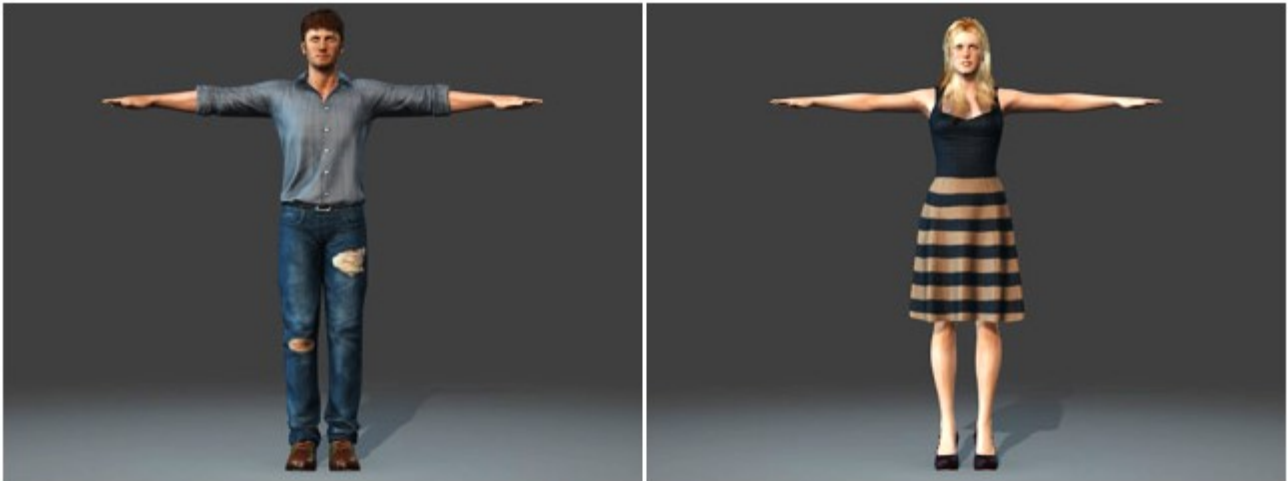
⑤ Ziehe deine **Maus** auf das **Gizmo**.



Nur der ausgewählte Knochen kann gedreht werden, ohne den Versatz der anderen Knochen zu beeinflussen.

Benutzerdefinierte Standardposition erstellen

Die Standardposition für die CC-Charaktere ist die T-Pose. Wenn Sie jedoch möchten, dass ihre Standardpose anders aussieht, können Sie eine benutzerdefinierte Standardpose für CC-Zeichen und iClone Avatars festlegen.



Die Standardposition der eingebetteten CC-Zeichen.

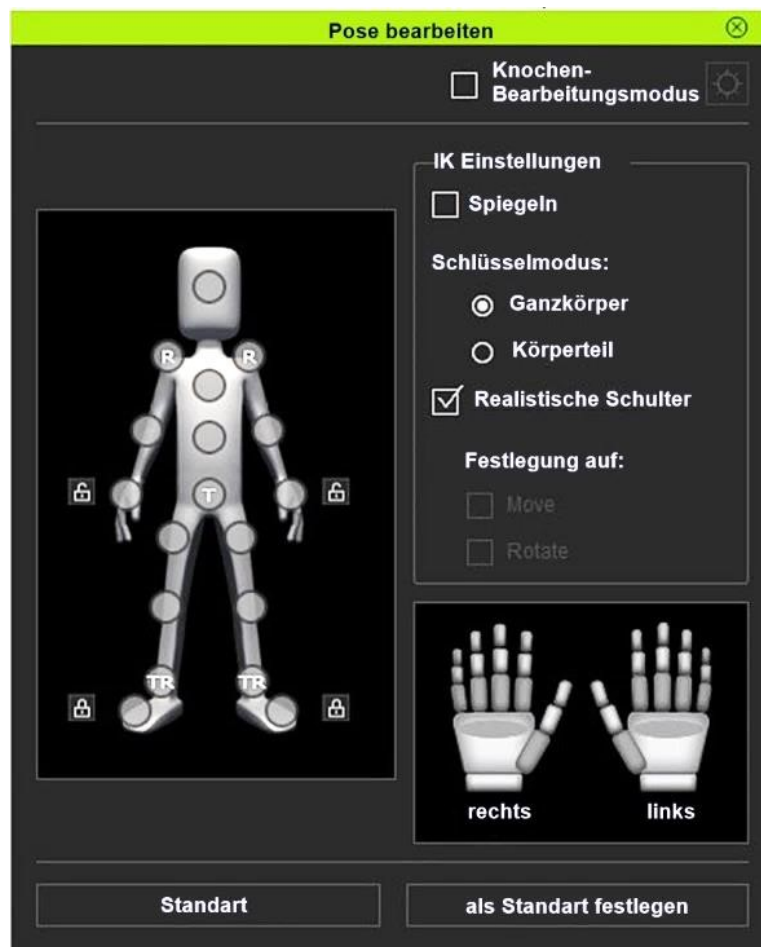
Benutzerdefinierte Standardposition erstellen

- ① Erstelle einen neuen Charakter.



- ② Führen Sie den Befehl **Bearbeiten >> Pose bearbeiten** aus, um das Fenster **Pose bearbeiten** zu öffnen (Tastenkürzel: **N**).

Abb. aus v2.0 ↓



③ Passen Sie die **Pose** des Charakters mit den Steuerelementen im **Panel** an.



④ Klicken Sie im Panel auf die Schaltfläche **Als Standard festlegen** und schließen Sie das Panel.

⑤ **Exportiere** diesen Charakter als **iAvatar**.

⑥ Jedes Mal, wenn Sie dieses neue Zeichen anwenden, ist die Standardpose diejenige, die in den vorherigen Schritten festgelegt wurde.



Hinweis:

Sie können die Pose auch im Kalibrierungs-Bedienfeld anwenden und dann im Bedienfeld "Pose bearbeiten" auf die Schaltfläche "**Als Standard festlegen**" klicken, um eine der Vorlagen als Standardpose festzulegen.

Anzeige



verlegt bei:



Was passierte im Jahre 1986 im Ural nahe Perm an der »Erdgas-Trasse«?



**Zu den 3 Romanen über
»www.trassen-krimi.de«**

Einstellen von Ebenen-Kontaktflächen für die Hände und Füße

In iClone kann ein Charakter Bodenkontakt für die Füße und Hände haben, so dass der Charakter das Terrain oder andere Geländekomponenten durchläuft oder berührt. Sie können die Kontaktpläne in Character Creator anpassen. Wenn sie richtig gemacht werden, müssen Sie sich keine Gedanken über Eindringungs-Probleme für die Füße und die Hände machen.

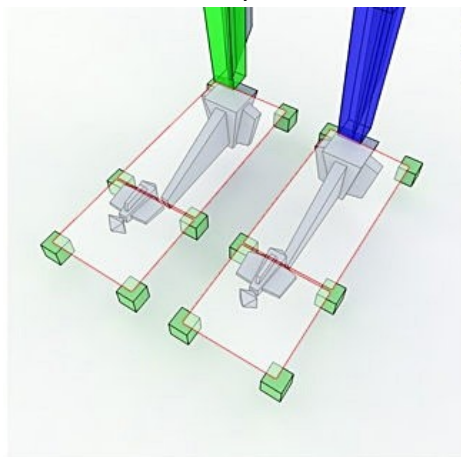


Der Etagenkontakt ist aktiviert.

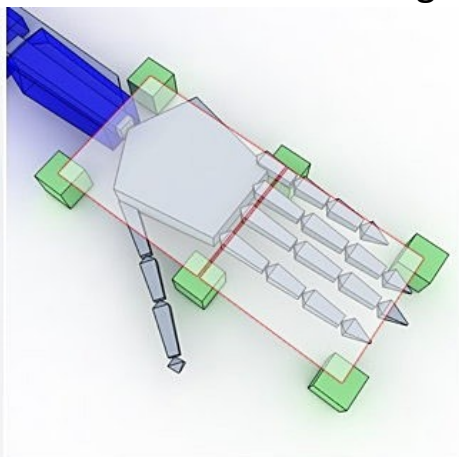


Der Etagenkontakt ist AUS.

Die Funktion "**Bodenkontakt**" wird im Charakter durch unsichtbare Kontaktflächen definiert, die an die Sohlen und Handflächen des Charakters angehängt werden. Diese Ebenen sind Bereiche, die das Gelände erfassen. Sobald der Kontakt mit dem Terrain erkannt wurde, werden die Finger und Zehen des Charakters gezwungen, sich zu biegen, um sie daran zu hindern, durch Gelände und Oberflächen zu gehen.



Kontaktflächen unter den Fußsohlen:
Die vorderen Kontakte biegen die Zehen nach hinten bei Bodenberührung.



Kontaktflächen auf dem Handteller:
Die vorderen Kontakte biegen die Finger bei Flächenberührung nach hinten.

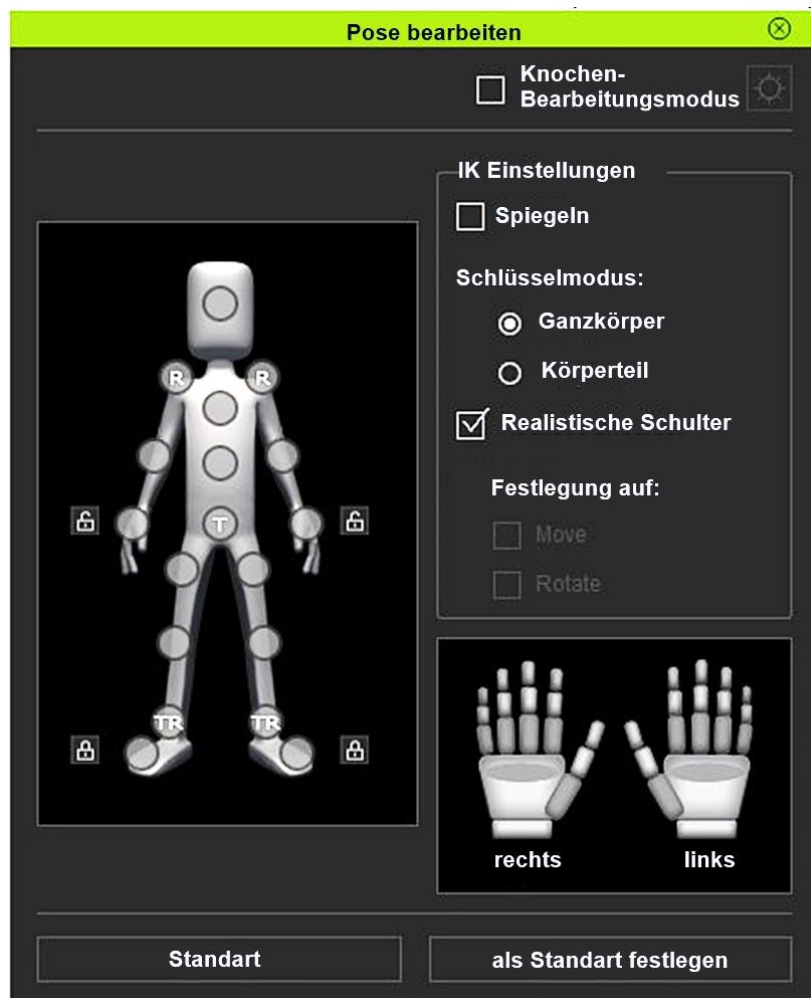
Einstellen der Kontaktflächen

Character Creator bestimmt automatisch die Größe und Position der Kontaktebenen für den Charakter, sobald Sie ein neues Projekt erstellen. Sie können sie jedoch bei Bedarf manuell anpassen.

① Erstellen Sie ein neues Projekt mit einem gewünschten Akteur.



② Öffnen Sie das Fenster "**Haltung (Pose) bearbeiten**".



- ③ Stelle eine Pose ein, damit die Hände und Füße des Charakters den Boden durchdringen.



- ④ Klicken Sie im Bereich "**Haltung bearbeiten**" auf die Schaltfläche **Als Standard festlegen**, um diese Pose zur späteren Verwendung zu speichern, und schließen Sie dann das Fenster.

- ⑤ Wechseln Sie zum **Ändern-Bedienfeld** >> **Registerkarte Bearbeiten** >> **Flächenkontakt**.

Abb. aus v2.0

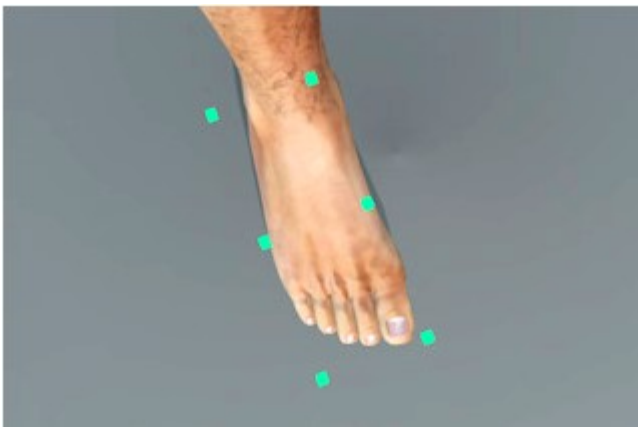


Abb. aus
v2.3 →



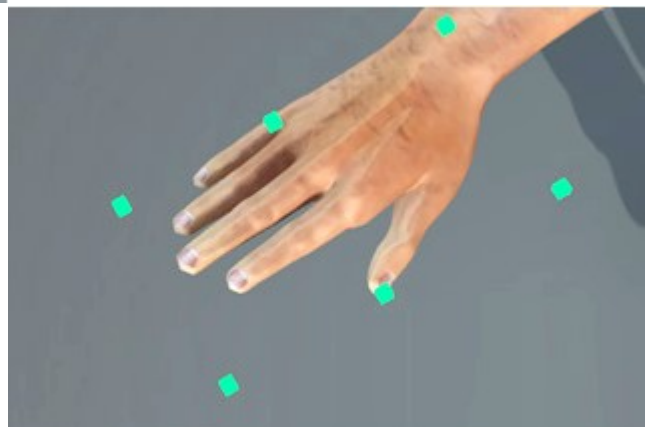
⑥ Aktivieren Sie die Felder **Fußkontakt** und **Handkontakt**, um die Funktion **Floor Contact** zu aktivieren.

⑦ Drücken Sie die Schaltfläche **Kontaktpunkte anpassen**, um mit dem **Bearbeiten der Kontaktebenen** zu beginnen. Die **Kontaktebenen** werden in hellblauen Ankermarkierungen unter den Sohlen und Handflächen angezeigt.



← Fuß- Kontaktpunkte

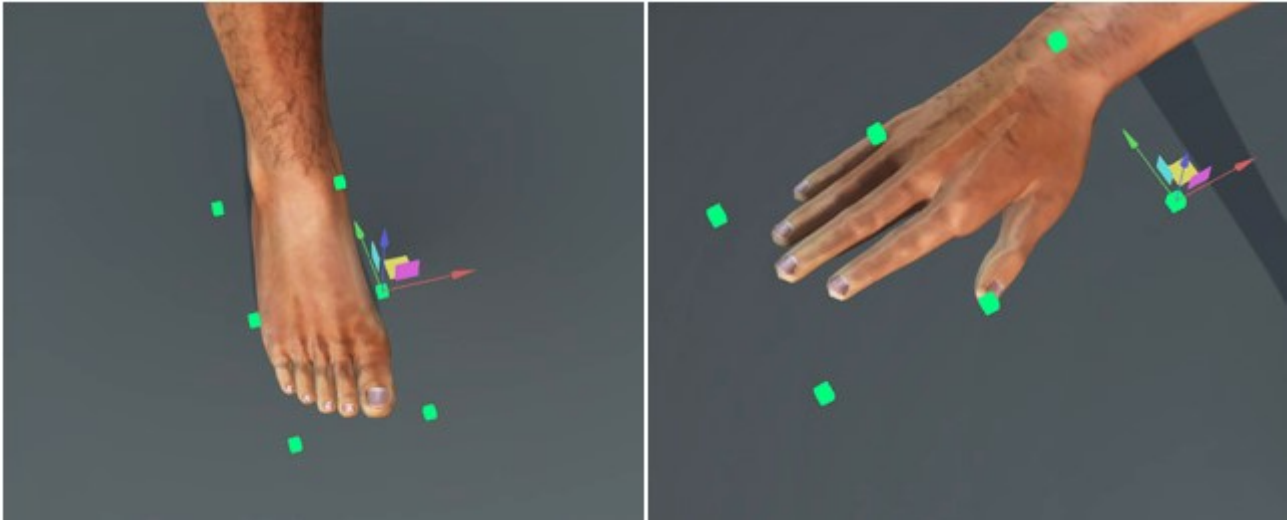
Hand – Kontaktpunkte →



- ⑧ Geben Sie Werte in die numerischen Felder ein, um die Größe und Position der Ebenen zu ändern. (Abb. in **v2.0**) ↓

Abb. in **v2.3** ↓

- ⑨ Alternativ können Sie auch auf eine der hellblauen Anker-Markierungen doppelklicken und das Objekt mit dem Gizmo auf die gewünschten Größen und Positionen ziehen.



- ⑩ Öffnen Sie das Fenster "**Haltung bearbeiten**" erneut und drücken Sie die Taste "**Standard**", um die im vorherigen Schritt eingestellte Haltung aufzurufen, um eine Vorschau des Bodenkontakt-Ergebnisses anzuzeigen.

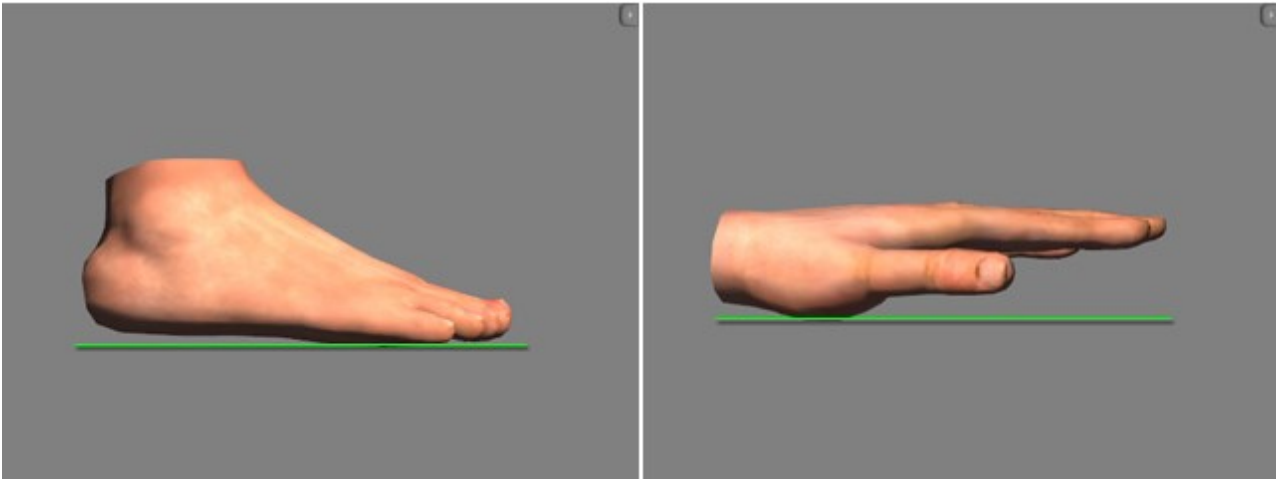
- ⑪ Wiederholen Sie die Schritte, bis das Bodenkontakt Ergebnis angemessen ist.



Regelungen für die Kontaktflächen

Wenn Sie die Kontaktebenen manuell anpassen möchten, befolgen Sie bitte die folgenden Vorschriften:

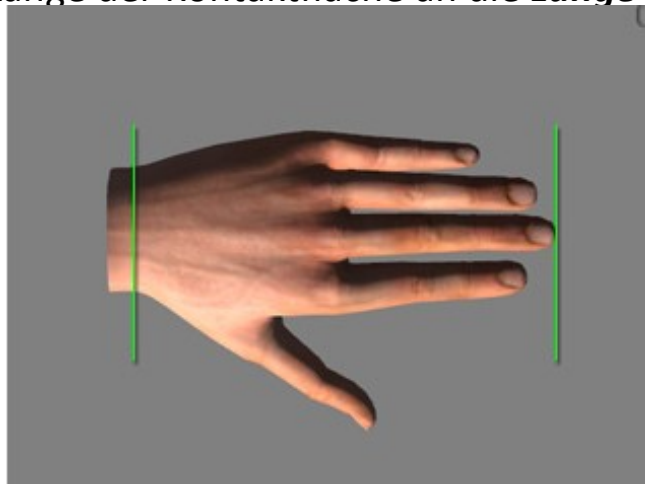
- Die Kontaktflächen müssen direkt unter den Sohlen und Handflächen sein.



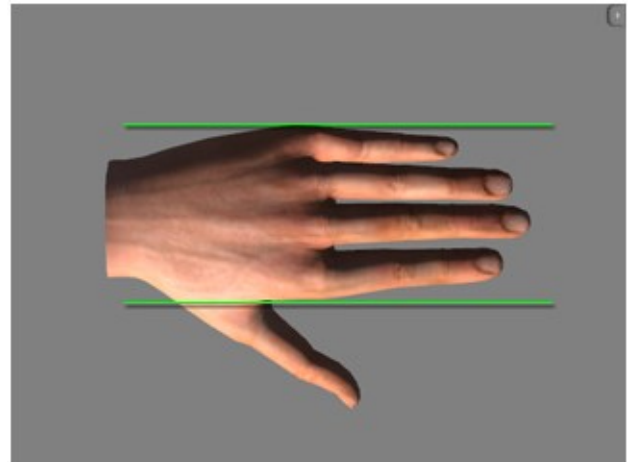
- Passen Sie die Kontaktfläche so breit und so lang an, wie die Sohlen ist.



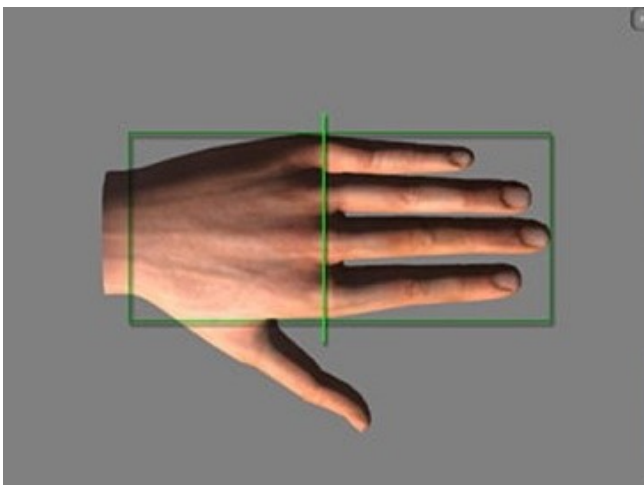
- Passen Sie die Länge der Kontaktfläche an die **Länge** der Handflächen an.



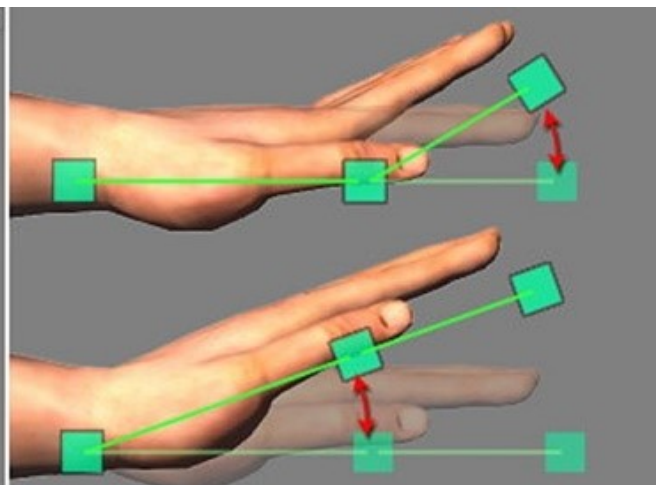
- und an die **Breite** →



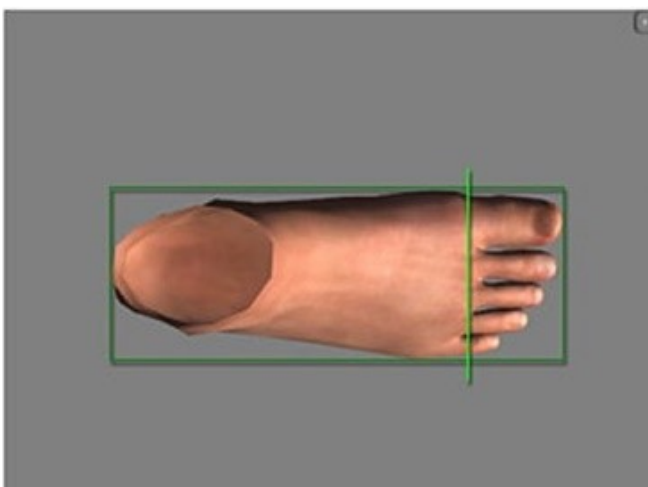
- Bewegen Sie die mittleren Ankermarkierungen der Handkontaktflächen so, dass die Linien, die sie erzeugen, die Fingerknöchel kreuzen.



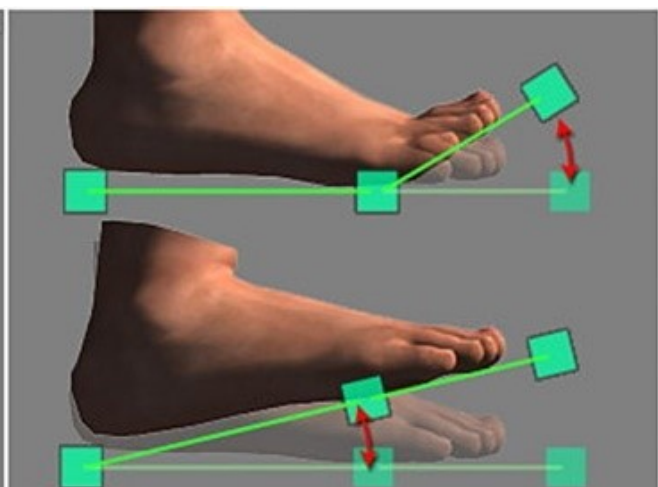
Die Linie, die von den mittleren Ankermarkierungen gebildet wird, kreuzt die Fingerknöchel unter der Handfläche.



Die Auswirkungen der Finger und Handflächen mit den vorderen und hinteren Ebenen, wenn Kontakt mit Gelände auftritt.

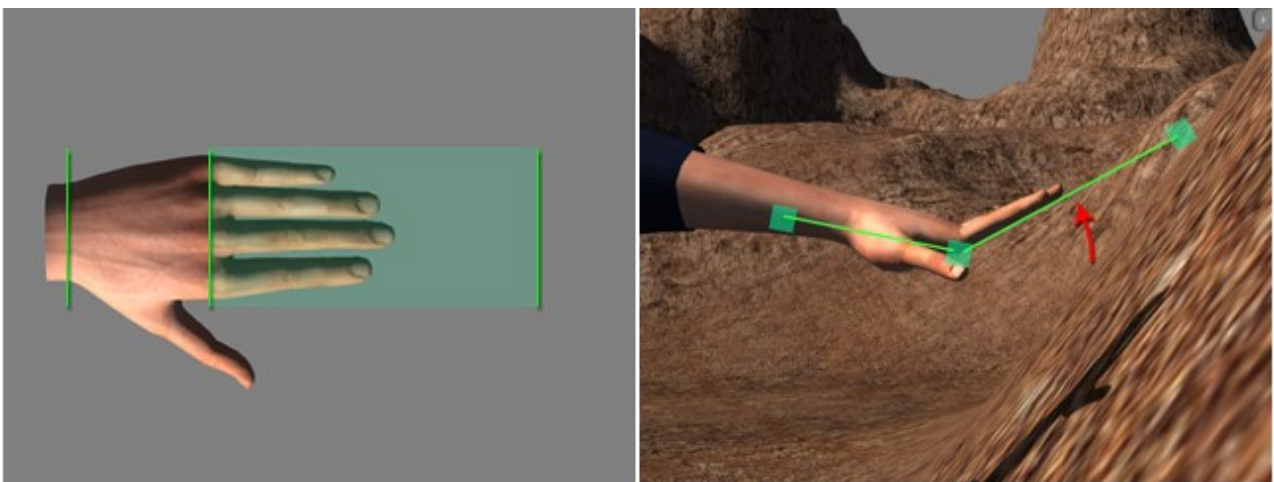


Die Linie, die von den mittleren Ankermarkierungen gebildet wird, kreuzt die Wurzel des großen Zehs.



Die Auswirkungen der Zehen und der Sohle mit den vorderen und hinteren Ebenen, wenn Flächenkontakt eintritt.

- Bei den Füßen bewegen Sie die mittleren Ankermarker in den Kontaktebenen der Sohlen, so dass die Linien, die sie erzeugen, die Wurzeln der großen Zehen kreuzen.
- Kontakte in den Fingern und Zehen nehmen sowohl die **Kontaktflächen** als auch die **Knochenspitzen** als Referenz.
 - Wenn die vorderen Ebenen länger als die Knochenspitzen sind, findet die Kontaktreaktion sogar dann statt, wenn die Fingerspitzen den Boden nicht berühren.



- Wenn die vorderen Ebenen kürzer sind als die Spitzenknochen, dann tritt die Kontaktreaktion nur auf, wenn die Fingerspitzen oder Zehen den Boden berühren.



VIII. Morphing-Schieberegler anpassen

Die Benutzeroberfläche Einführung in den Morph Slider Editor

Abb. in v2.0

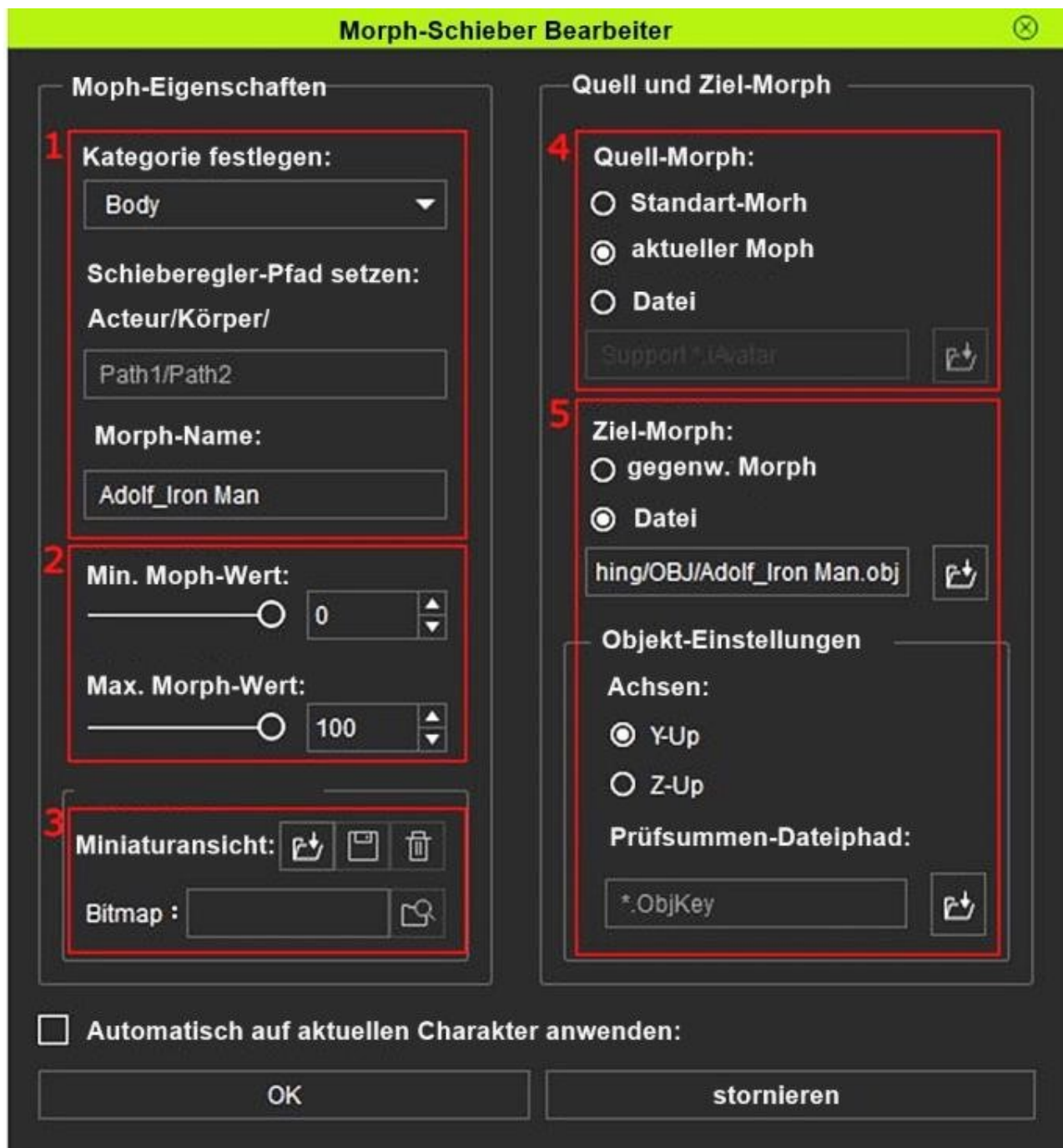
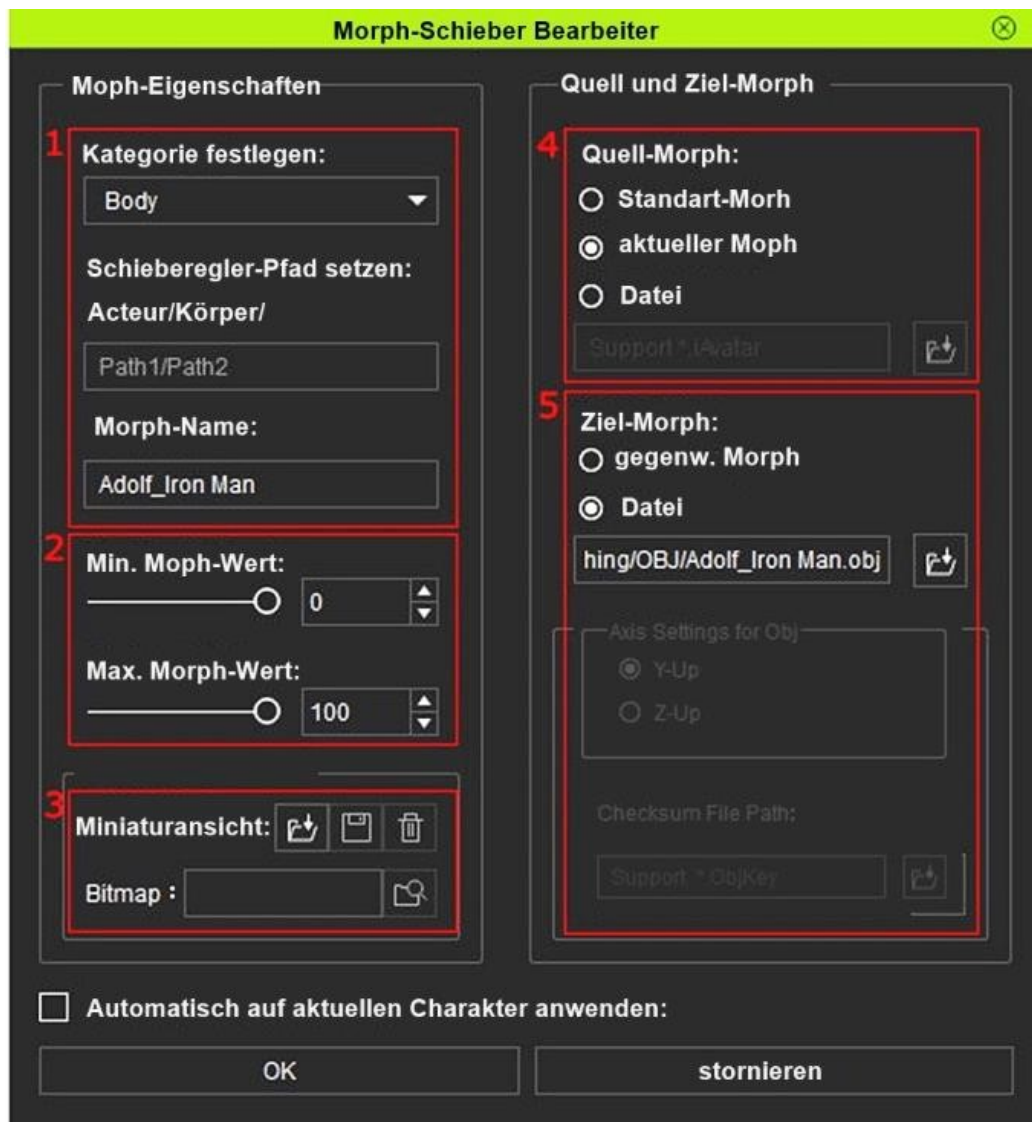


Abb.
aus
v2.3



① **Schieberegler-Pfad:** Verwenden Sie diese Einstellungen, um den Pfad zu bestimmen, dem der Schieberegler zugeordnet werden soll.



- **Kategorie festlegen:** Kategorisieren Sie den benutzerdefinierten Schieberegler in einen bestimmten Stammknoten.

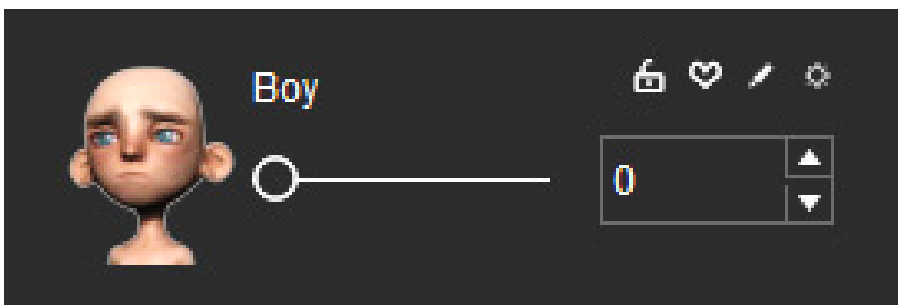
- **Schieberegler-Pfad** festlegen: Ermitteln Sie den benutzerdefinierten Pfad zum Speichern des Schiebereglers in der Strukturansicht.

- **Morph-Name:** Legen Sie den Namen des Morph-Schiebers fest.

② Morphing-Werte: Verwenden Sie diese beiden Einstellungen, um das Maximum und Minimum für den Morphing-Wert zu bestimmen.

*** Bitte beachten Sie, dass ein Morphing-Wert in einem Bereich von -100 bis 100 liegen kann.**

③ Miniaturansicht: Sie können optional ein Miniaturbild für den benutzerdefinierten Schieberegler zum besseren Verständnis zuweisen.



④ Quell-Morph: Wählen Sie eine der Optionsschaltflächen, um das Basismodell vor dem Morphing zu bestimmen.

⑤ Ziel- Morph: Wählen Sie eine der Optionsschaltflächen, um das Aussehen des Zielmodells nach dem Morphing zu bestimmen.

⑥ Automatisch auf aktuelles Zeichen anwenden: Nachdem ein benutzerdefinierter Schieberegler erstellt wurde, wird der Wert automatisch auf 100 gesetzt, um das Morphing-Ergebnis sofort anzuzeigen.

Vorbereiten von Akteuren zum Erstellen von Morphing-Slidern

Bevor Sie benutzerdefinierte Morphing-Schieberegler erstellen können, müssen Sie zunächst benutzerdefinierte Charaktere erstellen, die als Quelle und Ziel verwendet werden. Die Schieberegler können somit das Aussehen des Quellzeichens in Richtung des Zielzeichens transformieren.

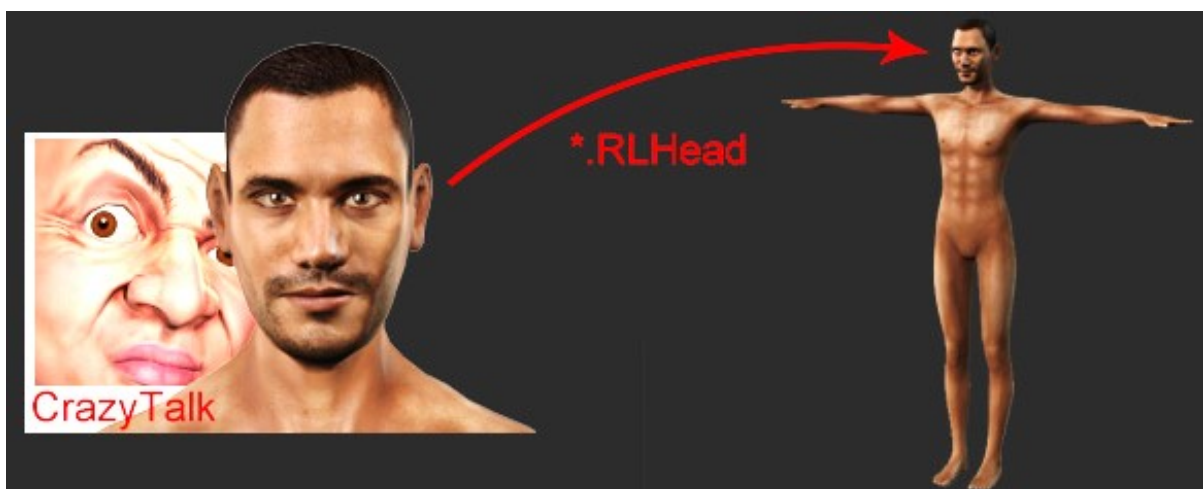


Weitere Informationen zum Vorbereiten von Quell- und Ziel-Morph-Zeichen finden Sie in den folgenden Abschnitten.

Quellmorph vorbereiten

Ein Quell-Morph ist eigentlich ein komplett manipulierter Charakter, der als Basis für das Morphing verwendet wird. Es gibt drei Methoden zum Erstellen von Quellzeichen.

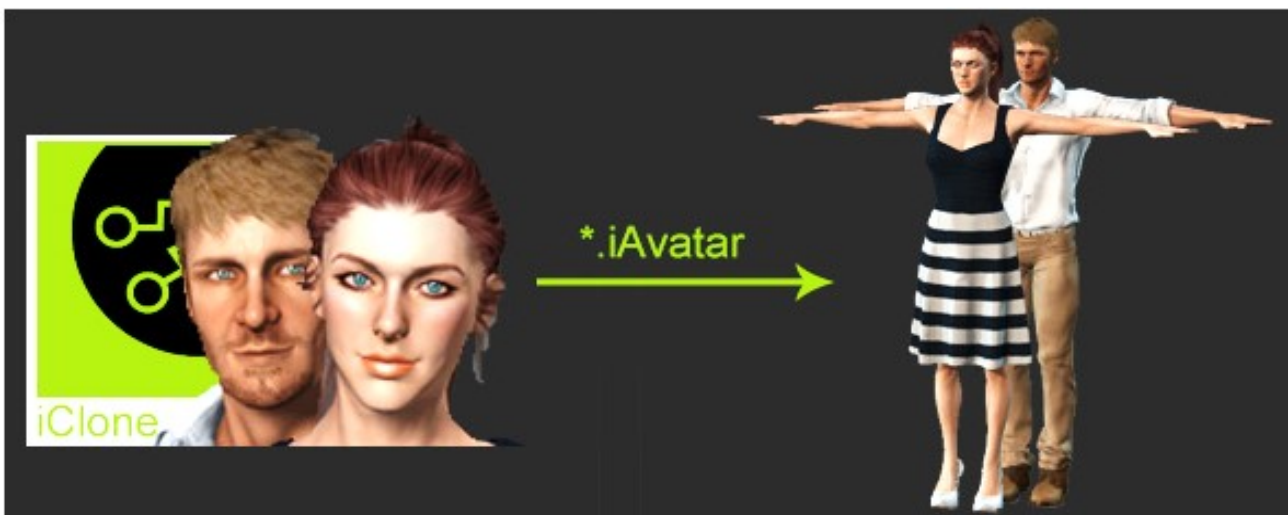
Ab CrazyTalk v8 oder höher



- ① Erstellen Sie einen 3D-Akteur in **Crazy Talk**.
- ② Exportieren Sie den 3D-Kopf ins ***.RLHead-Format**.
(»**Parken**« Sie ihn gegebenenfalls auf ihrem Desktop)
- ③ Drag & Drop den Kopf des Charakters in den **Character Creator**.
- ④ Verwenden Sie die **aktuelle Morph**, um den Charakter als **Quellzeichen** festzulegen.



Von iClone 6.4 (oder höher)

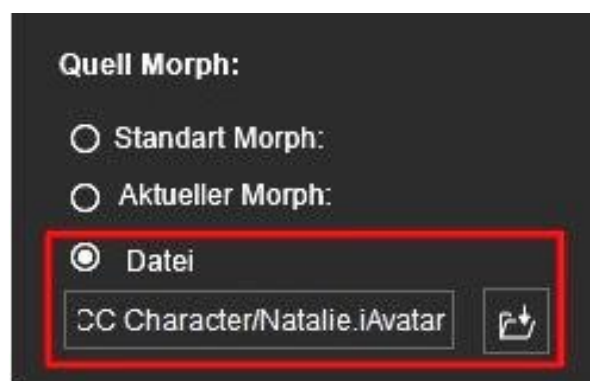


- ① Öffnen Sie die **CC-Charakter**-Bibliothek in **iClone**.
- ② Suchen Sie die Dateien (im ***.iAvatar**-Format) innerhalb dieser Bibliothek.
- ③ Um den Charakter zu einer Quelle zu machen, kannst du entweder:

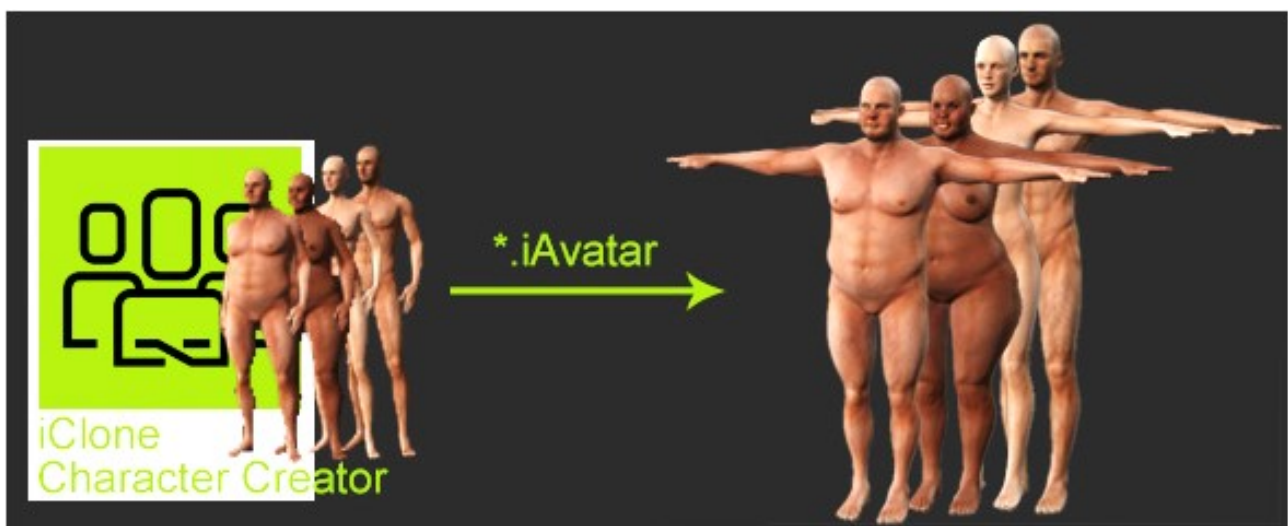
- Drag & Drop den Charakter in den **Character Creator**. Verwenden Sie dann das aktuelle **Morph**, um den Charakter als Quellzeichen festzulegen.



- Verwenden Sie das Optionsfeld **Datei**, um auf die externe Charakter-Datei (nur im Format ***.iAvatar**) zuzugreifen, um sie zum Quellzeichen zu machen.



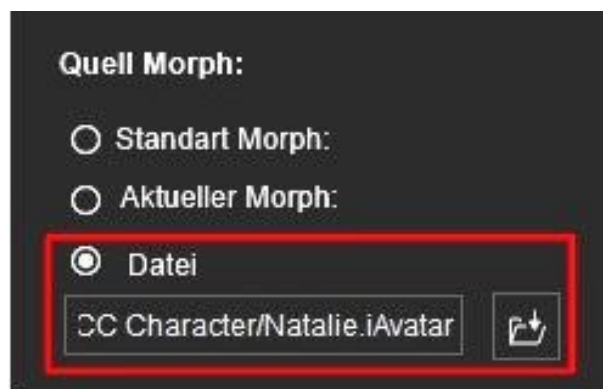
Von Character Creator v1.4 oder höher



- ① Erstellen Sie ein neues Projekt in **Character Creator**.
- ② Ändern Sie den Charakter durch die **Morphing-Methode**.
- ③ Exportieren Sie den Charakter im Format ***.iAvatar** zur weiteren Verwendung.
- ④ Um diesen Charakter als Quellzeichen zu erstellen, können Sie entweder:
 - Verwenden Sie die aktuelle Morph, um das aktuelle Zeichen als Quellzeichen festzulegen.



- Andernfalls verwenden Sie das Optionsfeld **Datei**, um auf die externe Charakter-Datei zuzugreifen, die in Schritt 3 gespeichert wurde, um sie zum Quell-Charakter zu machen.

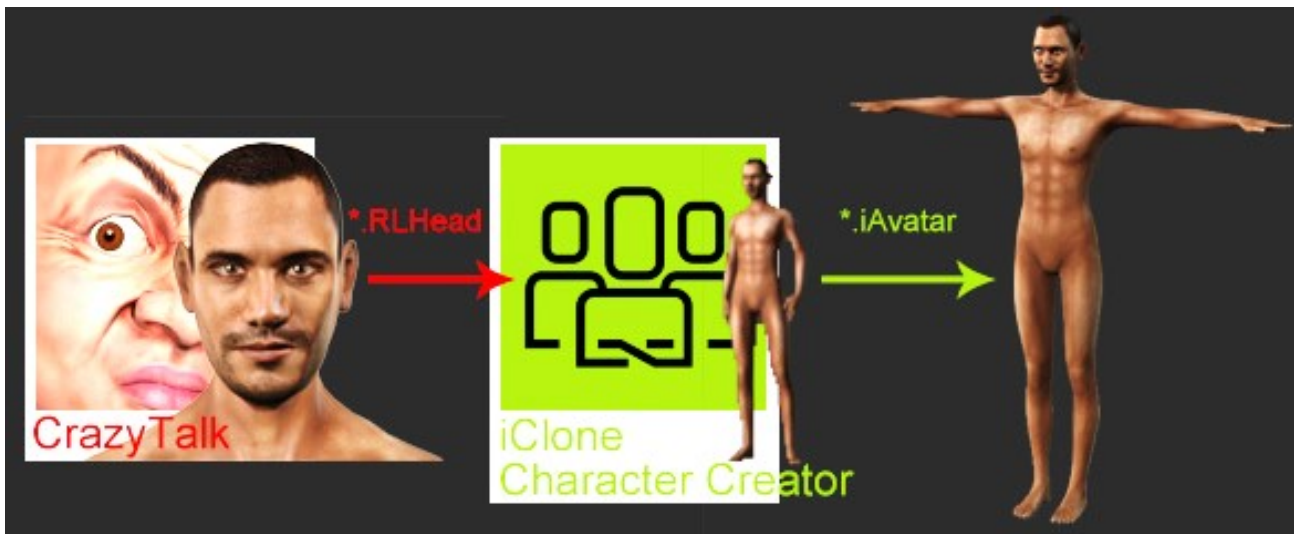


Vorbereiten von Target Morph

Ein Zielmorph ist eigentlich ein angepasster, komplett manipulierter Charakter. Zusätzlich zum Ändern des Charakters mit **Reallusion**-Produkten können Sie externe 3D-Modellierungstools verwenden, um den Charakter zu verändern.

Es gibt **vier Methoden** zum Erstellen von Ziel-Charakteren:

Von CrazyTalk 8 (oder höher) begleitet mit Character Creator v1.4 (oder höher)



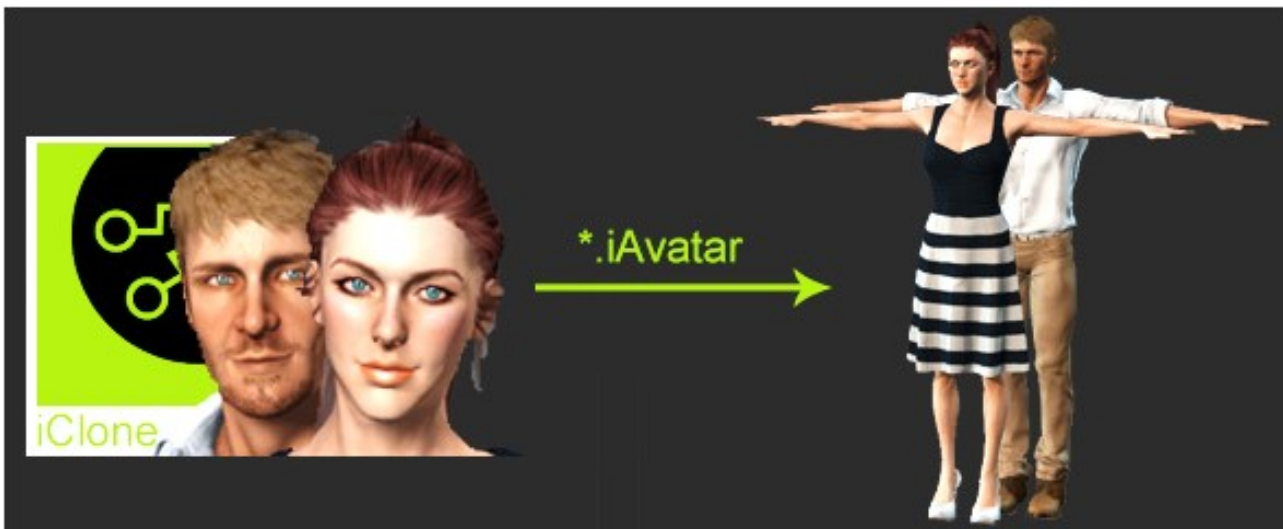
- ① erstelle einen **3D-Kopf** in **Crazy Talk**.
- ② Exportieren Sie den 3D-Kopf danach ins ***.RLHead**-Format.
(»**Parken**« Sie ihn gegebenenfalls auf ihrem Desktop)
- ③ Ziehen Sie den Kopf auf einen Charakter in **Character Creator**.
- ④ Exportieren Sie diesen Charakter im Format ***.iAvatar** zur weiteren Verwendung.
- ⑤ Um den Charakter zu einem **Ziel** zu machen, können Sie entweder:
 - »**aktueller Morph**« aktivieren



- oder das Optionsfeld **Datei** aktivieren, um auf die externe Charakter-Datei zuzugreifen, die in **Schritt 4** gespeichert wurde



Von iClone 6.4 (oder höher)



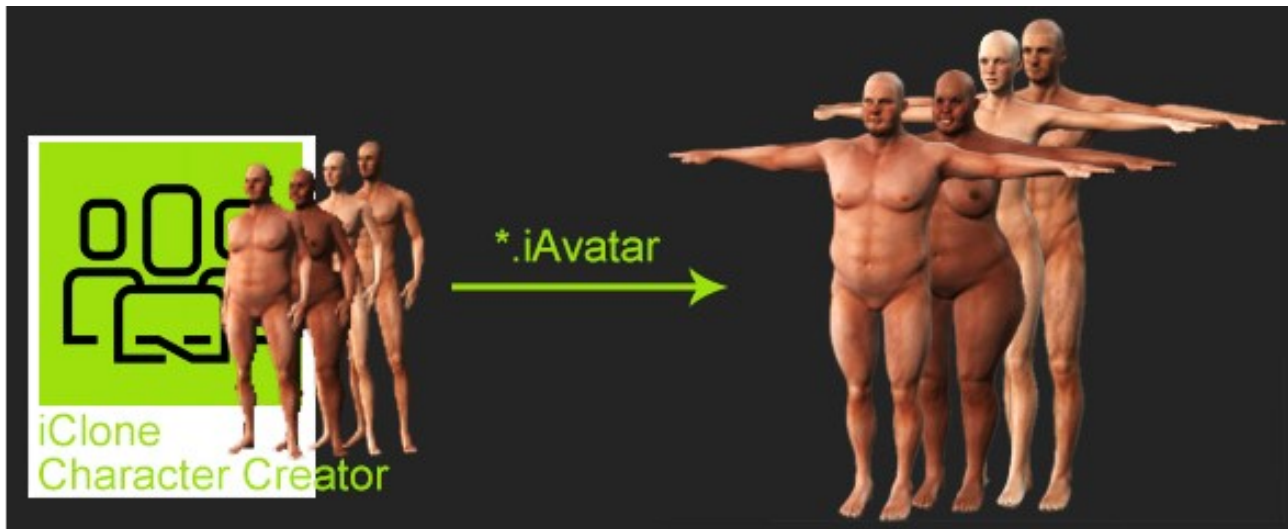
- ① Öffnen Sie die **CC-Charakter**-Bibliothek in **iClone**.
- ② Suchen Sie die Dateien (im ***.iAvatar-Format**) innerhalb dieser Bibliothek.
- ③ Um den Charakter zu einem Ziel zu machen, können Sie entweder:
 - Drag & Drop'en Sie den Charakter in **Character Creator**. Verwenden Sie dann das aktuelle **Morph**, um das Zeichen als Zielzeichen festzulegen.



- Oder verwenden Sie das Optionsfeld **Datei**, um auf die externe Charakter-Datei zuzugreifen, die in **Schritt 2** gespeichert wurde



Von Character Creator 1.4 (oder höher) im * .iAvatar-Format



- ① Erstellen Sie ein neues Projekt in **Character Creator**.
- ② Ändern Sie den Charakter durch die **Morphing-Methode**.
- ③ Exportieren Sie den Charakter im Format ***.iAvatar** zur weiteren Verwendung.
- ④ Um den Charakter zu einem Ziel zu machen, können Sie entweder:
 - Das **aktuelle Morph** verwenden, um den aktuellen Charakter als Quelle festzulegen.

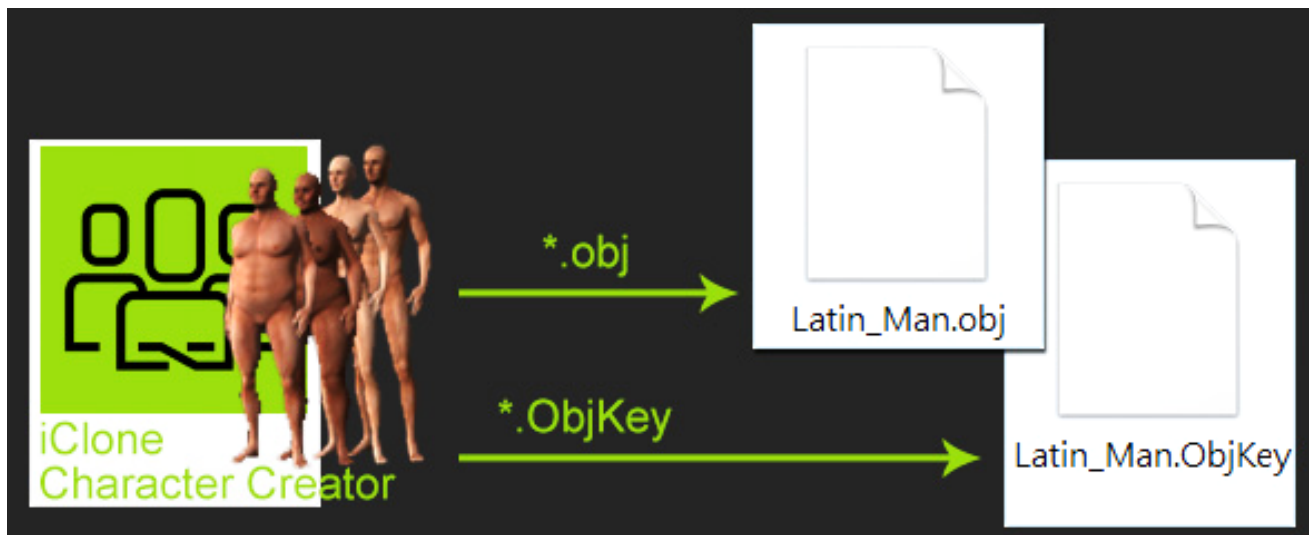


- Andernfalls können Sie das Optionsfeld **Datei** verwenden, um auf die externe Charakter-Datei zuzugreifen, die in Schritt 3 gespeichert wurde, um sie zum Quell-Charakter zu machen.



Von Character Creator 1.4 (oder höher) im * .obj-Format

Exportieren Sie **CC Character** von **Character Creator v1.4** (oder höhere Version) im * **.obj**-Format zusammen mit der **DRM**-Datendatei im * **.ObjKey**-Format.



- ① Erstellen Sie ein neues Projekt in **Character Creator**.
- ② Ändern Sie den Charakter durch die **Morphing-Methode**.
- ③ Exportieren Sie diesen Charakter im * **.obj**-Format zur weiteren Verwendung.

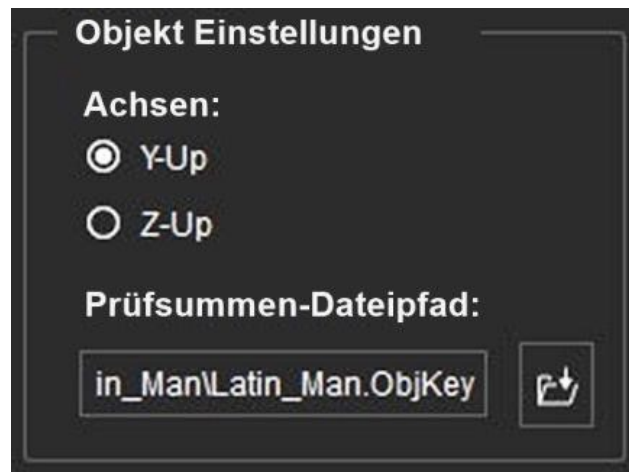
Hinweis:

- Bitte beachten Sie, dass eine * **.ObjKey**-Datei von DRM-Daten automatisch gleichzeitig mit demselben Namen exportiert wird.
- Sie können dann die **OBJ-Datei** in jedem anderen 3D-Modellierungswerkzeug wie **3DS Max**, **Maya** oder **ZBrush** modellieren, um noch anspruchsvollere Charaktere zu erstellen.

- ④ Um den Charakter als Quell-Charakter zu verwenden, verwenden Sie das Optionsfeld Datei, um auf die OBJ-Datei zuzugreifen, die in Schritt 3 gespeichert wurde, um es zum Ziel-Charakter zu machen.

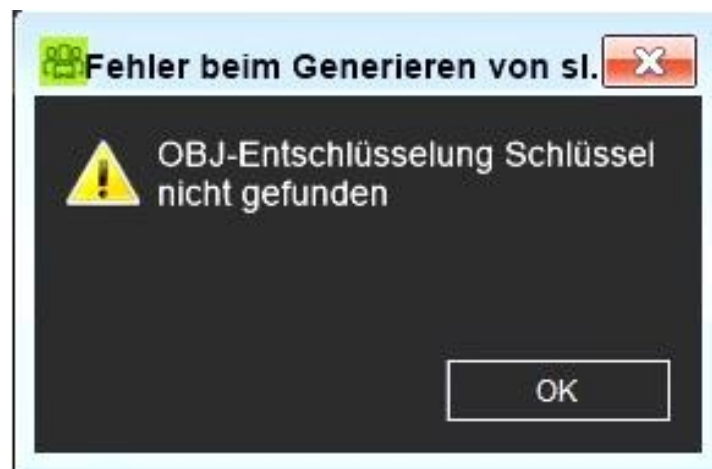


- ⑤ Die Gruppe **Obj Settings** wird aktiviert und die Datei ***.ObjKey** mit dem gleichen Namen wird automatisch geladen.



Hinweis:

- Ändern Sie **NICHT** den angegebenen Namen der ***.ObjKey**-Datei.
- Wenn die Datei ***.ObjKey** fehlt, wird eine **Warnmeldung** angezeigt, und die Erstellung des Schiebereglers ist fehlgeschlagen.



- Die ***.ObjKey**-Datei kann bei Bedarf manuell geladen werden.
-

Erstellen Sie Morphing Slider zum Ändern der Charakterdarstellung

Wenn Sie einen Charakter im **OBJ**- oder **iAvatar**-Format vorbereitet haben, können Sie einen Schieberegler erstellen, um den Charakter in **Character Creator** zu verändern. Das Grundkonzept besteht darin, Quell- und Ziel-Morphing-Charaktere vorzubereiten und so Morphing-Schieberegler zu verwenden, um unterschiedliche Zwischenerscheinungen



Weitere Informationen finden Sie in den folgenden Abschnitten:

Morphing Slider für Standard-Charakter erstellen

- ① Bereiten Sie ein Ziel-Charakter im **OBJ**- oder **iAvatar**-Format vor.



- ② Starten Sie den **Charakter-Creator**. Ein weiblicher Charakter wird standardmäßig geladen.



- ③ Rufen Sie das Standard-Erscheinungsbild des Charakters auf.



Hinweis:

So rufen Sie das Standard-Erscheinungsbild des Charakters ab: **hier v2.0**

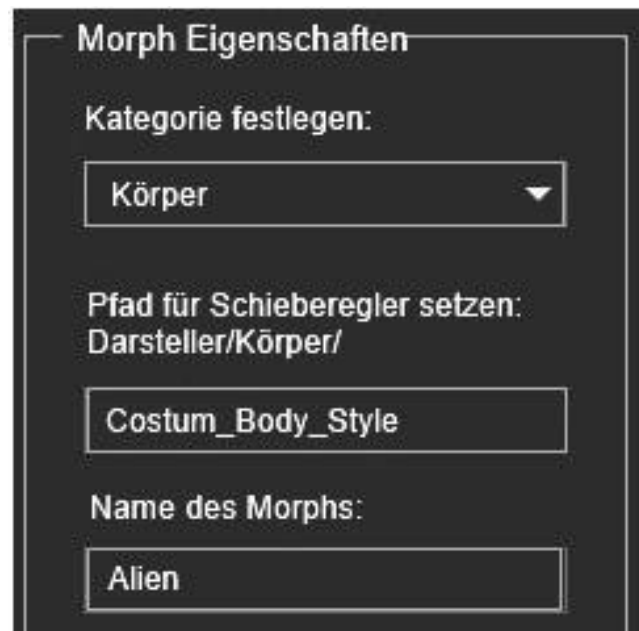
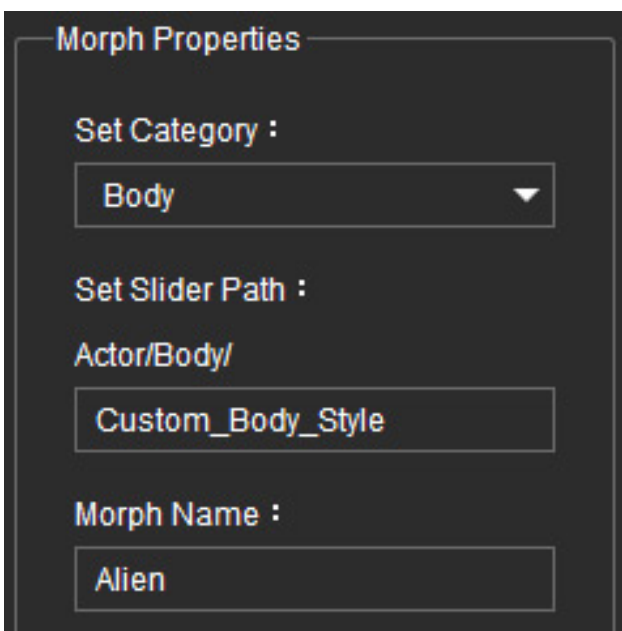


- ① Öffnen Sie das **Ändern**- Bedienfeld.
 - ② Wechseln Sie zur Registerkarte **Morphs**.
 - ③ Wählen Sie das **derzeit benutzte** Element in der Strukturansicht.
 - ④ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zurücksetzen** am unteren Rand des Bedienfelds.
-

- ④ Gehen Sie zu **Erstellen Menü >> Morph Regler**, um den **Morph Regler Bearbeiter** zu öffnen.



- ⑤ Legen Sie den Pfad und einen Namen für den Schieberegler fest.

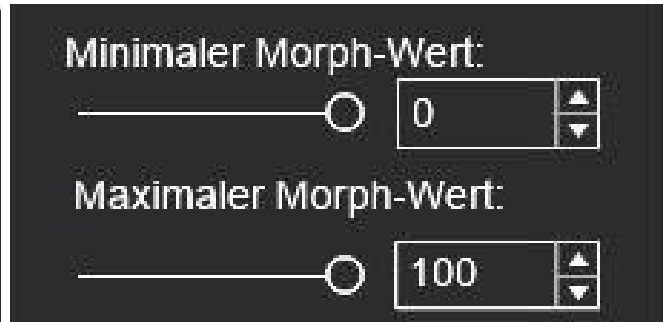
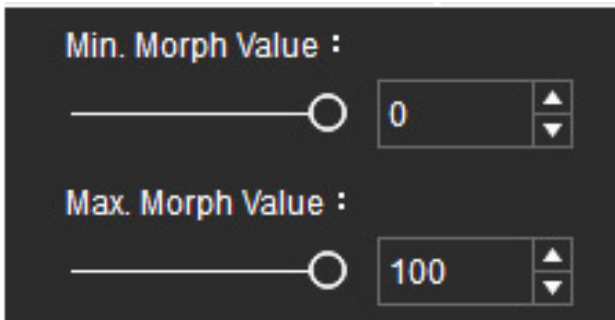



In diesem Fall, **Körper >> Benutzerdefiniert_Körper_Style >> Alien**.

Hinweis:

Weitere Informationen finden Sie unter Punkt 1 im Abschnitt "Einführung in die Benutzeroberfläche für Morph Slider Editor".

- ⑥ Stellen Sie **die Min. Morph**-Wert auf **0** und die **max. Morph-Wert** auf **100**, so dass der Charakter, wenn der benutzerdefinierte Schieberegler auf Maximum eingestellt ist, sein ursprüngliches Aussehen behält.



- ⑦ Laden Sie optional ein Bild für den Schieberegler, wenn Sie eine Miniaturansicht haben möchten, indem Sie auf die Schaltfläche  klicken und das vorbereitete Bild laden.

- ⑧ Wählen Sie in der Optionsgruppe "**Quell- Morph**" entweder den **Standardmorph** oder den **aktuellen Morph**, da sie zurzeit noch völlig identisch sind.



- ⑨ Wählen Sie in der Optionsschaltfläche **Target Morph** die Option **File one** und laden Sie das in Schritt 1 vorbereitete Zeichen, indem Sie auf die Schaltfläche



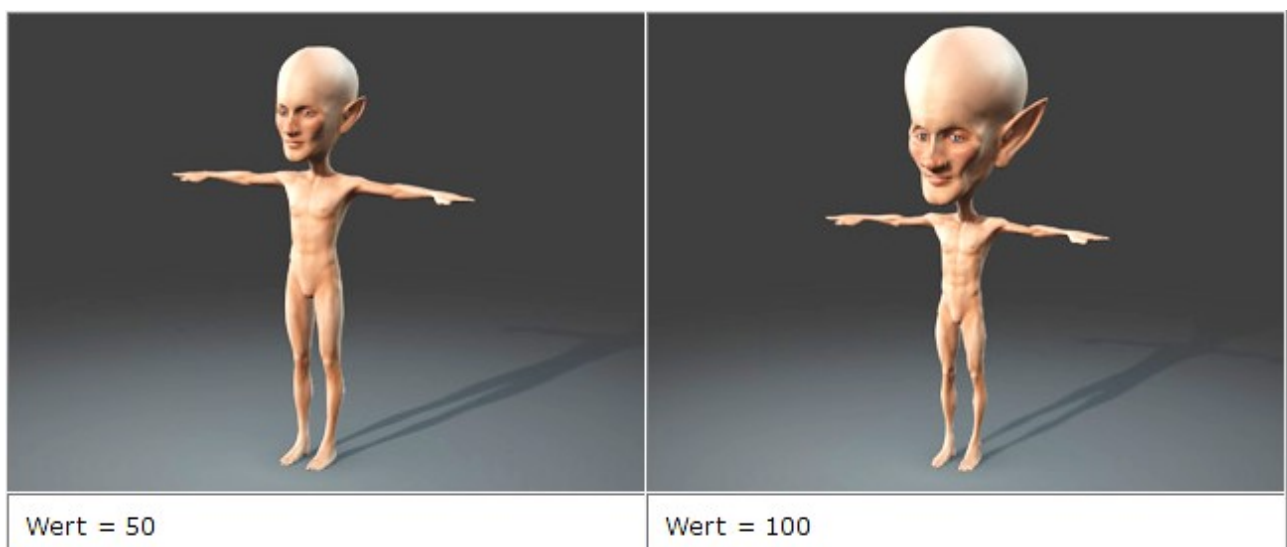
klicken. →



- ⑩ Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, und Sie sehen, dass Ihr benutzerdefinierter Morph-Schieberegler jetzt zum angegebenen Knoten und Pfad hinzugefügt wird.



- ⑪ Ziehen Sie den Schieberegler und Sie werden sehen, dass der Standard-Charakter schrittweise in den Ziel-Charakter umgewandelt wird.



Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass die Kleidung des Morphing-Charakters nicht geladen und mit dem Morphing-Verhalten in Zusammenhang gebracht wird, da es sich um verschiedene Objekte handelt.

- ⑫ Sie können weiterhin die Standard-Schieberegler verwenden, um das neue Zeichen weiter anzupassen.



Morphing Slider für den aktuellen Charakter erstellen

- ① Bereiten Sie ein Zielzeichen im **OBJ**- oder **iAvatar**-Format vor.



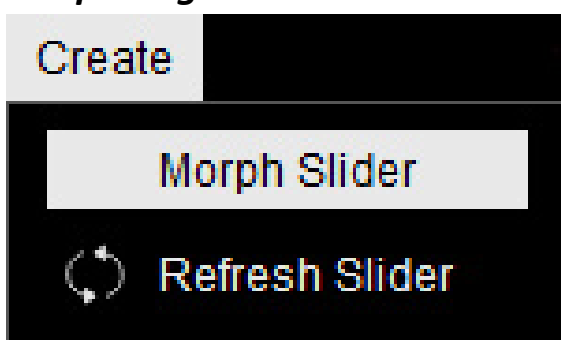
- ② Startet den **Charakter Creator**. Ein weiblicher Charakter wird standardmäßig geladen.



- ③ Laden Sie einen **benutzerdefinierten** Charakter durch Ziehen und Ablegen, um den Standard-Charakter zu ersetzen.



- ④ Gehen Sie zu **Erstellen Menu >> Morph Regler**, um den **Morph Regler Bearbeiter** zu öffnen.



- ⑤ Legen Sie den Pfad und einen Namen für den Schieberegler fest.

Morph Properties	Morph-Eigenschaften
Set Category :	Kategorie festlegen:
<input type="text" value="Body"/>	<input type="text" value="Körper"/>
Set Slider Path :	Pfad für Schieberegler setzen:
Actor/Body/	Schauspieler/Körper/
<input type="text" value="Custom_Body_Style"/>	<input type="text" value="Custom_Body_Style"/>
Morph Name :	Name des Morphs:
<input type="text" value="Boy_to_Alien"/>	<input type="text" value="Boy_to_Alien"/>

Hierbei: **Körper** >> **Benutzerdefiniert_Körper_Style** >> **Boy_to_Alien**.

Hinweis:

Weitere Informationen finden Sie unter Punkt 1 im Abschnitt "**Einführung in die Benutzeroberfläche für Morph Slider Editor**".

- ⑥ Stellen Sie die **Min. Morph-Werte auf 0** und die **max. Morph-Werte auf 100**, so dass der Charakter, wenn der benutzerdefinierte Schieberegler auf Maximum eingestellt ist, sein ursprüngliches Aussehen behält.


Min. Morph Value :	Minimaler Morph-Wert:
<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
Max. Morph Value :	Maximaler Morph-Wert:
<input type="text" value="100"/>	<input type="text" value="100"/>

- ⑦ Laden Sie optional ein Bild für den Schieberegler, wenn Sie eine Miniaturansicht haben möchten, indem Sie auf die Schaltfläche klicken und das vorbereitete Bild laden.



⑧ Wählen Sie in der Optionsschaltfläche **Quelle Morph** die Option **Aktuelle Morph 1** aus, da es sich um das aktuell verwendete Zeichen handelt, das in Richtung des Zielzeichens umgewandelt werden muss. Das Morphing vom Standardzeichen ist nun unvorhersehbar. ↓



⑨ Wählen Sie in der Optionsschaltfläche **Ziel-Morph** die Option **Datei 1** und laden Sie das in Schritt 1 vorbereitete Zeichen, indem Sie auf die Schaltfläche  klicken. ↓



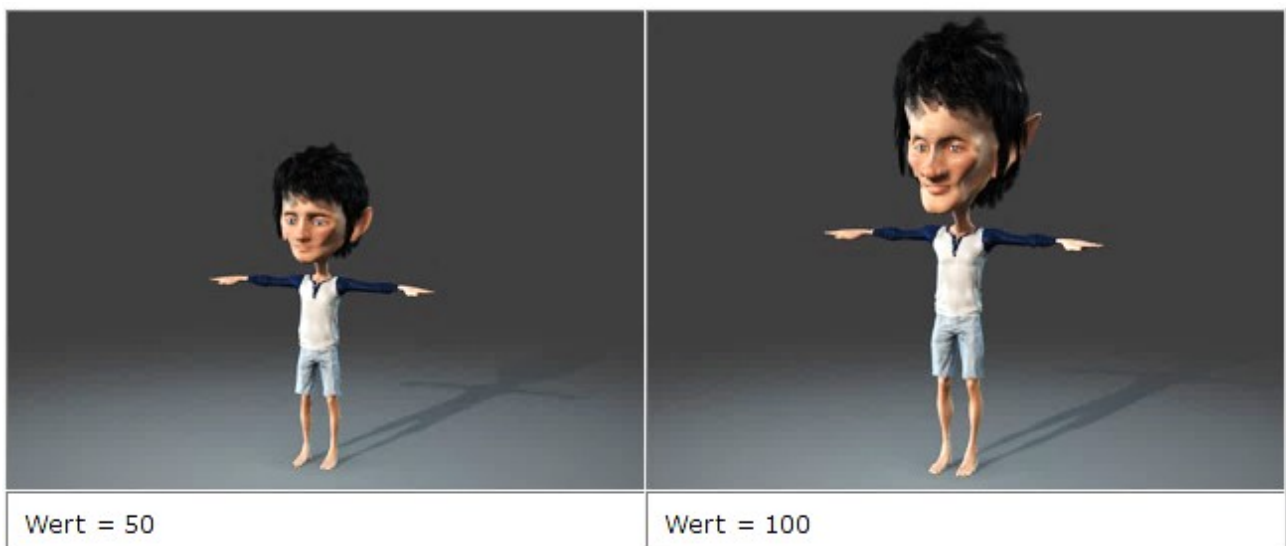
⑩ Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, und Sie sehen, dass Ihr benutzerdefinierter Morph-Schieberegler jetzt zum angegebenen Knoten und Pfad hinzugefügt wird.



Hinweis:

Der andere Schieberegler wurde im vorherigen Abschnitt erstellt.

⑪ Ziehen Sie den Schieberegler und Sie werden sehen, dass das Standardzeichen schrittweise in das Zielzeichen umgewandelt wird.

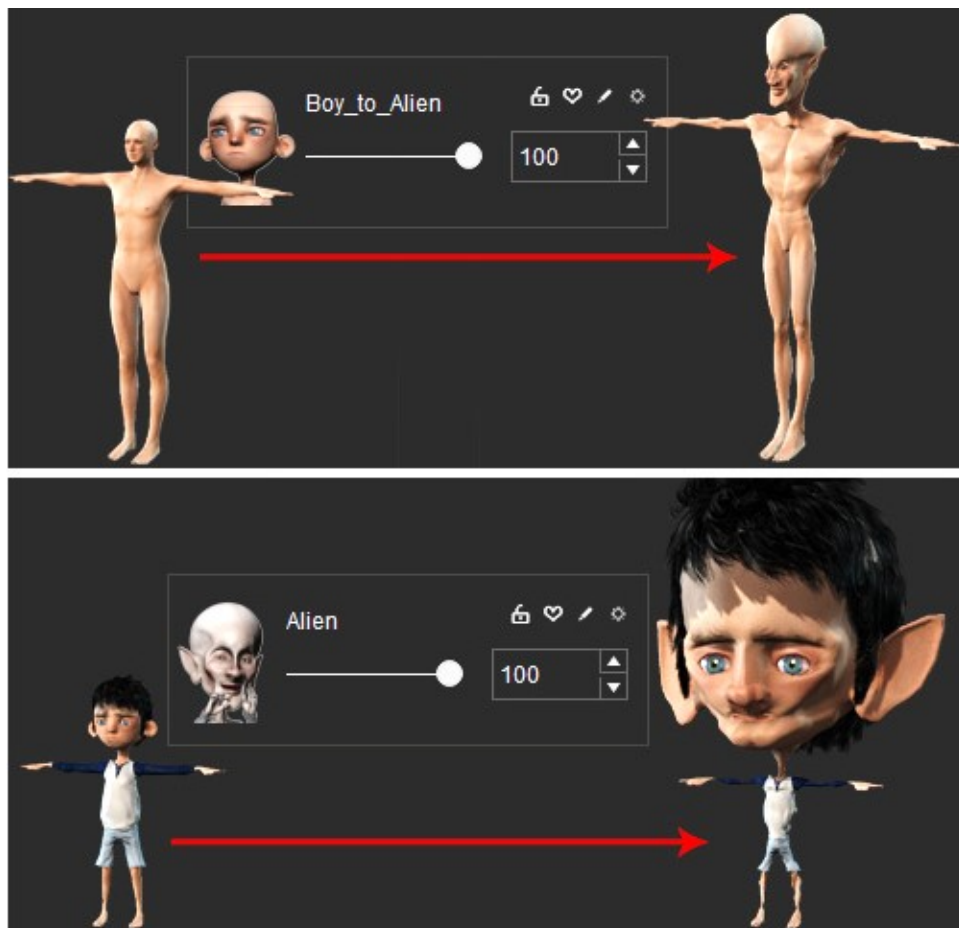


- ⑫ Sie können weiterhin die Standard-Schieberegler verwenden, um die den Körperzonen des neu erstellten Charakters weiter anzupassen.



Hinweis:

Da diese beiden benutzerdefinierten Schieberegler auf unterschiedlichen Quellzeichen basieren, kann die Verwendung dieser Zeichen mit dem anderen Zeichen zu unerwünschten Ergebnissen führen!



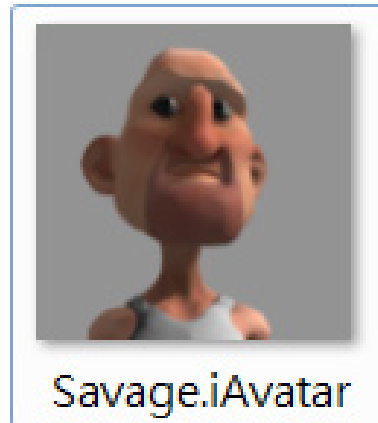
Morphing Slider für externe Charaktere erstellen

In diesem Abschnitt können Sie einen Schieberegler erstellen, ohne die Quell- oder Zielmorphs zu öffnen. Sie sind beide **externe** Dateien.

① Bereiten Sie eine Datei mit einem **Quell**-Charakter im **iAvatar**-Format vor.



② Bereiten Sie eine Datei mit einem **Ziel-Charakter** im **OBJ**- oder **iAvatar**-Format vor.



Hinweis:

Für den DRM-Schutzmechanismus muss die OBJ-Datei für das Ziel mit der entsprechenden Prüfsummendatei vorbereitet werden.

③ Startet den **Charakter-Creator**. Ein weiblicher Charakter wird standardmäßig geladen.



- ④ Gehen Sie zum **Erstellen- Menu >> Morph Slider**, um den **Morph Slider Editor** zu öffnen.

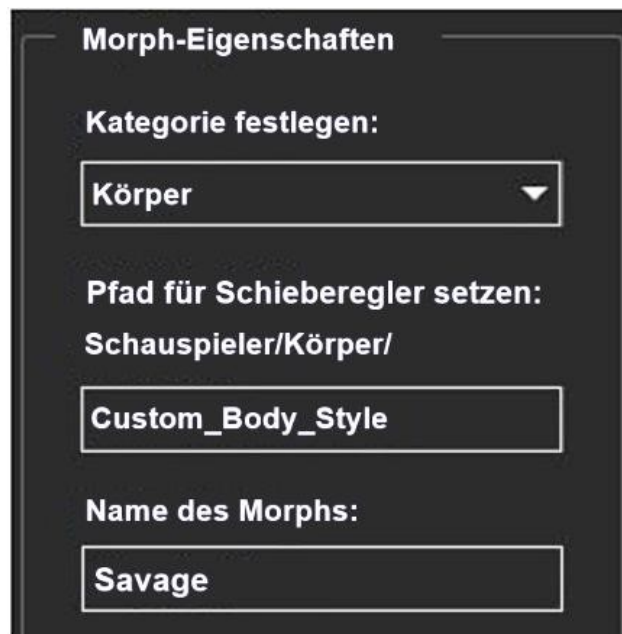
Abb. v2.0 ↓



Abb. v2.3 ↓



- ⑤ Legen Sie den Pfad und einen Namen für den Schieberegler fest.

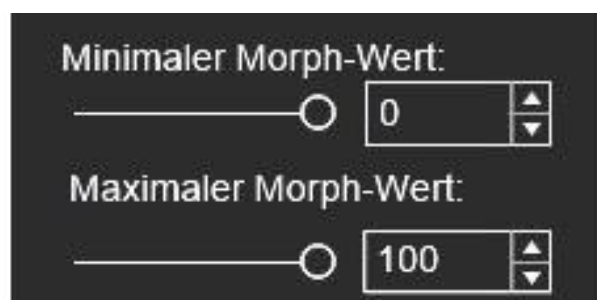



In diesem Fall, **Körper >> Benutzerdefiniert_Körper_Style >> Savage**.

Hinweis:


Weitere Informationen finden Sie unter Punkt 1 im Abschnitt "**Einführung in die Benutzeroberfläche für Morph Slider Editor**".

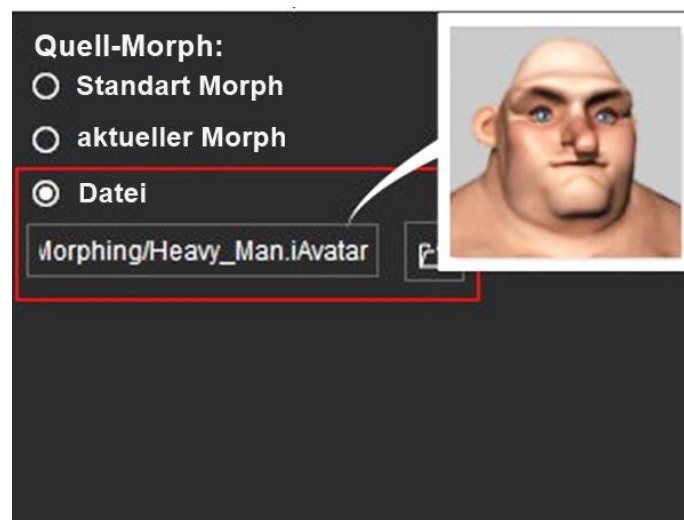
- ⑥ Stellen Sie die Min. Morph-Wert auf **0** und die max. Morph-Wert auf **100**, so dass der Charakter, wenn der benutzerdefinierte Schieberegler auf Maximum eingestellt ist, sein ursprüngliches Aussehen behält.




⑦ Laden Sie optional ein Bild für den Schieberegler, wenn Sie eine Miniaturansicht haben möchten, indem Sie auf die Schaltfläche 

klicken und das vorbereitete Bild laden.

⑧ Wählen Sie in der Optionsschaltfläche **Quelle Morph** das Optionsfeld **Datei** aus, um das in Schritt 1 vorbereitete Quellzeichen zu laden, indem Sie auf die Schaltfläche 



⑨ Wählen Sie in der Optionsschaltfläche **Ziel Morph** das Optionsfeld **Datei** und laden Sie den in Schritt 2 vorbereiteten Charakter, indem Sie auf die Schaltfläche 

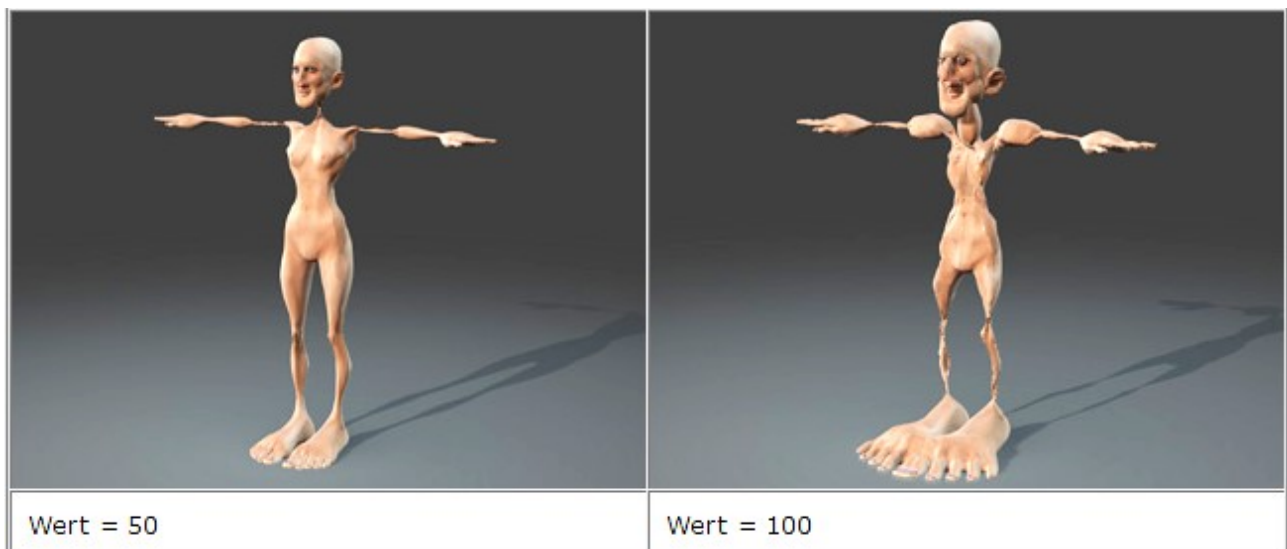


⑩ Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, und Sie sehen, dass Ihr benutzerdefinierter Morph-Schieberegler jetzt zum angegebenen Knoten und Pfad hinzugefügt wird.



Hinweis:

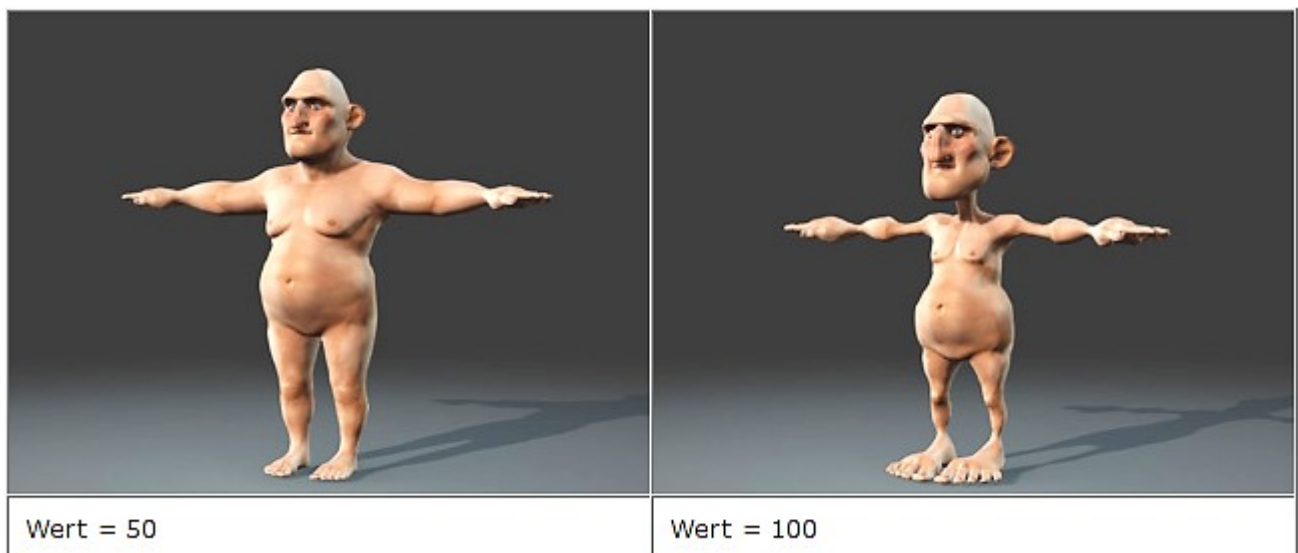
Wenn Sie jetzt den Schieberegler ziehen, sehen Sie, dass das weibliche Zeichen allmählich deformiert wird, weil das Quellzeichen nicht geladen ist.



- ⑪ Um das korrekte Ergebnis anzuzeigen, müssen Sie zunächst den **Quell-Charakter** in den **Charakter Creator** laden.



- ⑫ Ziehen Sie den neu erstellten Schieberegler, um das Morphing-Ergebnis anzuzeigen.



Ihre Vorbereitungen für den Verkauf ähnlicher Vermögenswerte/Kreationen (Assets)

Wenn Sie ein Entwickler sind und Ihre eigenen **Assets** auf dem **Reallusion Marketplace** verkaufen möchten, müssen Sie einige Vorbereitungen treffen, um die beste Online-Verkaufserfahrung zu erzielen. Weitere Informationen zum Vorbereiten von Quell- und Ziel-Morph-Zeichen finden Sie in den folgenden Abschnitten.

- **Benutzerdefinierte Morphing-Schieberegler** - Sie können Ihre benutzerdefinierten Schieberegler in einzelne Dateien für den Verkauf packen.
- **Überprüfen von DRM** - Mit dieser Funktion werden die Assets in **Character Creator** für DRM-Inhalte gefunden.
- **Überprüfen von Assets** - bitte überprüfen Sie die Tabelle, um sicherzustellen, dass Sie alle relevanten Assets haben, die Sie für s benötigen.
- **Endbenutzersimulation** - Sie können simulieren, was der Käufer nach dem Kauf Ihrer Assets sehen wird.

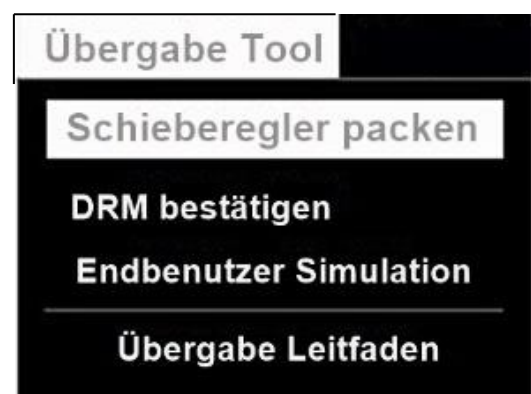
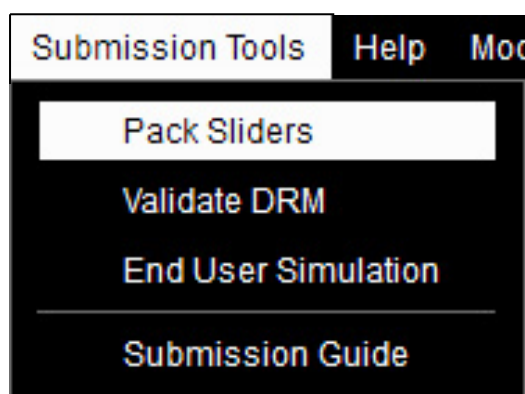
Nachdem Sie alle oben genannten Schritte abgeschlossen haben, klicken Sie bitte hier, um auf das Dokument zu verweisen, um weitere Informationen zum Hochladen Ihrer Assets zu erhalten.

Benutzerdefinierte Morphing Sliders

Wenn Sie Ihre benutzerdefinierten Morphing-Schieberegler verkaufen möchten, können Sie sie zum Verkauf in einzelne Dateien packen.

Bitte folgen Sie den folgenden Schritten:

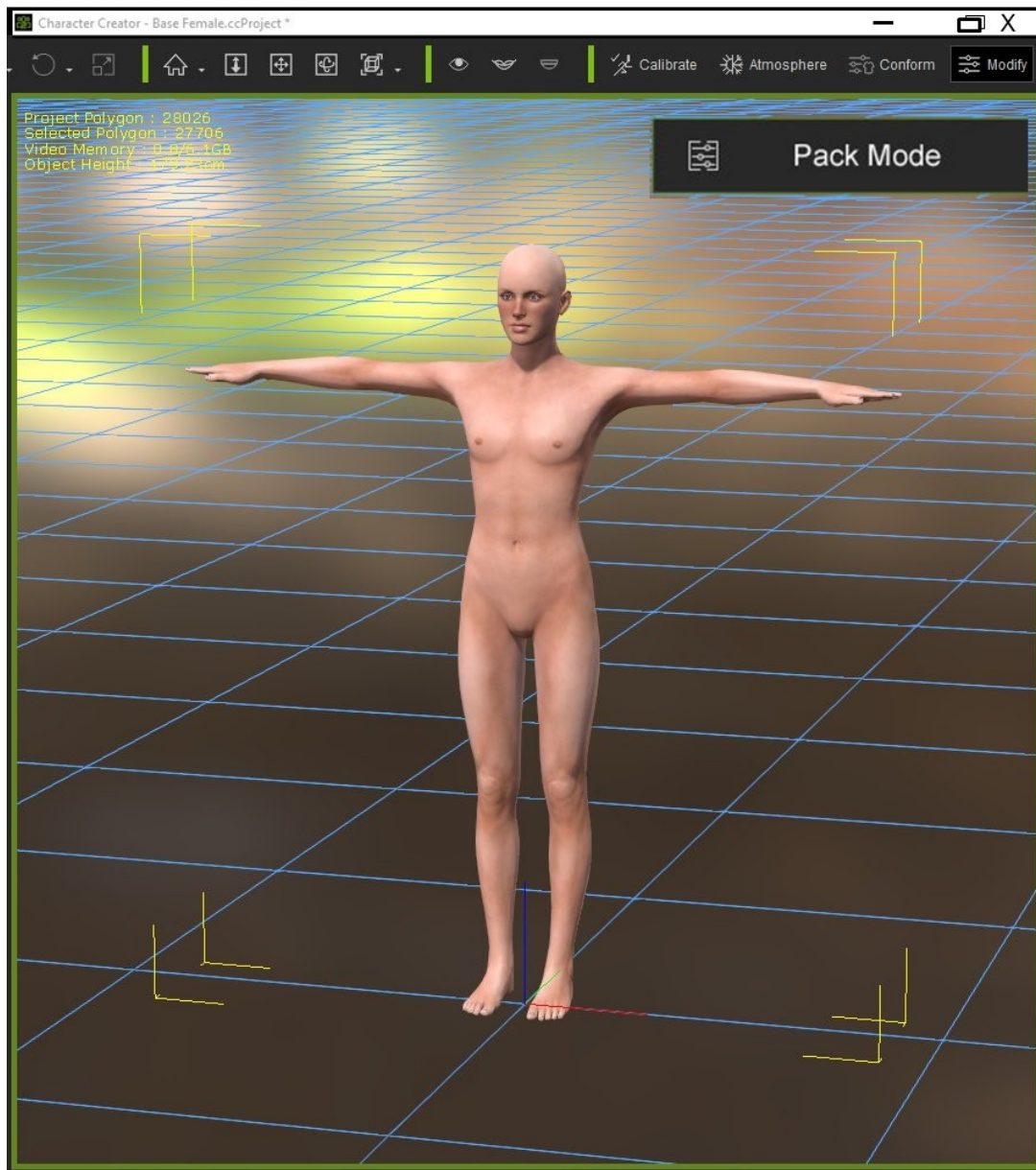
- ① [Erstellen Sie benutzerdefinierte Morphing-Schieberegler.](#)
- ② Führen Sie den Befehl, **Übergabertools >> Schieberegler packen** aus.



Änderungen der Benutzeroberfläche:

- Aktivieren Sie den **Pack-Modus**; Der 3D Viewer wird **grün** umrahmt und die Wörter "**Pack Mode**" werden rechts oben abgebildet.

Abb. aus v2.3 ↓

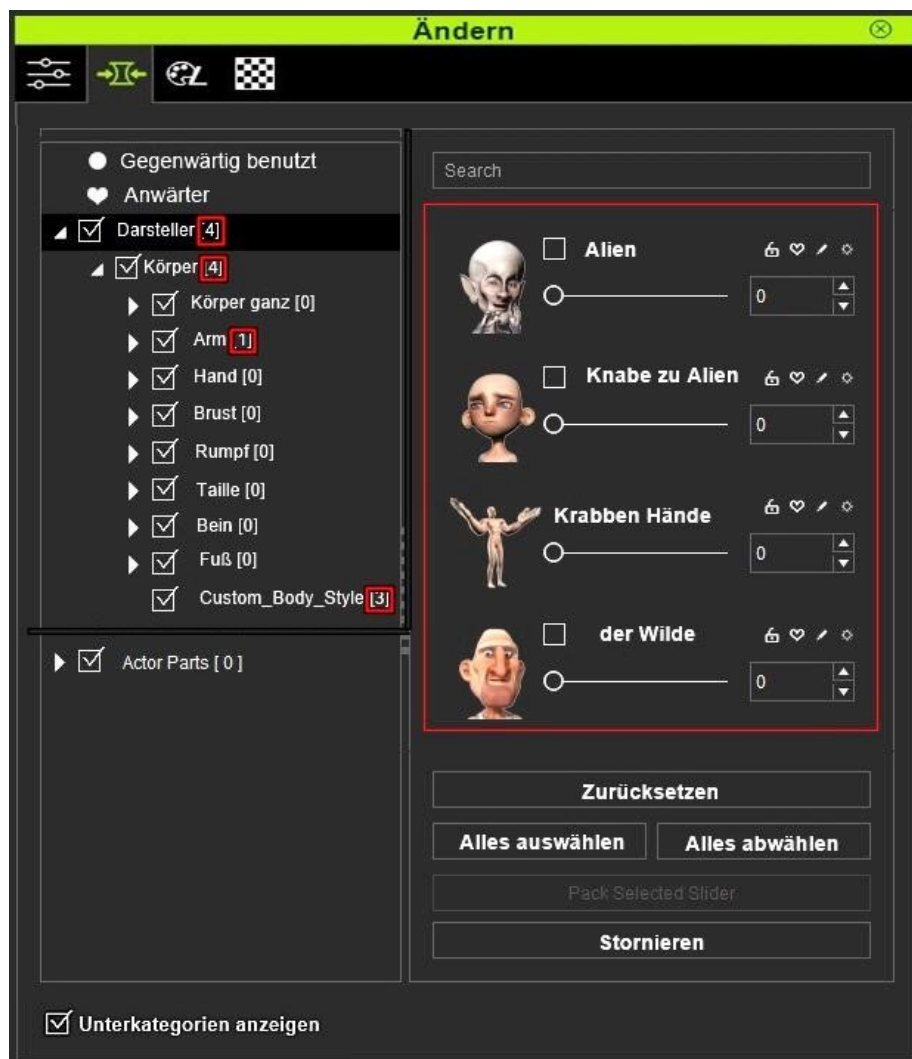


- Die Standardschieberegler auf der Registerkarte **Modifikator >> Morphs** sind ausgeblendet.
- Die Zahl neben einem **Knoten** in der **Strukturansicht** bedeutet die Gesamtzahl der benutzerdefinierten Schieberegler, die gepackt werden **können**.

Abb. aus v2.0



- o Nur die benutzerdefinierten Schieberegler können im rechten Fensterbereich angezeigt werden.

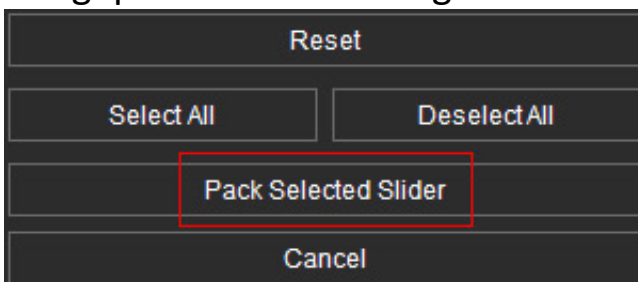


- ③ Aktivieren Sie die Kästchen der gewünschten Schieber zum Packen.

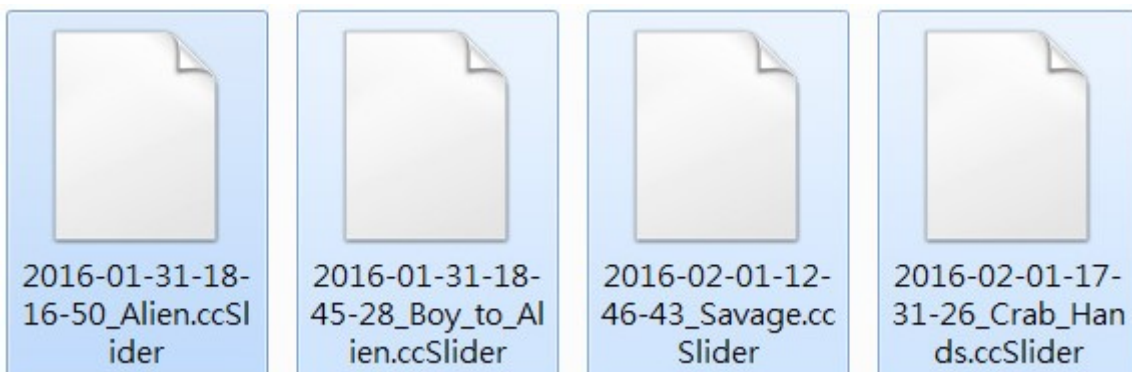
Hinweis:

Sie können auf **Alle auswählen** klicken, um alle benutzerdefinierten Schieberegler auszuwählen, und auf **Alle abwählen** klicken, um die Auswahl abubrechen.

- ④ Die Schaltfläche **Ausgewählten Slider packen** wird aktiviert. Klicken Sie darauf und Sie werden aufgefordert, einen Zielordner zum Speichern der gepackten Schieberegler zuzuweisen.



- ⑤ **Character Creator** packt dann die benutzerdefinierten Schieberegler in eine Paketdatei (***.ccSlider**).



Diese Dateien sind zum Hochladen und Verkaufen bereit. ↑

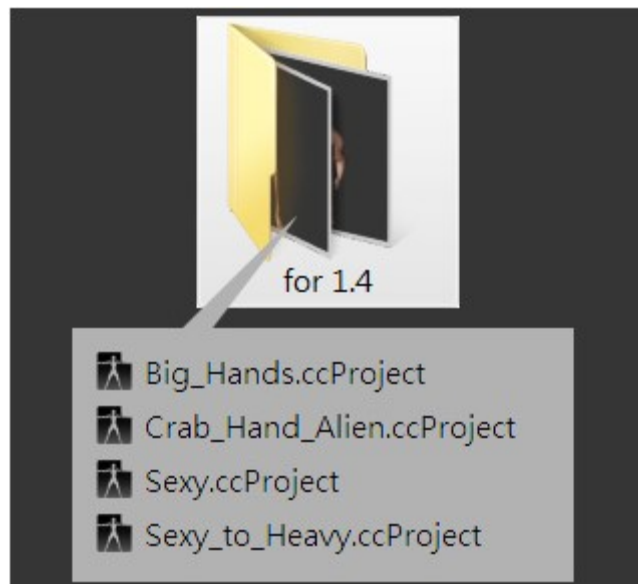
Hinweis:

Weitere Informationen zu weiteren Assets, die Sie möglicherweise zusammen mit den gepackten Slider-Dateien vorbereiten müssen, finden Sie im Abschnitt **DRM validieren** und **Assets überprüfen**.

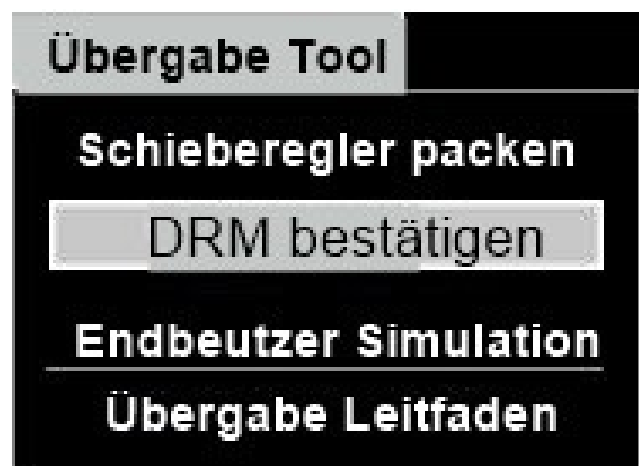
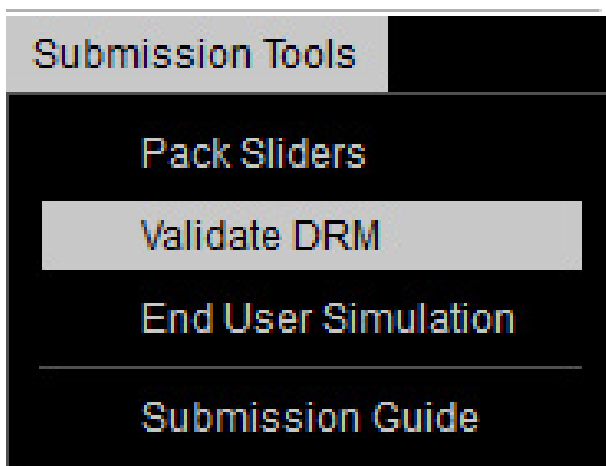
DRM bestätigen

DRM (*Digitales Rechte Management*) ist die Zutrittskontrolltechnologie, die die Verwendung von proprietärer Software, Hardware oder digitalen Inhalten einschränkt. In **Character Creator** konzentriert sich die Validierung der DRM-Daten auf die Schieberegler, die in verschiedenen Projekten verwendet werden (***.ccProject**). Sie können dann die Lösungen für diese Schieberegler entsprechend ihrem Status nach der Validierung ausführen.

- ① Speichern Sie Projekte für die Validierung, in denen das Zeichen mit benutzerdefinierten Schiebereglern in einen Ordner umgewandelt wird.



- ② Führen Sie den Befehl **Übergabetools >> DRM bestätigen** aus.



- ③ Wählen Sie den Ordner in Schritt 1 zur Überprüfung aus.
- ④ Nach der Validierung sehen Sie das Ergebnis wie folgt: unauffindbar

Bestätigte DRM					
	Regler UID	Name	Verwendete Dateien	DRM Status	Aktion
1	2016-02-03-10-59-14_alien	Alien	Crab_Hand_Alien.ccProject	Packpflicht	Regler packen
2	2016-02-03-11-35-53_gorilla_hands	Gorilla_Hände	Crab_Hand_Alien.ccProject	Packpflicht	Regler packen
3	2016-02-03-12-32-54_sexy_to_heavy		Sexy_to_Heavy.ccProject	Regler vermisst	
4	2016-02-03-12-34-07_sexy		Sexy.ccProject	Kauf erforderlich	Jetzt kaufen

Alles kaufen Alles packen Schließen

- **Slider-UID:** In dieser Spalte werden alle verwendeten benutzerdefinierten Schieberegler in Projekten aufgelistet.
- **Name:** In dieser Spalte werden alle Namen der benutzerdefinierten Schieberegler aufgelistet. Dies ist der **Morph-Name**, der beim Erstellen eines benutzerdefinierten Schiebereglers angegeben wird.
- **Verwendete Dateien:** In dieser Spalte werden alle Projekte aufgelistet, für die der Schieberegler zum Morphing verwendet wird.
 - **Eine Zelle mit mehreren Projekten** - mehr als ein Projekt nutzte den benutzerdefinierten Schieberegler für das Morphing.
 - **Ein Projekt in mehreren Zellen dargestellt** - mehrere benutzerdefinierte Schieberegler werden für das Morphing im Projekt verwendet.
- **DRM Status:** Der Status der benutzerdefinierten Schieberegler in **Character Creator**.
 - **Need Pack:** Dieser benutzerdefinierte Schieberegler ist nicht gepackt. Sie können es verpacken und verkaufen.
 - *** Schieberegler nicht gefunden:** Dieser Schieberegler wurde entfernt, aber immer noch wird auf ihn von einem oder mehreren Projekten zugegriffen.
 - **Kauf erforderlich:** Der vom Projekt verwendete Schieberegler ist getestet. Sie müssen ihn kaufen, um das Wasserzeichen zu entfernen, wenn das Projekt geöffnet wird.
- **Aktion:** In dieser Spalte werden alle Aktionen aufgelistet, die gemäß dem DRM-Status des Schiebereglers vorgeschlagen wurden.

- **Pack Slider:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Schieberegler mit **DRM-Daten** zu packen. Sie können auch auf die Schaltfläche "**Alle packen**" im unteren Bereich des Bedienfelds klicken, anstatt nacheinander zu klicken.
- **Jetzt kaufen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zum **Reallusion Marketplace** zu gelangen, um den bestimmten Slider zu kaufen. Andernfalls wird das Projekt, das diesen Schieberegler für das Morphing verwendet, ein Wasserzeichen haben. Sie können auch auf die Schaltfläche **Alle kaufen** am unteren Rand des Bedienfelds klicken.
- *** Schieberegler nicht gefunden:** Wenn der DRM-Status "**Schieberegler nicht gefunden**" lautet, bedeutet dies, dass der Schieberegler fehlt. Dann können Sie weder den Slider noch die Projekte, die ihn zum Morphing verwenden, verkaufen.

Hinweis:

Nachdem die Validierung und die Aktionen durchgeführt wurden, finden Sie weitere Informationen zu den Anlagenvorbereitungen vor dem Hochladen für den Verkauf im Abschnitt "**Überprüfen von Assets**".

Assets/ Kreationen überprüfen

Nach der **Bestätigung von DRM** können Sie Ihre benutzerdefinierten Assets hochladen und verkaufen. Bitte prüfen Sie anhand der folgenden Tabelle, ob die Datei alle Voraussetzungen erfüllt.

		Verwandte Assets, die zusammen für das Vorbereiten und Hochladen empfohlen werden		
		*.CCProject	*.iAvatar	*.ccSlider
Gewünscht Assets zum Verkaufen	Character Creator Projects (*.ccProject)	V	V	V
	Character Creator Characters (*.iAvatar)		V	
	Custom Morphing Sliders (*.ccSlider) Quelle: Default Morph			V
	Custom Morphing Sliders (*.ccSlider) <u>Quelle:</u> Custom Morph		V	V

Hinweis:

Wenn Sie die Beziehungen zwischen den Schieberegler und den Projekten, die sie für das Morphing verwenden, herausfinden möchten, finden Sie weitere Informationen im Abschnitt **DRM validieren**.

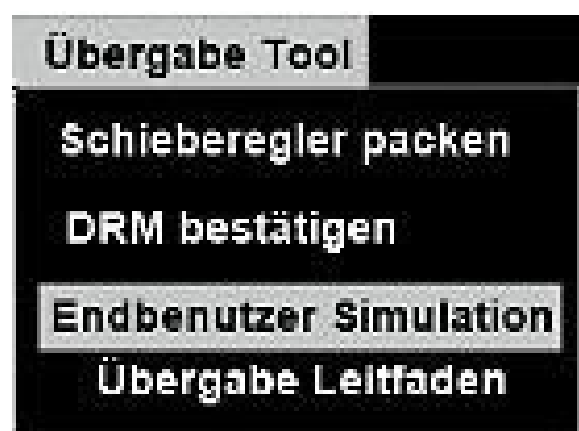
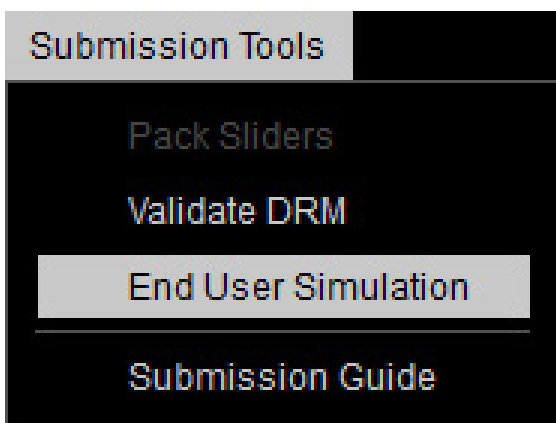
Endbenutzersimulation

Wenn ein Projekt zum Verkauf hochgeladen wird, während die benutzerdefinierten Schieberegler, die es verwendet, nicht auf dem Marktplatz sind, stoßen die Käufer, also die Endbenutzer, auf fehlende Schieberegler, nachdem sie das Projekt geöffnet haben. Geben Sie den **Endbenutzer-Simulationsmodus** ein, um den DRM-Status eines bestimmten Projekts zu überprüfen.

Verwenden des Endbenutzer-Simulationsmodus für die Validierung (Bestätigung)

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die DRM-Bestätigung eines Projekts zu überprüfen:

- ① Führen Sie den Befehl **Übergabertools >> Endanwendersimulation** aus.



- ② Öffnen Sie das Projekt, das Sie überprüfen möchten.
Unter **Änderungen der Benutzeroberfläche**:

- Sie gelangen in den **Simulationsmodus**. Der 3D Viewer wird **grau** umrahmt und die Wörter "**Simulation Mode**" sind rechts oben angezeigt.



- Die benutzerdefinierten Morphing-Schieberegler auf der Registerkarte "**Modifikator**" >> **Morphs** werden ausgeblendet, da ein Endbenutzer diesen Schieberegler noch nicht kaufen kann, sofern der Verkäufer ihn nicht zum Verkauf hochgeladen hat.
- Nur der Standard und die erworbenen Schieberegler können im rechten Fensterbereich angezeigt werden.

③ Nach der Validierung/Bestätigung können Sie zwei verschiedene Ergebnisse feststellen:

- Nichts passiert. Das Projekt wurde erfolgreich eröffnet.
- **Validieren von DRM-Bedienfeldanzeigen:** Wenn dieses Bedienfeld angezeigt wird, bedeutet dies, dass das Projekt einige benutzerdefinierte Schieberegler enthält, die bearbeitet werden müssen. Bitte beachten Sie den folgenden Abschnitt für die entsprechende Vorgehensweise.

Bestätigte DRM					
	Regler UID	Name	Verwendete Dateien	DRM Status	Aktion
1	2016-02-03-10-59-14_alien	Alien	Datei aktuell	Regler fehlt	
2	2016-02-03-11-35-53_gorilla_hands	Gorilla_Hände	Datei aktuell	Kauf erforderlich	Jetzt kaufen
Alles kaufen		Alles packen		Schließen	

- **Slider-UID:** In dieser Spalte werden alle verwendeten benutzerdefinierten Schieberegler in Projekten aufgelistet.
- **Name:** In dieser Spalte werden alle Namen der benutzerdefinierten Schieberegler aufgelistet. Dies ist der ***Morph-Name***, der beim Erstellen eines benutzerdefinierten Schiebereglers angegeben wird.
- **Verwendete Dateien:** In dieser Spalte wird nur das aktuelle Projekt aufgelistet, für das der Schieberegler zum Morphing verwendet wird.
- **DRM Status:** Der Status der benutzerdefinierten Schieberegler in ***Character Creator***.
 - *** Schieberegler nicht gefunden:** Dieser Schieberegler wurde entfernt, aber auf ihn wird immer noch von einem oder mehreren Projekten zugegriffen.
 - **Kauf erforderlich:** Der vom Projekt verwendete Schieberegler ist getestet. Sie müssen es kaufen, um das Wasserzeichen zu entfernen, wenn das Projekt geöffnet wird.
- **Aktion:** In dieser Spalte werden alle Aktionen aufgelistet, die gemäß dem DRM-Status des Schiebereglers vorgeschlagen wurden.
 - **Jetzt kaufen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zum ***Reallusion Marketplace*** zu gelangen, um den bestimmten Slider zu kaufen. Andernfalls wird das Projekt, das diesen Schieberegler für das Morphing verwendet, ein Wasserzeichen haben. Sie können auch auf die Schaltfläche ***Alle kaufen*** am unteren Rand des Bedienfelds klicken
 - *** Schieberegler nicht gefunden:** Wenn der DRM-Status "***Schieberegler nicht gefunden***" lautet, bedeutet dies, dass der Schieberegler fehlt. Dann können Sie weder den Slider noch die Projekte, die ihn zum Morphing verwenden, verkaufen.

Aktionen

Entsprechend dem ***DRM-Status*** im ***Validierungs-DRM-Bereich*** können Sie einige Aktionen ausführen.

Die Meldung: »Überprüfen des DRM-Steuerfelds« wird nicht angezeigt

Wenn dieses Fenster nicht angezeigt wird, bedeutet dies, dass das Projekt keine benutzerdefinierten Schieberegler verwendet. Sie können somit das Projekt ohne weitere zusätzliche Dateien hochladen und verkaufen.

Meldung: *DRM-Status - Schieberegler nicht gefunden*

Das Handling mit diesem Status ist in zwei Aspekte unterteilt:

- **Für Verkäufer:** Wenn Sie ein Verkäufer sind, müssen Sie den **Endbenutzer-Simulationsmodus** beenden, nach dem fehlenden Schieberegler suchen, ihn packen und für andere Endbenutzer hochladen, um ihn zu verkaufen.
- **Für Käufer (Endbenutzer):** Wenn Sie ein Käufer sind, können Sie nichts tun, da der Schieberegler auf Ihrem lokalen Computer oder im Internet nicht vorhanden ist.

Meldung: *DRM-Status - Jetzt kaufen*

Das Handling mit diesem Status ist ebenfalls in zwei Aspekte unterteilt:

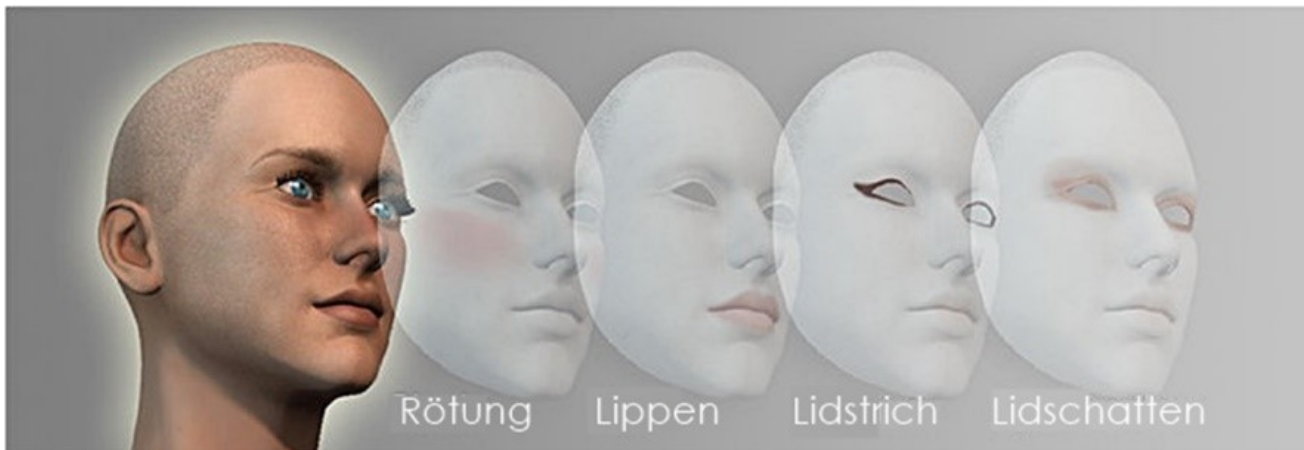
- **Für Verkäufer:** Wenn Sie ein Verkäufer sind, bedeutet dies, dass der Schieberegler auf Ihrem lokalen Computer versehentlich gelöscht wurde. Klicken Sie auf **Jetzt kaufen** (erneut herunterladen), um zur Seite des Einkaufswagens zu gelangen, auf der Sie den Slider erneut herunterladen und wieder installieren können.
- **Für Käufer (Endbenutzer):** Wenn Sie ein Käufer sind, müssen Sie auf die Schaltfläche **Jetzt kaufen** klicken, um den Schieberegler herunterzuladen und zu installieren, bevor das Projekt ohne Wasserzeichen verwendet werden kann.

IX. Einen Charakter schminken

Die Schichten des Makeups

Das grundlegende Make-up besteht aus mehreren Schichten.

Das sind **Highlight und Kontur, Rouge, Lippen** und **Augen Make-up**.



Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass das Make-up auf die Schichten der Hautstruktur zusätzlich aufgetragen wird.

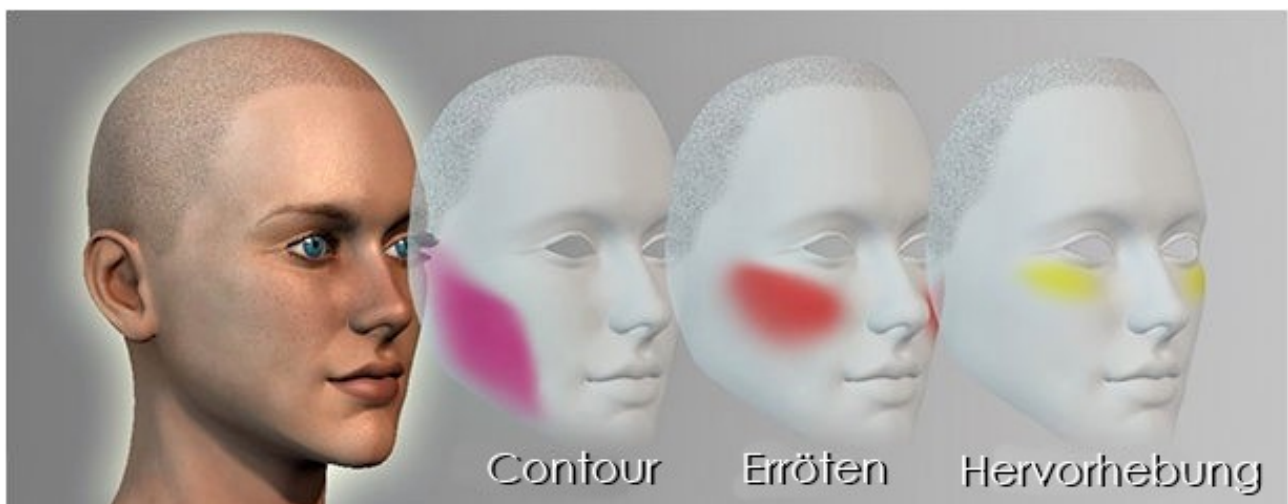
Diese Ebenen werden auch den Abschnitten im **Ändern-Bedienfeld >> Registerkarte Aussehen >> Darsteller >> Haut_Kopf >> Kosmetik** des **Charakter Creators** zugeordnet. Abb. aus v2.3



- **Cosmetic/ Blush:** Die Ebene »**Erröten**« besteht aus drei Kanälen, **Kontur**, **Rötung** und **Markieren**. Sie können verschiedene Farben auf die Kanäle anwenden, um den Teint zu perfektionieren, wodurch das Gesicht gesünder aussieht.
- **Cosmetic/Lips:** Verwenden Sie die **Lippenschicht**, um eine brillante Farbe zu erhalten, die den Lippen das Aussehen von Feuchtigkeit und Fülle verleiht und ihnen eine sinnlichere Erscheinung verleiht. In diesem Abschnitt werden die Lippen in vier Bereiche unterteilt, die durch die Kanäle **Basis**, **Ecken**, **Konturen** und **Markierung** definiert sind.
- **Cosmetic/ Eyeliner:** Der **Lidstrich** kann verwendet werden, um das Aussehen der Augen zu betonen oder neu zu formen, um die Farbe der Iris hervorzuheben oder eine Basis für Lidschatten zu schaffen.
- **Cosmetic/ Eyeshadow:** Dieser Bereich besteht aus 5 Farbkanälen, **Basis**, **Schatten**, **Kontur**, **Kontur** und **Innerer Augenwinkel**, die ein gleichmäßiges, ultra-leuchtendes **Finish** ergeben; eine seidige, fast cremige Textur, die perfekt auf das Augenlid passt.

Das Erröten

Das **Rouge** besteht aus mehreren Schichten maskierter Farben: Sie sind **Contour**, **Erröten** und **Hervorhebung**.

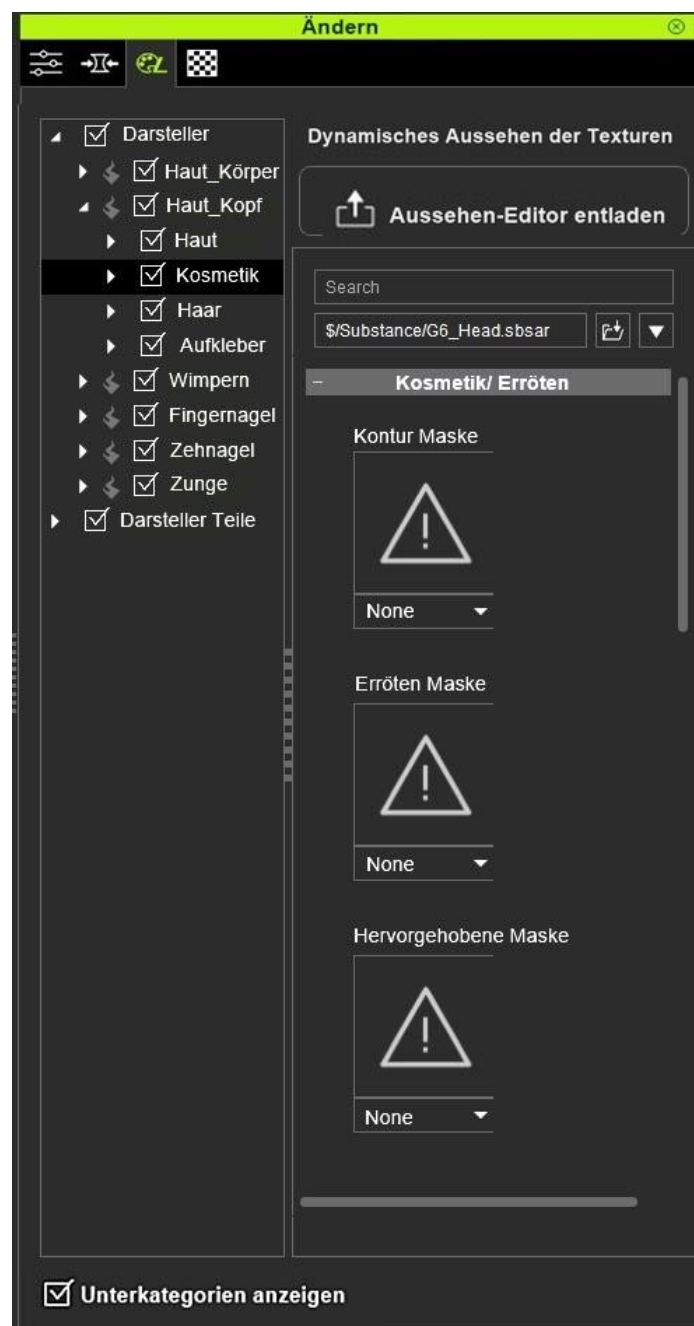


Wenn diese Schichten kombiniert und auf den Wangen platziert werden, ist das Ergebnis wie folgt:





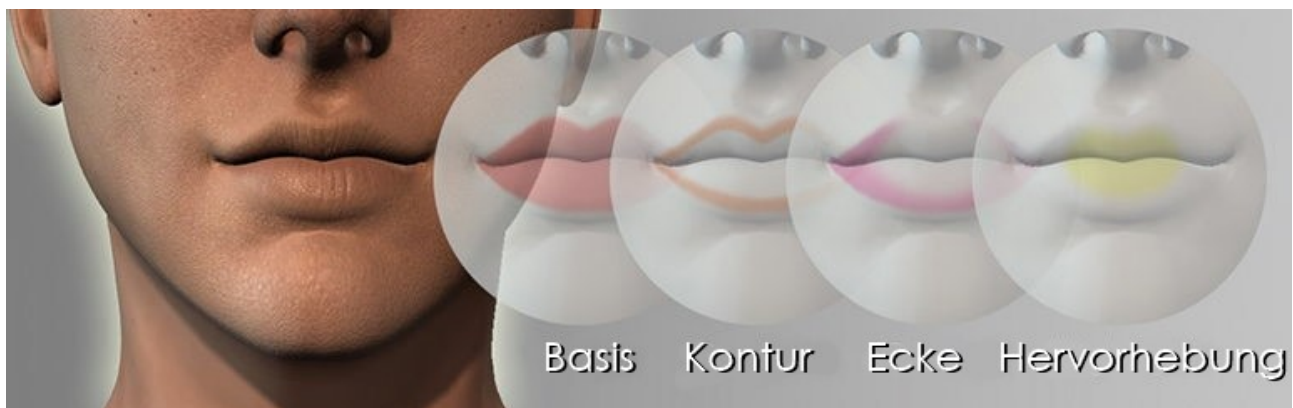
Diese Ebenen werden auch den **Maskierungskanälen** zugeordnet, die den Rouge-Schatten im **Ändern-Bedienfeld** >> **Darstellungs-Registerkarte** >> **Darsteller** >> **Haut_Kopf** >> **Kosmetik** >> **Blush-Bereich** bilden.



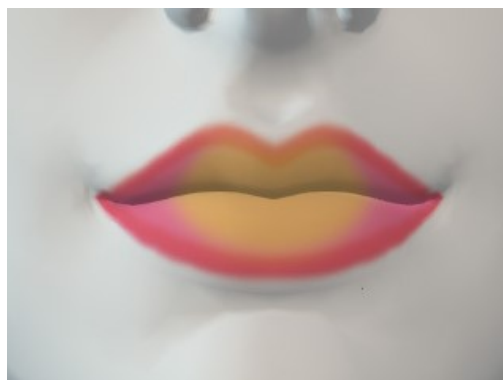
- **Kontur:** Diese Schicht formt die Form des Gesichts und akzentuiert die Wangenknochenstrukturen.
- **Rötung:** Diese Schicht lässt die Haut glänzen und macht sie noch auffälliger. Es kann auch die Wirkung der Haut ergänzen und die Haut jünger aussehen lassen.
- **Highlight:** Diese Ebene ist in der Lage, den Blick auf die Mitte des Gesichts zu lenken, wodurch ein viel jüngerer Ausdruck entsteht.

Die Lippen

Die Lippen bestehen aus mehreren Schichten maskierter Farben, sie sind **Basis**, **Contour**, **Ecken** und **Hervorhebung**.

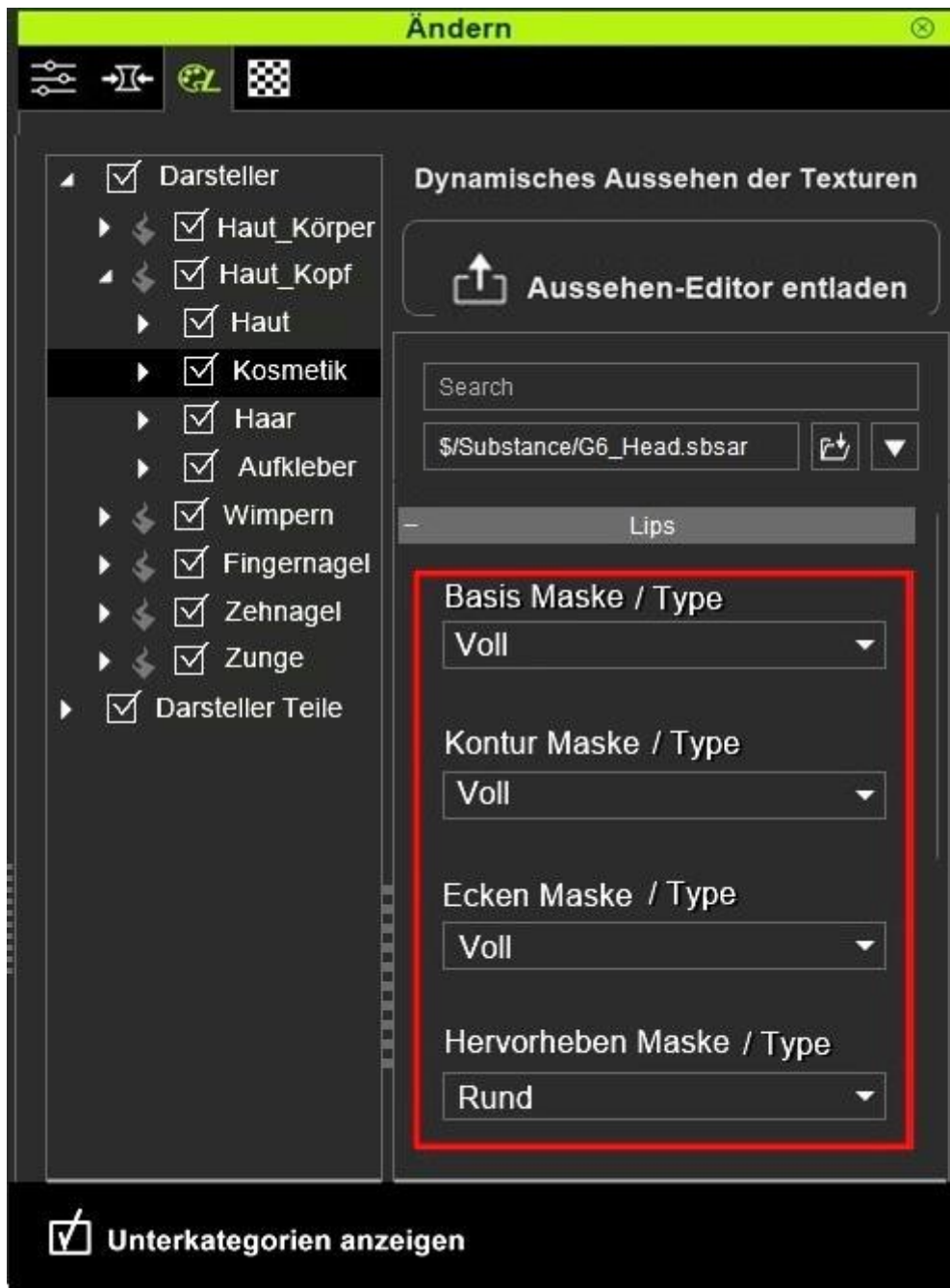


Wenn diese Schichten kombiniert und auf den Lippen platziert werden, entsteht eine komplette kosmetische Lösung für die Lippen:



Diese Ebenen werden auch den Maskenkanälen zugeordnet, die den Lippenfarbton im **Ändern-Bedienfeld >> Darstellungsregisterkarte >> Darsteller >> Skin_Head >> Kosmetik >> Lippenbereich** bilden. ↓

Abb.
aus
v2.3 →



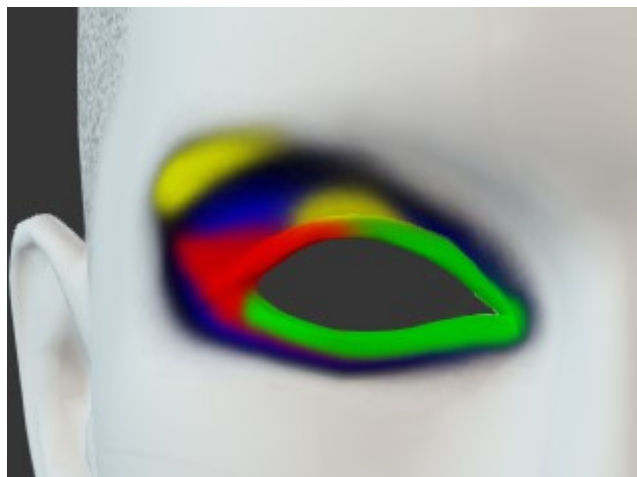
- **Basis:** Die Basisschicht verleiht den Lippen eine Grundfarbe, die Vitalität impliziert.
- **Kontur und Ecke:** Diese Schichten werden verwendet, um die Form der Lippen zu implizieren.
- **Hervorhebung:** Diese Schicht verleiht den Lippen Glanzpunkte, so dass sie feucht aussehen.

Der Lidschatten

Der Lidschatten besteht aus mehreren Ebenen mit maskierten Farben: **Basis**, **Schatten**, **Kontur**, **Hervorhebung** und **Innere-Ecken**.



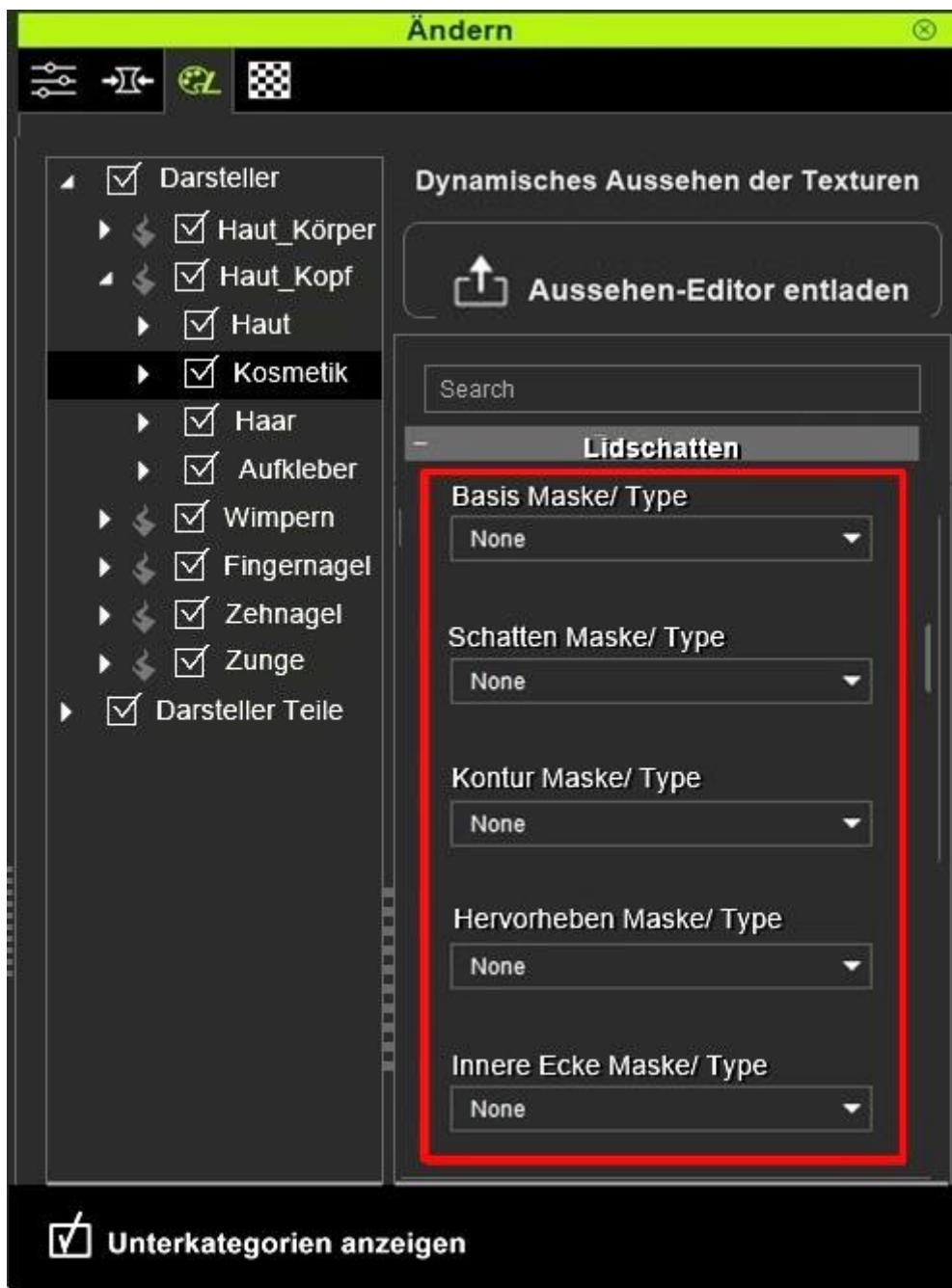
Ein Beispiel, wo alle Schichten kombiniert sind:



Diese Ebenen werden auch den Maskenkanälen für den Lidschatten im **Ändern-Bedienfeld >> Registerkarte Aussehen >> Darsteller >> Haut_Head >> Kosmetik >> Lidschatten-Abschnitt** zugeordnet.

- **Basis und Schatten:** Die Basis- und Schatten-Schichten sind in der Lage, den Teint rund um die Augen zu perfektionieren, wodurch das Gesicht gesünder aussieht.
- **Kontur:** Verwenden Sie die Kontur-Ebene, um die Augen kreativ zu gestalten.
- **Hervorhebung und Innere Ecke:** Die Ebenen Hervorhebung und Innere Ecke betonen die Augen, um sie ansprechender zu gestalten.

Abb. aus v2.3



Verwenden von Make-up-Vorlagen

In **Character Creator** sind mehrere gut gestaltete **Make-up-Vorlagen** für bestimmte Zwecke vorbereitet. Sie können sie frei anwenden, um den Charakter mit verschiedenen Makeup-Stilen zu haben.

Make-up-Vorlagen anwenden

- ① Starten Sie **Character Creator**, standardmäßig wird ein nackter Standard-Charakter mit einer "**neutralen**" Hautstruktur angezeigt.



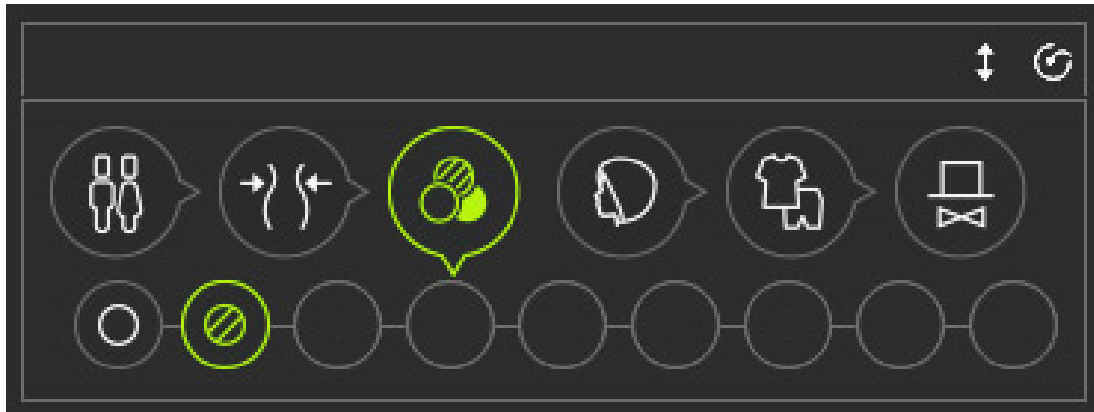
- ② Wechseln Sie im **Content Manager** zu **Hautvorlage >> Spezielle Bibliothek**. Abb. in **v2.0** und **v2.3** sind identisch



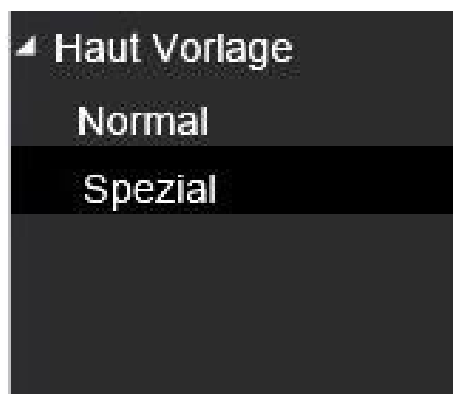
Hinweis:

Es gibt drei Methoden, um zur gewünschten Bibliothek zu wechseln:

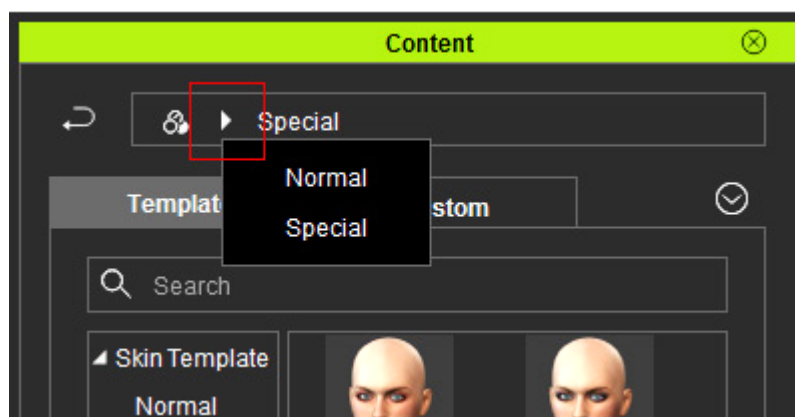
- **Schnellauswahlbereich:** Wenn Sie zwischen verschiedenen Kategorien oder Bibliotheken wechseln müssen, müssen Sie den **Schnellauswahlbereich** verwenden.



- **Strukturansicht:** Wenn Sie nur zwischen verschiedenen Bibliotheken unter denselben Kategorien wechseln möchten, verwenden Sie die **Strukturansicht** im **Content Manager**.



- **Pfadfeld:** Zusätzlich zur **Baumansicht** können Sie auch zu verschiedenen Bibliotheken unter einer **identischen Kategorie** wechseln, indem Sie auf die **Pfeilschaltfläche** im **Pfadfeld** klicken.



- ③ Wenden Sie eine der **Vorlagen** (in diesem Fall **die Makeup 3**) an, indem Sie auf die Vorlage doppelklicken. Der Charakter wird mit dem gewünschten Make-up retuschiert.



Inhaltspaket erhalten

Wenn du mehr Optionen für die Gesichtszüge des Charakters haben willst, dann gehe auf die [offizielle Website](#), um das Inhaltspaket zu kaufen. Abb. aus **v2.3**



Grundlegende Änderungen für Make-up

Die grundlegenden Änderungen für die Textur beinhalten Anpassungen nur durch Dropdown-Liste, Farbfeld und Schieberegler. Diese Methode kann auf Rouge, Lippen, Eyeliners und Lidschatten angewendet werden; In diesem Abschnitt wird jedoch der **Lidschatten** des Charakters als Beispiel genommen.

- ① Erstellen Sie einen neuen Charakter und passen Sie optional **die Gesichtszüge des Charakters** an, um das Alter des Charakters zu definieren (in diesem Fall ein junges Mädchen).



- ② Gehen Sie zu **Ändern** (Bedienfeld) >> **Aussehen** (Registerkarte).



- ③ Wählen Sie den **Akteur** in der Baumansicht. Abb. aus v2.3 ↓



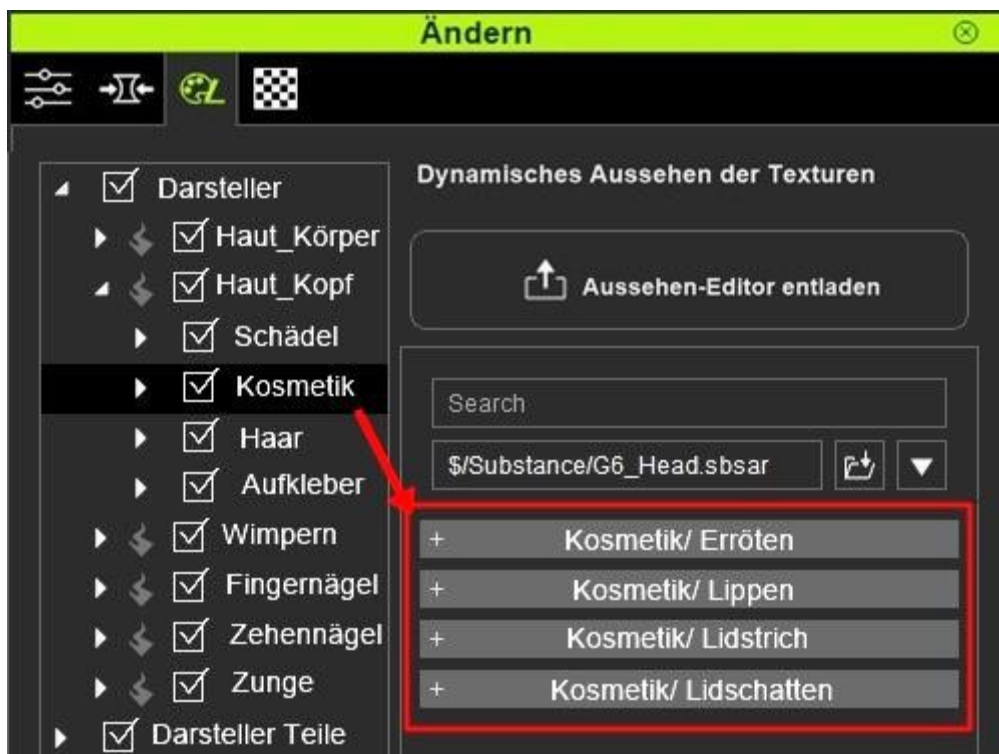
- ④ Klicken Sie auf die Schaltfläche "**Aktivieren**" oben rechts im Bedienfeld, um die Abschnitte der einstellbaren Parameter anzuzeigen, die zum Charakter gehören. Abb. aus v2.3 ↓



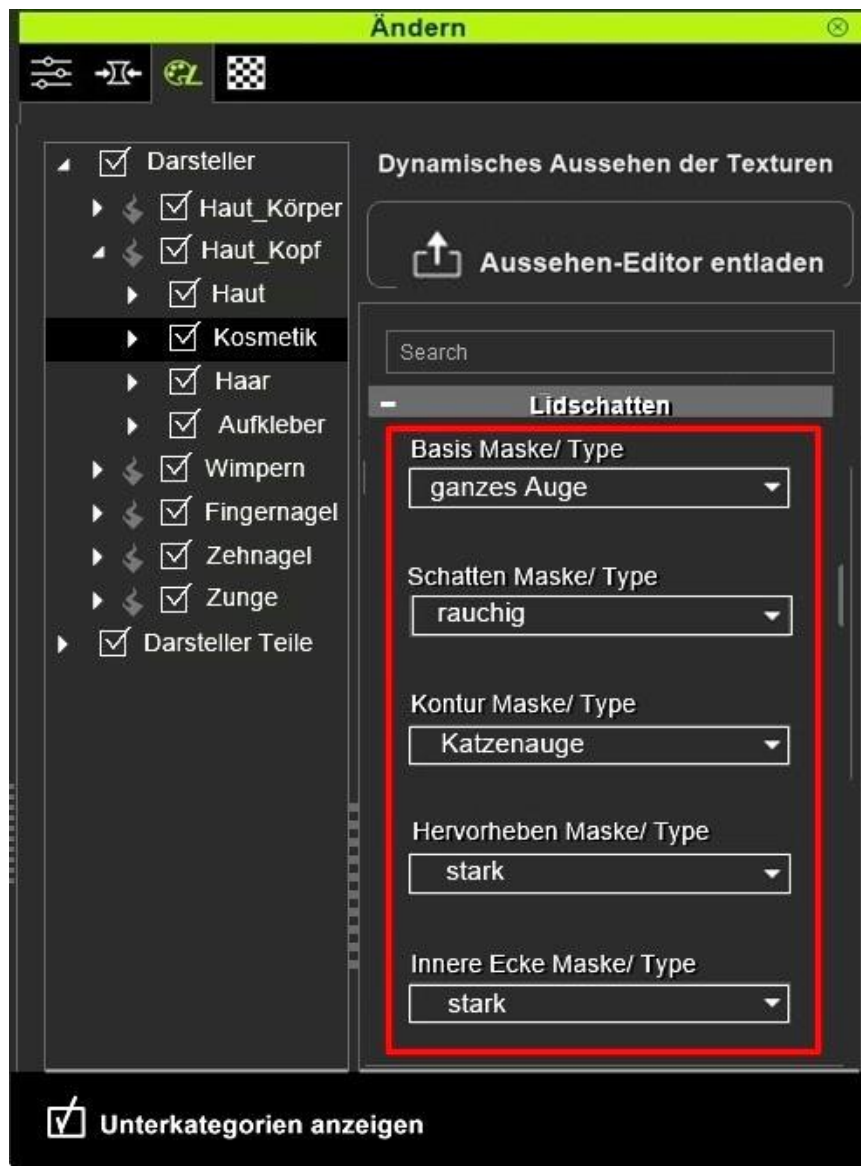
Hinweis:

Jeder Charakter enthält mehrere Substanzmaterialien; während jeder von ihnen aus zahlreichen Parametern und Bildern zusammengesetzt ist, die die Ladezeit erhöhen können, wenn die Details der Substanzmaterialien anfänglich angezeigt werden. Daher sind die Einstellungen im Inneren standardmäßig ausgeblendet. Sie müssen auf **Aktivieren** klicken, um das Stoffmaterial für weitere Anpassungen zu öffnen.

- ⑤ Wählen Sie den gewünschten Unterknoten unter dem Actor (hierbei **Darsteller >> Haut_Kopf >> Kosmetik**). Die zugehörigen Einstellungsbereiche werden im rechten Bedienfeld aufgelistet. Abb. aus v2.3 ↓

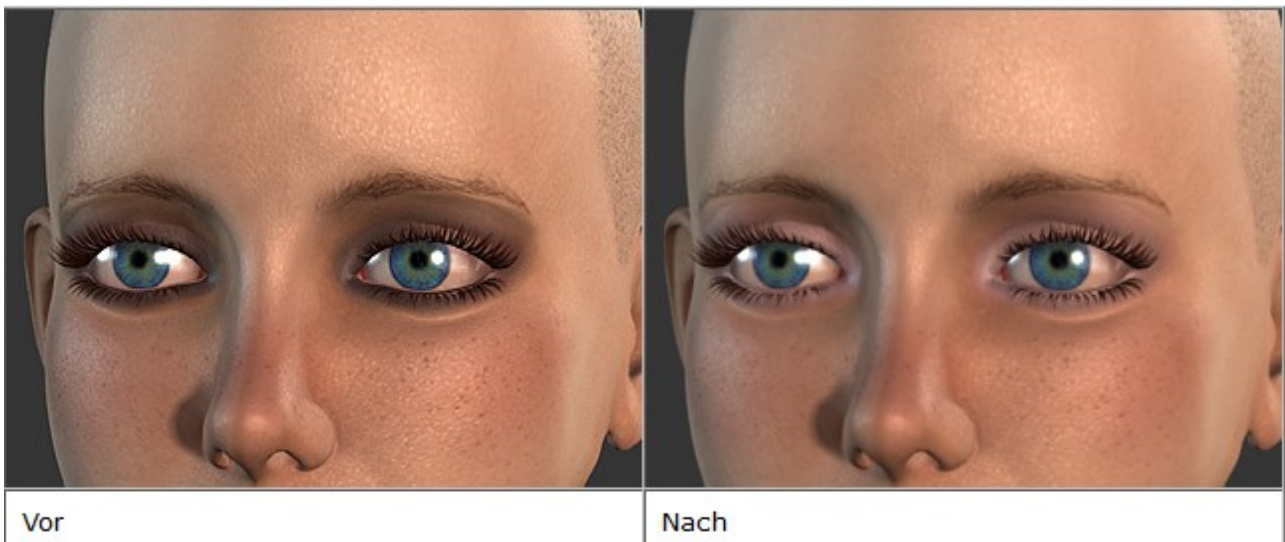
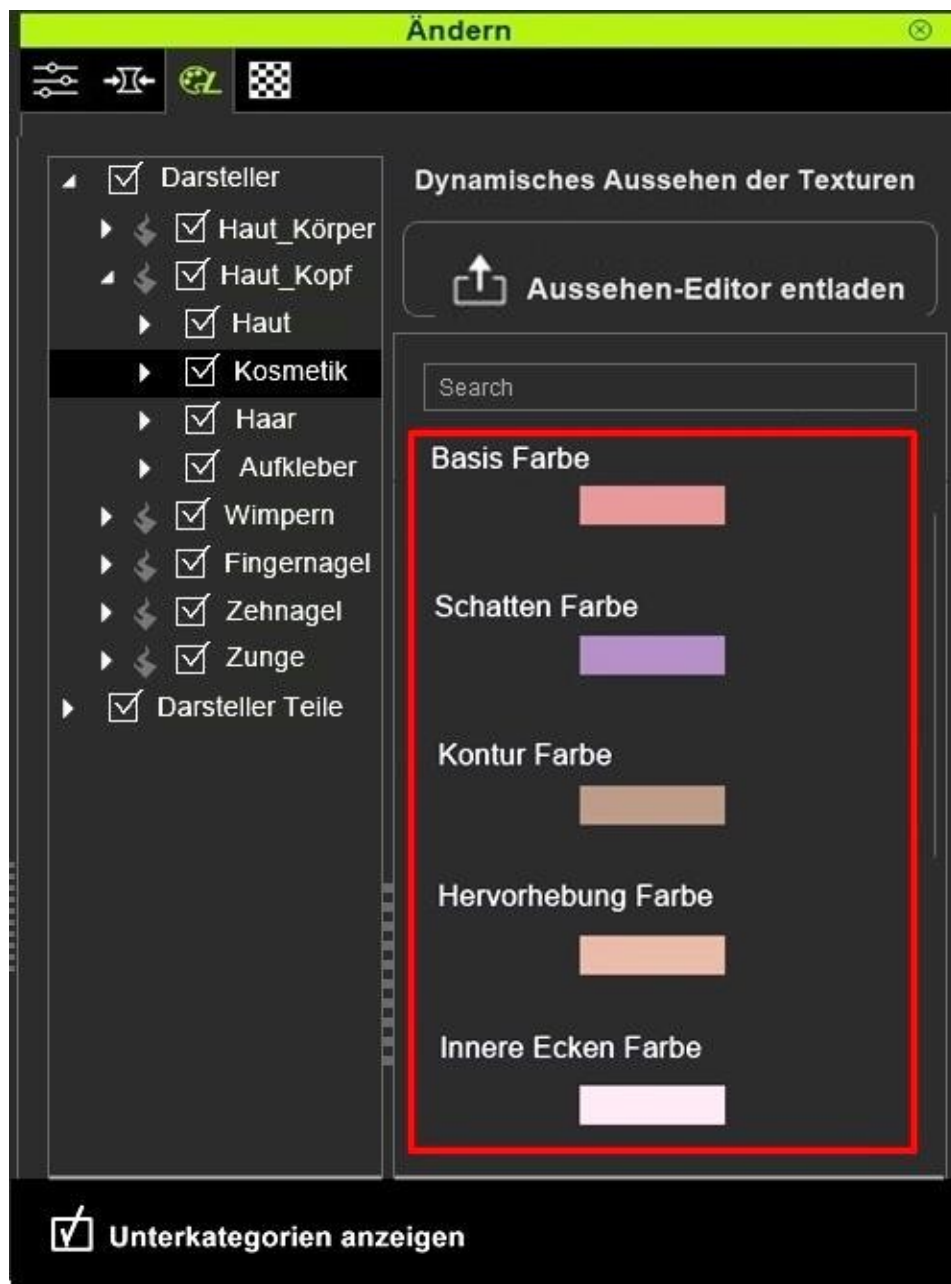


- ⑥ Öffne die gewünschte Sektion (hierbei die **Lidschatten Sektion**).
- ⑦ Bestimmen Sie den Lidschattenstil, indem Sie Werte aus den fünf Dropdown-Listen auswählen. Abb. aus **v2.3**

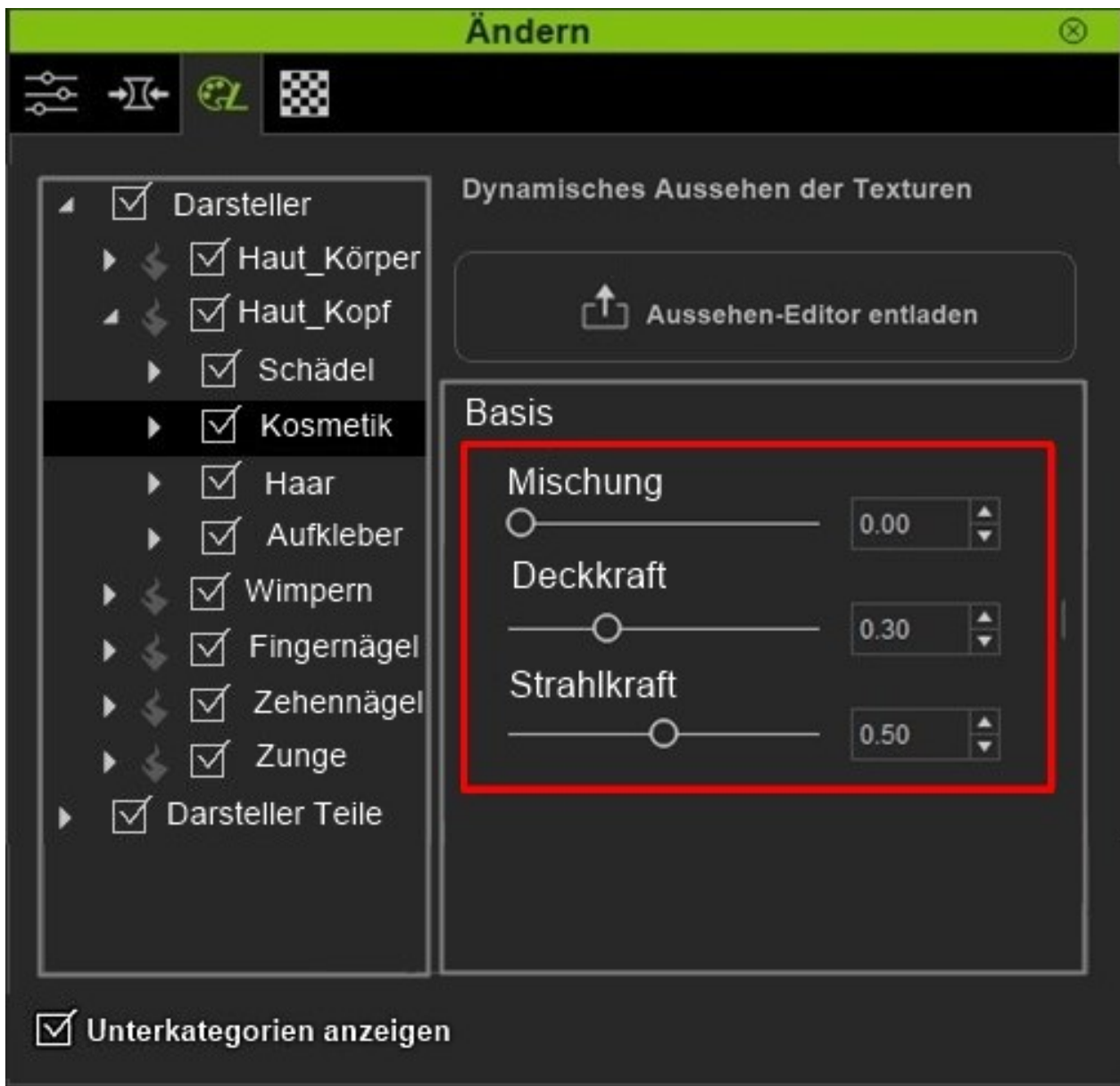


Wie Sie vielleicht sehen, ist das Ergebnis zu schwer, um für ihr Alter geeignet zu sein.

- ⑧ Verwenden Sie die Farbfelder, um die Lidschatten heller zu machen.



- ⑨ Finde die Schieberegler in diesem Abschnitt, die zu den verschiedenen Masken gehören, die den Lidschatten bilden. Jede Maske enthält 3 Schieberegler, **Überblenden**, **Deckkraft** und **Glanz**.



- **Überblenden/ Mischung**: Macht die maskierten Farben verschwommener für das Mischen mit der Haut.
- **Deckkraft**: Bestimmt die Deckkraft für die maskierten Farben.
- **Strahlkraft/Glanz**: Reflektiert mehr Licht für die maskierten Farben.

Erhöhen Sie die Werte für die **Überblendung**, verringern Sie die Werte für die **Deckkraft** und lassen Sie die **Glanzlinie** unberührt, um den **Lidschatten** für ein junges Mädchen noch heller zu machen.



Verwenden von benutzerdefinierten Make-up-Texturen

Im vorigen Abschnitt "**Grundlegende Änderung für Make-up**" sind nur die Masken, Farben und Schieberegler so eingestellt, dass sie leicht zu bearbeiten sind. Sie können die Änderung jedoch auch mit der **erweiterten Methode** durchführen, indem Sie die Textur ersetzen oder die Textur in einem Bildbearbeitungsprogramm eines Drittanbieters ändern.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass beim **Anpassen von Make-up** alle Graustufen-Maskenbilder verwendet werden.

UV-Referenzkarte zum Erstellen von Textur erhalten

Bevor Sie eine benutzerdefinierte Textur erstellen, müssen Sie die UV-Verteilung des Kopfes kennen. Durch den Export der **UV-Karte** können Sie die Referenz zum Bearbeiten oder Erstellen von Texturen leicht finden.

- ① Stellen Sie sicher, dass das ein weiblicher Charakter ausgewählt ist.



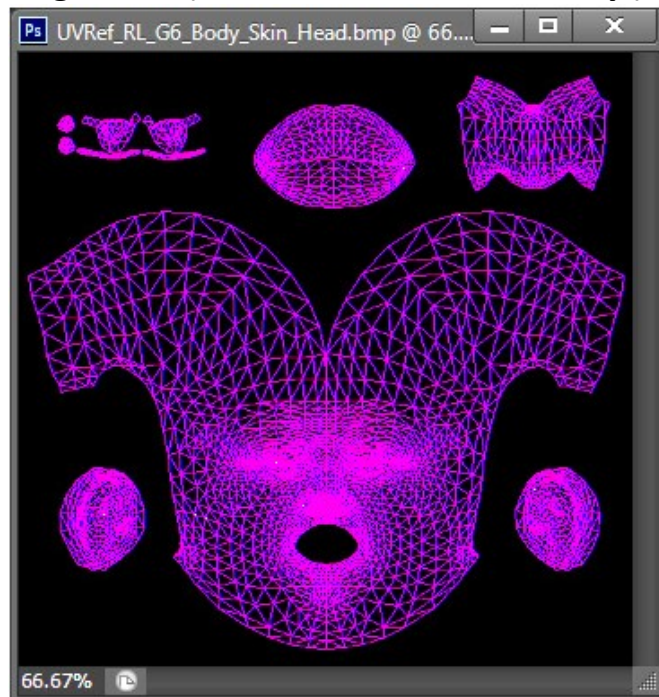
- ② Wechseln Sie im Bedienfeld **Ändern** zur Registerkarte **Material**.
- ③ Wählen Sie das Material **Haut_Kopf** aus der Materialliste. **Abb. v2.3**



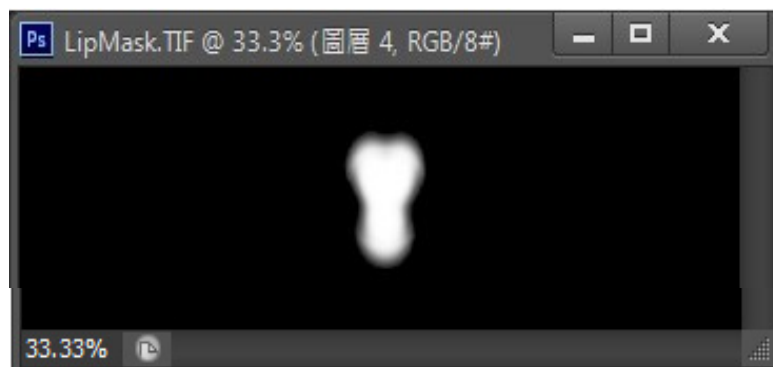
- ④ Klicken Sie auf die **UV-Schaltfläche** oben rechts über der Liste.



- ⑤ Die UV-Karte des ausgewählten Materials wird in Ihr bevorzugtes Bildbearbeitungsprogramm (in diesem Fall **Photoshop**) exportiert.



- ⑥ Sie können das Bild dann als Referenz zum Erstellen einer Graustufentextur auf dem Lippenbereich verwenden.



Maskentextur ersetzen

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass Sie das **Essential Morphs & Skin Inhaltspaket** erworben haben müssen, um den Eingangskanal zum Laden von benutzerdefinierten Bildern zu haben.

- ① Erstellen Sie ein neues Projekt in **Character Creator**. Optional morphen Sie die Gesichtszüge.



- ② Gehen Sie zu **Ändern** (Bedienfeld) >> **Aussehen** (Registerkarte).

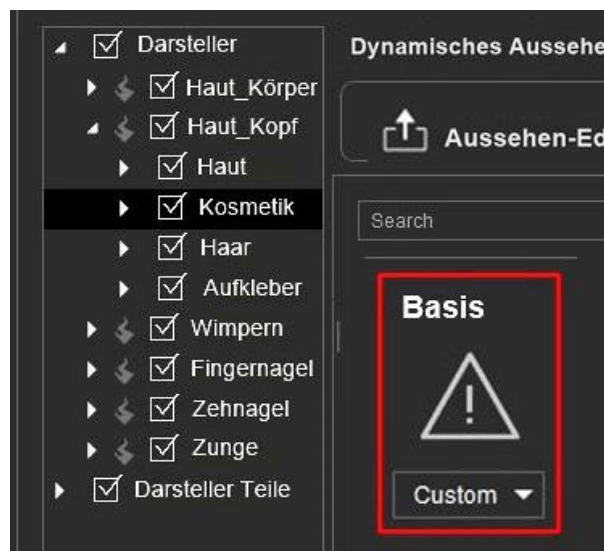


- ③ Wählen Sie den **Darsteller** in der Baumansicht und klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktivieren** oben rechts im Panel, um die Abschnitte der einstellbaren Parameter anzuzeigen.

- ④ Gehe zu **Darsteller** >> **(RL_G6_Body)** >> **Haut_Kopf** >> **Kosmetik** >> **Lippen** Abschnitt.

- ⑤ Doppelklicken Sie auf das **Basis-Symbol** und laden Sie das im vorherigen Abschnitt vorbereitete Bild.

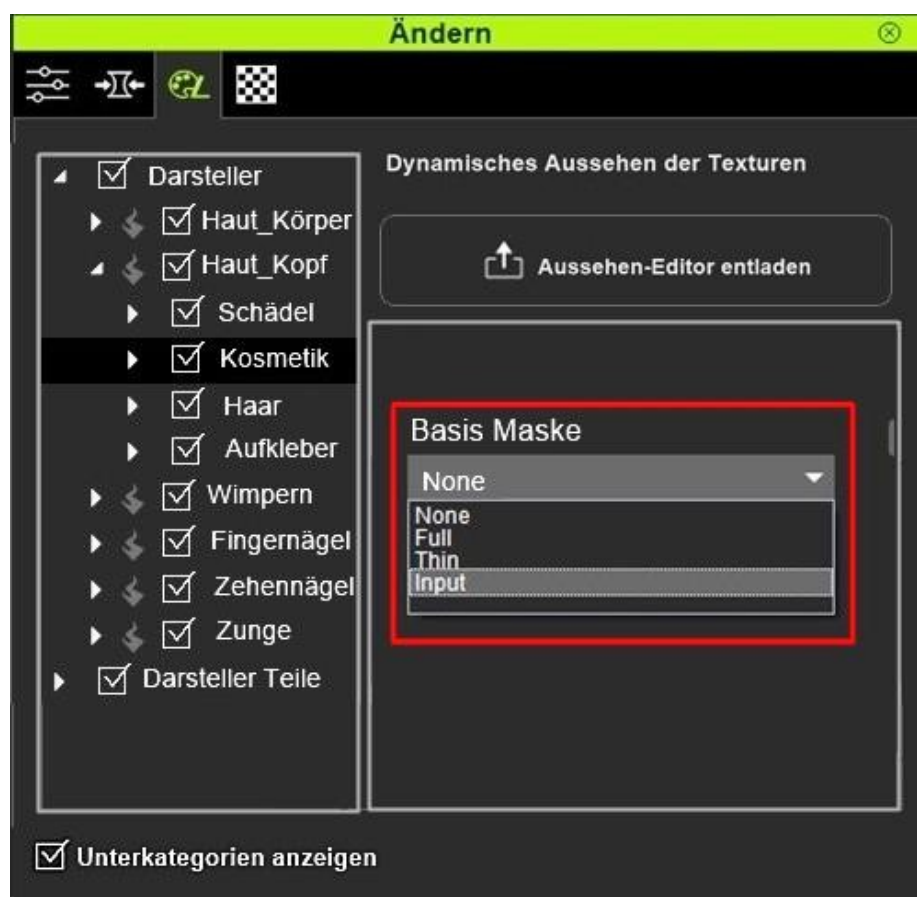
Abb. aus v2.3 →→



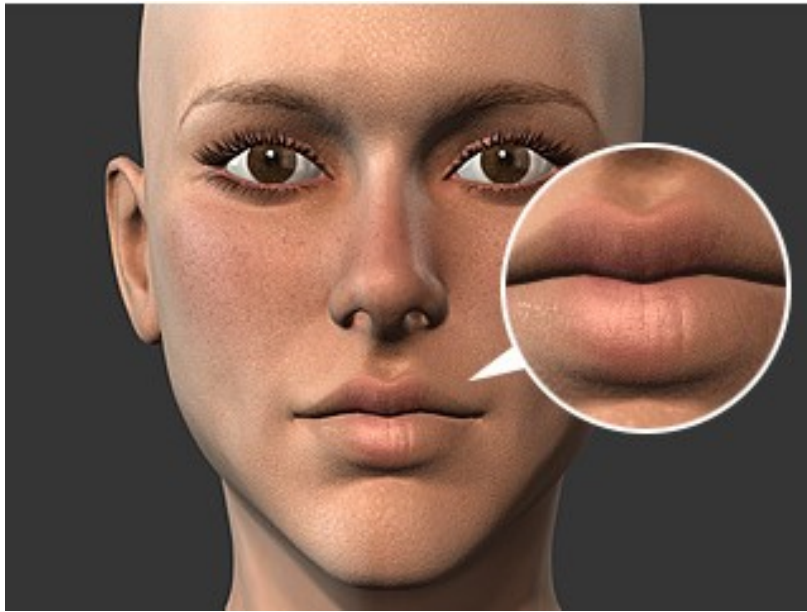
Möglicherweise werden zu diesem Zeitpunkt keine Änderungen angezeigt, da das Graustufenbild einfach geladen, aber nicht angewendet wurde.



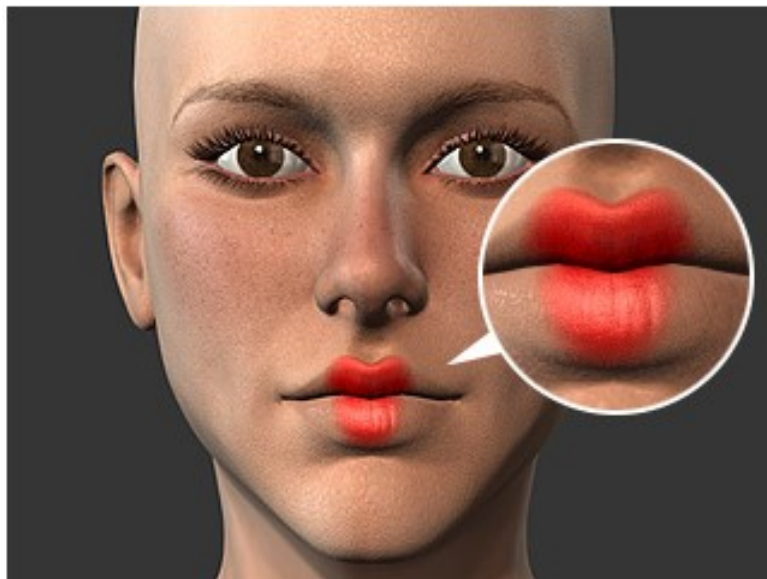
⑥ Suchen Sie die Dropdown-Liste, die zur Maske gehört (in diesem Fall **Basismaske**), und wählen Sie die **Eingabe**, um sicherzustellen, dass das **Graustufenbild** eingefügt wird.



Die Grundfarbe kann jetzt aber **unscharf** gesehen werden.



⑦ Passen Sie die Schieberegler "**Grundfarbe**", "**Überblenden**", "**Deckkraft**" und "**Glanz**" an, um die Farbe deutlicher zu machen.



X. Einen Charakter bekleiden

Kleidung schichten

In Character Creator folgt die Kleidung der regulären Reihenfolge für das Tragen der täglichen Kleidung. Und sie sind in mehreren verschiedenen Schichten gruppiert: **Unterwäsche**, **Hosen** oder **Rock**, **einteilig**, **Hemden** und **Mäntel**.



Die Elemente dieser Ebenen können im **Ändern**-Bedienfeld >> **Morphs**- oder **Darstellungsregisterkarten** >> **Stoff** angezeigt werden.



Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass der Standard-Inhalt von Kleidung derzeit nicht verändert werden kann, die Anwendung jedoch für die Bedürfnisse des **Stoff-Morphings** in der Zukunft noch verfügbar ist. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Detaillierte Layering-Kleidung**.

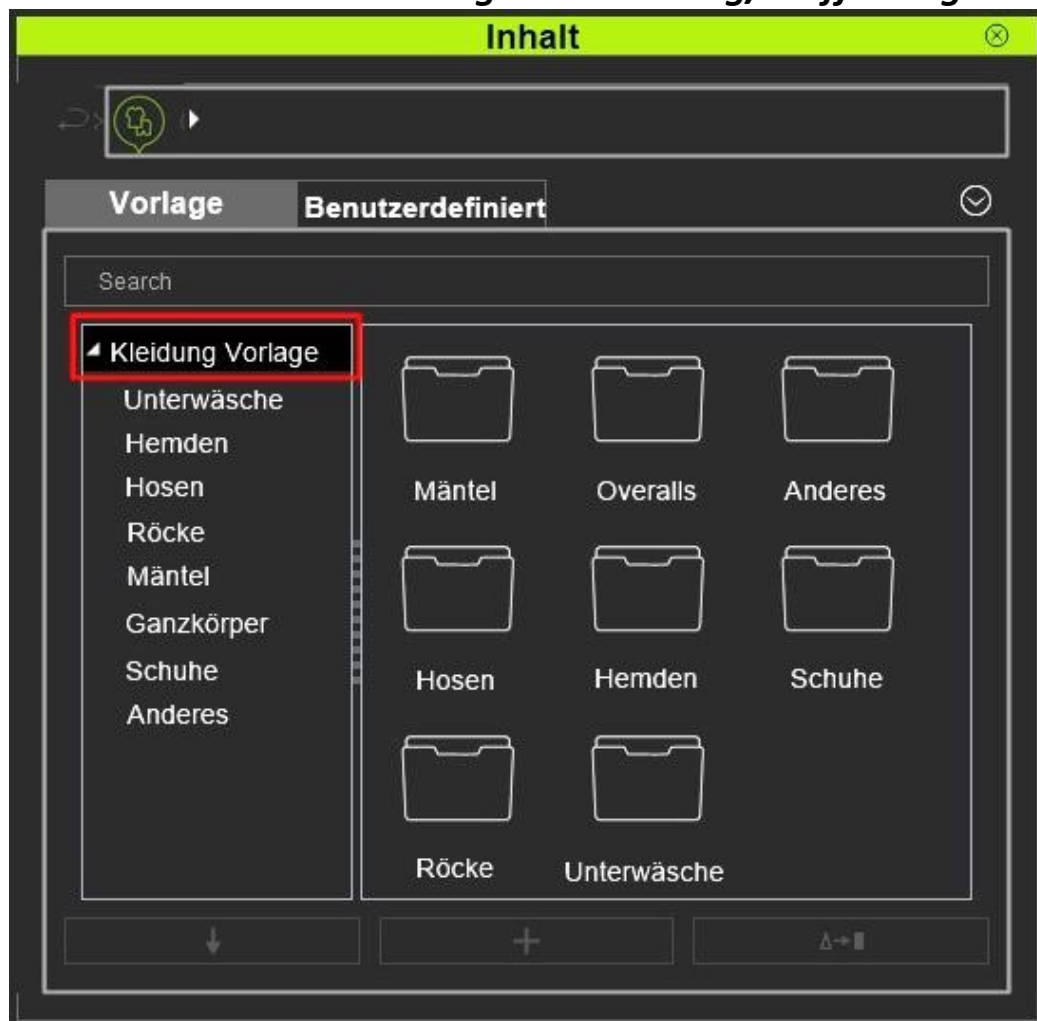
Stoffvorlage anwenden

In **Character Creator** können Sie den Charakter frei über eingebettete Vorlagen kleiden und dann die bereitgestellten Parameter für Formen, Texturen und Materialien manuell anpassen, um die Kleidung in einen anderen Stil zu verwandeln.

① Starten Sie Character Creator, standardmäßig wird ein unbekleideter Charakter ohne Kleidung angezeigt.



② Wechseln Sie im **Inhalt Manager** zu **Kleidung/Stoffvorlage**.

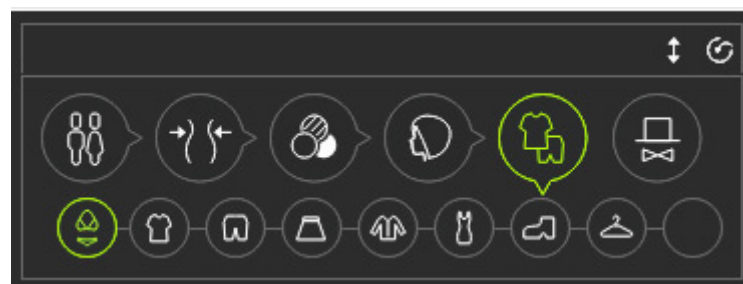


- ③ Öffnen Sie die gewünschte Bibliothek unter der Stoffvorlage (in diesem Fall **die Hose**).



Hinweis:

- Es gibt drei Methoden, um zur gewünschten Bibliothek zu wechseln:
- Mit dem **Schnellauswahlbereich**: Wenn Sie zwischen verschiedenen Kategorien oder Bibliotheken wechseln müssen, müssen Sie den **Schnellauswahlbereich** verwenden.



- Mit der **Strukturansicht**: Wenn Sie nur zwischen verschiedenen Bibliotheken unter denselben Kategorien wechseln möchten, verwenden Sie die **Strukturansicht** im Content Manager. ↓



o Mit dem **Pfadfeld**: Zusätzlich zur Baumansicht können Sie auch zu verschiedenen Bibliotheken unter einer identischen Kategorie wechseln, indem Sie auf die **Pfeilschaltfläche** im **Pfadfeld** klicken.



④ Wenden Sie eine der Vorlagen (in diesem Fall **Jeans_E**) aus, indem Sie auf die Vorlage doppelklicken. Das Kleidungsstück wird sofort auf den Charakter gelegt.

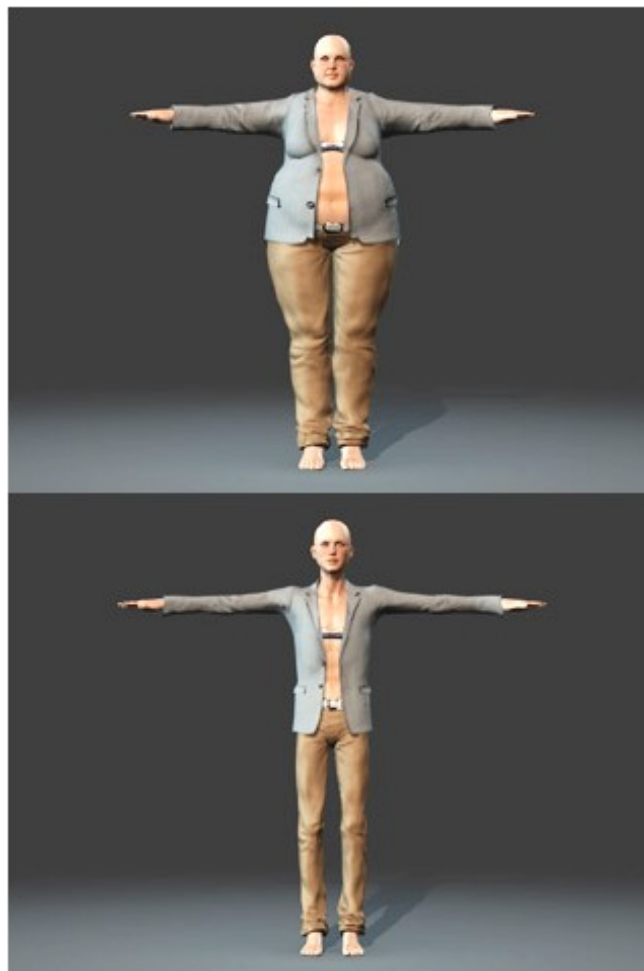


- ⑤ Wiederholen Sie die gleichen Schritte, bis der Charakter das gewünschte Outfit hat.



Hinweis:

Die Kleidung passt sich automatisch an die Körperform an, auch wenn Sie die Körperteile nach dem Ankleiden des Charakters formen.



Wenn Sie Probleme mit der Hautpenetration haben, lesen Sie die folgenden Abschnitte, um das Problem zu lösen:

- **Wie man innere Gittergewebe zeigt oder versteckt**
 - **Konforme Kleidung**
-

Ein Inhaltspaket erhalten

Wenn du mehr Optionen für die Kleidung des Charakters haben möchtest, dann gehe auf die [offizielle Website](#), um zusätzliche Inhaltspakete zu kaufen.

Verwenden der Funktion für Stoffkonformierung

Wenn Sie die Größe von Körperteilen erhöhen und dadurch deren Haut durch darüber liegende Stoffschichten dringt, können Sie diese Methode einfach verwenden, um den durchdringenden Teil mittels folgender Schritte zu verbergen:

- ① Erstellen Sie ein neues Projekt und kleiden den Charakter an.



- ② Vergrößern Sie den gesamten Körper oder ein Körperteil. Manchmal können dabei Teile der Haut durch den Stoff dringen, wie die Abbildung zeigt.



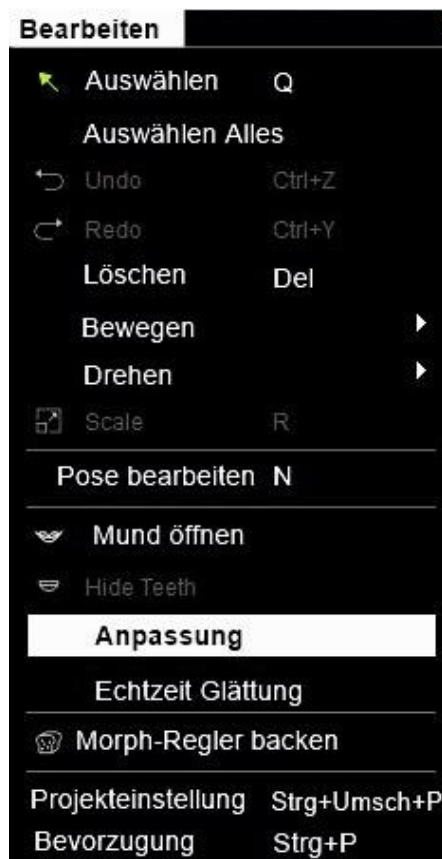
Sie können die obere Stoffschicht in den ***Drahtmodellmodus*** umwandeln, um eine bessere Übersicht über die Durchdringung zu erhalten.



③ Wählen Sie dazu die ***oberste*** Stoff-Schicht aus (in diesem Fall das ***blaue Kleid***).



④ Führen Sie den Befehl ***Bearbeiten >> Anpassen*** aus, um das ***Bedienfeld Kleidung anpassen*** zu öffnen.



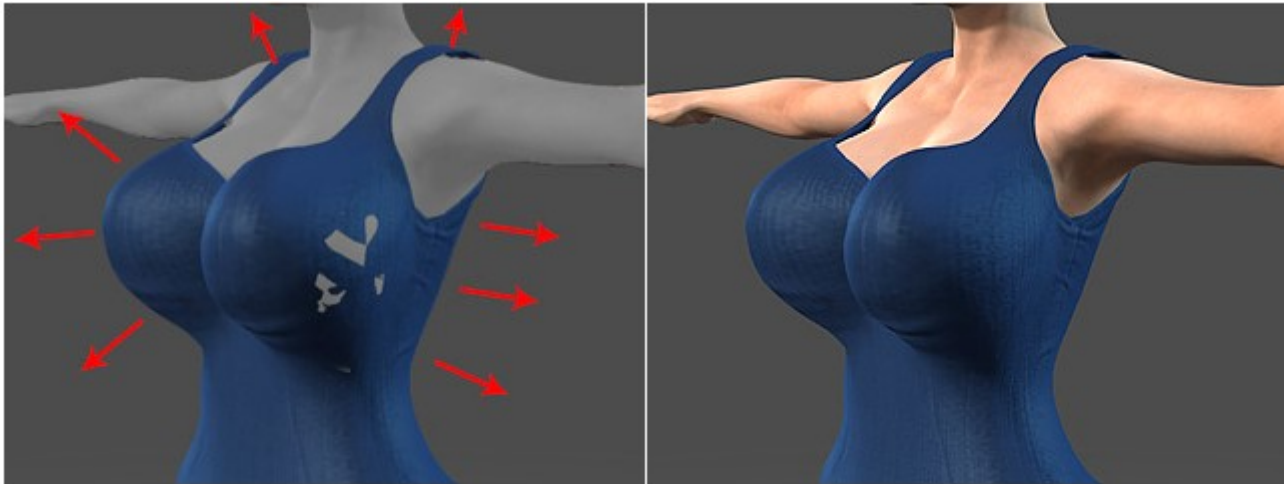
Alternativ klicken Sie auf die Schaltfläche **Bekleidung anpassen** in der Symbolleiste Werkzeuge ändern.



⑤ Stellen Sie die Parameter im Panel ein und klicken Sie auf die Schaltfläche "**Kollision berechnen**", um die Stoffschicht von der darunter liegenden Schicht zu entfernen.

A screenshot of a software dialog box titled 'Kleidung anpassen' (Adjust Clothing) with a close button (X) in the top right corner. The dialog has a dark background with light-colored text and controls. It contains several sections: 1. A checked checkbox labeled 'Übereinstimmung herstellen' (Restore match). 2. A section titled 'Kollisionseinstellung' (Collision setting) containing three controls: 'Wiederholungen:' (Repetitions) with a value of 1, 'Unterteilungsebene:' (Subdivision level) with a value of 2, and 'Spannbreite:' (Span width) with a value of 0,10. 3. A section titled 'Outfit-Einstellungen' (Outfit settings) containing two controls: 'lockere Passform:' (Loose fit) with a value of 0, and 'Glätten:' (Smoothing) with a value of 0. 4. Two large buttons: 'Kollision berechnen' (Calculate collision) and 'Als Standard speichern' (Save as standard). 5. A section titled 'Größe erhöhen:' (Increase size) with a slider and a numeric input field showing 0,00. 6. A button labeled 'Auf Standardeinstellung zurücksetzen' (Reset to default settings). 7. A button at the bottom with a chain link icon and the text 'Stoffschicht-Einstellungen' (Fabric layer settings).

Die Haut/Stoffschicht, die durch die obere Stoffschicht hindurchdringt, wird jetzt von den vergrößerten Stoffgittern des blauen Kleides bedeckt.



Hinweis:

Wenn das Ergebnis nicht zufrieden stellend ist, können Sie die Funktion **"Innere Maschen automatisch ausblenden"** im Bereich **"Einstellungen für Stofflagen"** ausprobieren, indem Sie unten in diesem Bereich auf die Schaltfläche **"Stofflageneinstellungen"** klicken.

Konforme Kleidung

Kleidung anpassen

✕

☒ **Übereinstimmung herstellen**

Kollisionseinstellung

Wiederholungen:

1

▲▼

Unterteilungsebene:

2

▲▼

Spannbreite:

0,10

▲▼

Outfit-Einstellungen

lockere Passform:

0

▲▼

Glätten:

0

▲▼

Kollision berechnen

Als Standard speichern

Größe erhöhen:

0,00

▲▼

Auf Standardeinstellung zurücksetzen

Stoffschicht-Einstellungen

- **Kollisionseinstellungen:** Die Einstellungen in dieser Gruppe betreffen lediglich die durchdringenden Vertex und Meshes. Sie werden sie also erkennen und ausgleichen, um das **durchdringende Problem** zu lösen.
- Gruppe "**Outfit Einstellungen**": Die Einstellungen in dieser Gruppe glätten das gesamte Tuch mit oder ohne Änderung der Grundform des Stoffes/Kleidungsstückes.
- **Größe erhöhen:** Mit diesem Schieberegler wird das gesamte Kleidungsstück/Tuch vergrößert, sodass es sich mehr von den darunter liegenden Maschen abhebt. Die Maschen können ein beliebiger anderer **Stoff** oder auch **Haut** sein.

Durchdringen des Meshes. Das Problem lösen

Um das Problem der durchdringenden Netze und Scheitelpunkte einfach zu lösen, können Sie die folgenden Schritte ausführen:

- ① Erstelle ein neues Projekt und kleide den Charakter.



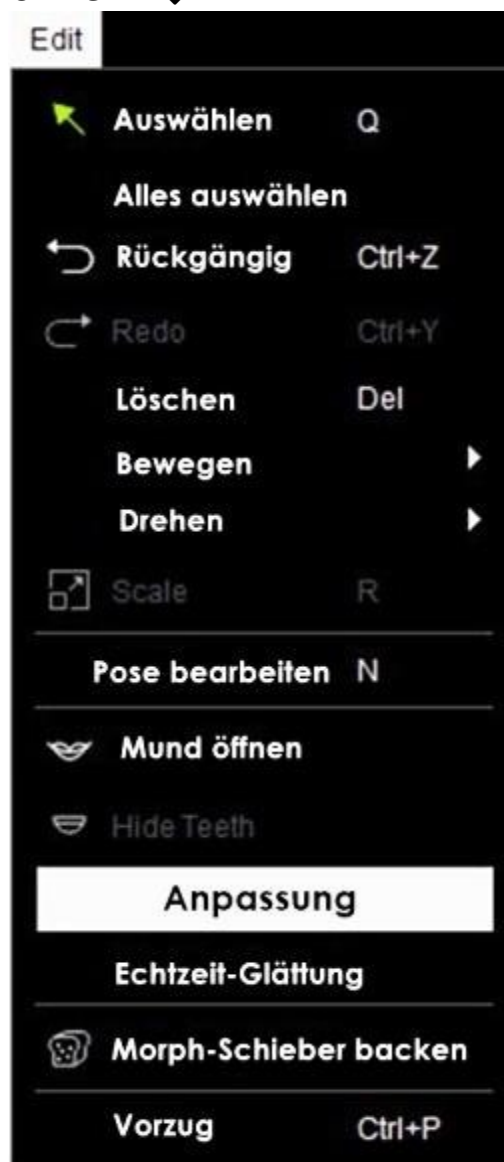
- ② Vergrößern Sie den gesamten Körper oder Körperteil. Manchmal kann die teilweise Masche der Haut durch den Stoff gehen, wie die Abbildung zeigt.



- ③ Wählen Sie das Tuch in der obersten Schicht (in diesem Fall das blaue Kleid).



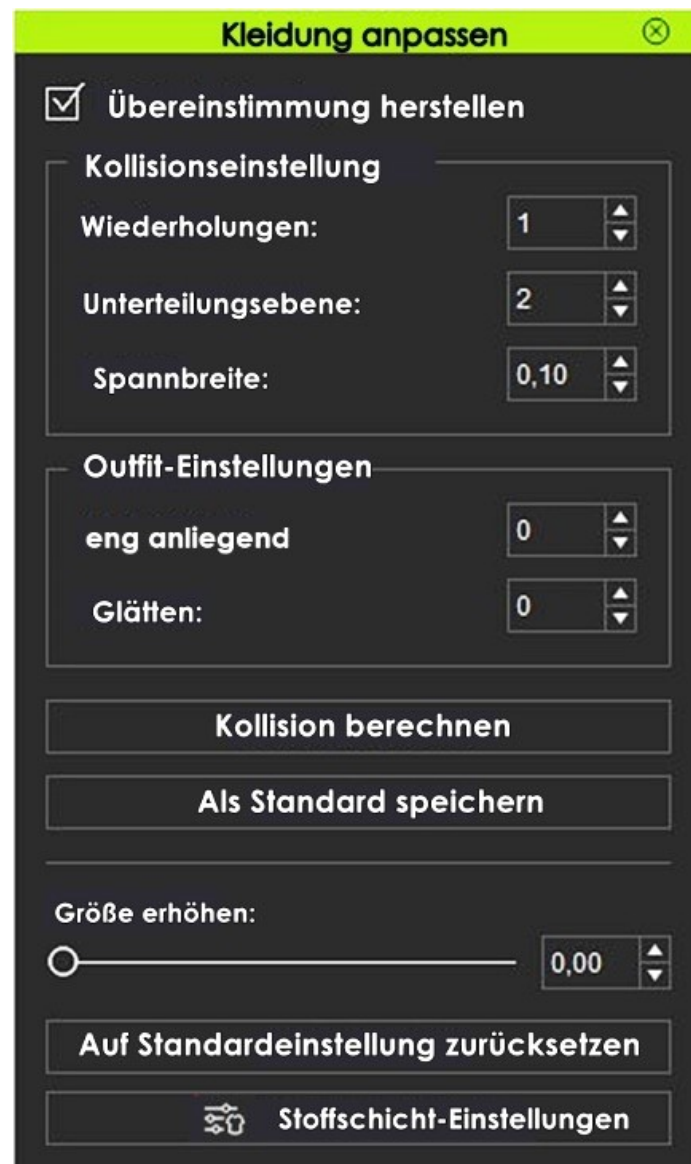
- ④ Führen Sie den Befehl **Bearbeiten >> Anpassen** aus, um das Fenster **Kleidung anpassen** zu öffnen. ↓



Alternativ klicken Sie auf die Schaltfläche **Bekleidung anpassen** in der Symbolleiste **Werkzeuge** ändern. Abb. aus v2.3



⑤ Das **Conform Clothing**-Bedienfeld wird auf dem Bildschirm angezeigt.



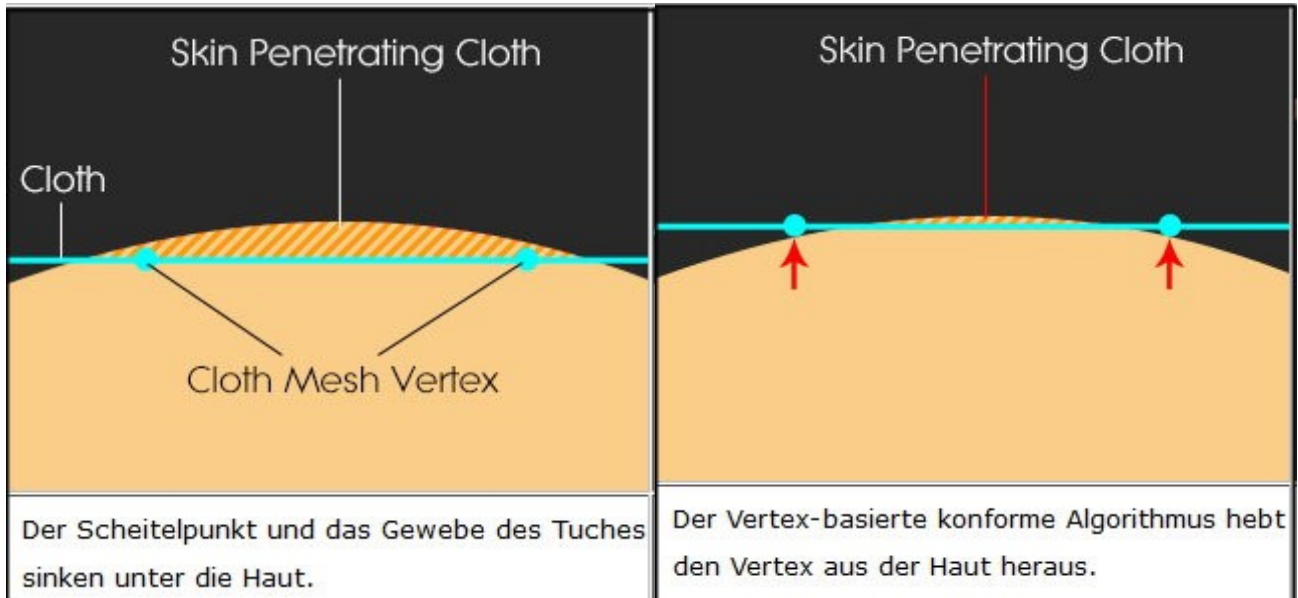
⑥ Passen Sie die Werte für Iteration, Unterteilungsebene und Rand an.

- **Iteration:** Die Häufigkeit, mit der der durchdrungene Scheitelpunkt und die Maschen des äußeren Stoffs entsprechend der **Unterteilungsebene** und dem **Randwert** verschoben werden.
- **Unterteilungsebene:** Hinzufügen eines Referenzscheitelpunktes zwischen zwei benachbarten, um das durchdringende Problem für jede Berechnung zum Hochschieben zu erkennen.

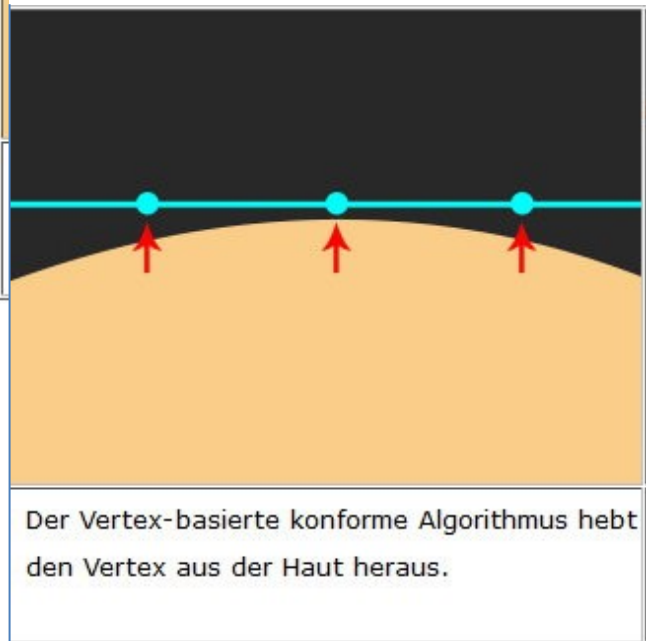
Skin Penetrating Cloth: Die Haut durchdringendes Tuch/Stoff

Cloth Mesh Vertex: Stoff-Netz-Scheitelpunkt

Penetrating: Durchdringung



Das Penetrationsproblem bleibt bestehen, während das Feature keine Penetration erkennt.



- o **Rand**: Legen Sie den Versatzabstand von der darunter liegenden Schicht fest.
- ⑦ Klicken Sie wiederholt auf die Schaltfläche "**Kollision berechnen**", um die Netze nach oben zu schieben.

Hinweis:

Wenn **Character Creator** kein Penetrationsproblem erkennt, wird das Klicken dieser Schaltfläche **keinen** Unterschied machen!

Kleidung glatter machen

Es gibt noch zwei weitere Parameter, die den Stoff in den Gruppen "**Outfit-Einstellungen**", "**Eng anliegend**" und "**Glatt**" glätten.

- **Eng anliegend:** Dieser Parameter verändert die Form des gesamten Stoffes, um ihn glatter zu machen.



Die ursprüngliche Form des Stoffes.



Die Form wird zum Glätten des Stoffes geändert. Eng anliegend = 3

- **Glätten:** Dieser Parameter glättet das gesamte Tuch und behält dabei die Form des Tuches.



Die ursprüngliche Form des Stoffes.



Die Form des Tuches wird so gut wie möglich beibehalten, während die Oberflächen geglättet werden. Glatt = 5

Aktuellen Stoffstatus als Standard speichern

Nachdem Sie einen neuen Stil des Stoffes berechnet und erstellt haben, möchten Sie ihn vielleicht behalten und weitere mögliche Formen ausprobieren. Dann können Sie die Funktion ***Als Standard speichern*** verwenden.

- ① Erstelle ein neues Projekt und ziehe den Charakter an.



- ② Verwenden Sie das Bedienfeld "***Kleidung anpassen***", um das Tuch optimal zu gestalten.



- ③ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Als Standard speichern**, um die aktualisierte Form des Stoffes beizubehalten.

Kleidung anpassen

☒ **Übereinstimmung herstellen**

Kollisionseinstellung

Wiederholungen: 1

Unterteilungsebene: 2

Spannbreite: 0,10

Outfit-Einstellungen

eng anliegend 0

Glätten: 0

Kollision berechnen

Als Standard speichern

Größe erhöhen:
 0,00

Auf Standardeinstellung zurücksetzen

 Stoffschicht-Einstellungen

- ④ Verwenden Sie das Bedienfeld "**Kleidung anpassen**", um ein anderes Aussehen des Kleidungsstücks zu testen.



- ⑤ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Standard zurücksetzen** am unteren Rand dieses Bedienfelds.

- ⑥ Das Kleidungsstück ruft sofort die Form auf, die Sie in **Schritt 2 und 3** gespeichert haben, anstelle des ursprünglichen Aussehens in **Schritt 1**.



Deaktivieren der Kleidung-konformen Funktion (neu für v2.0)

Character Creator bietet eine automatische Anpassung, so dass sich die Kleidung und das Haar automatisch an die Körperform des Charakters anpassen, wenn der Körperanteil eines Charakters geändert wird. ↓



Die ursprüngliche Form des Körpers, Stoff und Haar.

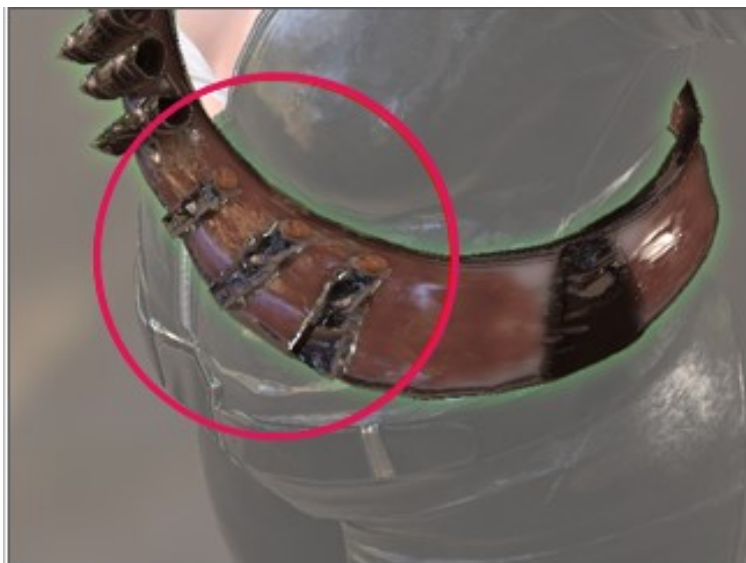


Die Kleidung und Haare werden zusammen mit der Körperform automatisch neu geformt.

In einigen Fällen kann das **automatische Anpassungsmerkmal** für Kleidung oder Haar jedoch unerwünschte Ergebnisse zeitigen. ↓



Die ursprüngliche Form der Kleidung.



Die Formen der einzelnen Elemente des Gürtels werden verzerrt, nachdem die Kleidung sich automatisch angepasst hat.

Sie können die Schritte ausführen, die im folgenden Abschnitt beschrieben werden, um dieses Problem zu beheben.

*** Diese Lösung wird am besten für die harten Kleidungsstücke wie Rüstungen, Gürtel mit Schnallen und Schilden verwendet.**

Deaktivierung der tuchkonformen Funktion

Um das in den vorherigen Abbildungen beschriebene Problem zu beheben, können Sie die folgenden Schritte ausführen:

- ① Setzen Sie die Körperform auf die ursprüngliche zurück.



- ② Wählen Sie das Ziel-Kleidungsstück aus (hier der Gürtel).



- ③ Öffnen Sie das Bedienfeld "**Kleidung anpassen**".

- ④ Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Übereinstimmung herstellen**, und beenden Sie das Bedienfeld.

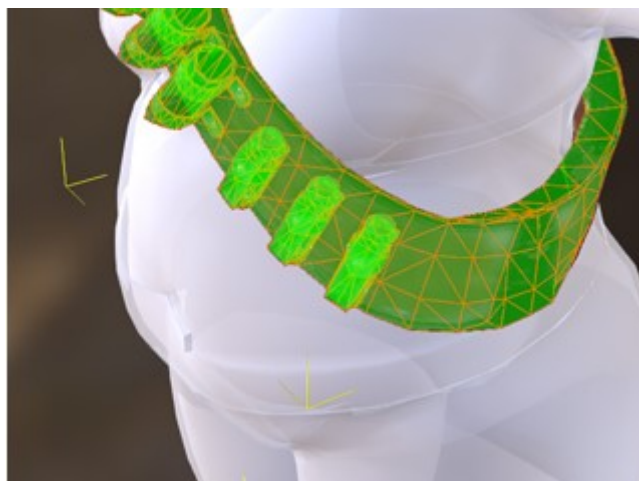
- ⑤ Stellen Sie die **veränderte** Körperform **erneut** ein. Das Kleidungsstück passt sich **nicht** an die Formveränderungen des Körpers an.



- ⑥ Wählen Sie das Kleidungsstück aus und klicken Sie im Modifikatorbedienfeld auf die Schaltfläche "**Mesh-Modus bearbeiten**".



- ⑦ **Wählen** und **transformieren** Sie die Maschen der Kleidung (in diesem Fall **Maßstab**).



Hinweis:

Weitere Informationen zum Bearbeiten von Oberflächen-Netzen finden Sie im Abschnitt **Oberflächenbearbeitung**.

- ⑧ Verlassen Sie jetzt den Bearbeitungsmodus.



Hinweis:

Wenn die angepasste Form nicht zufriedenstellend ist oder wenn Sie die Netze zu stark verzerren, um das ursprüngliche konforme Ergebnis zu erhalten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Konformität aktivieren** und klicken Sie auf die Schaltfläche **Zurücksetzen auf Standard** im unteren Bereich des Bedienfelds Kleidung anpassen, um automatisch ein konformes Ergebnis zu erzeugen.

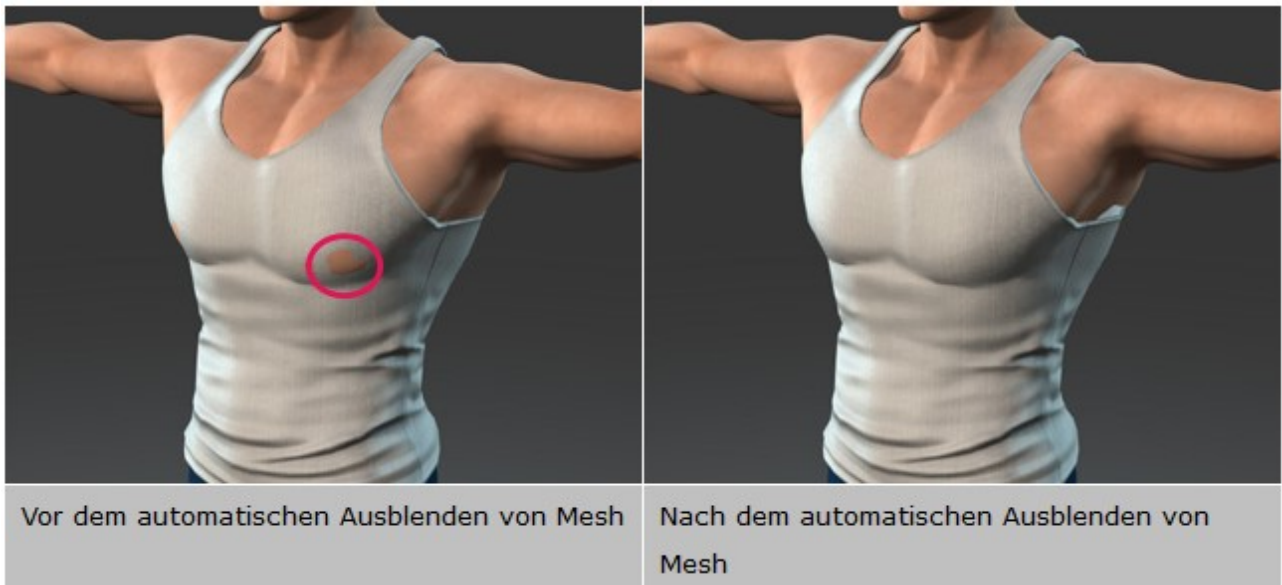


Conforming aktivieren	Zurücksetzen	Endgültige Form
aus	Angeklickt	Form vor Anpassungen
Auf	Angeklickt	Automatisch angepasste Form

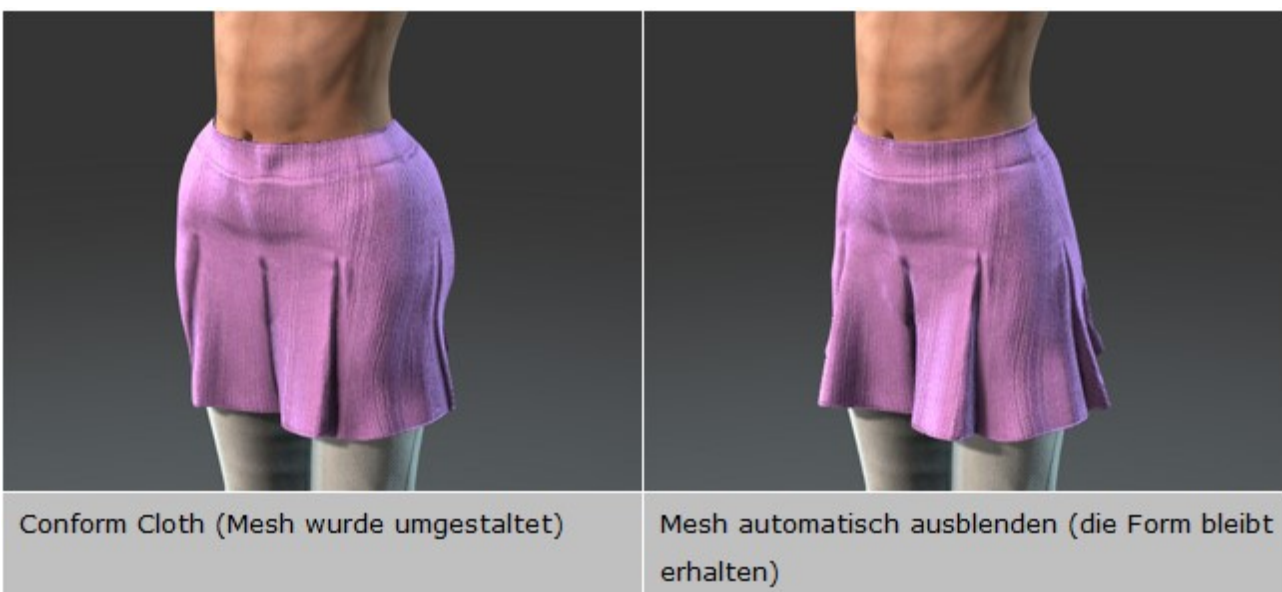
Darunter liegende Meshes automatisch ausblenden

Es gibt einige Gründe, die inneren Layer-Meshes des gesamten Charakters zu verbergen:

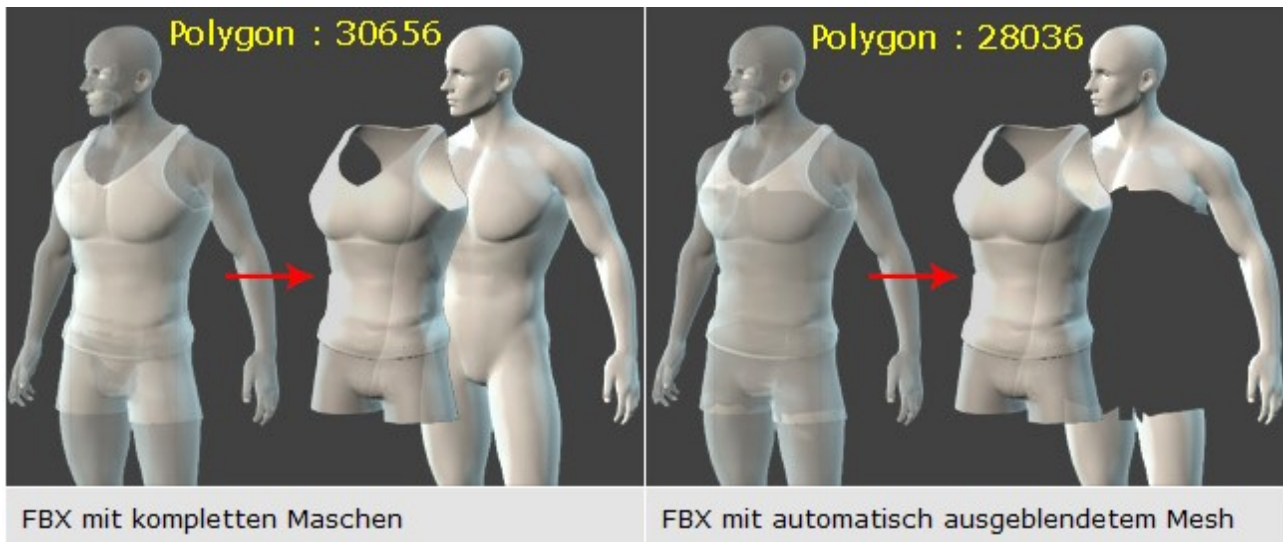
- Das Verdecken von Vorsprüngen und Durchdringungen aus dem Netz unterhalb der äußersten Schicht.



- Um die Formintegrität der äußersten Schicht zu erhalten. Während der Anpassung würde sich das Netz umwickeln und verformen.

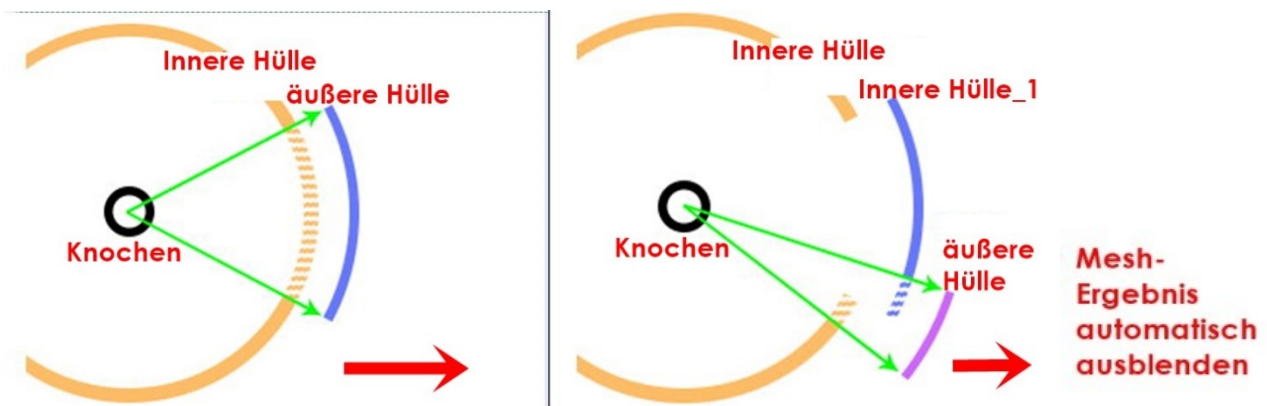


- Verringern der Dateigröße beim Exportieren des Zeichens im **OBJ**- oder **FBX**-Format bei gleichzeitiger Optimierung der Leistung in iClone.



Mesh-Algorithmus automatisch ausblenden

Der Auto-Hide-Mesh-Algorithmus sieht so aus:



Wenn die Funktion zum **automatischen Ausblenden von Mesh** aktiviert ist, führt Character Creator die folgenden Schritte aus:

- Die Bereiche "**Handgelenk**", "**Kopf**", "**Nacken**", "**Unterer Nacken**" und "**Schulter**" werden immer angezeigt und daher im Algorithmus **ignoriert**.
- Die Vertex-Gewichtung wird individuell für den **Bindungsknochen** ausgewertet.
- Ein **Strahl** wird vom Bindungsknochen an den Scheitelpunkt gesendet, der die zwischen ihm und dem äußersten Netz liegenden Geometrien verdeckt.

Verwenden der Funktion "Mesh-Feature automatisch ausblenden"

- ① Erstelle ein neues Projekt und kleide den Charakter an.



- ② Passen Sie den gesamten Körper oder einen bestimmten Körperteil mit einem Morph an. Eine perfekte Möglichkeit, **Auto Hide Mesh** zu verwenden, stellt sich selbst dar, wenn Teile der Haut durch das Tuch hindurchgehen.



- ③ Sie können die Anzeigeeinstellung des äußersten Netzes in **Drahtgittermodus** ändern, um eine bessere Übersicht über die Eindringtiefe zu erhalten.



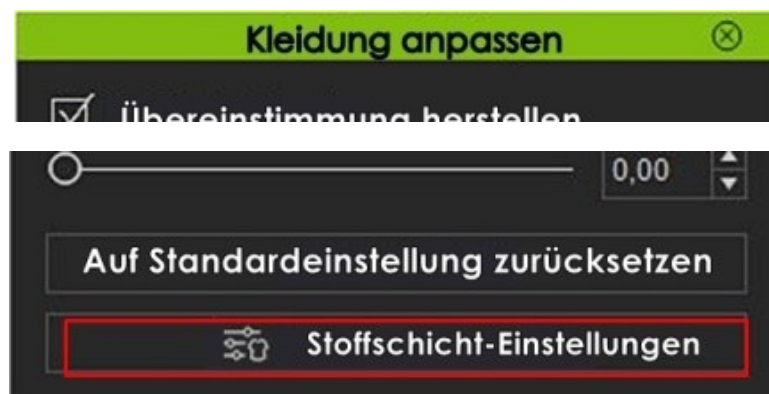
- ④ Wählen Sie das Tuch an der äußersten Schicht aus. (in diesem Fall das Tankoberteil).



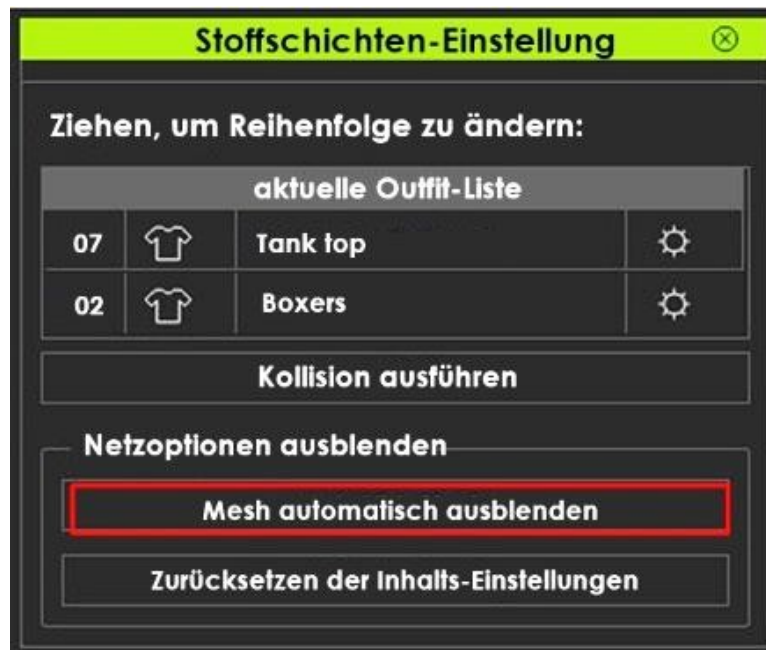
- ⑤ Führen Sie den Befehl **Fenster >> Stoffschichten-Einstellung** aus, um das Bedienfeld "**Stoffschichten-Einstellungen**" zu öffnen.



Klicken Sie alternativ auf die Schaltfläche "**Stoffschichten-Einstellung**" im unteren Bereich des Bedienfelds "**Kleidung anpassen**".



- ⑥ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Mesh/Netz automatisch ausblenden**, um die inneren Netze auszublenden, damit die Penetrationsprobleme gelöst werden. Abb. aus v2.3

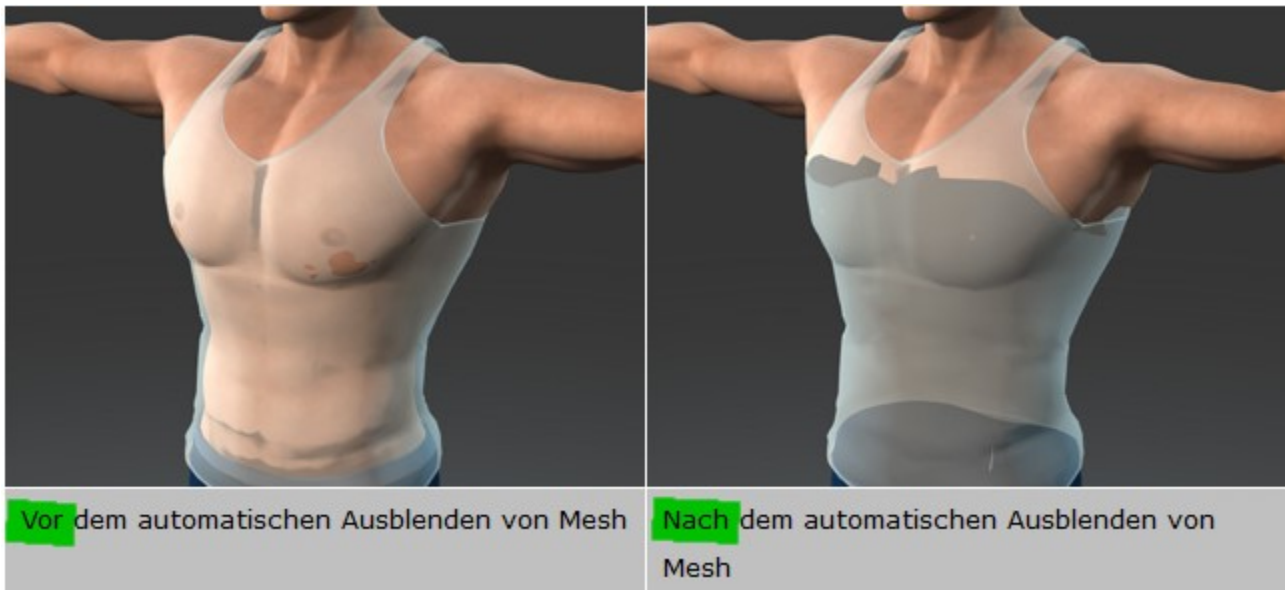


Hinweis:

- Die Funktion "**Netz ausblenden**" wirkt sich auf die Maschen des gesamten Charakters aus, einschließlich Körper und Kleidung anstelle der einzelnen Netzebenen.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "**Inhaltseinstellungen zurücksetzen**", um auf die Ergebnisse der Funktion "**Netz ausblenden**" zu verzichten und die ursprünglichen Netzsichtbarkeitseinstellungen abzurufen, die vom Ersteller eingebettet wurden.
- Die inneren Maschen der Kleidung oder des Körpers werden jetzt verborgen sein, was gleichzeitig das Penetrations-Problem lösen kann.



○ Wenn Sie die Anzeigeeinstellung für das äußerste Netz auf den **Röntgenmodus** ändern, können Sie die Unterschiede nach dem Anwenden **von Netz ausblenden** sehen.



⑦ Wenn immer noch Unvollkommenheiten vorhanden sind, wie z. B. Gitterflächen, die unangemessen verborgen sind, kann man mit **manuellen** Mitteln diese visuellen Artefakte beseitigen.

⑧

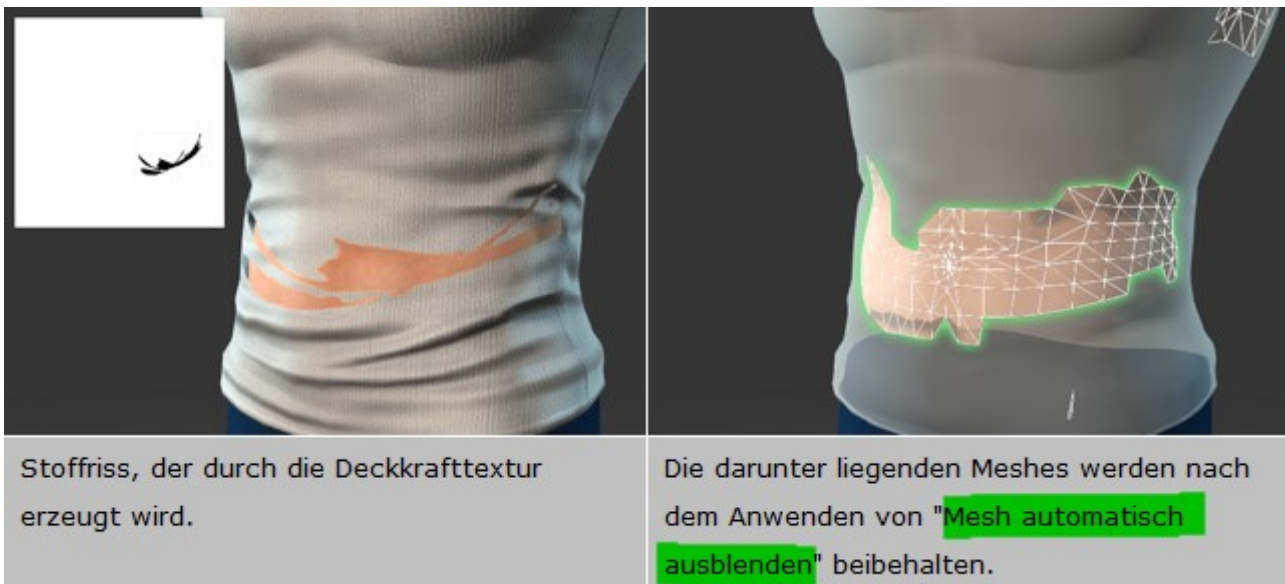


- ⑨ Wenn Sie die äußere Schicht des Tuchs entfernen, werden die darunter liegenden Schichten wieder sichtbar (einer der Vorteile von Auto Hide Mesh).



Mesh-Funktion und Deckkraft-Strukturen automatisch ausblenden

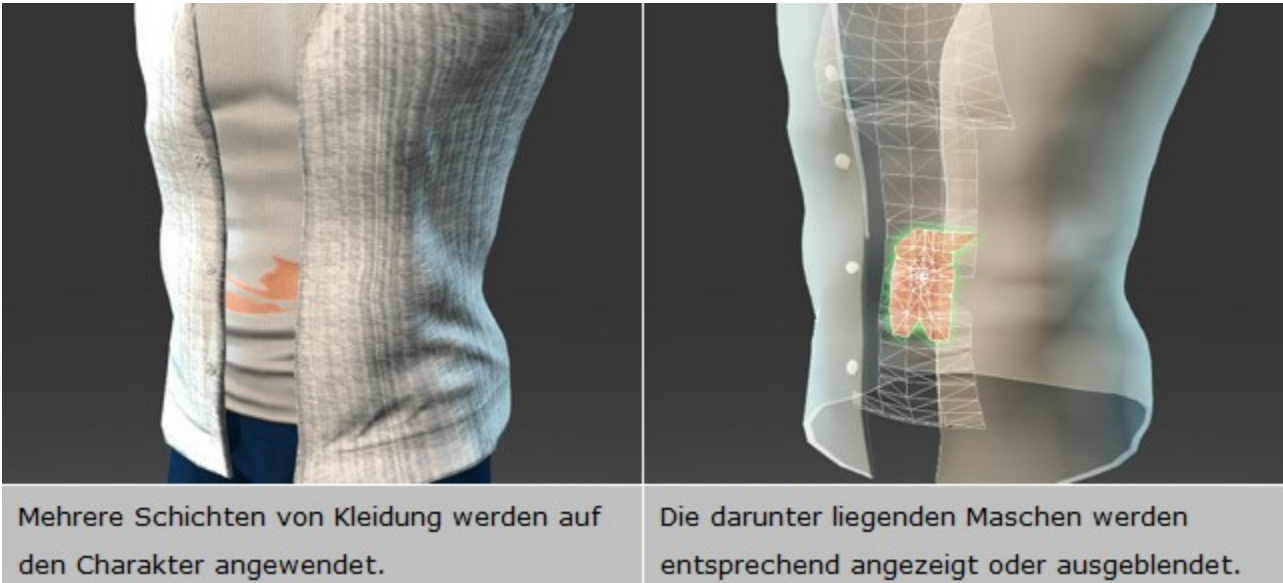
Die Funktion **Mesh automatisch ausblenden** hat auch die Fähigkeit, transparente Bereiche des **Deckkraft-Texturkanals** zu erkennen.



Hinweis:

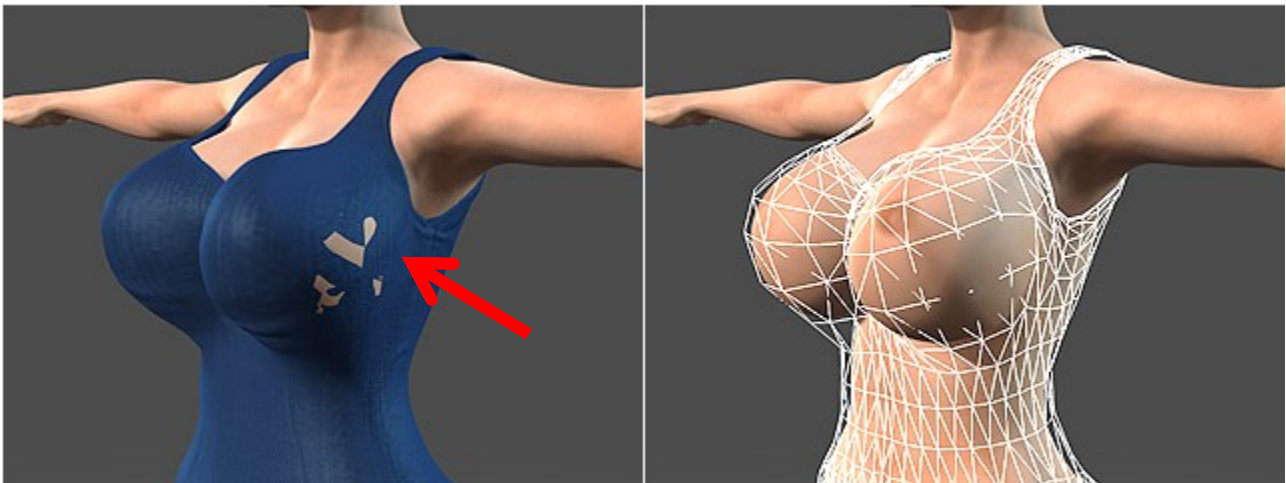
Sichtbare Teile der Maschen, die direkt unter den transparenten Bereichen der **Deckkrafttextur** liegen, behalten einen Ring aus extra sichtbaren Maschenflächen als einen sicheren visuellen Puffer bei.

Das automatische Ausblenden von Netzen funktioniert über mehrere Ebenen hinweg, sodass **alles** unter den äußersten Ebenen betroffen sein kann.



Verwenden der Texturmaskierungsmethode

Zusätzlich zu der Methode, die im Abschnitt "**Verwenden von Cloth Conforming-Funktionen**" beschrieben wird, können Sie eine Deckkraft-Map für eine präzisere Problembehebung anstelle von **Inneres Mesh ausblenden** verwenden. Hier demonstrieren wir den gleichen Charakter.

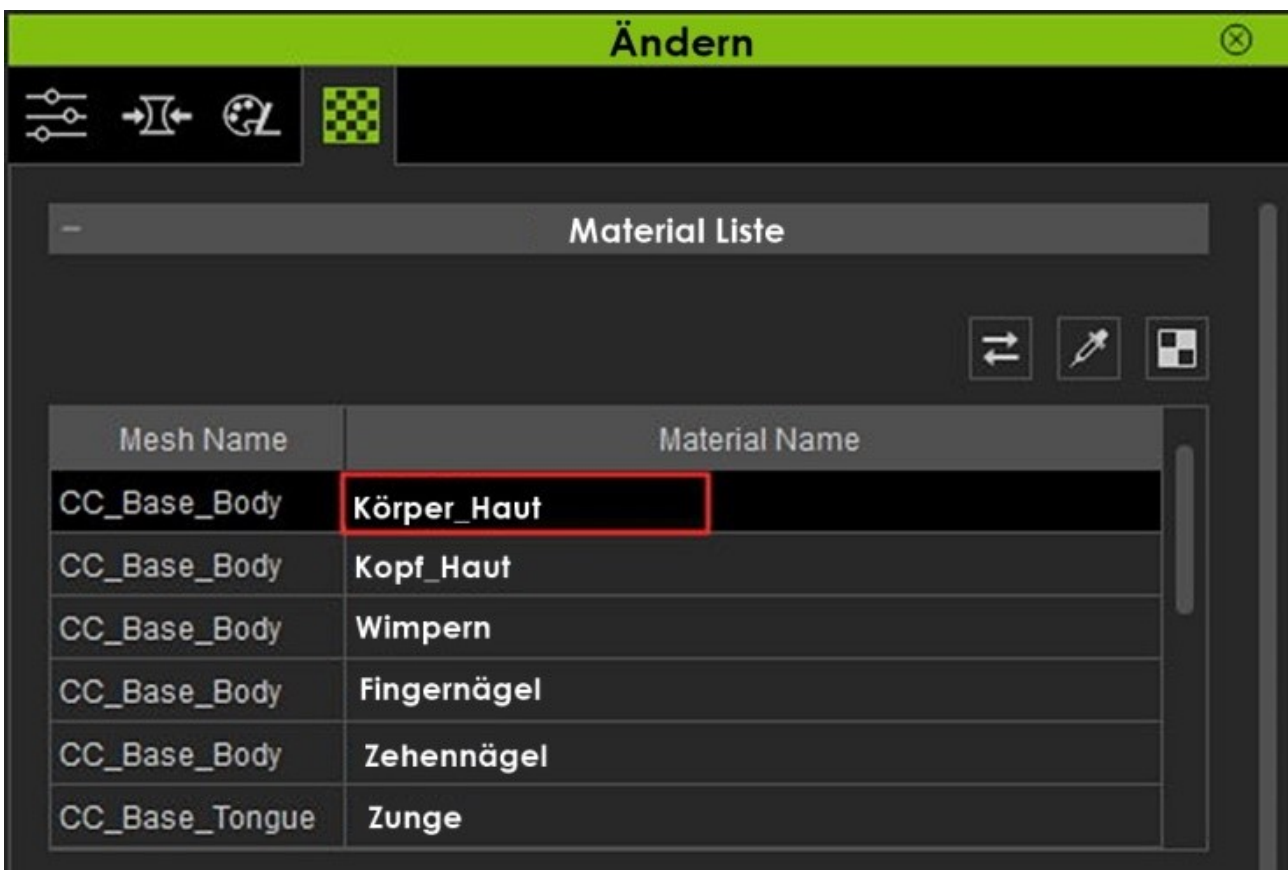


Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass Sie diese Methode nur verwenden können, nachdem Sie das Content Pack: **CC Essential Morphs & Skin** erworben haben.

UV-Referenzkarte zum Ändern der Maskenstruktur erstellen

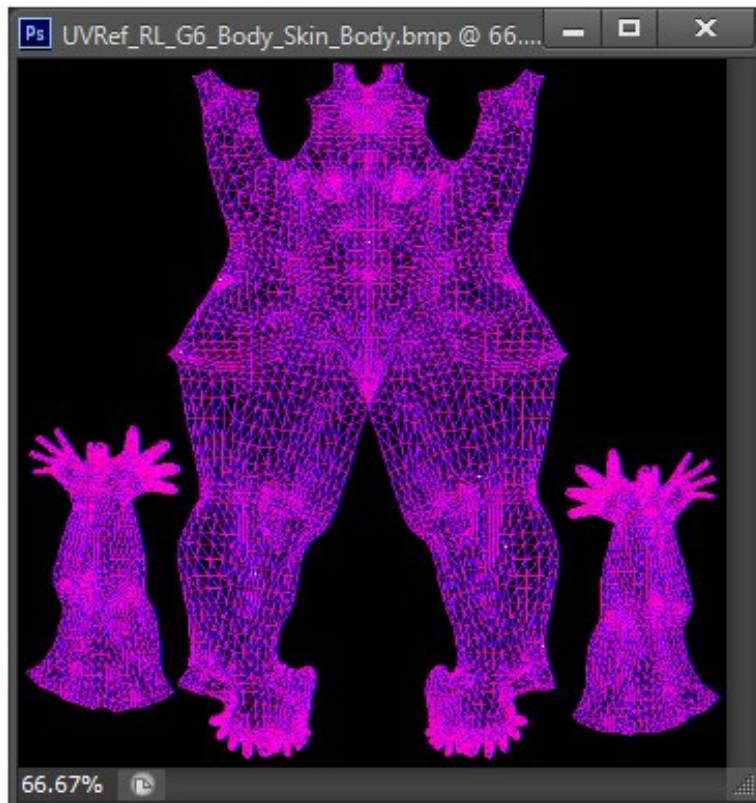
- ① Stellen Sie sicher, dass der Charakter ausgewählt ist.
- ② Wechseln Sie im Bedienfeld **Ändern** zur Registerkarte **Material**.
- ③ Wählen Sie das **Haut_Körper-Material** aus der **Materialliste**.



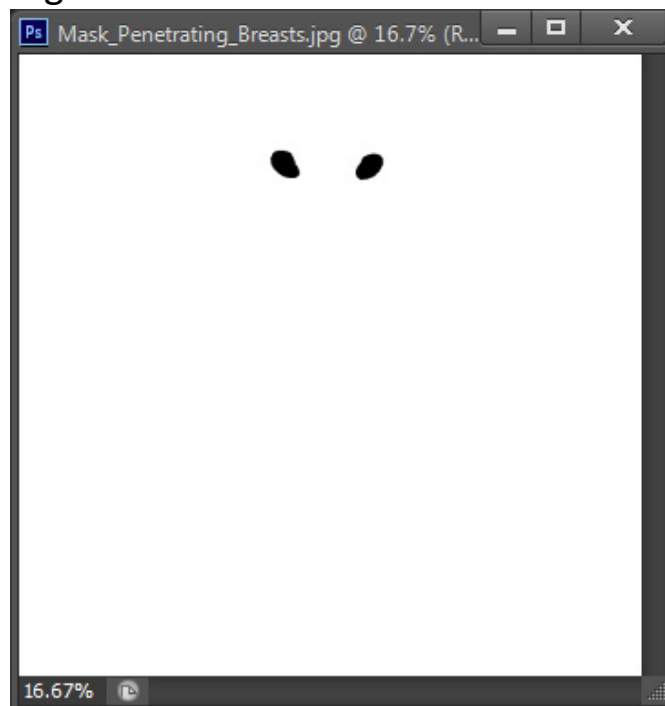
- ④ Klicken Sie auf die UV-Schaltfläche oben rechts über der Liste.



- ⑤ Die UV-Karte des ausgewählten Materials wird in Ihrem bevorzugten **Bildbearbeitungsprogramm** (in diesem Fall **Photoshop**) exportiert.



- ⑥ Sie können das Bild dann als Referenz zum Erstellen eines Maskenbilds im Graustufenmodus verwenden, um die durchdringenden Netze aus der Anzeige herauszufiltern.



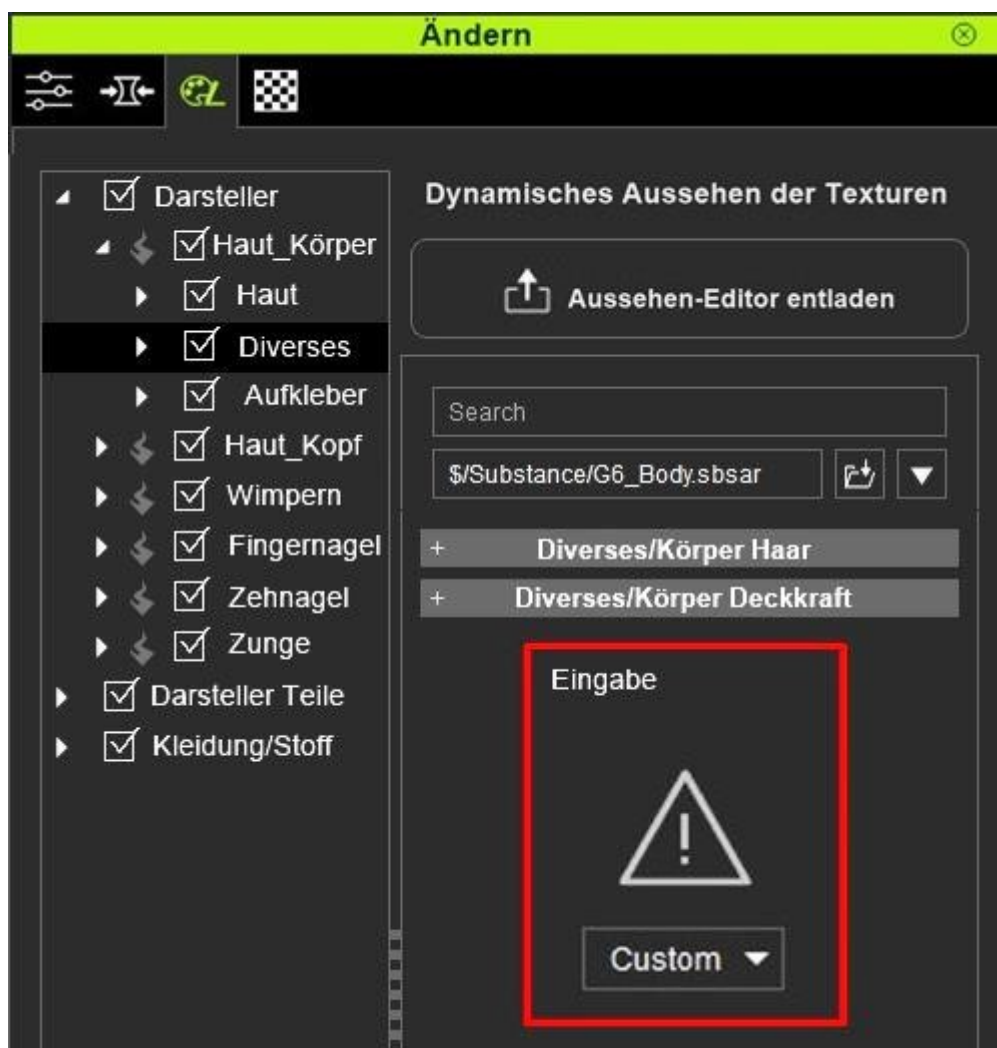
- ⑦ Speichern Sie daher das Bild zur weiteren Verwendung.

Filtern von Mesh mit Maskenbild

- ① Stellen Sie sicher, dass das ein Charakter ausgewählt ist.
- ② Gehen Sie zu **Ändern** (Bedienfeld) >> **Aussehen** (Registerkarte).



- ③ Wählen Sie den **Akteur** in der Baumansicht und klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktivieren** oben rechts im Panel, um die Abschnitte mit den einstellbaren Parametern anzuzeigen.
- ④ Gehen Sie zu **Actor** >> **(RL_G6_Body)** >> **Haut_Körper** >> **Diverses** >> **Körper Deckkraft**.
- ⑤ Doppelklicken Sie auf das Symbol **Eingabe/Input** und laden Sie das im vorherigen Abschnitt vorbereitete Bild. Verschiedenes



- ⑥ Laden Sie das im vorherigen Abschnitt vorbereitete Bild.
- ⑦ Die Maschen des Körpers, die den Stoff durchdringen, werden mit Hilfe des Graustufenbilds herausgefiltert.



Anpassung der Stoff Textur

Die Schichten aus Stoff Textur

Die Grundstruktur des Stoffes besteht aus mehreren Schichten, das sind **Eingabekarten**, **Stoffe**, **Muster**, **Aufkleber** und **Effekte**.



Diese Ebenen werden auch den Abschnitten im Bedienfeld „**Modifizieren**“ >> **Registerkarte „Darstellung“** >> „**Stoff**“ >> „**Angewandte Elemente**“ > „**Angewandte Elemente**“ zugeordnet.

Abb. aus v2.3



- **Eingabe-Maps:** Diese Ebene enthält Abschnitte, die die Aufteilung des Stoffes beschreiben, damit mehr als nur ein Material auf dem Stoff aufgebracht werden kann.
- **Stoff:** Hier kann jede Art mit Stoffmaterialien angepasst werden.
- **Muster:** Wenn Sie möchten, dass verschiedene Muster auf verschiedene Stoffteilungen angewendet werden, passen Sie die Parameter innerhalb dieser Kategorie an.
- **Aufkleber:** Verwenden Sie die Einstellungen innerhalb dieser Kategorie, um isolierte Flecken oder Drucke auf dem gesamten Stoff zu erstellen.
- **Effekt:** Sie können mehrere Effekte, wie Alterung, Schmutz oder Löcher auf das gesamte Tuch in dieser Kategorie hinzufügen.

Tuchstoffbereiche durch RGB-Maske teilen

Jedes Kleidungsstück in **Character Creator** kann **mehr** als ein Material haben. Durch Verwendung eines speziell entwickelten **RGBCMY-Maskenbildes** kann das Tuch in verschiedene Unterteilungen von Gewebematerialien unterteilt werden.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass Sie die Content Packs [Essential Clothing & Fabric](#) und [Professional Outfits](#) gekauft haben müssen, um über den Eingabekanal zum Laden von benutzerdefinierten Bildern zu verfügen.

Materialunterteilungen auf Stoff untersuchen

Befolgen Sie die nachstehenden Schritte, um die Verteilung der auf einem Stück Stoff aufgetragenen Materialien zu überprüfen.

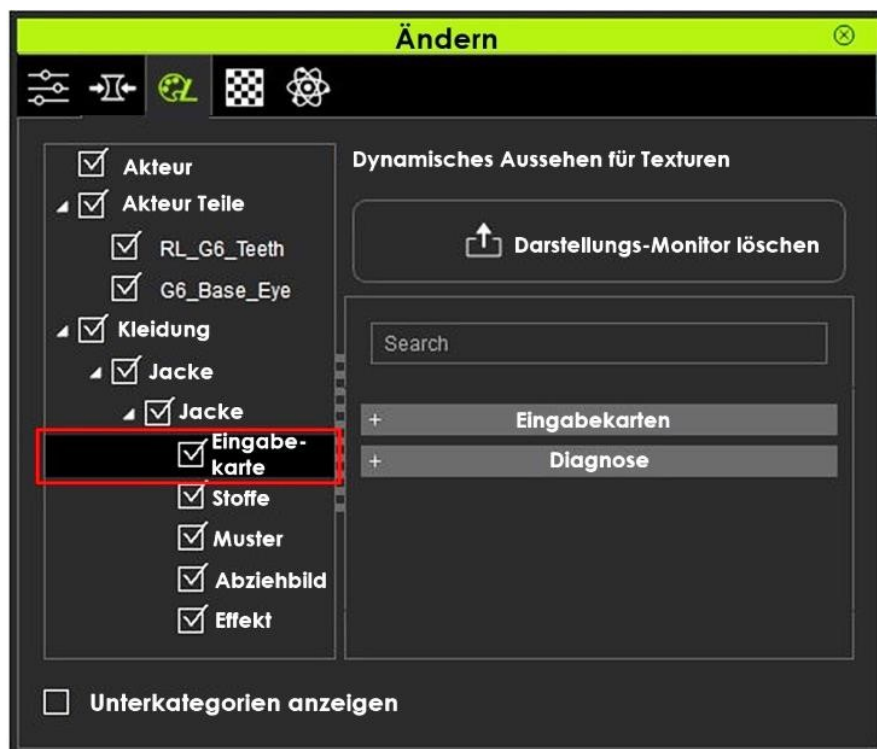
- ① Erstellen Sie ein neues Projekt.



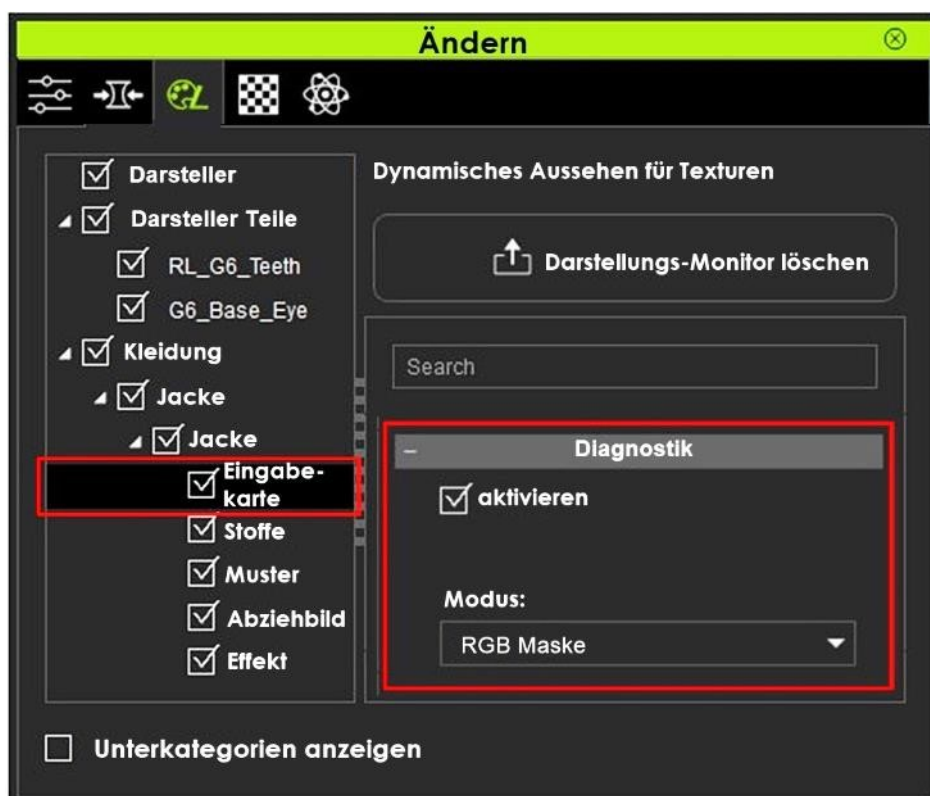
- ② Tragen Sie ein Kleidungsstück auf den Charakter auf.



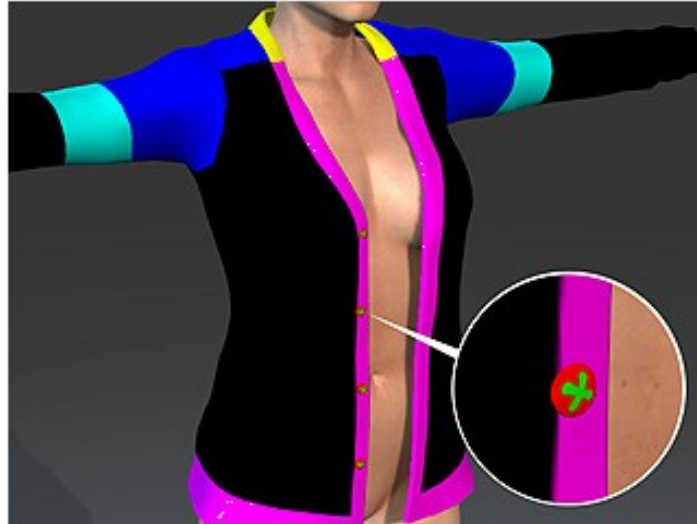
- ③ Stellen Sie sicher, dass der Stoff/Kleidung ausgewählt ist. Wechseln Sie in der **Ändern-Palette** zum Knoten **Darstellung >> Stoff >> Stoffartikel >> Stoffartikel >> Eingabe-Maps**.



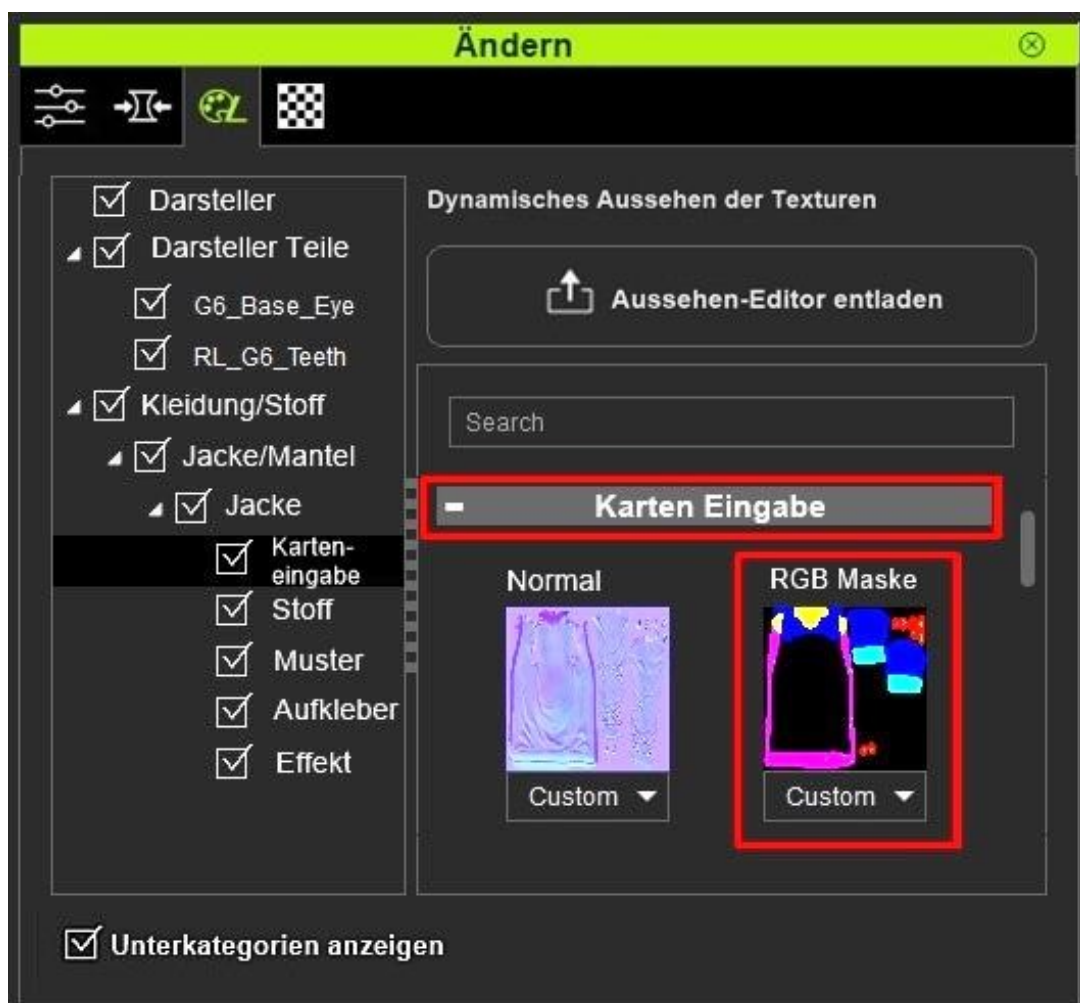
- ④ Stellen Sie im Abschnitt Diagnose sicher, dass in der Dropdown-Liste Modus die Option RGB-Maske angezeigt wird, und aktivieren Sie das Kontrollkästchen Aktivieren.



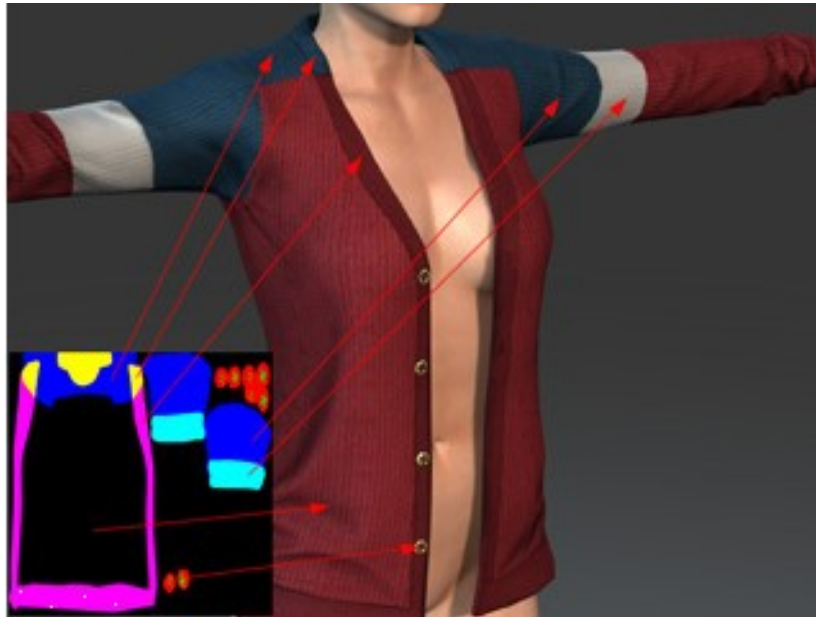
- ⑤ Die Verteilung der Unterteilungen für Materialien wird auf dem gesamten Tuch angezeigt und abgedeckt (in diesem Fall besteht das RGB-Maskenbild aus allen **Schwarz-RGBCMY**-Farben, um das gesamte Tuch in mehrere Unterteilungen von Materialien zu unterteilen).



- ⑥ Die Eingabemaske für diese Unterteilungen finden Sie im Abschnitt **Input Maps >> RGB Mask-Kanal**.



Dieses Bild wurde von **Reallusion** gemacht und in das Tuch eingebettet.



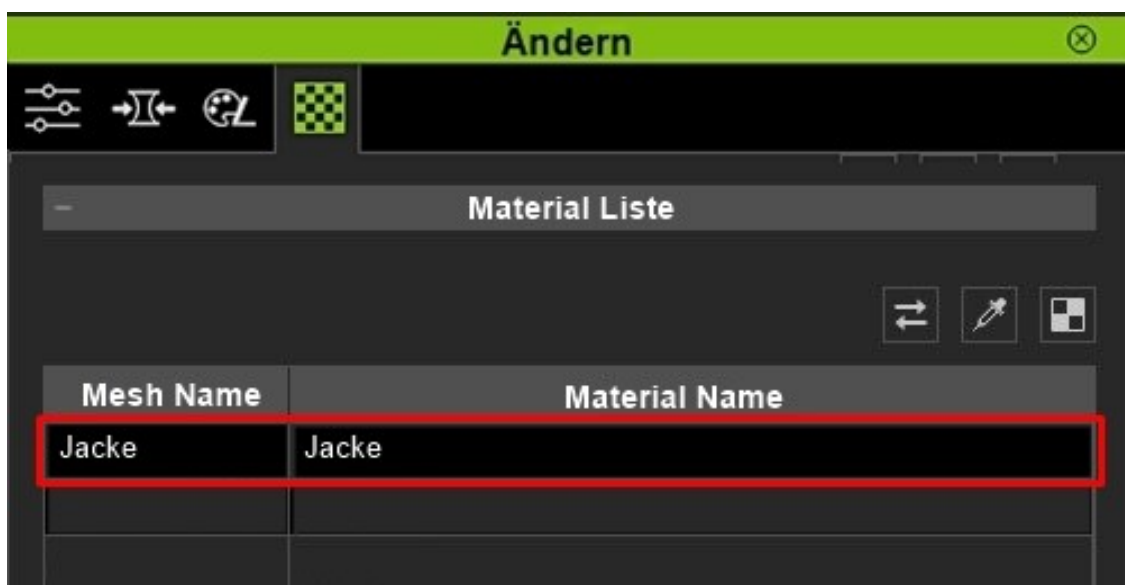
Passen Sie Divisionen mit RGB-Maskenbild an

Sie können das **RGB-Maskenbild** anpassen, um die Verteilung für die auf dem Stoff aufgetragenen Materialien zu ändern. Bitte folgen Sie den folgenden Schritten:

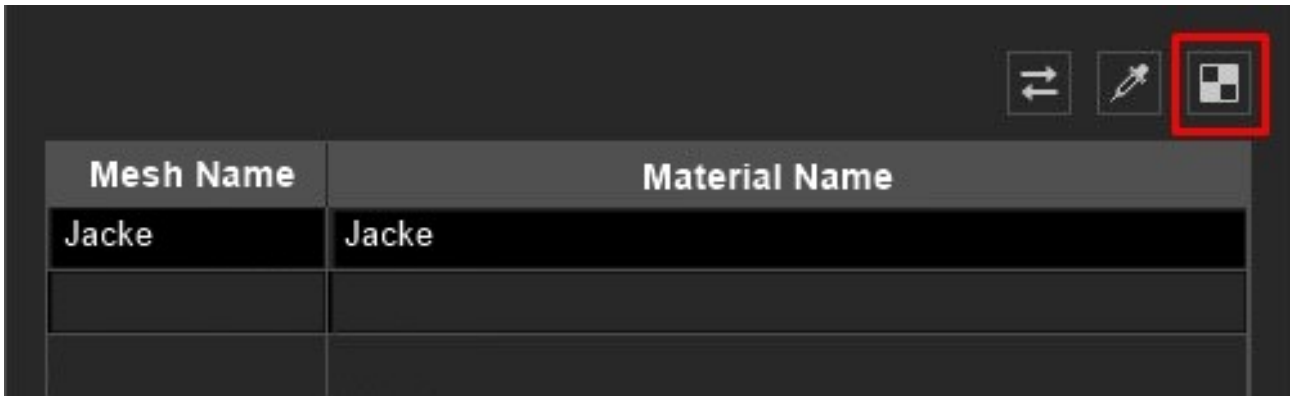
UV-Referenzkarte für eine RGB-Maske erstellen

- ① Stellen Sie sicher, dass das Kleidungsstück ausgewählt ist.
- ② Wechseln Sie im Bedienfeld **Modifizieren** zur Registerkarte **Material**.
- ③ Stellen Sie sicher, dass das **Material** ausgewählt ist.

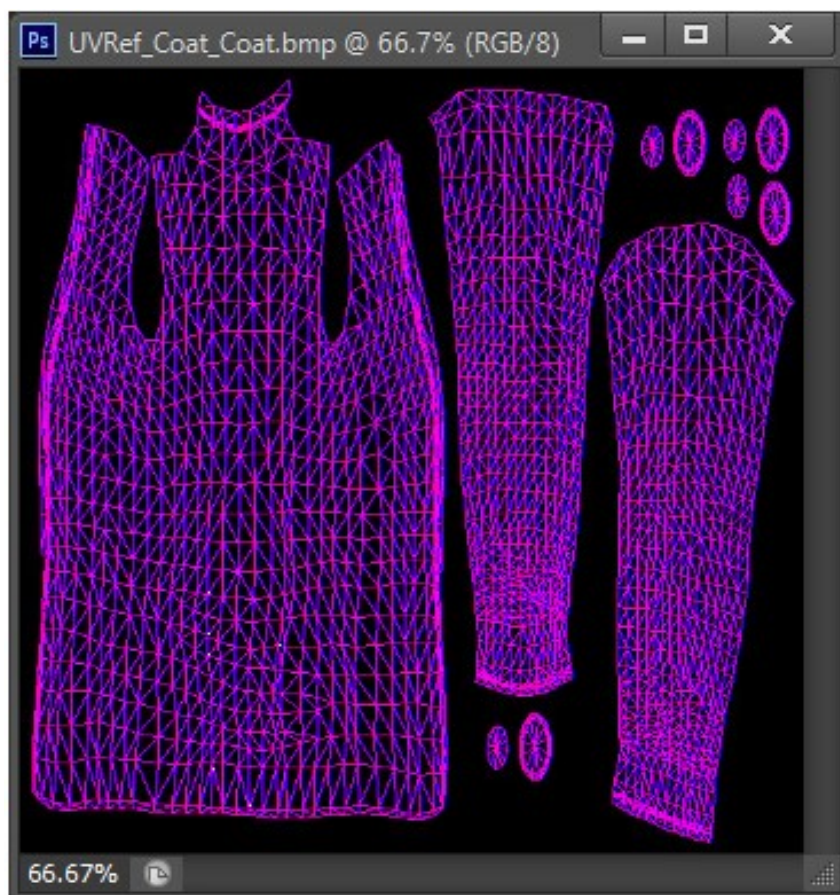
Abb. aus v2.3 ↓



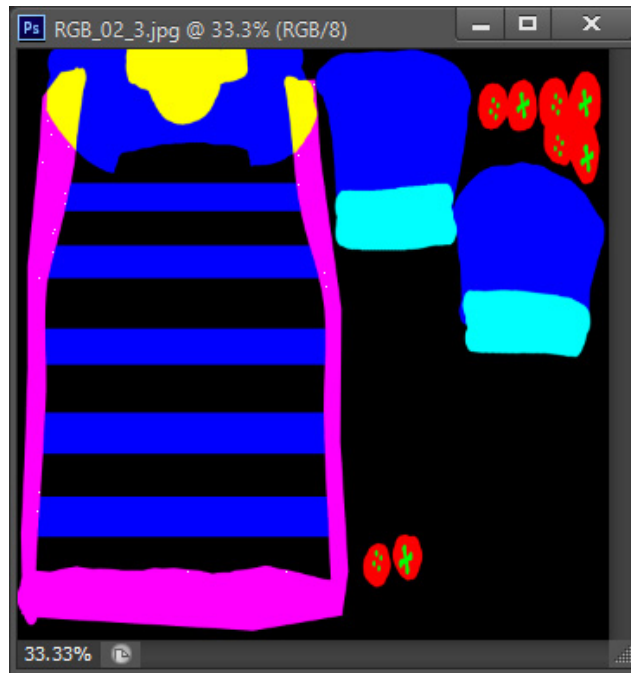
- ④ Klicken Sie auf die **UV-Schaltfläche** oben rechts über der Liste.



- ⑤ Die **UV-Karte** des Materials wird in Ihr bevorzugtes Bildbearbeitungsprogramm (in diesem Fall **Photoshop**) exportiert.



- ⑥ Sie können das Bild dann als Referenz zum Erstellen einer Graustufentextur verwenden, um verschiedene Bereiche mit den Farben Schwarz, Rot, Grün, Blau, Cyan, Magenta und Gelb zu bilden (In diesem Fall wird nur die Farbe Cyan an den schwarzen Bereich angehängt). ↓



Hinweis:

Die Werte für die Farben müssen für die besten Ergebnisse genau sein:

Rot: (255, 0, 0) oder (# FF0000)

Grün: (0, 255, 0) oder (# 00FF00)

Blau: (0, 0, 255) oder (# 0000FF)

Cyan: (0, 255, 255) oder (# 00FFFF)

Cyan: (0, 255, 255) oder (# 00FFFF)

Gelb: (255, 255, 0) oder (# FFFF00)

⑦ Speichern Sie das Bild für die weitere Verwendung.

Ersetzen der RGB-Maskenstruktur

① Nehmen Sie das Kleidungsstück im vorherigen Abschnitt als Beispiel.



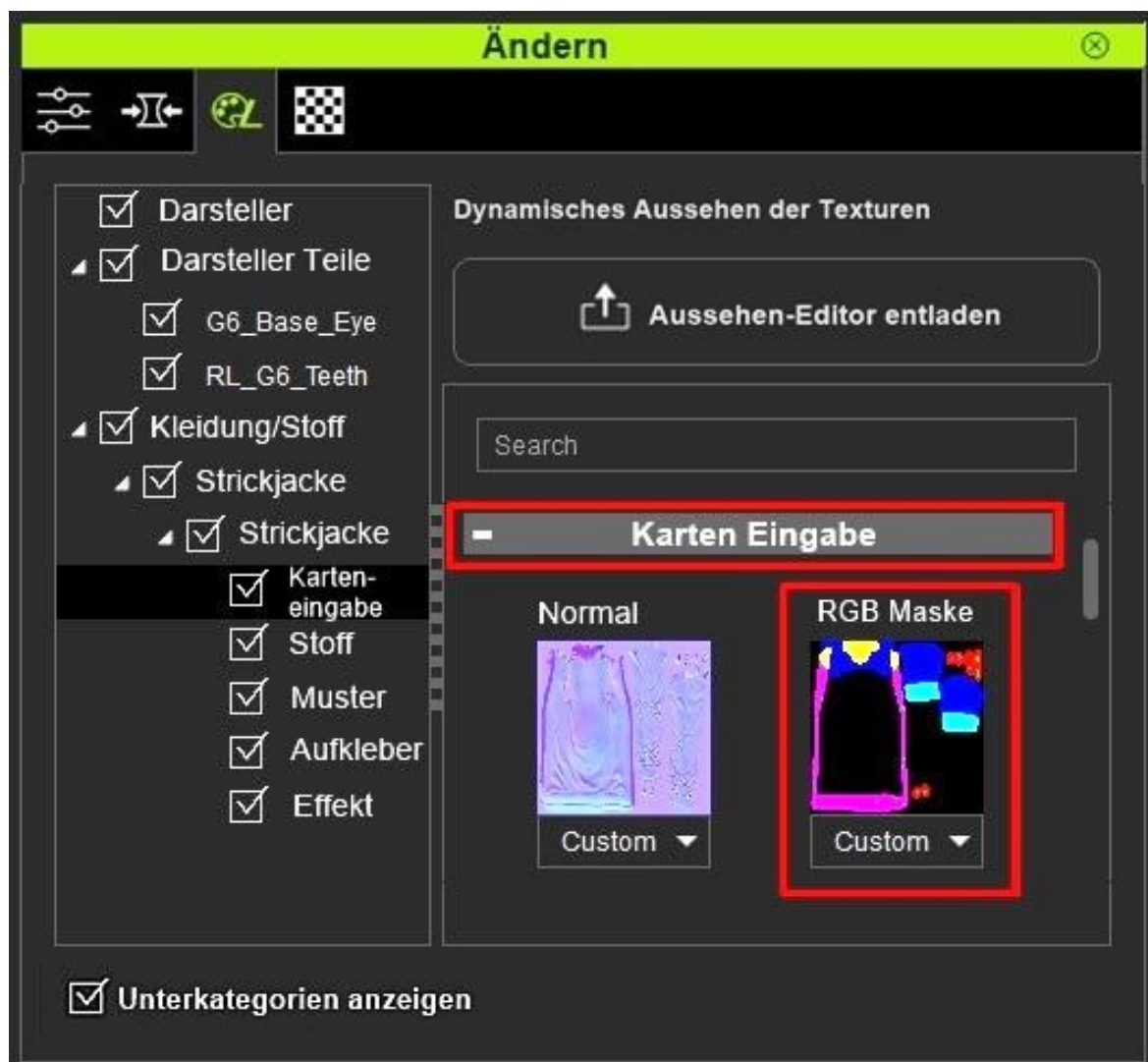
② Gehen Sie zu **Ändern** (Bedienfeld) >> **Aussehen** (Registerkarte).



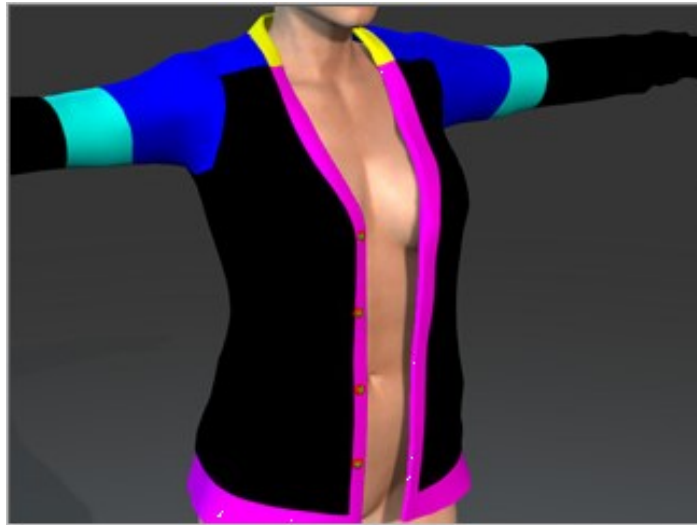
③ Wählen Sie den **Stoff** in der Baumansicht und klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktivieren** oben rechts im Panel, um die Abschnitte der einstellbaren Parameter anzuzeigen.

④ Gehen Sie zu **Cloth** >> **Item Name** >> **Artikelname** >> **Input Maps Layer** >> **Input Maps** Abschnitt.

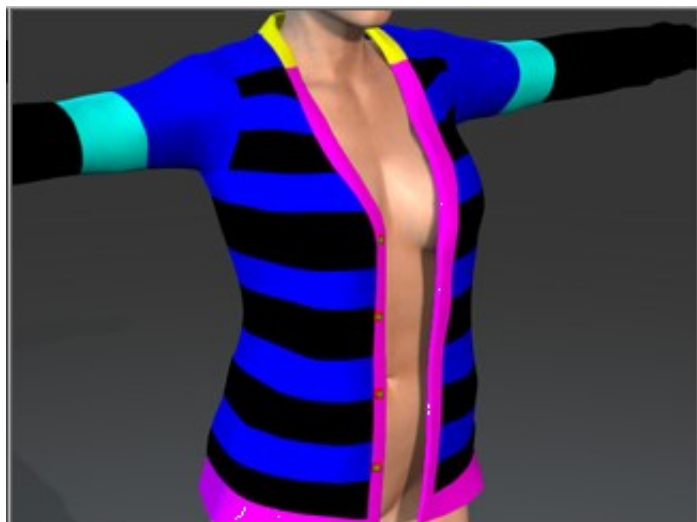
⑤ Doppelklicken Sie auf das **RGB-Maskensymbol** und laden Sie das im vorherigen Abschnitt vorbereitete Bild.



Überprüfen Sie die neue Verteilung, die durch die **RGB-Maske** verursacht wurde, mit den Einstellungen im Abschnitt **Diagnose**.



Die ursprüngliche Verteilung der Divisionen.



Nachdem die Verteilung bearbeitet wurde.

- ⑥ Die Stoffmaterialien auf dem Stoff werden nun neu angeordnet.



Grundlegende Änderungen für die Stoff Textur

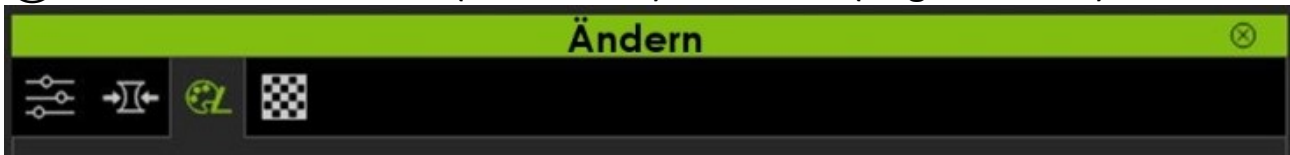
Die grundlegenden Modifikationen für die Textur umfassen Anpassungen nur durch Dropdown-Listen und Schieberegler. Diese Methode kann auf die Kopf- und Körperhaut, die Haare, das Tuch und die Accessoires angewendet werden; In diesem Abschnitt wird jedoch die Textur des **Stoffes** des Charakters als Beispiel genommen.

Den Stoffstil einstellen

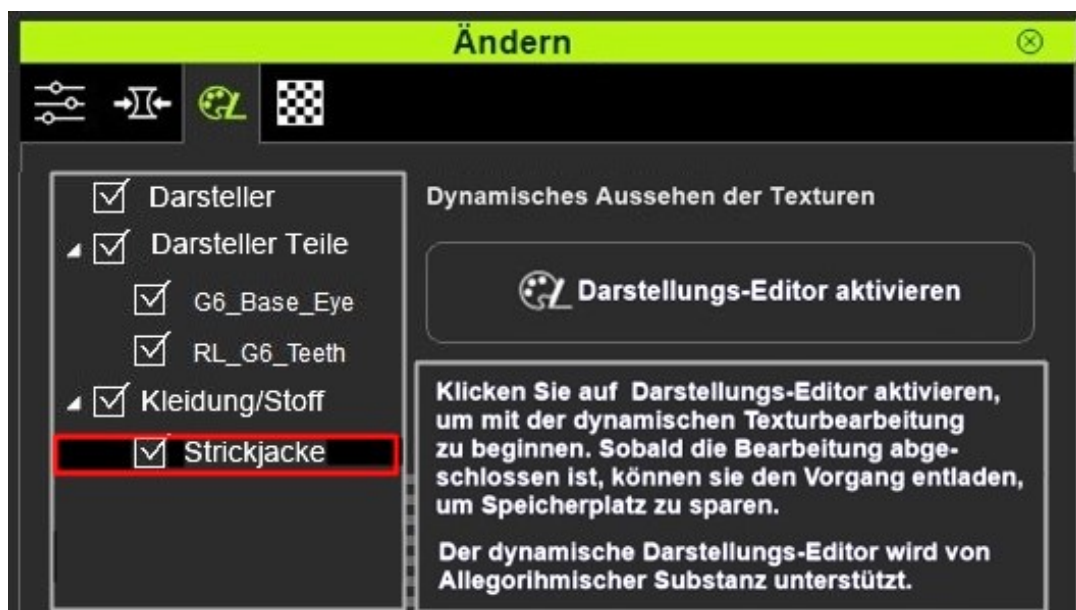
- ① Erstelle Sie ein neues Projekt und lege das Kleidungsstück auf den Charakter



- ② Gehen Sie zu **Ändern** (Bedienfeld) >> **Textur** (Registerkarte).



- ③ Wählen Sie in der Baumansicht den **Stoff** >> **Stoffname**.



- ④ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktivieren** oben rechts im Bedienfeld, um die Ebenen unter dem Stoff anzuzeigen.

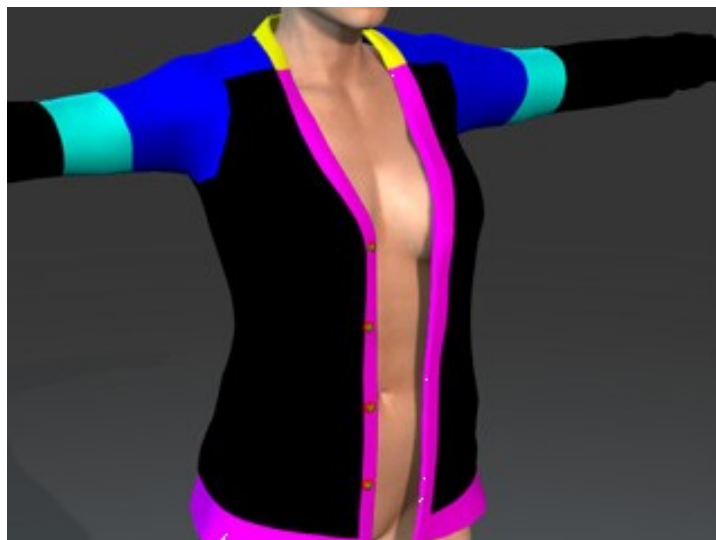


Darstellungs-Editor aktivieren

Hinweis:

Weil jedes Tuch mehrere Substanzmaterialien enthalten kann, die aus Parametern und Bildern bestehen, wird die Belastung Ihres Systems erhöht, weil die Details der Substanzmaterialien anfänglich angezeigt werden, wenn das Programm gestartet wird. Daher sind die Einstellungen in den Substanzen standardmäßig ausgeblendet. Sie müssen auf die Schaltfläche **Aktivieren** klicken, um das Material und die Einstellungen der Materialien für weitere Anpassungen zu laden.

- ⑤ Stellen Sie sicher, dass Sie die Verteilung der auf diesem Kleidungsstück aufgetragenen Materialien überprüfen, bevor Sie mit den folgenden Schritten fortfahren.

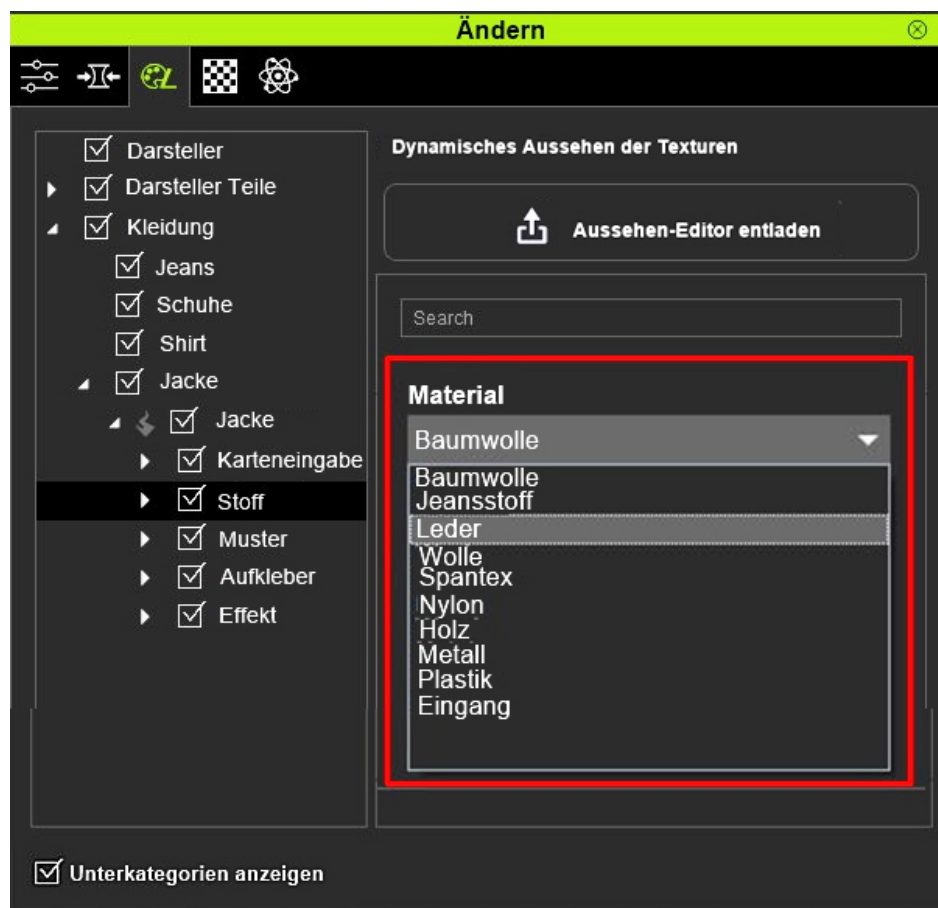


- ⑥ Wählen Sie den gewünschten Unterknoten unter dem **Stoff** (in diesem Fall den **Stoffabschnitt**). Die zugehörigen Einstellungsbereiche werden im rechten Bereich des Bedienfelds aufgelistet. Abb. aus **v2.3**

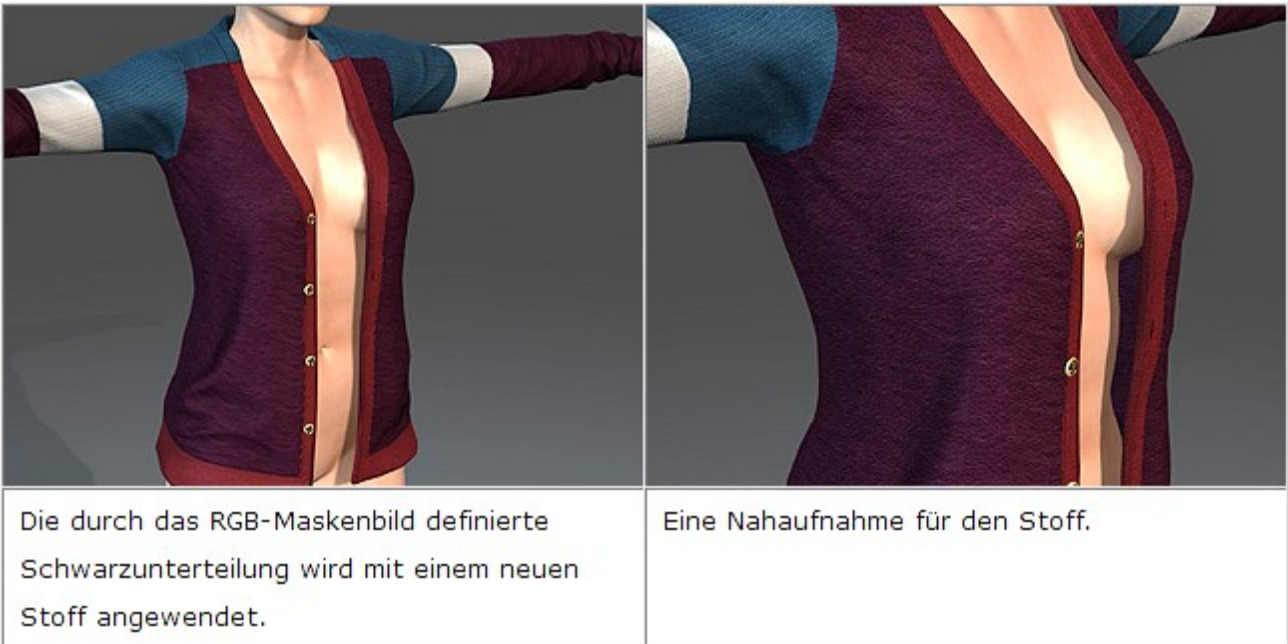




⑦ Öffnen Sie den gewünschten Abschnitt (in diesem Fall den Abschnitt **Basisstoff (Schwarz)**). Suchen Sie die **Material Dropdown-Liste** und stellen Sie den Wert vom Original (Baumwolle) auf Leder ein.



Die Struktur dieser Abteilung wird sofort geändert.

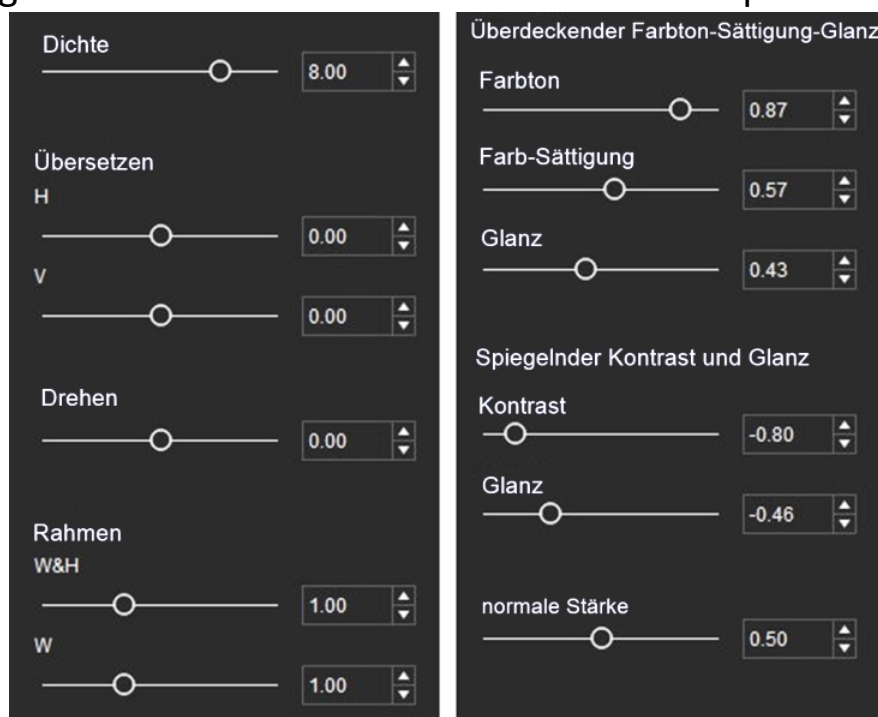


Hinweis:

Um das ursprüngliche Aussehen des eingebetteten Fabric anzuzeigen, müssen Sie den Fabric auswählen und anschließend alle Einstellungen initialisieren. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Zurücksetzen der Stoffdarstellung**.

Grundeinstellungen für Stoffe

Es können noch weitere Schieberegler verwendet werden, um das Erscheinungsbild des Stoffes in diesem Abschnitt anzupassen.

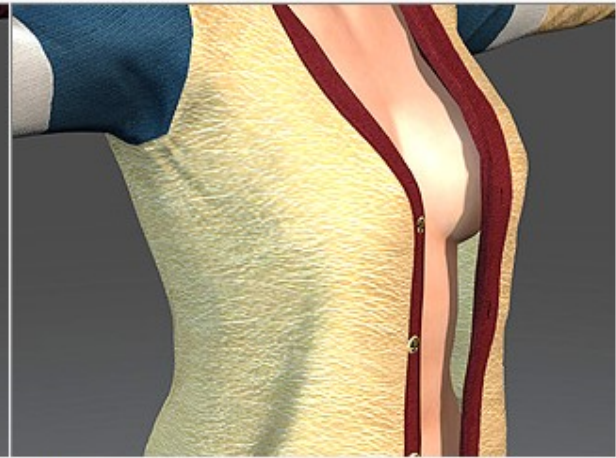




Das Aussehen des neuen Stoffes



Dichte: Bestimmt den Grad der Wiederholung der Textur. (8.00 ÷ 3.00)



Diffuse HSL: Mit diesen drei Einstellungen können die grundlegenden Farbeinstellungen für den Stoff zugewiesen werden.

(H: 0,87 ÷ 0,05)

(S: 0.57 ÷ 0.60)

(L: 0,43 ÷ 0,71)



Specular CL: Diese zwei Werte bestimmen, wie glänzend der Stoff erscheint.

(Contrast: 0.00 ÷ -0.75)

(Leichtigkeit: 0.00 ÷ -0.05)



Normale Stärke: Dieser Wert bestimmt, wie holprig der Stoff ist.

(Contrast: 0.50 ÷ 0.15)

Stoffdarstellung zurücksetzen

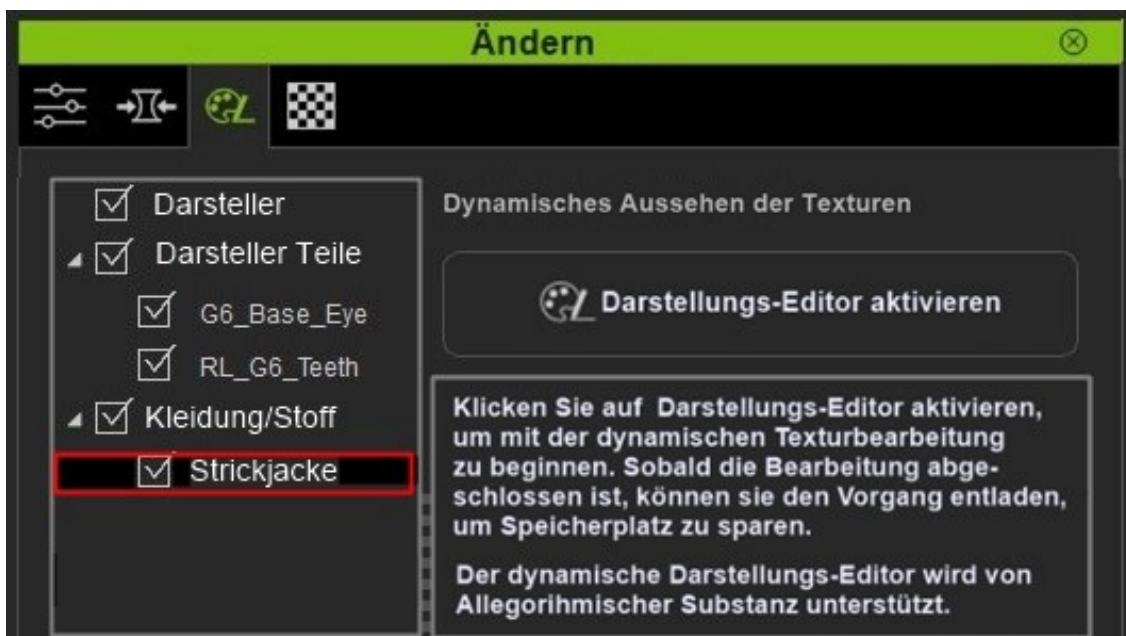
Führen Sie die folgenden Schritte aus, um das ursprüngliche Aussehen eines eingebetteten Stoffs anzuzeigen:



- ② Gehen Sie zu **Ändern** (Bedienfeld) >> **Textur** (Registerkarte).



- ③ Wählen Sie in der Baumansicht den **Stoff** >> **Stoffname**.



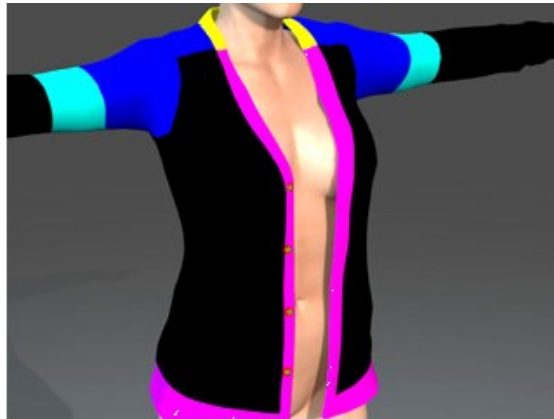
- ④ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktivieren** oben rechts im Bedienfeld, um die Ebenen unter dem Stoff anzuzeigen.



Hinweis:

Die Kleidung kann mehrere Substanzmaterialien enthalten, die aus Parametern und Bildern bestehen, was die Ladezeit Ihres Systems erhöhen kann. Daher sind die Einstellungen innerhalb der Substanzen standardmäßig ausgeblendet. Sie müssen auf die Schaltfläche **Aktivieren** klicken, um das Material und die Einstellungen der Materialien für weitere Anpassungen zu laden.

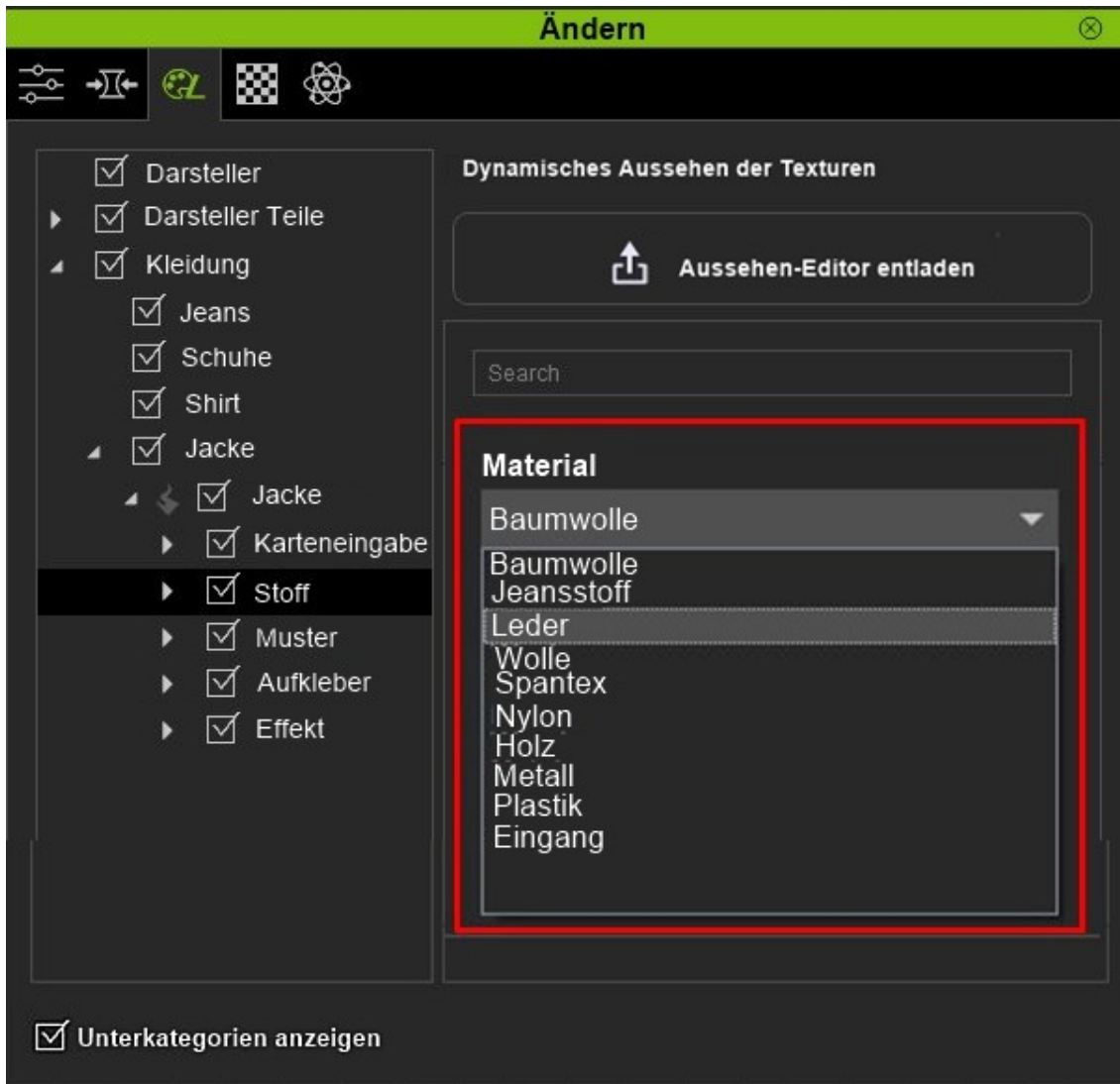
④ Stellen Sie sicher, dass Sie die Verteilung der auf diesem Tuch aufgetragenen Materialien überprüfen, bevor Sie mit den folgenden Schritten fortfahren.



⑥ Wählen Sie den gewünschten Unterknoten unter dem Stoff (in diesem Fall den Stoffabschnitt). Die zugehörigen Einstellungsbereiche werden im rechten Bereich des Bedienfelds aufgelistet.



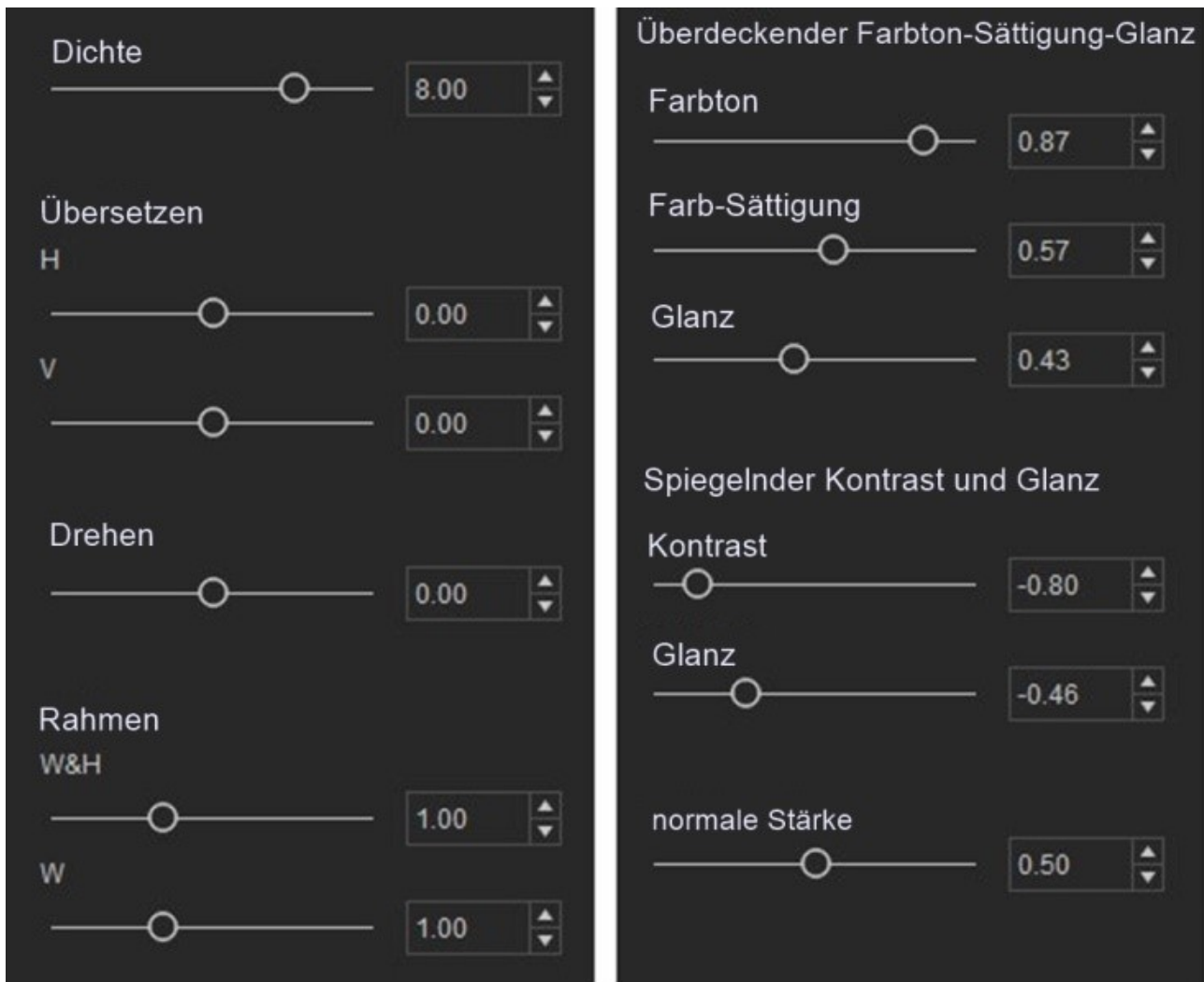
- ⑦ Öffnen Sie den gewünschten Abschnitt (in diesem Fall den Abschnitt **Basisstoff (Schwarz)**).
- ⑧ Suchen Sie die Material Dropdown-Liste und stellen Sie den Wert vom Original (**Baumwolle**) auf **Leder** ein.



Die Textur des Stoffes wird entsprechend geändert.



⑨ Doppelklicken Sie auf die Einstellungen, um die ursprünglichen Werte für den Stoff abzurufen.



Sie werden somit das ursprüngliche Aussehen des Stoffes sehen.



Die ursprünglichen Aussehen der eingebetteten Stoff-Vorlagen sind wie folgt: ↓



Baumwolle



Denim



Leder



Wolle



Elasthan



Nylon

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass die Vorlagen für Holz, Metall und Kunststoff für harte Oberflächen wie Knöpfe und Reißverschlüsse bestimmt sind.

Verwenden von Linien und Flächen

Zusätzlich zum Festlegen des Stoffs auf verschiedene Unterteilungen auf einem Stoff können Sie Plaids auf dem Stoff drucken lassen, um Raster, Streifen oder Karos zu erstellen.

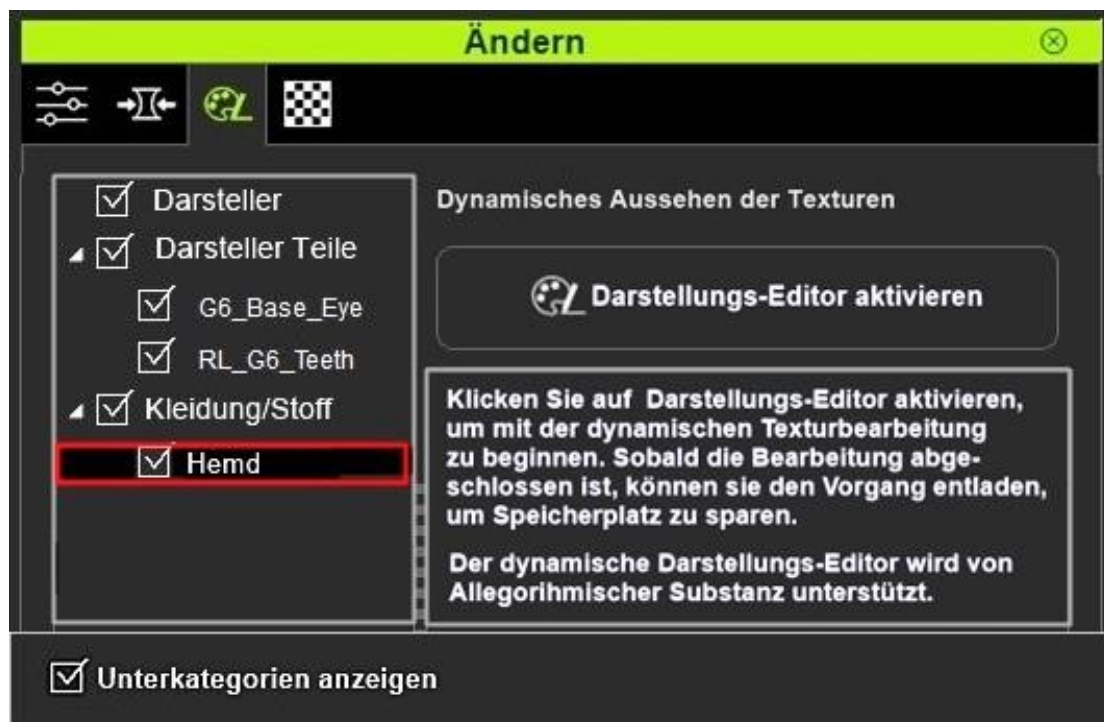
- ① Erstellen Sie ein neues Projekt und legen Stoff (hier ein Hemd) auf den Charakter an.



- ② Gehen Sie zu **Ändern** (Bedienfeld) >> **Textur** (Registerkarte).



- ③ Wählen Sie in der Baumansicht den **Stoff** >> **Stoffname**.



- ④ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktivieren** oben rechts im Bedienfeld, um die Ebenen unter dem Stoff anzuzeigen. ↓↓



Aussehen-Editor aktivieren

Hinweis:

Cloth kann mehrere Substanzmaterialien enthalten, die aus Parametern und Bildern bestehen, was die Ladezeit Ihres Systems erhöhen kann. Daher sind die Einstellungen innerhalb der Substanzen standardmäßig ausgeblendet. Sie müssen auf die Schaltfläche **Aktivieren** klicken, um das Material und die Einstellungen der Materialien für weitere Anpassungen zu laden.

⑤ Stellen Sie sicher, dass Sie die Verteilung der auf diesem Tuch aufgetragenen Materialien überprüfen, bevor Sie mit den folgenden Schritten fortfahren.



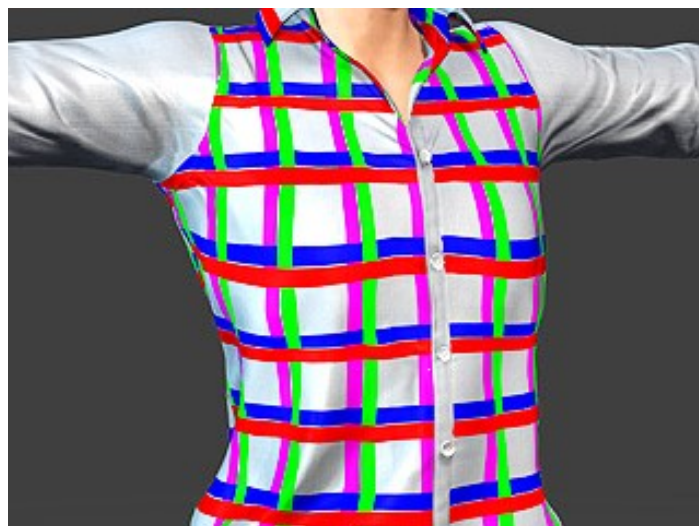
⑥ Öffnen Sie den bestimmten **Fabric/Stoff**-Bereich unter der **Stoff-Ebene** (in diesem Fall das **Stoff 4 Cyan** als Beispiel).



- ⑦ Suchen Sie in diesem Abschnitt nach dem Schieberegler "**Deckkraft**" für die Deckkraft und erhöhen Sie den Wert auf den **Maximalwert**.



Das Plaid wird an diesen Abschnitt des Stoffes angehängt.



Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass das Plaid standardmäßig aus 4 Streifen besteht.

- ⑧ Gehe zur **Pattern-Ebene** >> **Plaid-Sektion**.



- ⑨ Passen Sie die Einstellungen für Farbe, Breite, Drehung usw. an, um das Erscheinungsbild von Plaid zu ändern.



Ausgleich

Stripe 1
 0.00 ▲▼

Stripe 2
 0.10 ▲▼

Stripe 3
 0.20 ▲▼

Stripe 4
 0.30 ▲▼

Drehung

Stripe 1
 0 ▲▼

Stripe 2
 90 ▲▼

Stripe 3
 0 ▲▼

Stripe 4
 90 ▲▼

Verwischen

Stripe 1
 0.00 ▲▼

Stripe 2
 0.00 ▲▼

Stripe 3
 0.00 ▲▼

Stripe 4
 0.00 ▲▼

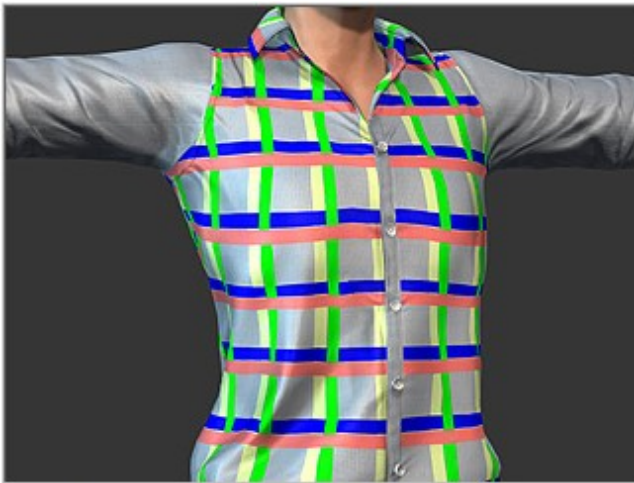
Kachel

X
 1.00 ▲▼

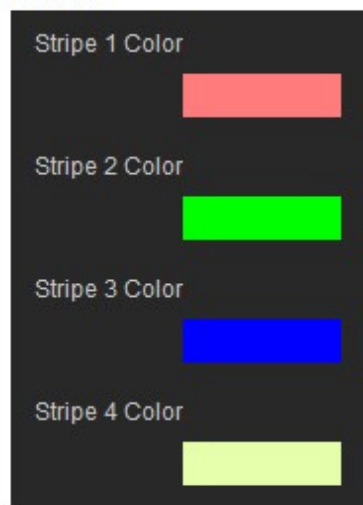
Y
 1.00 ▲▼

○ Farbe





Farbe



Opazität: Zum Anzeigen der 4 Streifen in verschiedenen Deckkraftwerten.

(Streifen 1: 1.00 ÷ 1.00)

(Streifen 2: 1.00 ÷ 0.00)

(Streifen 3: 1.00 ÷ 0.00)

(Streifen 4: 1.00 ÷ 1.00)



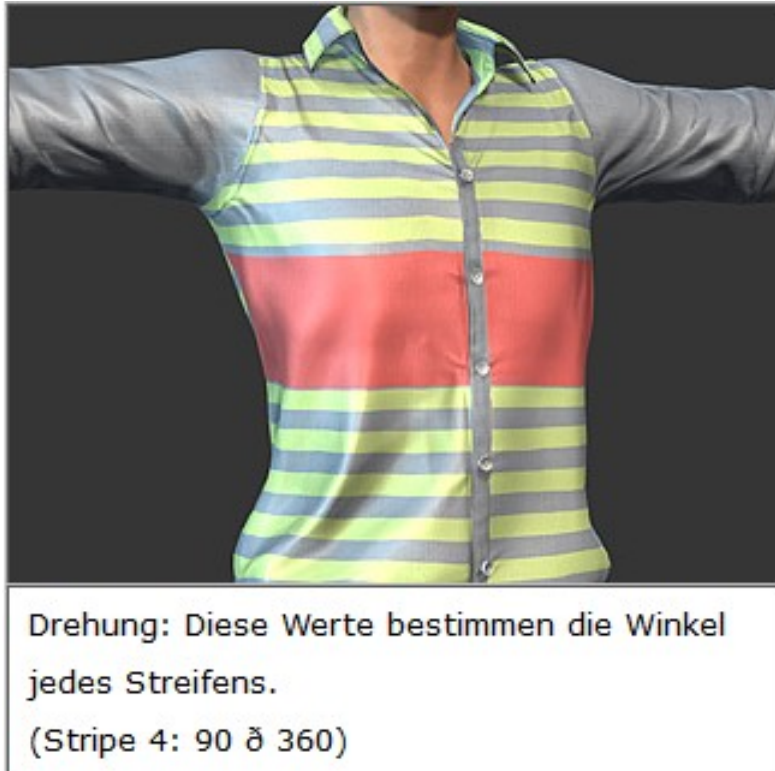
Iteration: Diese Werte bestimmen die **Wiederholung** der Streifen.

(Stripe 1: 4 ÷ 1)

(Stripe 4: 4 ÷ 5)

Dicke: Dieser Wert bestimmt die **Dicke** jedes Streifens.

(Stripe 4: 0.20 ÷ 0.50)



Muster verwenden

Sie können Muster auf dem Stoff für sich wiederholende Designs drucken lassen.

- ① Erstellen Sie ein neues Projekt und legen Stoff auf den Charakter.



- ② Gehen Sie zu Ändern (Bedienfeld) >> Textur (Registerkarte).



- ③ Wählen Sie in der Baumansicht den **Stoff** >> **Stoffname**.



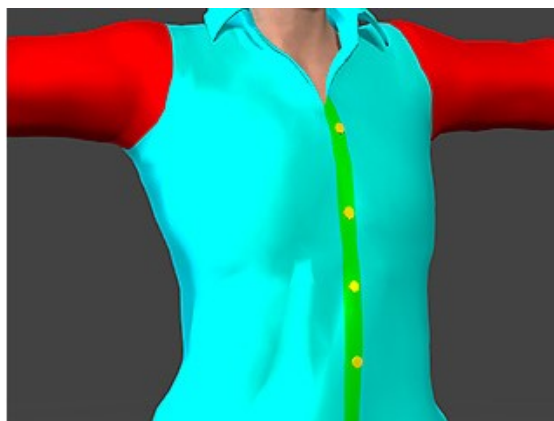
- ④ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktivieren** oben rechts im Bedienfeld, um die Ebenen unter dem Stoff anzuzeigen.



Hinweis:

Cloth kann mehrere Substanzmaterialien enthalten, die aus Parametern und Bildern bestehen, was die Ladezeit Ihres Systems erhöhen kann. Daher sind die Einstellungen innerhalb der Substanzen standardmäßig ausgeblendet. Sie müssen auf die Schaltfläche **Aktivieren** klicken, um das Material und die Einstellungen der Materialien für weitere Anpassungen zu laden.

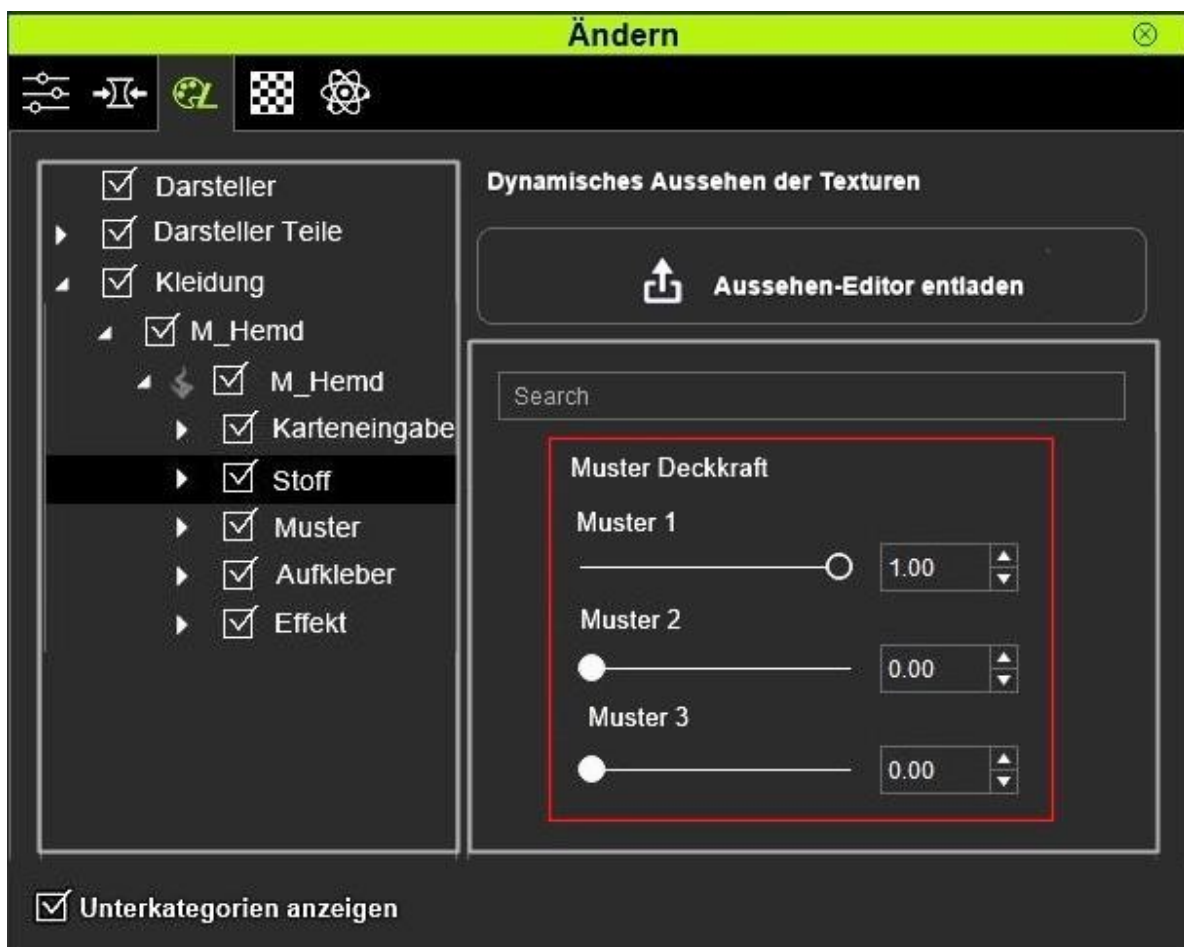
- ⑤ Stellen Sie sicher, dass Sie die Verteilung der auf diesem Tuch aufgetragenen Materialien überprüfen, bevor Sie mit den folgenden Schritten fortfahren.



- ⑥ Öffnen Sie den bestimmten **Fabric/Stoff**-Bereich unter der **Fabric/Stoff-Ebene** (in diesem Fall das **Fabric 4 Cyan** als Beispiel).



- ⑦ In diesem Abschnitt finden Sie die **Regler für die Deckkraft** der Muster und stellen Sie die Werte wie unten gezeigt ein.



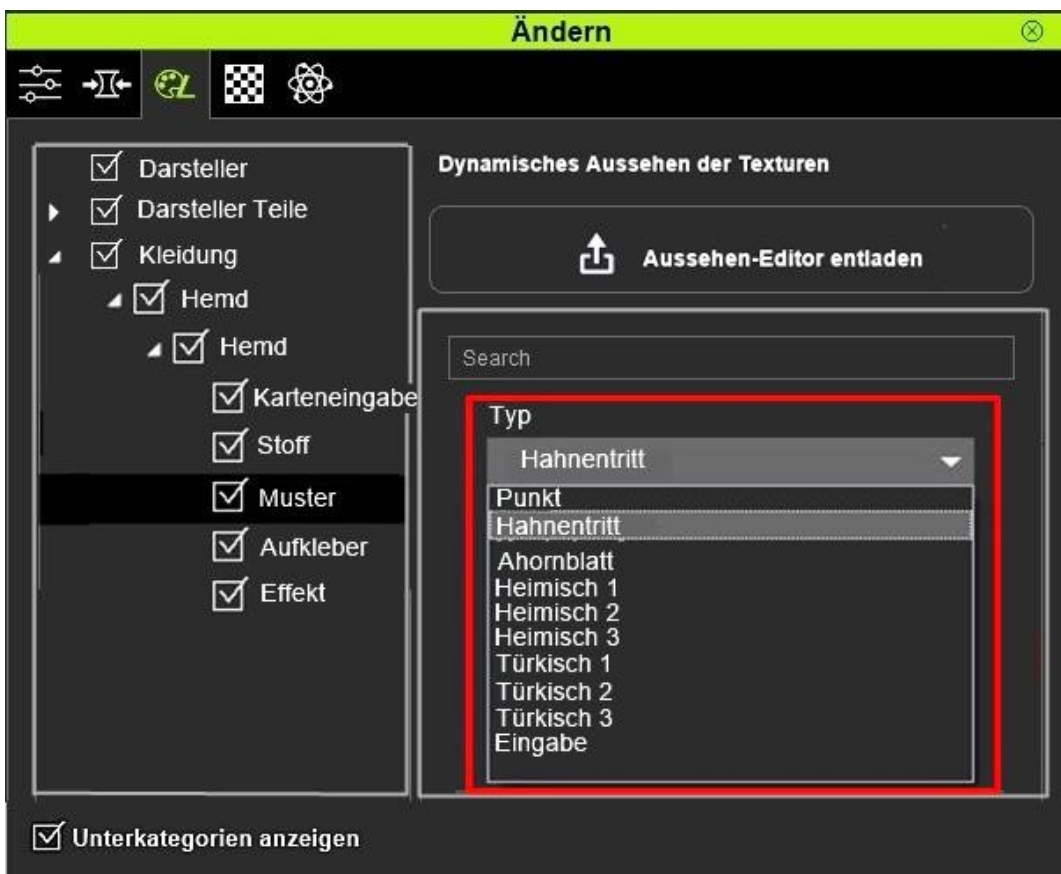
Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass **nur das erste Muster** angezeigt wird.

- ⑧ Gehen Sie zur **Pattern/Muster**-Ebene >> **Pattern 1-Sektion**.



- ⑨ Legen Sie die Dropdown-Liste Typ auf **Hahnentritt** fest.



Das Muster wird somit auf dem Tuch angezeigt.



⑩ Passen Sie die Einstellungen für die Muster in diesem **Stoff-Abschnitt** an.



Dichte: Zum Einstellen der Dichte der Muster.
(1.00 ÷ 7.00)



Maßstab W & H: Um die Größe jeder einzelnen
Musterform zu bestimmen.
(0.50 ÷ 1.30)

Aufkleber zu Stoff hinzufügen

Character Creator bietet die **Abziehbild-Funktion** auf der Registerkarte **Textur des** Modifikatorbedienfelds. Sie können diese Funktion dazu verwenden, um Tätowierungen, Narben oder spezielle Muster oder Drucke auf der Hautoberfläche hinzuzufügen. Der Vorteil ist, dass Sie **Aufkleber/Tatoos** an jeden Ort des Körpers skalieren, drehen oder bewegen können, ohne das ursprüngliche Texturbild des Körpers bearbeiten zu müssen.

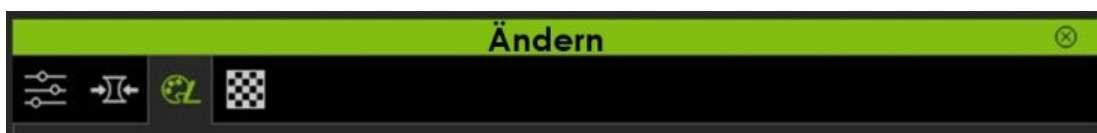
Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass Sie die Content Packs [Essential Clothing & Fabric](#) und [Professional Outfits](#) gekauft haben müssen, um den Eingabekanal zum Laden von benutzerdefinierten Bildern zu haben.

- ① Erstellen Sie ein neues Projekt und kleiden den Charakter.



- ② Wechseln Sie im **Änderung**-Bedienfeld zur Registerkarte **Textur**.



- ③ Rufen Sie **Stoff >> Shirt >> Shirt >> Abziehbild** (Decal) auf.



Sie sehen drei **Abziehbild-Abschnitte** im rechten Bereich dieses Panels.

Hinweis:

Bis zu **drei Bilder** können Sie auf die **Stoff/Haut-Textur** aufschichten.

- ④ Öffnen Sie einen der Abschnitte (in diesem Fall den Aufkleber 1).
- ⑤ Wählen Sie ein Bild aus der Dropdown-Liste Typ aus. (**hier Schädel**)



- ⑥ Zuerst wird auf dem ganzen Tuch auf dem Charakter der Standard-Aufkleber abgebildet.



- ⑦ Passen Sie jetzt die Position und Größe des Aufklebers an eine ideale Position an, indem Sie die **Werte X, Y und W & H, W** umwandeln.



- ⑧ Verwenden Sie den Wert "**Normal**", um zu bestimmen, ob der Aufkleber ein gedrucktes Bild auf dem Stoff oder ein Patch mit seiner Textur sein soll. ↓



Normal = 0.00

Verwenden Sie die normale Textur des Stoffes für den Abziehbild, um es zu einem Abdruck zu machen.



Normal = 1.00

Verwenden Sie die normale Textur des Abziehbilds, um es zu einem genähten oder eingeklebten Patch zu machen.

⑨ Erhöhen Sie die **normale Stärke**, um das Abziehbild holprig zu machen.



Normale Stärke = 0.00

Der Patch ist flach.



Normale Stärke = 1.00

Der Patch ist holprig.

Verwitterung des Stoffes

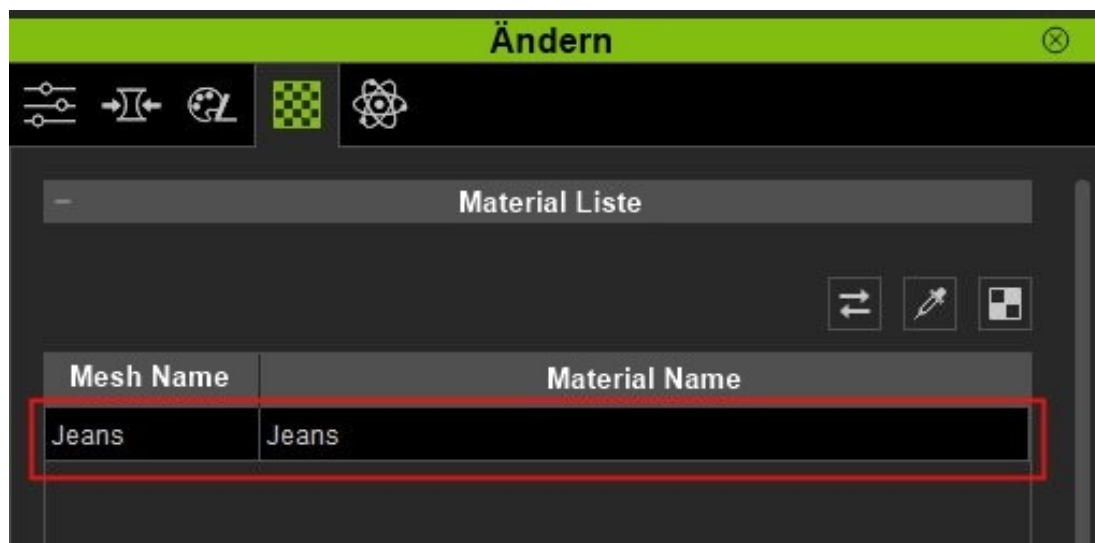
Character Creator bietet eine **Effektschicht**, um dem Stoff Verwitterungseffekte hinzuzufügen. Die Auswirkungen umfassen Alterung, Verwitterung, Risse und Löcher. Sie können entweder eine benutzerdefinierte Maske verwenden, um diese Effekte auf bestimmten Teilen des Stoffes zu erzeugen, oder einfach eingebettete Vorlagen dieses Typs verwenden.

Bereiche für Verfärbungen und Löcher präzise festlegen

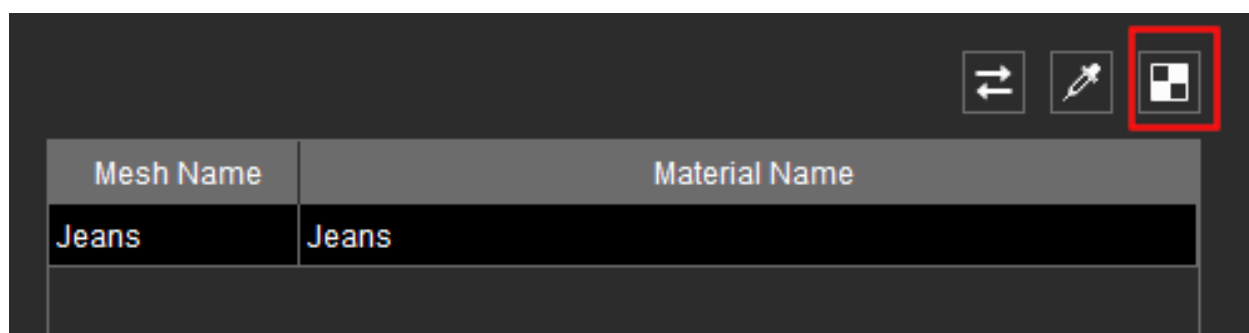
Um die Verfärbungen und Löcher auf einem Tuch genau einzustellen, müssen Sie die folgenden Schritte ausführen:

UV-Referenzkarte zum Erstellen einer RGB-Maske gestalten

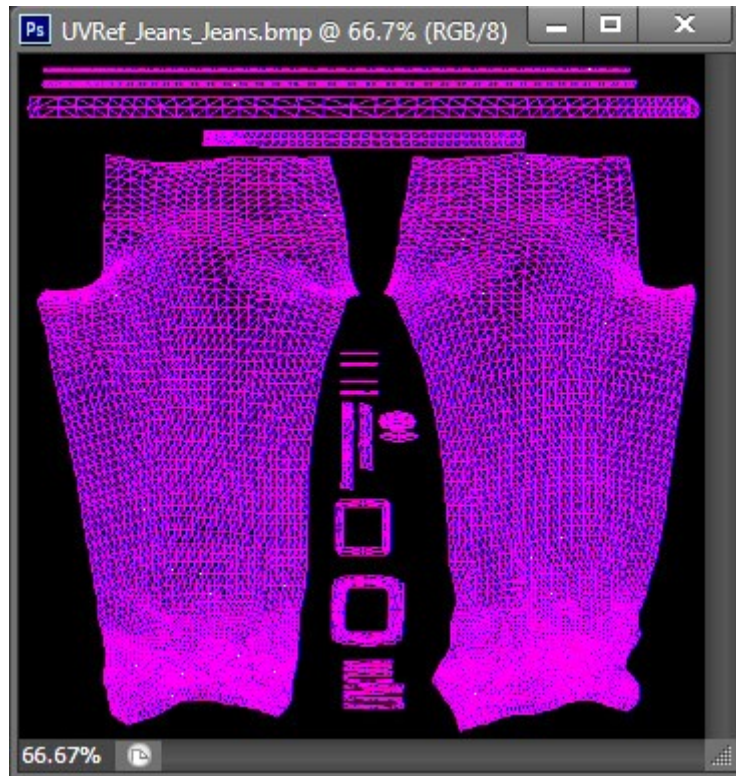
- ① Stellen Sie sicher, dass das Kleidungsstück ausgewählt ist.
- ② Wechseln Sie im Bedienfeld **Modifizieren** zur Registerkarte **Material**.
- ③ Stellen Sie sicher, dass das richtige Material ausgewählt ist.



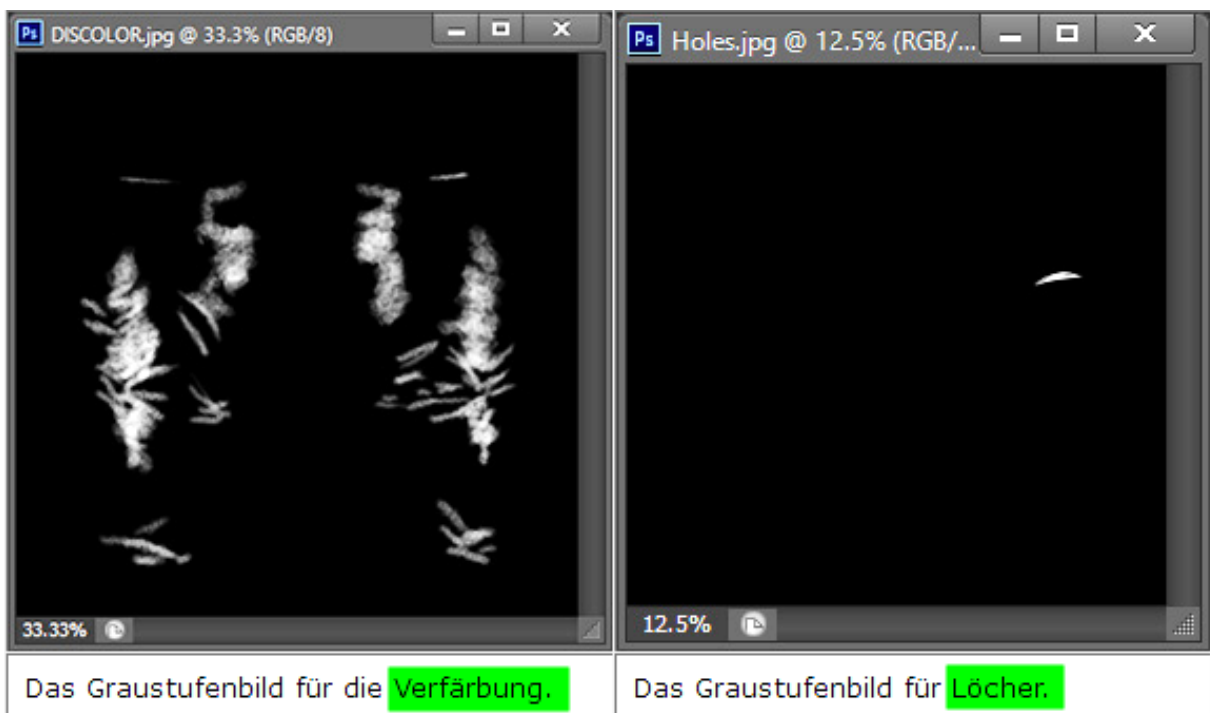
- ④ Klicken Sie auf die **UV-Schaltfläche** oben rechts über der Liste.



- ⑤ Die **UV-Karte** des Materials wird in Ihr bevorzugtes Bildbearbeitungsprogramm (in diesem Fall Photoshop) exportiert.



- ⑥ Sie können das Bild dann als Referenz zum Erstellen einer Graustufen-textur zum Anbringen von verfärbten Bereichen und Löchern auf dem Stoff verwenden.



- ⑦ Speichern Sie die Bilder für die weitere Verwendung.

Maskentextur importieren

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass Sie die Content Packs [Essential Clothing & Fabric](#) und [Professional Outfits](#) gekauft haben müssen, um den Eingabekanal zum Laden von benutzerdefinierten Bildern zu haben.

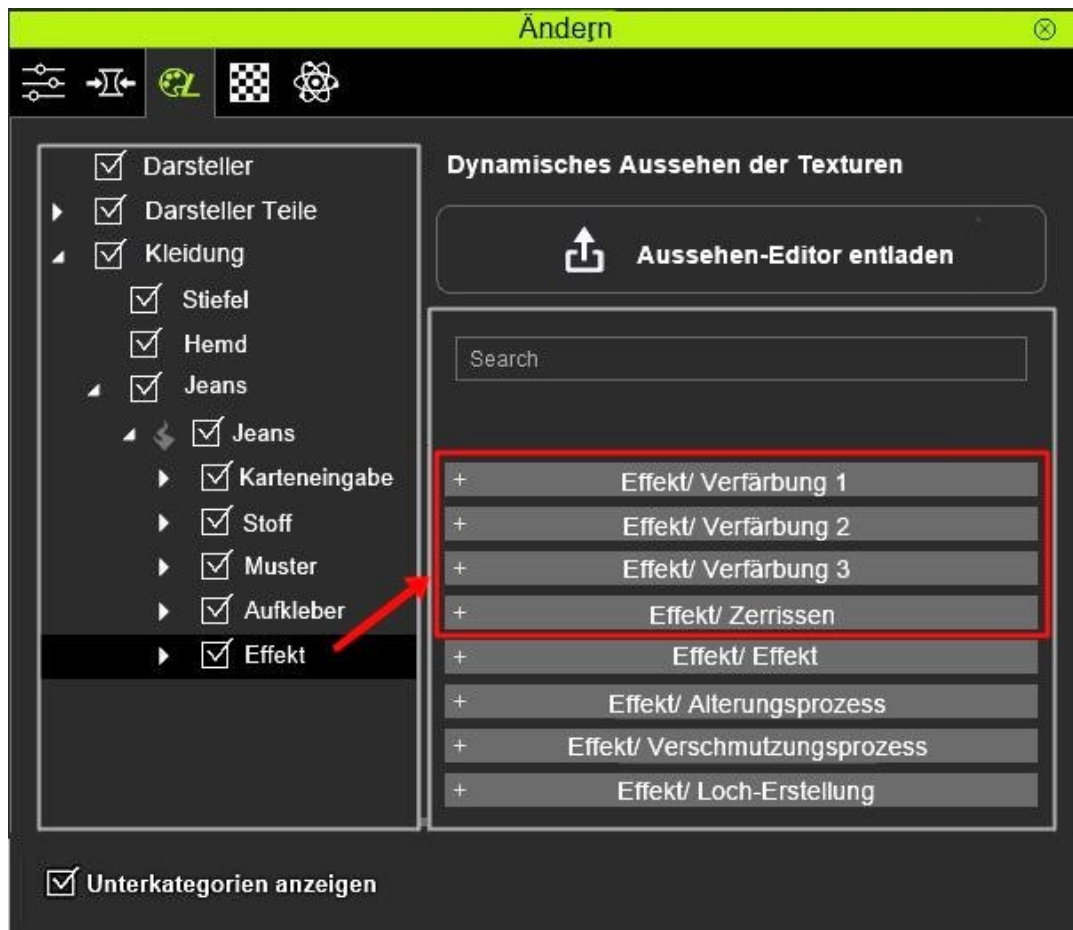
- ① Nehmen Sie das vorherige Kleidungsstück als Beispiel.



- ② Gehen Sie zu **Ändern** (Bedienfeld) >> **Aussehen** (Registerkarte).



- ③ Wählen Sie den **Stoff** in der Baumansicht und klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktivieren** oben rechts im Panel, um die Abschnitte der einstellbaren Parameter anzuzeigen.
- ④ Wählen Sie die Effekt-Ebene. Die Abschnitte zum präzisen Einstellen von Effekten sind die ersten vier Abschnitte, die im rechten Bereich des Bedienfelds aufgeführt sind. ↓



⑤ Doppelklicken Sie auf das **Maskensymbol** im Abschnitt **Verfärbung 1** und laden Sie das zuvor erstellte Bild.



Erhöhen Sie den **Deckwert**, um die mit dem Graustufenbild definierten Entfärbungsbereiche anzuzeigen.



Das ursprüngliche Aussehen des Tuches.



Opazität = 0.50



Opazität = 1.00

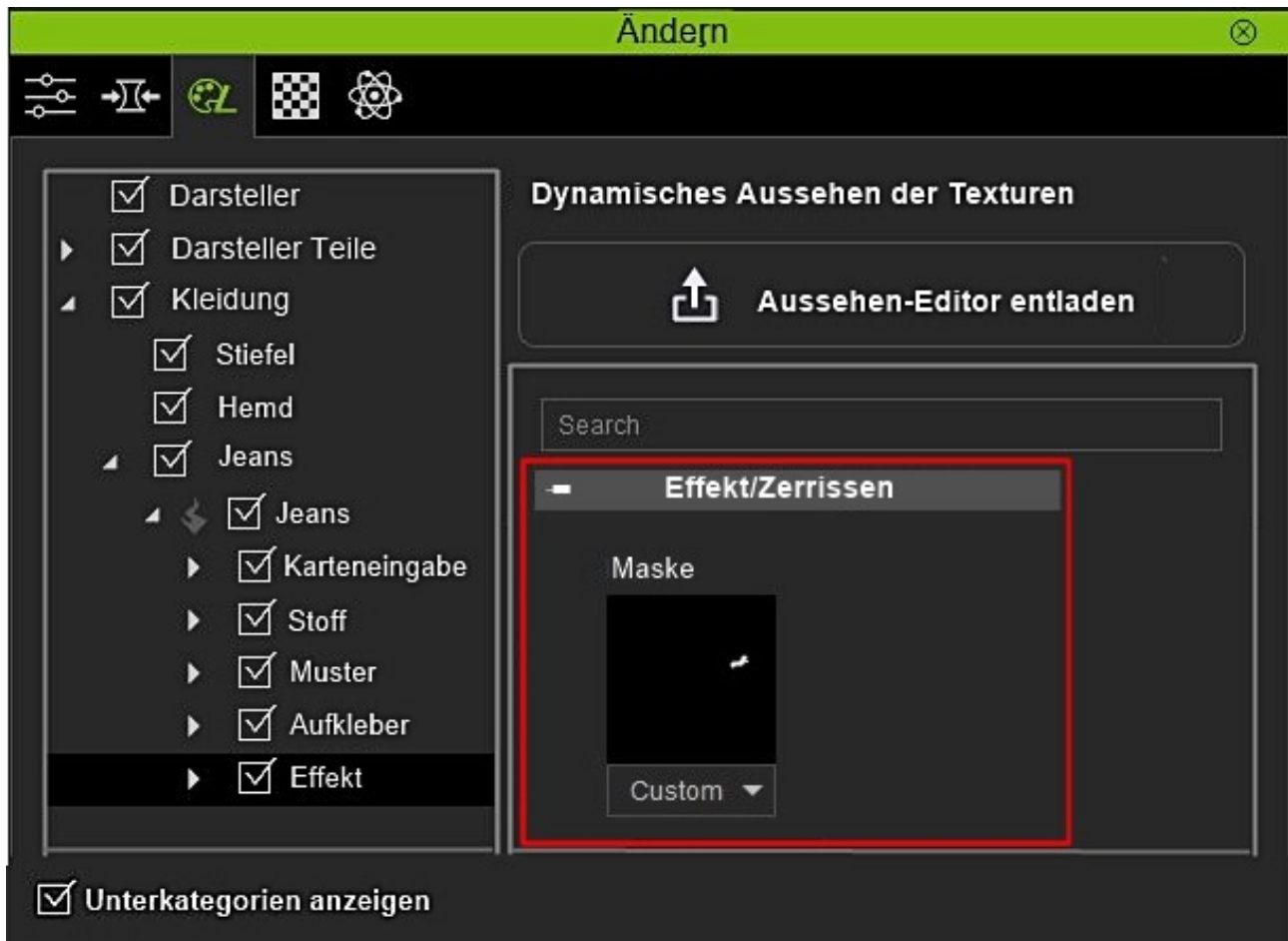


Farbton = 0.00
Sättigung = 0.00
Leichtigkeit = 0.65



Farbton = 0.50
Sättigung = 0.45
Leichtigkeit = 0.65

⑥ Doppelklicken Sie auf das **Masken-Symbol** in der **Zerreiß-Sektion** und laden Sie das zuvor erstellte Bild.



Der Stoff wird entsprechend dem Graustufenbild aufgeschnitten.



Hinweis:

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Grundlegende Kleidungsvorschriften**, wenn das Problem des fehlenden Körperfleisches unter den Löchern auf dem Stoff auftritt.



Verwenden der standardmäßigen prozeduralen Effektvorlagen

Wenn Sie jedoch nicht zu viel Mühe darauf verwenden möchten, die Effekte selbst zu erstellen, können Sie die eingebettete Vorlage von Character Creator verwenden. Sie müssen nur einige grundlegende Einstellungen für diese Vorlagen vornehmen, um die Effekte auf die gewünschten Bereiche auf dem Tuch zu setzen.

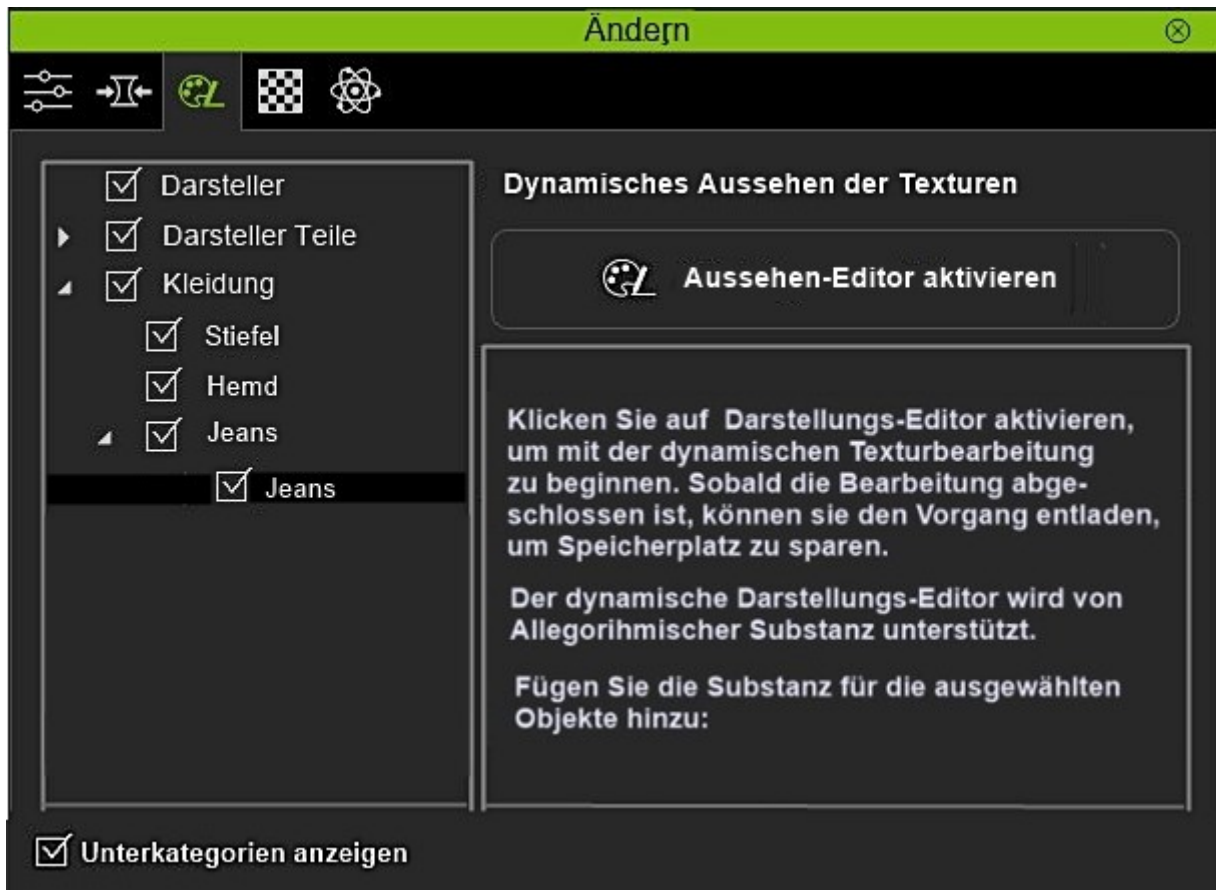
- ① Erstelle ein neues Projekt und lege die Kleidung auf den Charakter.



- ② Gehen Sie zu **Ändern** (Bedienfeld) >> **Textur** (Registerkarte).



- ③ Wählen Sie in der Baumansicht den **Stoff** >> **Stoffname**.



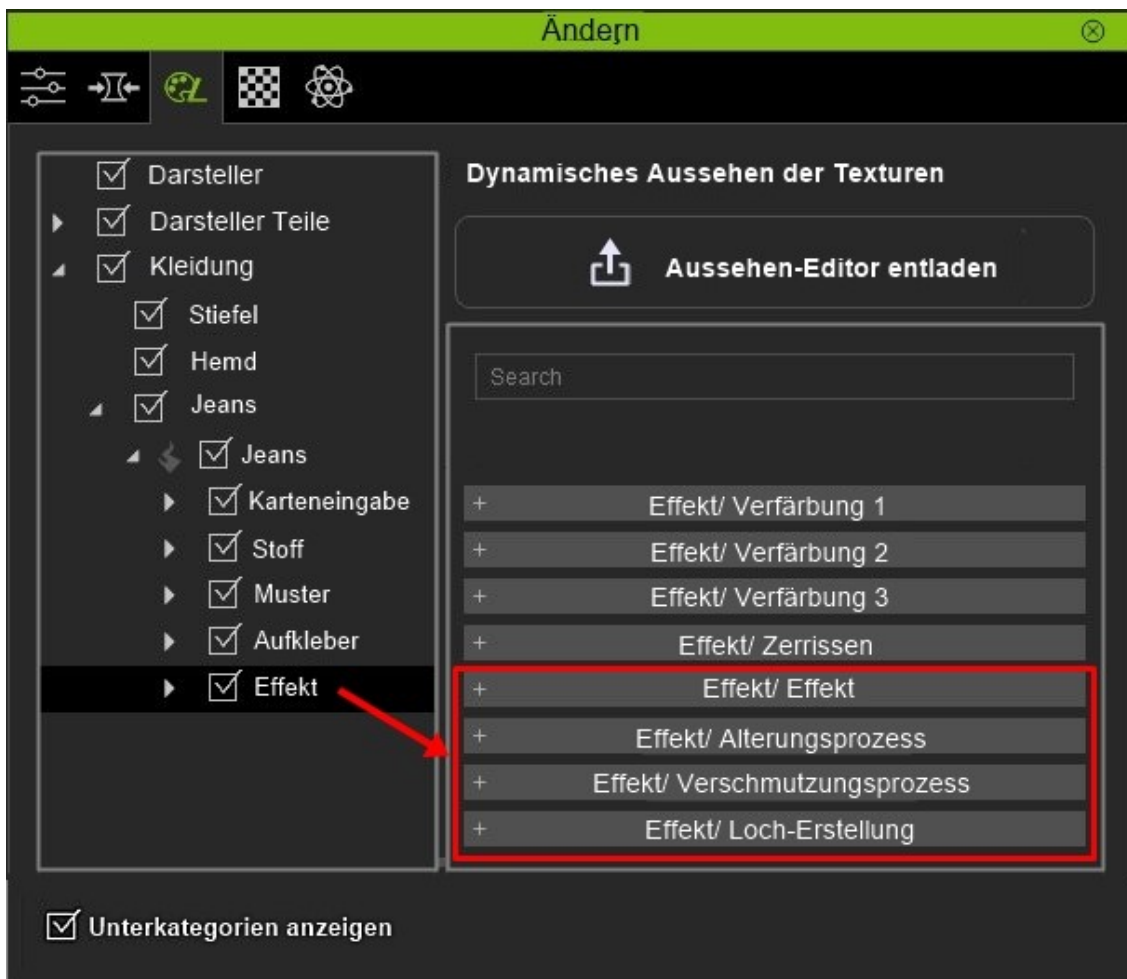
- ④ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aktivieren** oben rechts im Bedienfeld, um die Ebenen unter dem **Stoff** anzuzeigen.



Hinweis:

Cloth kann mehrere Substanzmaterialien enthalten, die aus Parametern und Bildern bestehen, was die Ladezeit Ihres Systems erhöhen kann. Daher sind die Einstellungen innerhalb der Substanzen standardmäßig ausgeblendet. Sie müssen auf die Schaltfläche Aktivieren klicken, um das Material und die Einstellungen der Materialien für weitere Anpassungen zu laden.

⑤ Wählen Sie die **Effekt-Ebene**. Die Abschnitte mit Einstellungen mit eingebetteten Vorlagen sind die letzten vier Abschnitte, die im rechten Bereich des Bedienfelds aufgeführt sind.



⑥ Verwenden Sie die Einstellungen in den Abschnitten "**Effekt**", "**Prozedurale Alterung**", "**Prozedurale Verschmutzung**" und "**Prozedurale Löcher**", um dem gesamten Stoff eine Verwitterung zu verleihen.

- **Effektbereich**: Bestimmen Sie den Grad der Verwitterung an den Nähten des Tuchs.



- **Alterungsprozess-Abschnitt:** Bestimmen Sie den Grad der Verwitterung an den Nähten des Stoffes.



- **Verschmutzungsprozess- Abschnitt:** Machen Sie das Tuch schmutziger.



- **Locherstellungs- Abschnitt:** Fügen Sie Löcher in den Stoff hinzu.

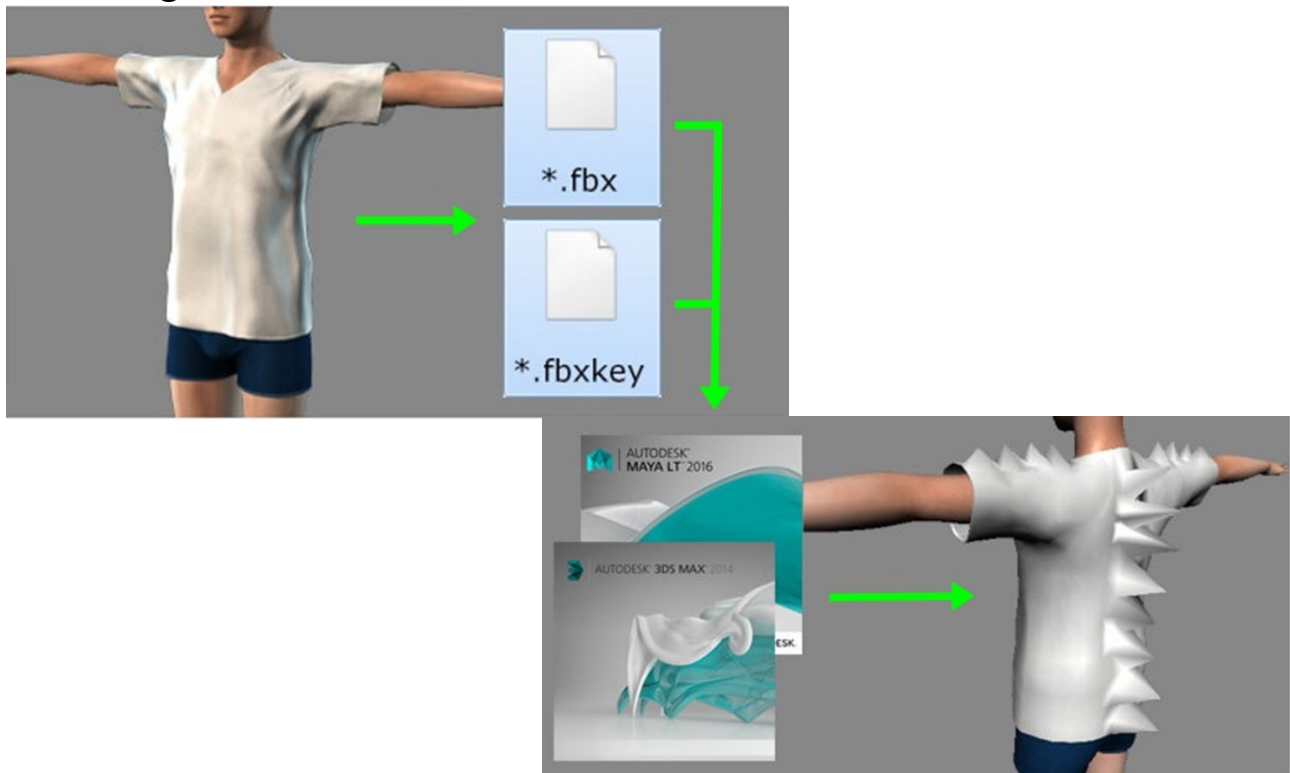


XI. Benutzerdefinierte Kleidung erstellen

Zusätzlich zu den eingebetteten Kleidungsvorlagen können Sie benutzerdefinierte Kleidungsstücke mit Ihren bevorzugten 3D-Werkzeugen erstellen, um mehr benutzerdefinierte Kleidung zu erstellen. Die zwei wichtigsten Schritte zum Erstellen einer benutzerdefinierten Kleidung sind:

Schritt 1. Änderung von vorhandenem Stoff

Wenn Sie die **3DXchange Pipeline**-Version installiert haben, können Sie die vorhandenen Stoffvorlagen in Character Creator als Basis für die Bearbeitung in einem benutzerdefinierten Stoff in Ihren bevorzugten 3D-Werkzeugen verwenden.



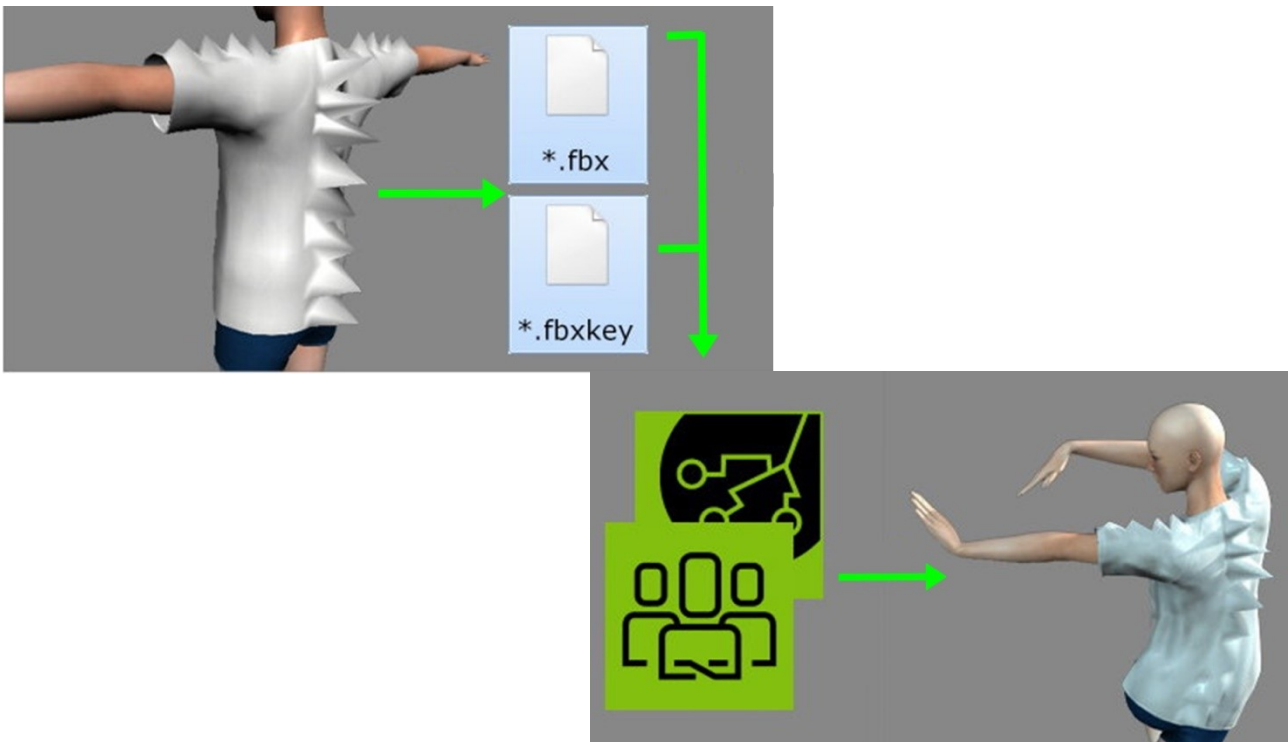
Hinweis:

- Wenn Sie nur die **3DXchange Pro-Version** installiert haben, müssen Sie 3 Vorlagenzeichen (**im FBX-Format**) als Grundlage für das Erstellen von Kleidungsstücken in Ihren 3D-Werkzeugen herunterladen, anstatt die fertige Vorlage in Character Creator zu verwenden.

- Weitere Informationen zur Verwendung des Nacktzeichens zum Erstellen von benutzerdefinierten Kleidungsstücken finden Sie in der Dokumentation zum ***Erstellen benutzerdefinierter Kleidungsstücke***.


Schritt 2: Importieren Sie von Ihnen vorgesehene Assets

Nachdem Sie mit den 3D-Werkzeugen Objekte (Stoff, Haare ...) erstellt haben, die auf dem im vorherigen Schritt exportierten Zeichen basieren, können Sie sie anschließend zurück in den Zeichengenerator laden, um benutzerdefinierte Ausstattungen oder Assets zu erstellen.




Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt ***Importieren von Designierten Assets***.

Anzeige




**Filme von der
»Drushba-Trasse«**






**Buchtrailer
»Ostwärts«**


1. Band der Trilogie
»Operation Blaue Flamme«



**Buchtrailer und eine Doku zur
»Erdgas-Trasse« (1982 bis 1991/98)**

Fotogalerien zur »Drushba-Trasse und zur Erdgas-Trasse«



**zum Erleben auf
»www.trassen-krimi.de«**

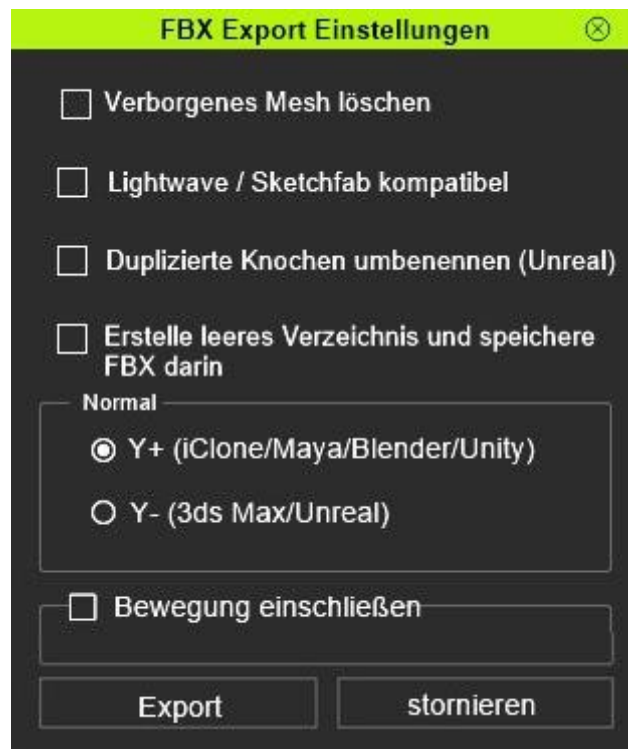
Änderung von vorhandenem bekleidetem Charakter

Zusätzlich zu den eingebetteten Kleidungsvorlagen können Sie benutzerdefinierte Kleidungsstücke erstellen, indem Sie die vorhandenen Kleidungsstücke mit Ihren bevorzugten 3D-Werkzeugen ändern.

- ① Erstelle ein neues Projekt und erstelle einen Charakter mit Kleidung.



- ② Führen Sie den Befehl **Datei >> Exportieren nach Fbx >> Angekleidetes Zeichen** aus.



Hinweis:

- **Verborgenes Netz löschen:** Um versteckte Netze vor dem Export zu löschen. Wenn Ihr Zweck das Exportieren von **FBX-Charakteren**,

das **Erstellen von benutzerdefinierten Stoffen** ist, aktivieren Sie diese Box **NICHT**, um die Integrität der inneren Maschen zu sichern.

- **Lightwave-kompatibel**: Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Kompatibilität der **FBX-Zeichendatei** zu gewährleisten, wenn das Zielwerkzeug **Lightwave** ist.

- **Umbenennen von Bone (Unreal)**: Da Unreal keine Bones mit identischen Namen akzeptiert, aktiviere diese Box, damit die FBX-Zeichendatei in Unreal normal funktionieren kann.

- **Bewegung einschließen**: Wenn Sie möchten, dass für den Charakter Bewegungen in die FBX-Zeichendatei aufgenommen werden, aktivieren Sie dieses Kästchen.

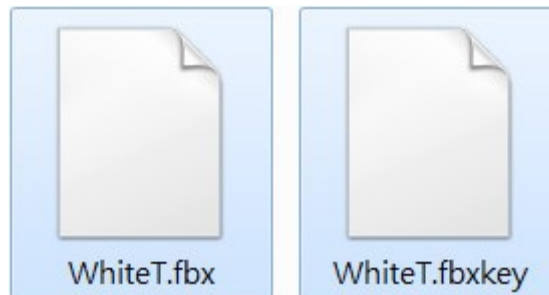
- **Kalibrierung**: Wählen Sie dieses Optionsfeld, um **FBX-Zeichen** mit einer eingebetteten Kalibrierungsbewegung zu exportieren.

- **Benutzerdefiniert**: Wählen Sie dieses Optionsfeld, um eine gewünschte **iMotion** in die FBX-Zeichendatei aufzunehmen.

③ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Exportieren**, um das Zeichen im **FBX-Format** zu exportieren.

Hinweis:

Sie erhalten dabei eine ***.fbx** und eine ***.fbxkey** Dateien.



Die in der FBX-Schlüsseldatei enthaltenen Informationen sind:

- **DRM-Basisinhaltsinformationen**.

- **Meta-Daten**: Es stellt die Korrektheit des Charakters sicher, wenn Sie die **FBX**-Datei aus Ihren 3D-Werkzeugen laden.

- **Bone Scale**: Die Größe jedes Knochens des Charakters bestimmen.

- **Body Skin Weights**: Die Hautdicke für jeden Scheitelpunkt des Charakters festlegen.

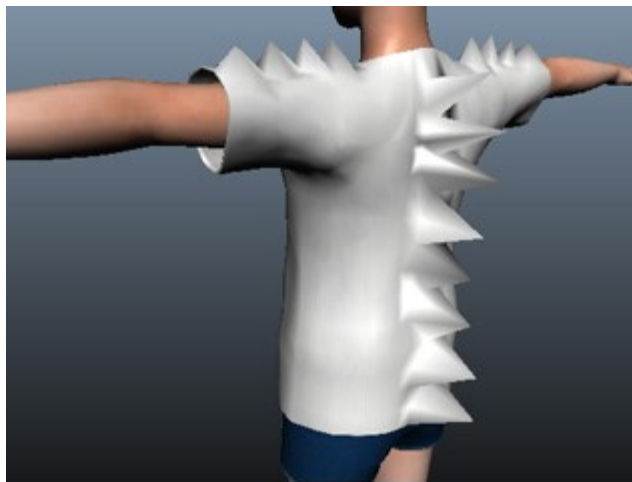
- **Cloth Type**: Den Typus von Stoff, Handschuhe oder Schuhe, sowie der Kleidungs- Maschen bestimmen.

Die **FBX-Schlüsseldatei** stellt die Korrektheit des Haut- und Knochenstatus beim Zurückladen sicher. **Die FBX-Zeichendatei** wurde in externen 3D-Werkzeugen modifiziert. Grundsätzlich sollten Sie diese beiden Dateien **zusammenhalten**, wenn Sie den FBX-Charakter verschieben und teilen möchten.

- ④ Öffnen Sie die **FBX-Datei** in Ihrem bevorzugten **3D-Werkzeug**.



- ⑤ **Ändern** Sie den Stoff mit den Funktionen, die in Ihren **3D-Werkzeugen** enthalten sind.



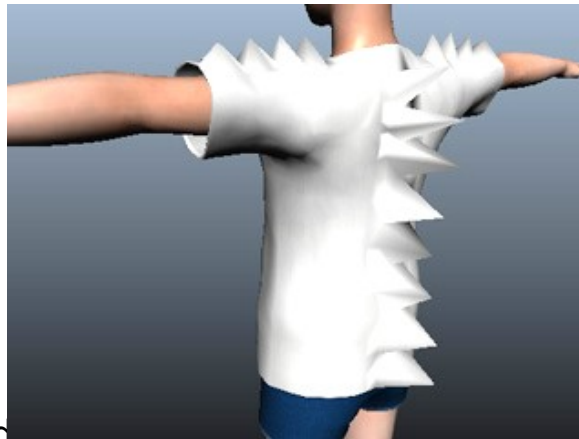
Hinweis:

- **Für Charakter:** Das Vergrößern von Gesichtern in 3D-Werkzeugen des Charakters wird von der **FBX-Schlüsseldatei** korrigiert, wenn Sie das **FBX-Zeichen** zurück in den Charakter Creator laden.
- Für **Stoff, Handschuhe** und **Schuhe**: Bearbeiten ohne Topologie ändern oder Flächen löschen kann mit 3D-Tools erfolgen. Wenn Sie die Flächen jedoch durch **Glätten** oder **Unterteilung** vergrößern, müssen Sie sie manuell erneut an die Bones binden.

Entworfenene Assets importieren

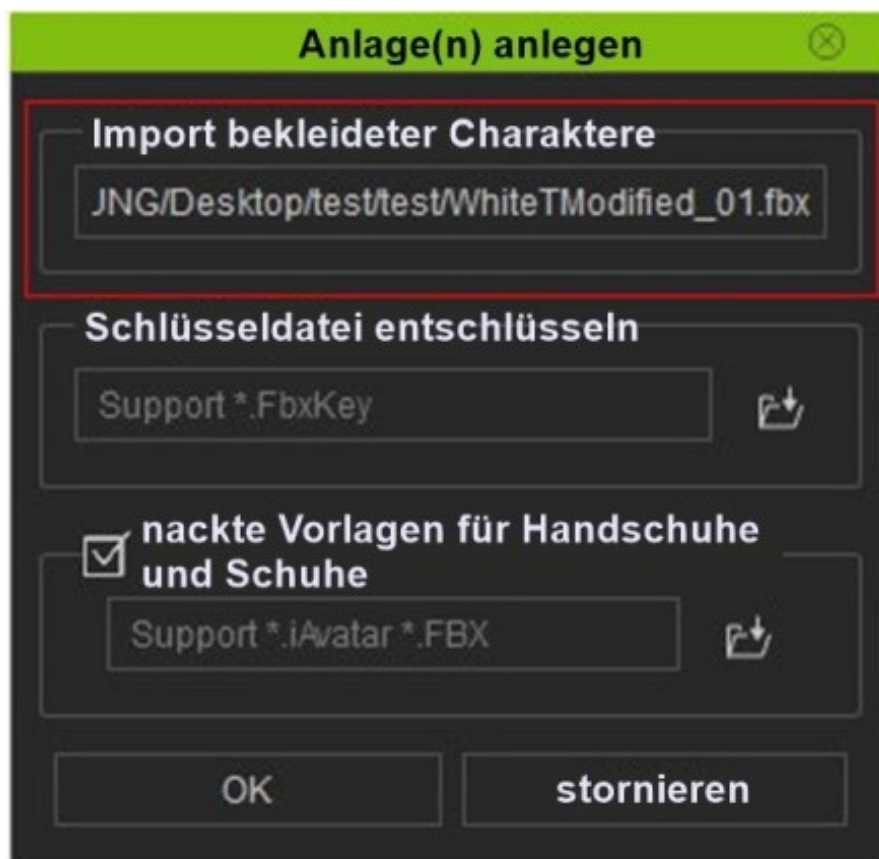
Nachdem Sie basierend auf dem **CC-Zeichen**, das im Schritt "**Änderungen aus vorhandenem bekleideten Zeichen**" exportiert wurde, Änderungen oder neue Assets (Kleidung, Haare usw.) erstellt haben, können Sie diese in den Zeichenersteller importieren, um eindeutige Assets zu erstellen.

- ① Bereiten Sie Ihre Assets vor (Kleidung, Haare usw.)

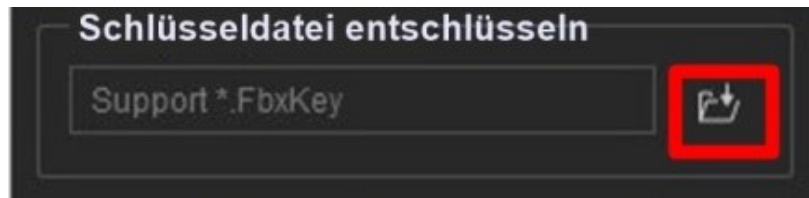


- ② Exportieren sie den Charakter wieder als **FBX**.

- ③ Gehen Sie zurück zu **Character Creator** und führen Sie den Befehl **Datei >> Importieren** aus. Laden Sie die im vorherigen Schritt exportierte **FBX**.



Laden Sie die **Entschlüsselungs-Datei**, die Sie im Abschnitt **Änderung von vorhandenen bekleideten Charakteren** erhalten. Klicken Sie dann auf die **Schaltfläche OK**.



Hinweis:

Weitere Informationen zu den Steuerelementen in diesem Bereich finden Sie im Abschnitt "**Elemente erstellen**".

- ④ Sie werden auf ein **Checkpoint-Panel** stoßen, um sicherzustellen, dass die Daten von der **FBX** korrekt sind.



Hinweis:

Weitere Informationen zu den Steuerelementen in diesem Bereich finden Sie im Abschnitt zum **Status des Asset-Import-Statusberichts**.

- ⑤ Klicken Sie auf OK, um die FBX-Datei zu laden.



Verwenden Sie optional das **Kalibrierungsbedienfeld**, um die Kleidung in verschiedenen Posen zu überprüfen. →→→



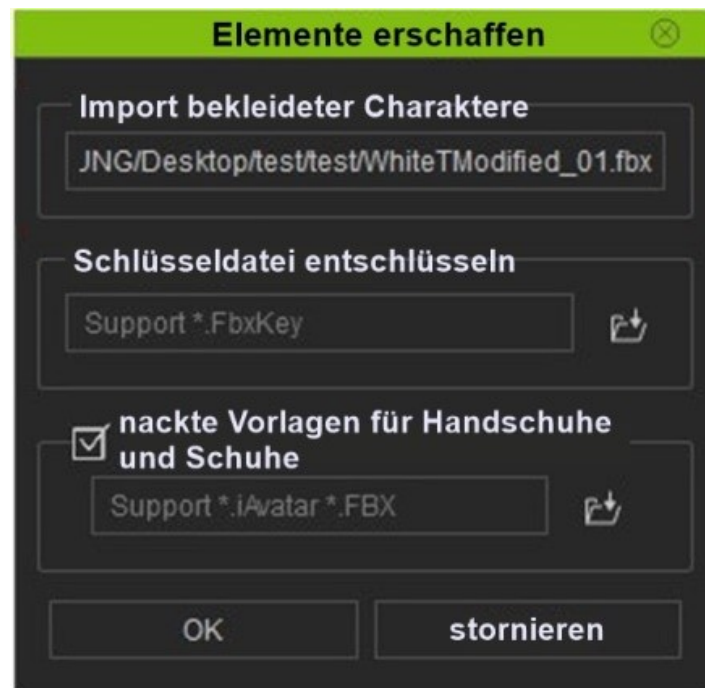


Werbung

Die deutschen Handbücher zum kostenlosen Download auf

www.trassen-krimi.de

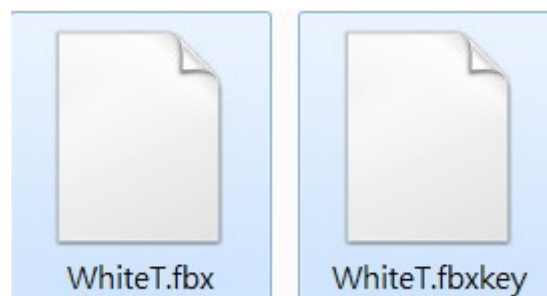
Die Einstellungen zum Importieren von selbst-designierten Elementen



- **Bekleidetes Zeichen importieren:** In diesem Feld wird das FBX-Zeichen angezeigt, das Sie aus 3D-Werkzeugen bearbeitet und exportiert haben.
- **Schlüsseldatei entschlüsseln:** Sie müssen die ***.fbxkey-Datei**, die Sie im Schritt zuvor erstellt haben, einschließen, um die Assets in Character Creator zu authentifizieren.

Hinweis:

Sie erhalten eine ***.fbx** und eine ***.fbxkey** Dateien, wenn Sie **FBX** von **iClone Character Creator** exportieren.



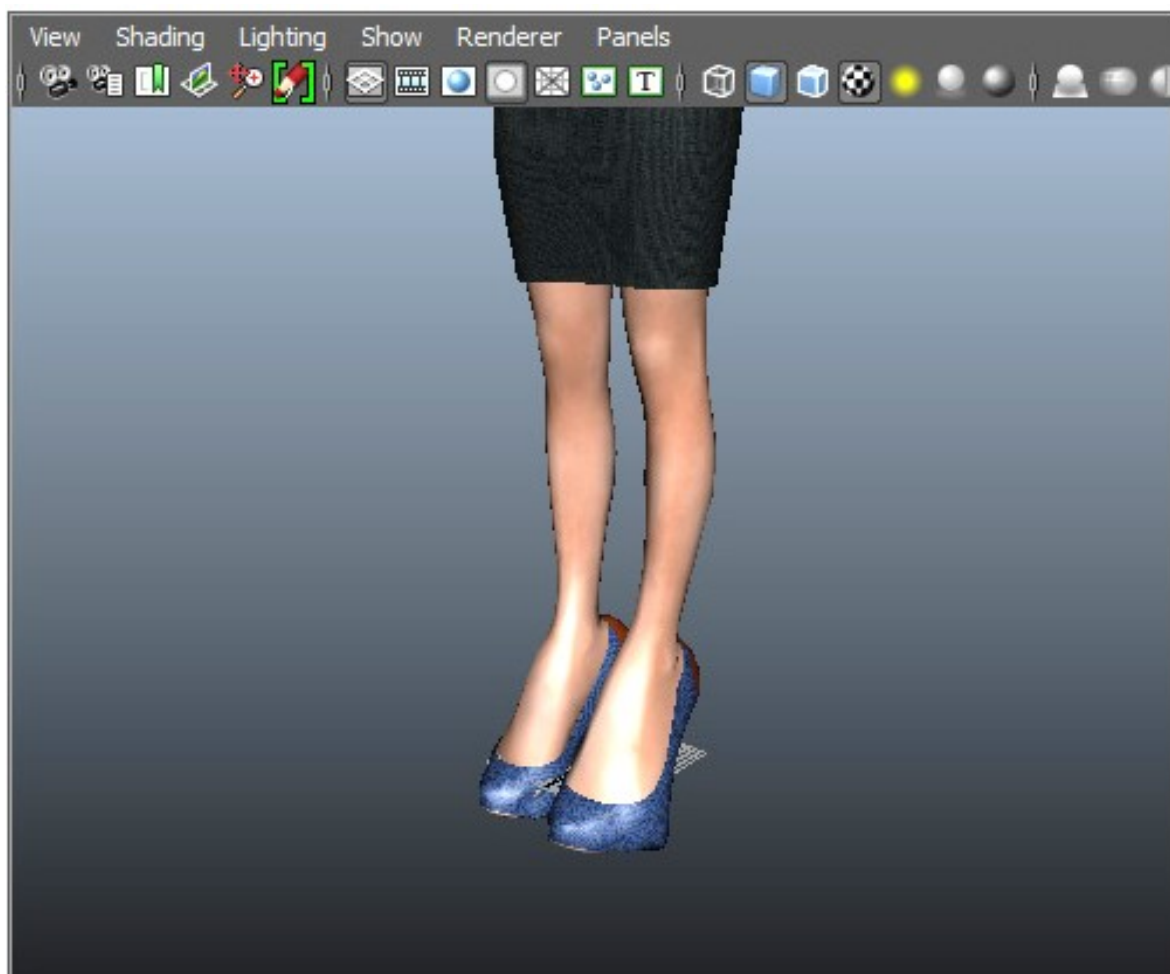
Die in der FBX-Schlüsseldatei enthaltenen Informationen sind:

- **DRM-Basisinhaltsinformationen.**
- **Metadaten:**

- **Knochenmaßstab:** Die Größe jedes Knochens des Charakters.
- **Körper-Haut Wichtung:** Die Hautdicke für jeden Scheitelpunkt des Charakters festlegen.
- **Kleidungs- Typ:** Der Typ (Stoff, Handschuhe oder Schuhe) der Kleidung Maschen.

Sie müssen die **FBX-KEY-Datei** laden, wenn Sie einen **FBX-Charakter** aus anderen 3D-Werkzeugen importieren, um die Korrektheit der Körperform und den Typ der Kleidung sicherzustellen.

● **Nackte-Vorlage für Handschuhe und Schuhe:** Wenn Sie jemals die Größe oder Form der Hände oder Füße in Ihrem 3D-Werkzeug ändern (sehr zu empfehlen in **Character Creator** statt mit Ihrem 3D-Werkzeug), dann müssen Sie dieses Kästchen aktivieren. Dann lädt die **Anpassung** nackte und knochige Charaktere (im **FBX-Format**) als Referenz für die **Bodenkontaktfunktion**.



Die Füße des Charakters werden im 3D-Werkzeug vergrößert (in diesem Fall Maya).



Elemente/Asset-Importstatusbericht

Element-Importstatus-Bericht				
Bitte bestätigen sie den Element-Typ und stellen Sie sicher, dass die Reihenfolge der einzelnen Layer eindeutig ist:				
Name	Type	Layer	State	Error Message
CC_Base_Eye	Eyes		Pass	
CC_Base_Teeth	Teeth		Pass	
V_Neck_Scru...	Cloth	10	Pass	
Boxers	Cloth	2	Pass	

- Wenn die geladene FBX **Gitter** enthält, die Sie als Stoff festlegen möchten, ist dieses Feld die einzige Möglichkeit, ihre Typen über die Dropdown-Liste **Typ** festzulegen.



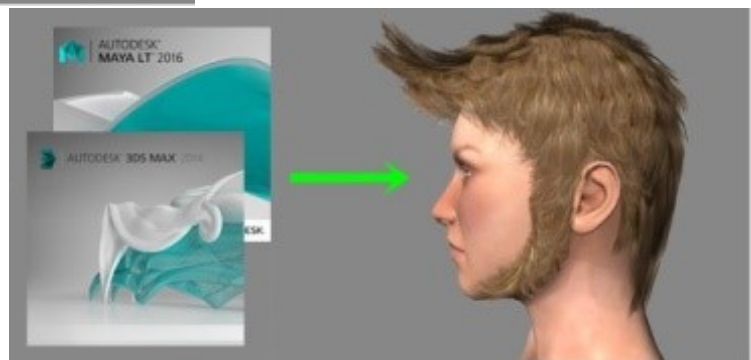
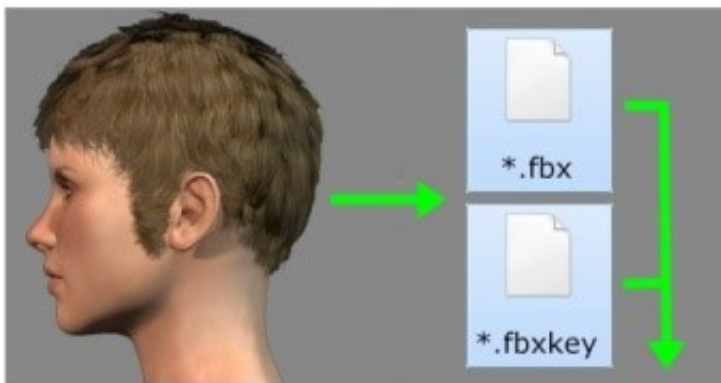
- Die **Layernummer** kann in diesem Bereich oder im Bereich "**Einstellungen für Stofflagen**" festgelegt werden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Anpassen von Bekleidungsschichten**.

XII. Benutzerdefiniertes Haar erstellen

Zusätzlich zu den eingebetteten Haarschablonen können Sie benutzerdefinierte Haare mit Ihren bevorzugten 3D-Werkzeugen generieren, um mehr individuelles Haar zu erzeugen. Die wichtigsten zwei Schritte zum Erstellen eines benutzerdefinierten Haares sind:

Schritt 1. Modifikation von bestehendem Haar

Wenn Sie die **3DXchange Pipeline-Version** installiert haben, können Sie die vorhandenen Haarvorlagen in **Character Creator** als Basis für die Anpassung an ein benutzerdefiniertes Haar in Ihren bevorzugten 3D-Werkzeugen verwenden.



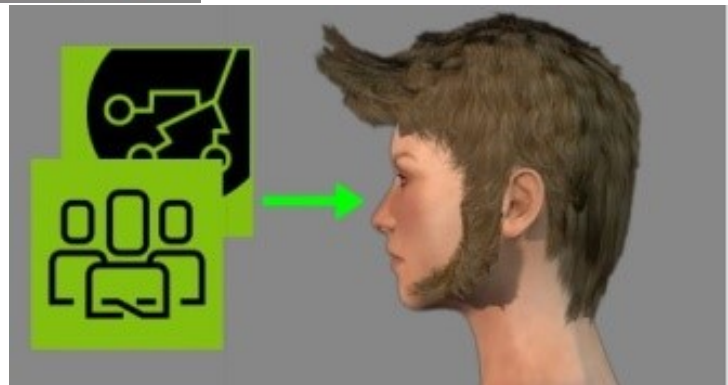
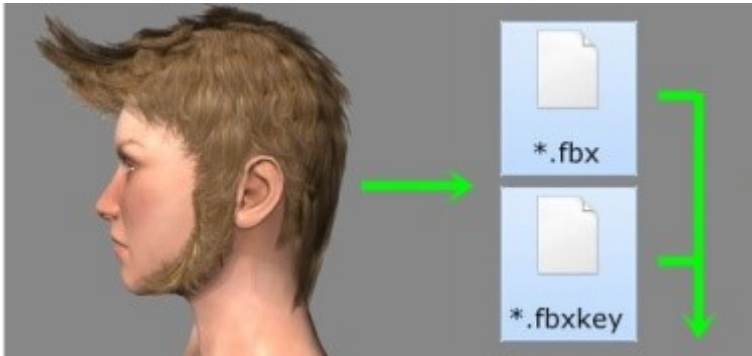
Auskünfte finden Sie im Abschnitt **Ändern von vorhandenem Haar**.

Hinweis:

- Wenn Sie nur die **3DXchange Pro-Version** installiert haben, müssen Sie **3 Zeichenvorlagen (im FBX-Format)** als Grundlage für die Erstellung von Haaren in Ihren 3D-Werkzeugen herunterladen, anstatt die fertige Vorlage in **Character Creator** zu verwenden.
- Weitere Informationen zur Verwendung des Nacktzeichens zum Erstellen von benutzerdefinierten Kleidungsstücken finden Sie in der Dokumentation zum **Erstellen benutzerdefinierter Haare**.

Schritt 2: Importieren Sie selbst entworfenes Haar

Nachdem Sie mithilfe der **3D-Werkzeuge** Haare erstellt haben, die auf dem im vorherigen Schritt exportierten Zeichen basieren, können Sie sie anschließend in **Character Creator** laden, um **benutzerdefinierte Haare** zu erstellen.



Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "**Entworfene Haare importieren**".

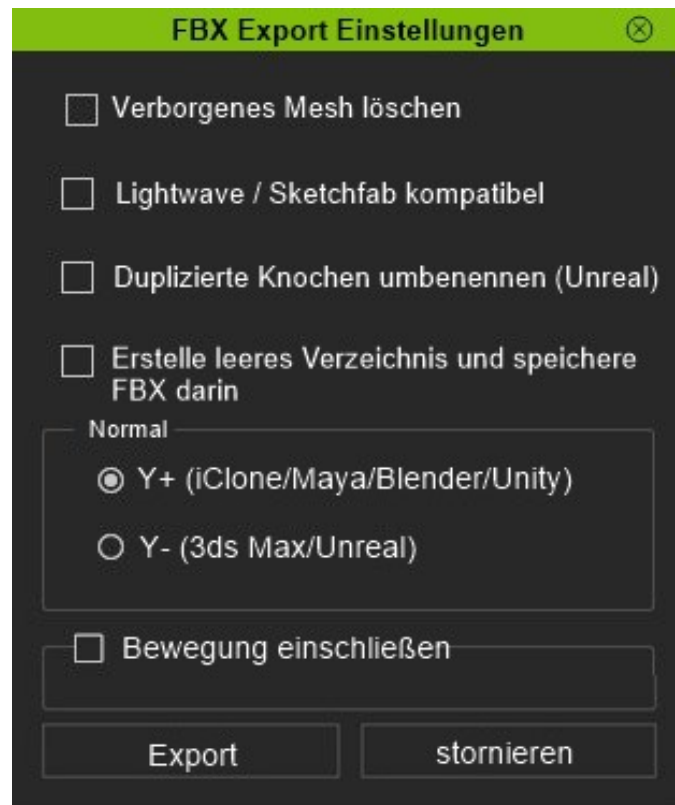
Änderung von vorhandenem Haar des Charakters

Zusätzlich zu den eingebetteten Haarschablonen können Sie **benutzerdefinierte** Haare generieren, indem Sie die vorhandenen Haare mit Ihren bevorzugten **3D-Werkzeugen modifizieren**.

- ① Erstellen Sie ein neues Projekt und einen Charakter mit Haaren.



② Führen Sie den Befehl **Datei >> Exportieren nach Fbx >> Angekleidetes Zeichen** aus.



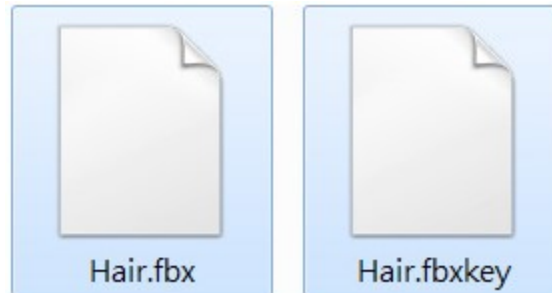
Hinweis:

- **Verborgenes Netz löschen:** Um versteckte Netze vor dem Export zu löschen. Wenn Ihr Zweck zum Exportieren von FBX-Charakteren das Erstellen von benutzerdefinierten Stoffen ist, **aktivieren Sie diese Box NICHT**, um die Integrität der inneren Maschen sicherzustellen.
- **Lightwave-kompatibel:** Aktivieren Sie dieses Kästchen, um die Kompatibilität der FBX-Charakter-Datei sicherzustellen, wenn Ihr Zielgerät **Lightwave** ist.
- **Umbenennen von Bone (Unreal):** Da Unreal keine Bones mit identischen Namen akzeptiert, aktiviere diese Box, damit die FBX-Charakter-Datei normal in **Unreal** funktionieren kann.
- **Bewegung einschließen:** Wenn Sie möchten, dass der Charakter Bewegung in die **FBX-Charakter-Datei** aufnimmt, aktivieren Sie dieses Kästchen. Um benutzerdefinierte Haare zu erstellen, **deaktivieren** Sie sie, da Sie sie nicht benötigen.

- ③ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Exportieren**, um den Charakter im **FBX-Format** zu exportieren.

Hinweis:

Sie erhalten nunmehr eine *.**fbx** und eine *.**fbxkey** Datei.



Die in der **FBX-Schlüsseldatei** enthaltenen Informationen sind:

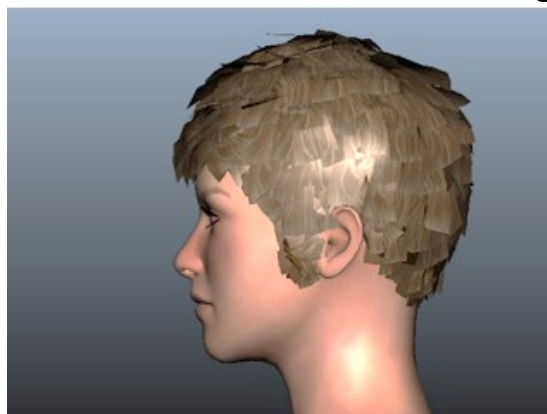
- **DRM-Basisinhaltsinformationen.**
- **Meta-Daten:** Es stellt die Korrektheit des Charakters sicher, wenn Sie die **FBX-Datei** aus Ihren 3D-Werkzeugen laden.
 - **Bone Scale:** Für die Größe jedes Knochens des Charakters.
 - **Body Skin Weights:** Die Hautdicke für jeden Scheitelpunkt des Charakters bestimmen.
 - **Cloth Type:** Der Typ (Stoff, Handschuhe oder Schuhe) der Kleidungs- Maschen.

Die **FBX-Schlüsseldatei** stellt die Korrektheit des Haut- und Knochenstatus beim Zurückladen sicher.

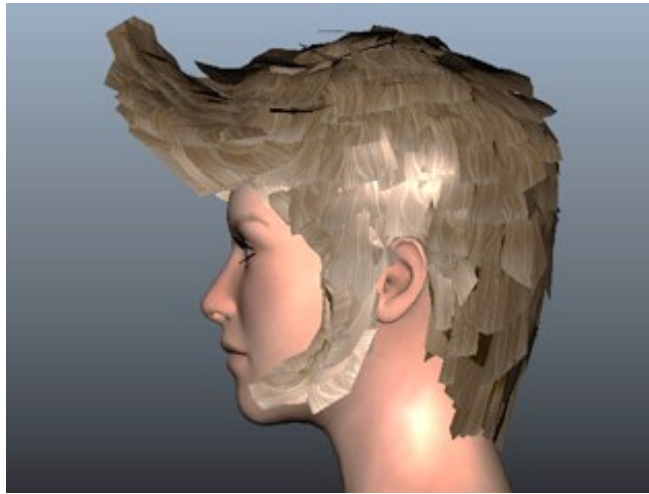
Die **FBX-Zeichendatei** wurde im externen 3D-Werkzeugen modifiziert.

Außerdem sollten Sie diese beiden Dateien **unbedingt zusammenhalten**, wenn Sie den **FBX-Charakter** verschieben und teilen möchten.

-
- ④ Öffnen Sie jetzt die **FBX-Datei** in Ihrem bevorzugten **3D-Werkzeug**.



- ⑤ Ändern Sie das Haar mit den Funktionen, die in Ihren 3D-Werkzeugen enthalten sind.



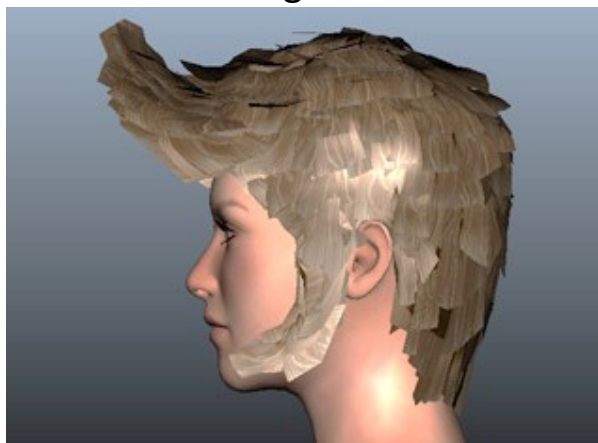
Hinweis:

- **Für Charakter:** Das Vergrößern von Gesichtern in 3D-Werkzeugen des Charakters wird von der **FBX-Schlüsseldatei** korrigiert, wenn Sie den **FBX**-Charakter zurück in den **Charakter Creator** laden.
- **Für Haare:** Das Bearbeiten ohne Topologie-Änderung oder das Löschen von Gesichtern kann mit 3D-Werkzeugen erfolgen. Wenn Sie die Flächen jedoch durch **Glätten** oder **Unterteilung** vergrößern, müssen Sie manuell an die Bones binden.

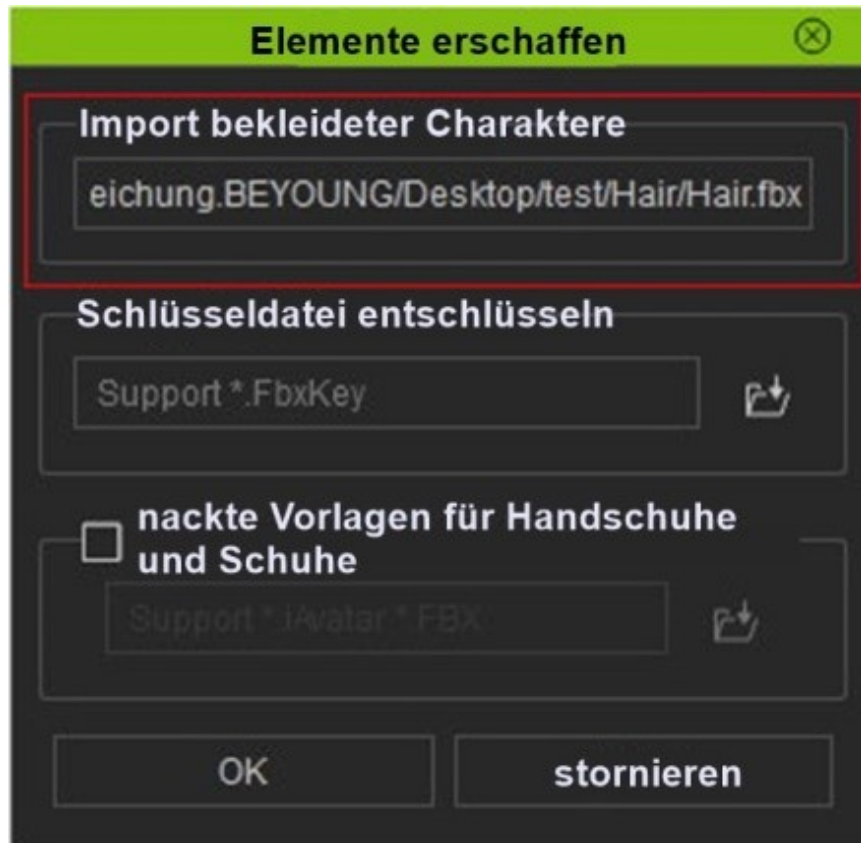
Selbst entworfenes Haar importieren

Nachdem Sie ein Haar basierend auf dem CC-Zeichen modifiziert oder erstellt haben, das im Schritt "**Änderungen aus bestehendem Haar**" exportiert wurde, können Sie dieses in den Charakter-Generator importieren, um einzigartige Frisuren zu erstellen.

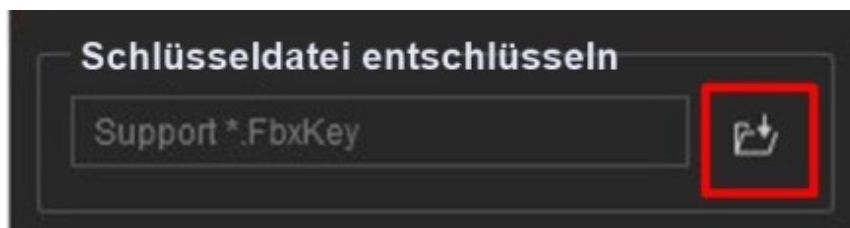
- ① Bereiten Sie das in 3D-Werkzeugen modifizierte Haar vor.



- ② **Exportieren** Sie den gesamten Charakter wieder als **FBX**.
- ③ Gehen Sie zurück zu Character Creator und führen Sie den Befehl **Datei >> Importieren** aus. Laden Sie die im vorherigen Schritt exportierte **FBX-Datei**.



Laden Sie die **Entschlüsselungs-Schlüsseldatei**, die Sie im Bereich **Änderung aus bestehendem Haar** erhalten. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **OK**.



Hinweis:

Weitere Informationen zu den Steuerelementen in diesem Bereich finden Sie im Abschnitt "**Elemente erstellen**".

- ④ Sie werden jetzt auf ein **Untersuchungsfeld** stoßen, um sicherzustellen, dass die Daten von der FBX korrekt sind.



Hinweis:

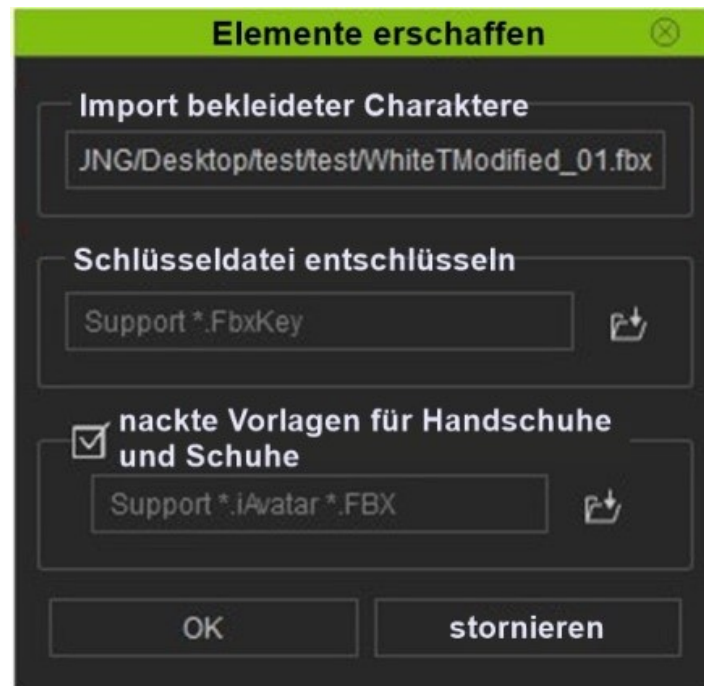
Weitere Informationen zu den Steuerelementen in diesem Bereich finden Sie im Abschnitt zum Status des **Elemente/Asset-Import-Statusberichts**.

- ⑤ Klicken Sie jetzt auf **OK**, um jetzt die **FBX-Datei** zu laden.



Die Einstellungen zum Importieren von selbsterstellten Haaren

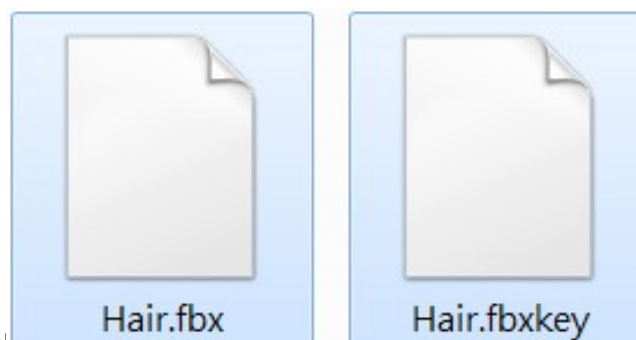
Erstellen Sie den Bereich "Elemente"



- **Bekleideten Charakter importieren:** In diesem Feld wird der **FBX**-Charakter angezeigt, das Sie aus 3D-Werkzeugen bearbeitet und exportiert haben.
- **Schlüsseldatei entschlüsseln:** Sie müssen die ***.fbxkey**-Datei, die Sie im Schritt erstellt haben, einschließen, um die Elemente in **Character Creator** zu authentifizieren.

Hinweis:

Sie erhalten eine ***.fbx** und eine ***.fbxkey** Dateien, wenn Sie **FBX** von **iClone Character Creator** exportieren.



Zu den Informatio

1:

- **DRM-Basisinhaltsinformationen.**
- **Metadaten:**
 - **Knochenmaßstab:** Die Größe jedes Knochens des Charakters bestimmen.
 - **Körper-Haut Wichtung:** Die Hautdicke für jeden Scheitelpunkt des Charakters festlegen.
 - **Kleidung Typ:** Der Typ (Stoff, Handschuhe oder Schuhe) der Kleidungs- Maschen.

Sie müssen die **FBX-KEY-Datei** laden, wenn Sie einen **FBX-Charakter** aus anderen 3D-Werkzeugen **importieren**, um die Korrektheit der Form des Körpers und der Haare sicherzustellen.

- **Nude-Vorlage für Handschuhe und Schuhe:** Wenn man die Größe oder Form der Hände oder Füße in einem 3D-Werkzeug geändert hat (sehr zu empfehlen in Character Creator anstelle von 3D-Werkzeugen), müssen Sie dieses Kästchen aktivieren und das **Adjusted** lädt nackte und knochige Zeichen (im FBX-Format) als Referenz für die Bodenkontaktfunktion. Sie müssen es nicht aktivieren, wenn Sie Haare erstellen.

Elemente/Assets-Importstatusbericht



- Wenn die geladene FBX benutzerdefinierte Haare enthält, die Sie selbst erstellt haben, wird **Hair item** in der Dropdown-Liste **Typ** für das Haarnetz angezeigt.



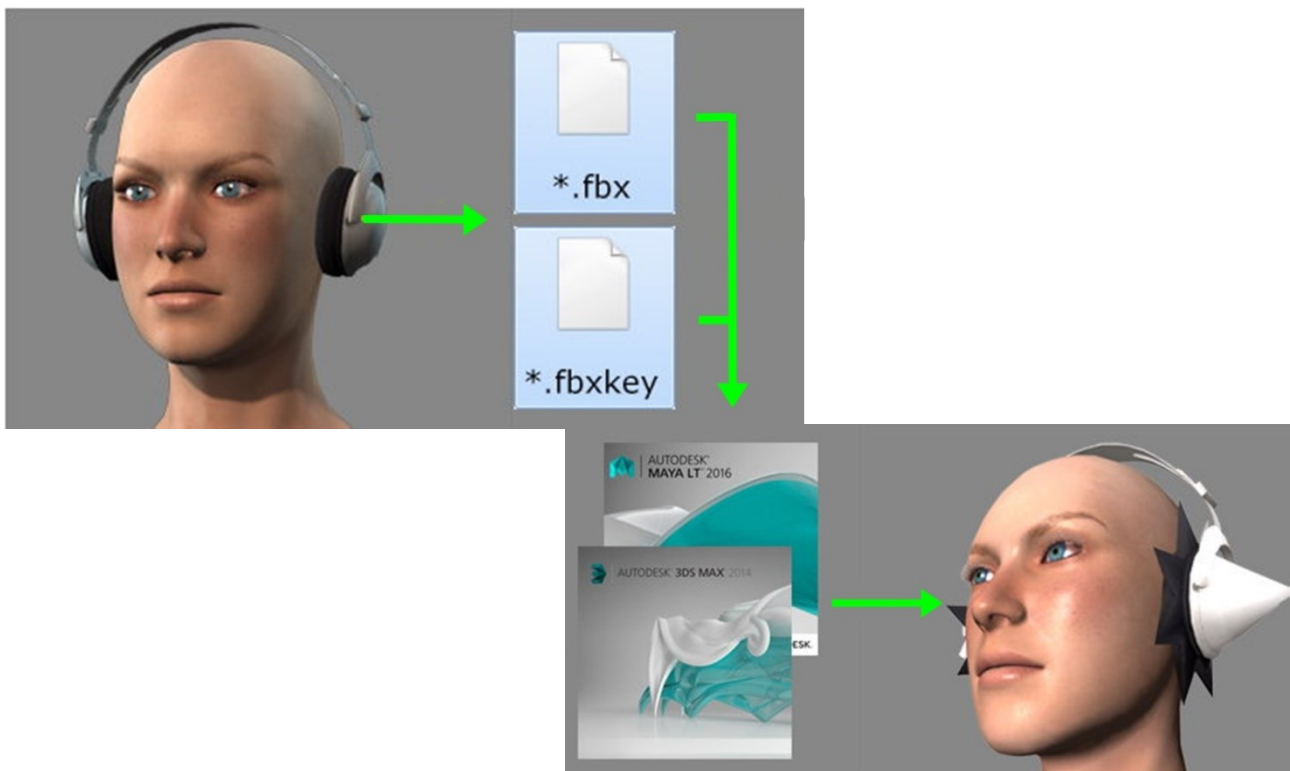
- Die Layernummer gilt für Kleidung, aber **nicht** für Haare. Sie müssen daher keine Einstellungen vornehmen.

XIII. Benutzerdefiniertes Zubehör erstellen

Zusätzlich zur Verwendung der eingebetteten Zubehörvorlagen können Sie benutzerdefinierte Zubehörteile mit Ihren bevorzugten 3D-Tools erstellen, um mehr benutzerdefiniertes Zubehör zu generieren. Die zwei wichtigsten Schritte zum Erstellen eines benutzerdefinierten Zubehörs sind:

Schritt 1. Änderung von bestehendem Zubehör

Wenn Sie die **3DXchange Pipeline-Version** installiert haben, können Sie die vorhandenen Zubehörvorlagen in **Character Creator** als Basis für die Änderung in einem benutzerdefinierten Zubehörteil in Ihren bevorzugten **3D-Werkzeugen** verwenden.



Weitere Infos finden Sie im Abschnitt **Ändern von vorhandenem Zubehör**.

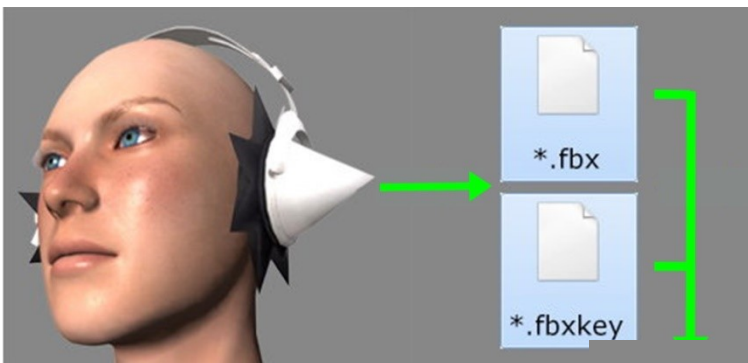
Hinweis:

- Wenn Sie nur die 3DXchange **Pro**-Version installiert haben, müssen Sie 3 Vorlagenzeichen (im FBX-Format) als Basis für die Erstellung von Zubehör in Ihren 3D-Werkzeugen herunterladen, anstatt die fertige Vorlage in Character Creator zu verwenden.

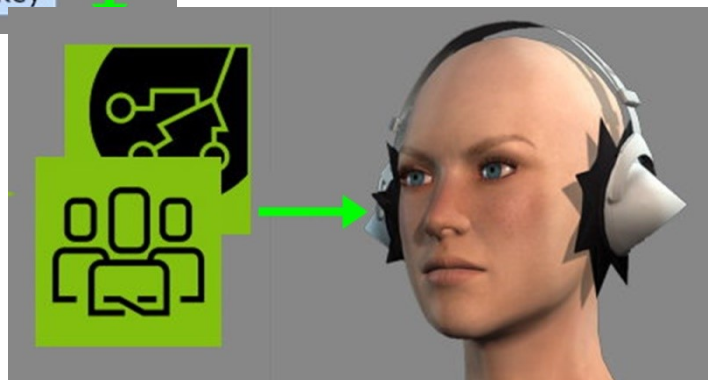
- Weitere Informationen zur Verwendung des Nacktzeichens zum Erstellen von benutzerdefinierten Kleidungsstücken finden Sie in der Dokumentation zum ***Erstellen benutzerdefinierter Accessoires***.

Schritt 2: Import des gestalteten Zubehörs

Nachdem Sie mithilfe der 3D-Werkzeuge Zubehör erstellt haben, das auf dem im vorherigen Schritt exportierten Charakter basiert, können Sie ihn anschließend in Character Creator laden, um benutzerdefiniertes Zubehör zu erstellen.



Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Importieren von designedem Zubehör**.



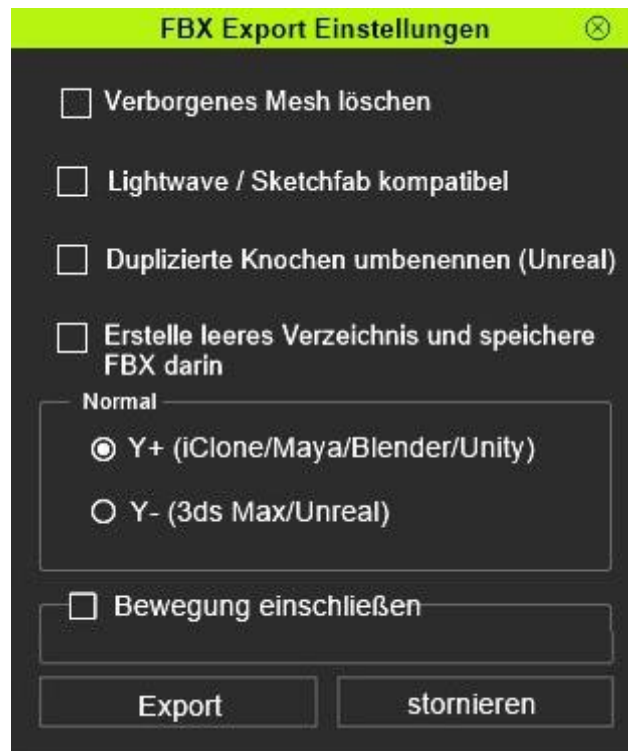
Änderung von vorhandenem Zubehör des Charakters

Zusätzlich zur Verwendung der eingebetteten Zubehörvorlagen können Sie benutzerdefiniertes Zubehör erstellen, indem Sie das vorhandene Zubehör mit Ihren bevorzugten 3D-Werkzeugen ändern.

- ① Erstellen Sie ein neues Projekt und einen Charakter mit Zubehör.



② Führen Sie den Befehl **Datei >> Exportieren nach Fbx >> Angekleidetes Zeichen** aus.



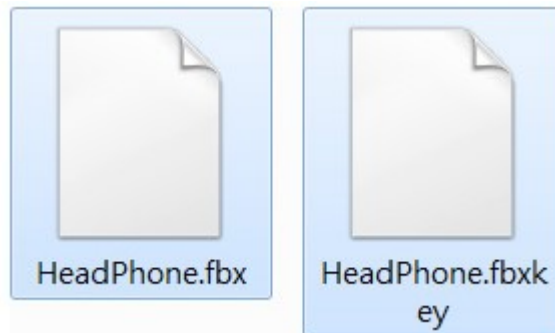
Hinweis:

- **Verborgenes Netz löschen:** Um versteckte Netze vor dem Export zu löschen. Wenn Ihr Zweck zum Exportieren von FBX-Charakteren das Erstellen von benutzerdefinierten Stoffen ist, aktivieren Sie diese Box **NICHT**, um die Integrität der inneren Maschen sicherzustellen.
- **Lightwave-kompatibel:** Aktivieren Sie dieses Kästchen, um die Kompatibilität der FBX-Zeichendatei sicherzustellen, wenn Ihr **Zielgerät Lightwave ist**.
- **Umbenennen von Bone (Unreal):** Da Unreal keine Bones mit identischen Namen akzeptiert, aktivieren Sie diese Box, damit die FBX-Zeichendatei normal in Unreal funktionieren kann.
- **Bewegung einschließen:** Wenn Sie möchten, dass der Charakter Bewegung in die FBX-Zeichendatei aufnimmt, aktivieren Sie dieses Kästchen. Um benutzerdefiniertes Zubehör zu erstellen, deaktivieren Sie es, da Sie es nicht benötigen.

③ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Exportieren**, um das Zeichen im FBX-Format zu exportieren.

Hinweis:

Sie erhalten jetzt eine ***.fbx** und eine ***.fbxkey** Datei.



Die in der FBX-Schlüsseldatei enthaltenen Informationen sind:

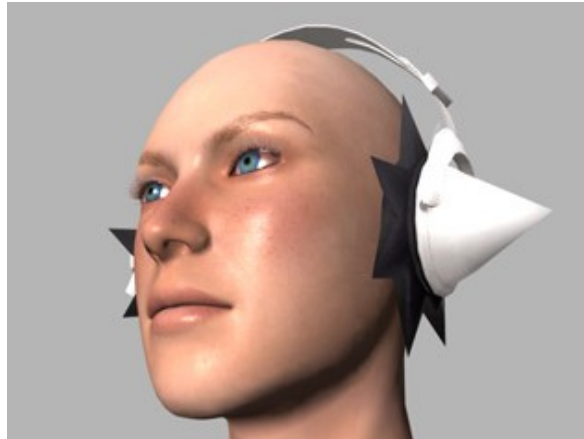
- **DRM-Basisinhaltsinformationen.**
- **Meta-Daten:** Sie stellen die Korrektheit des Charakters sicher, wenn Sie die **FBX**-Datei aus Ihren 3D-Werkzeugen laden.
 - **Knochenmaßstab:** Die Größe jedes Knochens des Charakters bestimmen.
 - **Körper-Haut Wichtung:** Die Hautdicke für jeden Scheitelpunkt des Charakters festlegen.
 - **Kleidung Typ:** Der Typ (Stoff, Handschuhe oder Schuhe) der Bekleidung.

Die **FBX-Schlüsseldatei** stellt die Korrektheit des Haut- und Knochenstatus sicher, wenn Sie die FBX-Zeichendatei laden, die in externen 3D-Werkzeugen modifiziert wurde. Außerdem sollten Sie diese beiden Dateien unbedingt zusammenhalten, wenn Sie den **FBX-Charakter** verschieben und teilen möchten.

-
- ④ Öffnen Sie die **FBX-Datei** in Ihrem bevorzugten 3D-Werkzeug.



- ⑤ Ändern Sie das Zubehör mit den Funktionen, die in Ihren 3D-Werkzeugen enthalten sind.



Hinweis:

- **Für Charakter:** Das Vergrößern von Gesichtern in 3D-Werkzeugen des Charakters wird von der **FBX-Schlüsseldatei** korrigiert, wenn Sie das **FBX-Zeichen** zurück in den **Charakter Creator** laden.
- **Für Zubehör:** Das Bearbeiten ohne Ändern der Topologie oder das Löschen von Gesichtern kann mit 3D-Werkzeugen erfolgen. Wenn Sie die Flächen jedoch durch **Glätten**, **Unterteilung** oder **Löschen** vergrößern oder verkleinern, müssen Sie manuell an die **Bone** gebunden werden.

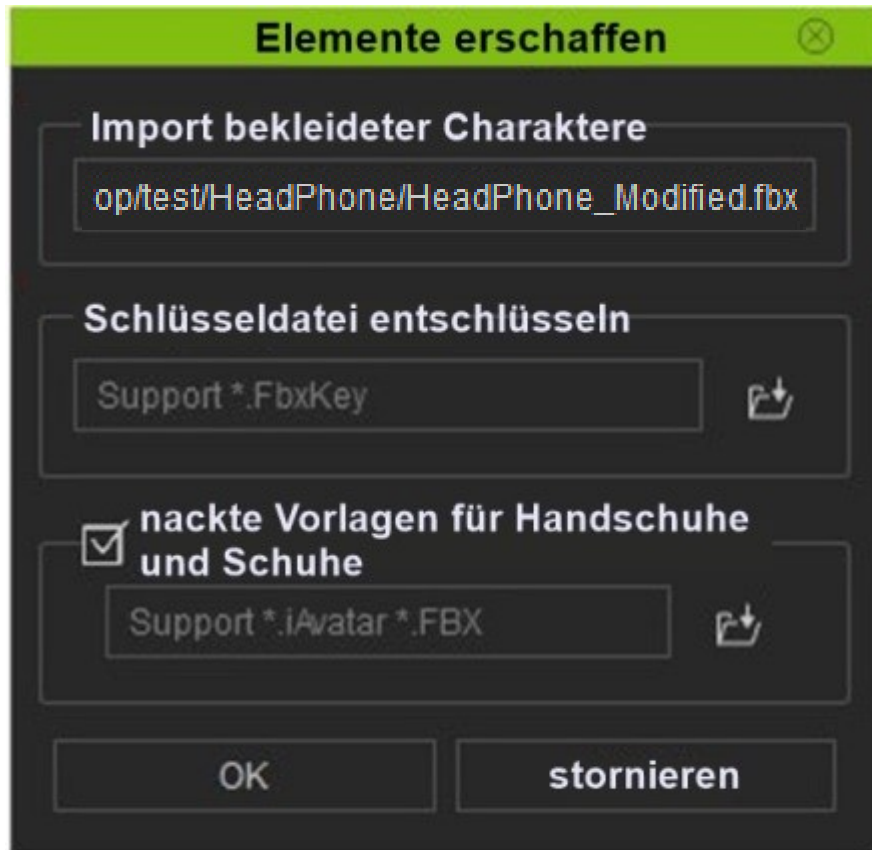
Importieren eines gestalteten Zubehörs

Nachdem Sie ein Zubehörteil basierend auf dem im Schritt "**Änderungen aus bestehendem Zubehör**" exportierten **CC-Zeichen** geändert oder erstellt haben, können Sie diese in den **Character Creator** importieren, um eindeutige Zubehörstile zu erstellen.

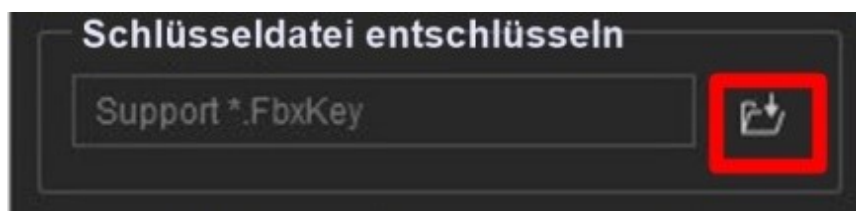
- ① Bereiten Sie das in 3D-Werkzeugen modifizierte Zubehör vor.



- ② Exportiere den gesamten Charakter wieder als **FBX**.
- ③ Gehen Sie zurück zu **Character Creator** und führen Sie den Befehl **Datei >> Importieren** aus. Laden Sie die im vorherigen Schritt exportierte **FBX**-Datei.



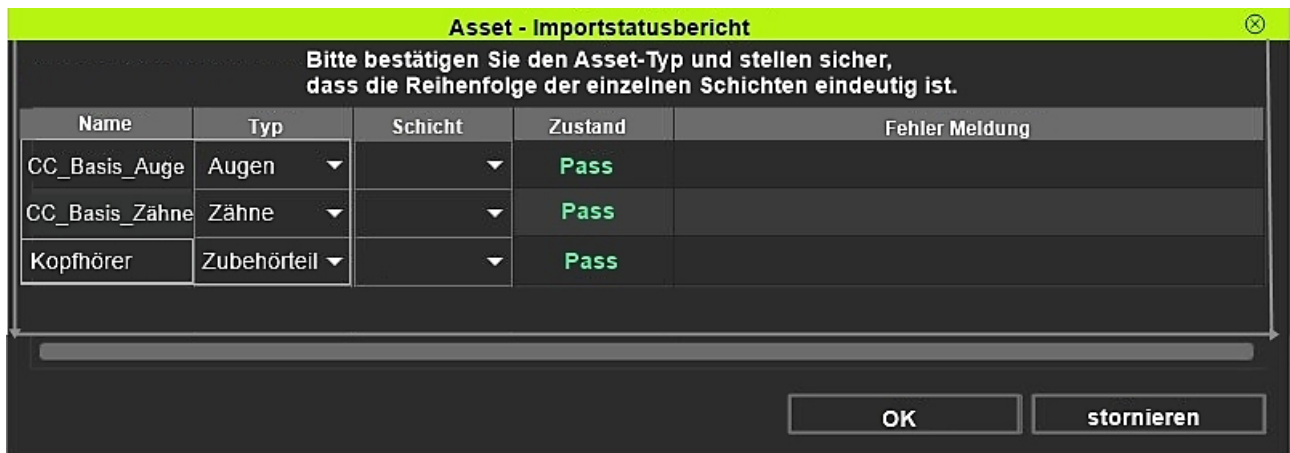
Laden Sie die **Entschlüsselungs-Schlüsseldatei**, die Sie in dem Abschnitt **Änderung von vorhandenem Zubehör** erhalten. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **OK**.



Hinweis:

Weitere Informationen zu den **Steuerelementen** in diesem Bereich finden Sie im Abschnitt "**Elemente erstellen**".

- ④ Sie werden auf ein **Checkpoint-Panel** stoßen, um sicherzustellen, dass die Daten von der **FBX** korrekt sind.



Hinweis:

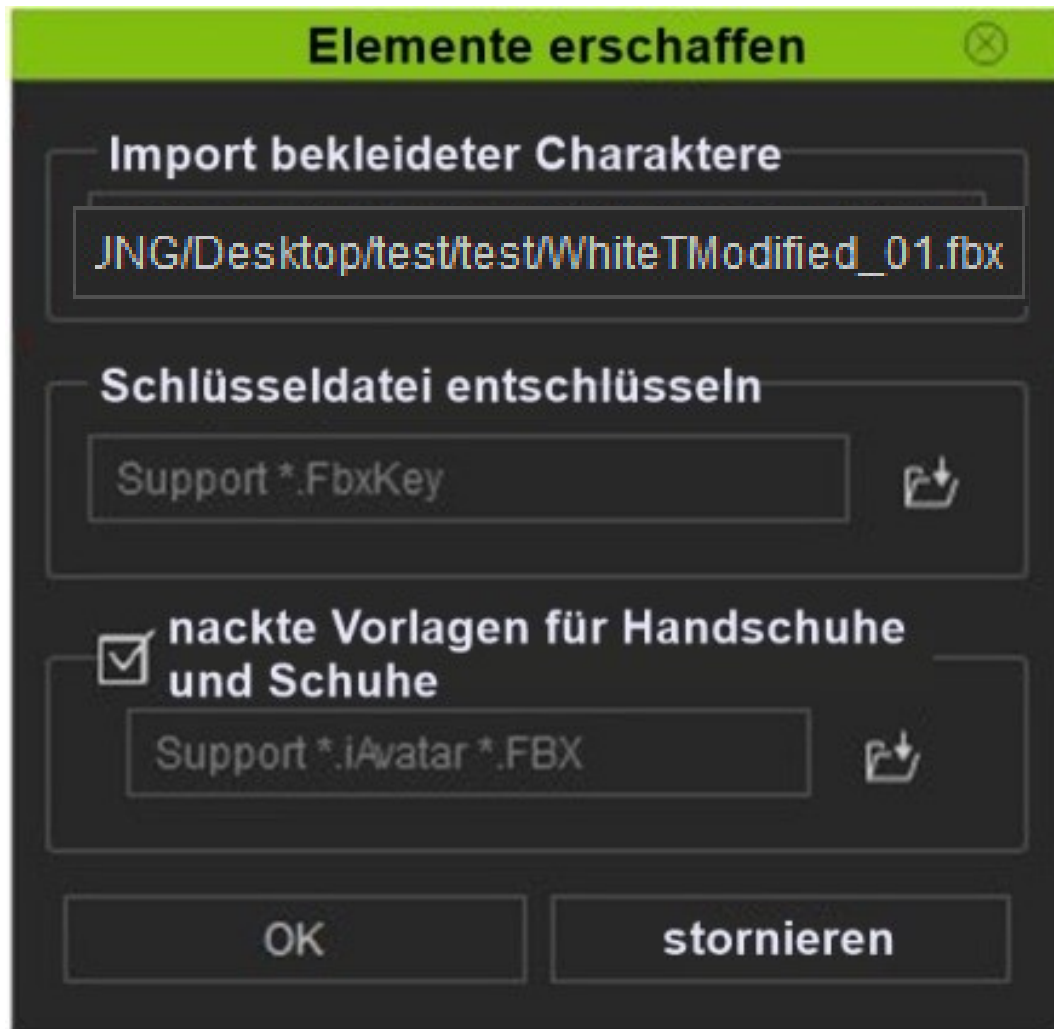
Weitere Informationen zu den Steuerelementen in diesem Bereich finden Sie im Abschnitt zum Status des Elemente-Import-Statusberichts.

- ⑤ Klicken Sie jetzt auf **OK**, um die **FBX-Datei** zu laden.



Die Einstellungen zum Import gestalteten Zubehörs

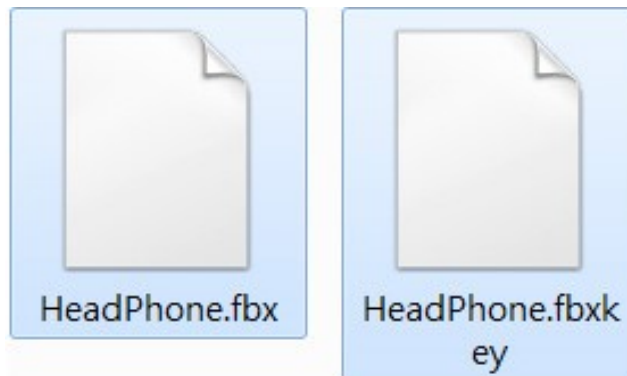
Erstellen Sie den Bereich "Elemente"



- **Bekleideten Charakter importieren:** In diesem Feld wird der **FBX-Charakter** angezeigt, den Sie mit **3D-Werkzeugen** bearbeitet und exportiert haben.
- **Schlüsseldatei entschlüsseln:** Sie müssen die ***.fbxkey**-Datei, die Sie im vorherigen Schritt erstellt haben, einschließen, um die **Elemente** in Character Creator zu authentifizieren.

Hinweis:

Sie erhalten eine ***.fbx** und eine ***.fbxkey** Datei, wenn Sie **FBX** von **iClone Character Creator** exportieren.



Die in der **FBX-Schlüsseldatei** enthaltenen Informationen sind:

- **DRM-Basisinhaltsinformationen.**
- **Metadaten:**
 - **Bone Scale:** bestimmt die Größe jedes Knochens des Charakters.
 - **Body Skin Weights:** Die Hautdicke für jeden Scheitelpunkt des Charakters festlegen.
 - **Cloth Type:** Den Typ (Stoff, Handschuhe oder Schuhe) der Kleidung bestimmen.

Sie müssen die **FBX KEY-Datei** laden, wenn Sie einen FBX-Charakter aus anderen 3D-Werkzeugen importieren, um die Korrektheit der Form des Körpers und des Zubehörs sicherzustellen.

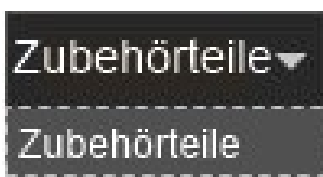
- **Nude-Vorlage für Handschuhe und Schuhe:** Wenn Sie jemals die Größe oder Form der Hände oder Füße in Ihrem 3D-Werkzeug ändern (sehr zu empfehlen in Character Creator statt mit Ihrem 3D-Werkzeug), müssen Sie dieses Kästchen aktivieren und das Adjusted **-Laden nackter und knochiger Charaktere-** (im FBX-Format) als Referenz für die Bodenkontaktfunktion.

Sie müssen es **Asset-Importstatusbericht** aktivieren, wenn Sie Zubehör erstellen.

Elemente/Assets-Importstatusbericht

Asset - Importstatusbericht				
Bitte bestätigen Sie den Asset-Typ und stellen sicher, dass die Reihenfolge der einzelnen Schichten eindeutig ist.				
Name	Typ	Schicht	Zustand	Fehler Meldung
CC_Basis_Auge	Augen		Pass	
CC_Basis_Zähne	Zähne		Pass	
Kopfhörer	Zubehörteil		Pass	

- Wenn die geladene **FBX** benutzerdefiniertes Zubehör enthält, das Sie erstellt haben, wird nur Zubehör in der Dropdown-Liste Typ für das Zubehörnetz angezeigt.



- Zubehör hat **keine** Layernummern.

XIV. Stoffschichten-Einstellungen

Kleidungsschichten anpassen

In **Character Creator** können Sie die Kollisionsebene der Kleidung festlegen, einschließlich der Handschuhe und Schuhe, unabhängig davon, ob die Kleidung aus den eingebetteten Inhalten besteht oder Sie in Ihren bevorzugten 3D-Werkzeugen erstellt wurden. Sie können wählen, ob Sie Hemden einlegen oder aus der Hose hängen lassen möchten.

Diese **Ebenen-Einstellungen** werden im Projekt gespeichert. Und wenn Sie die Kleidung nicht mit anderen Charakteren teilen, können Sie die Ebene ohne Einschränkung ändern, solange das Ergebnis zufriedenstellend ist.

- ① Erstellen Sie ein neues Projekt und einen Charakter mit Kleidung.



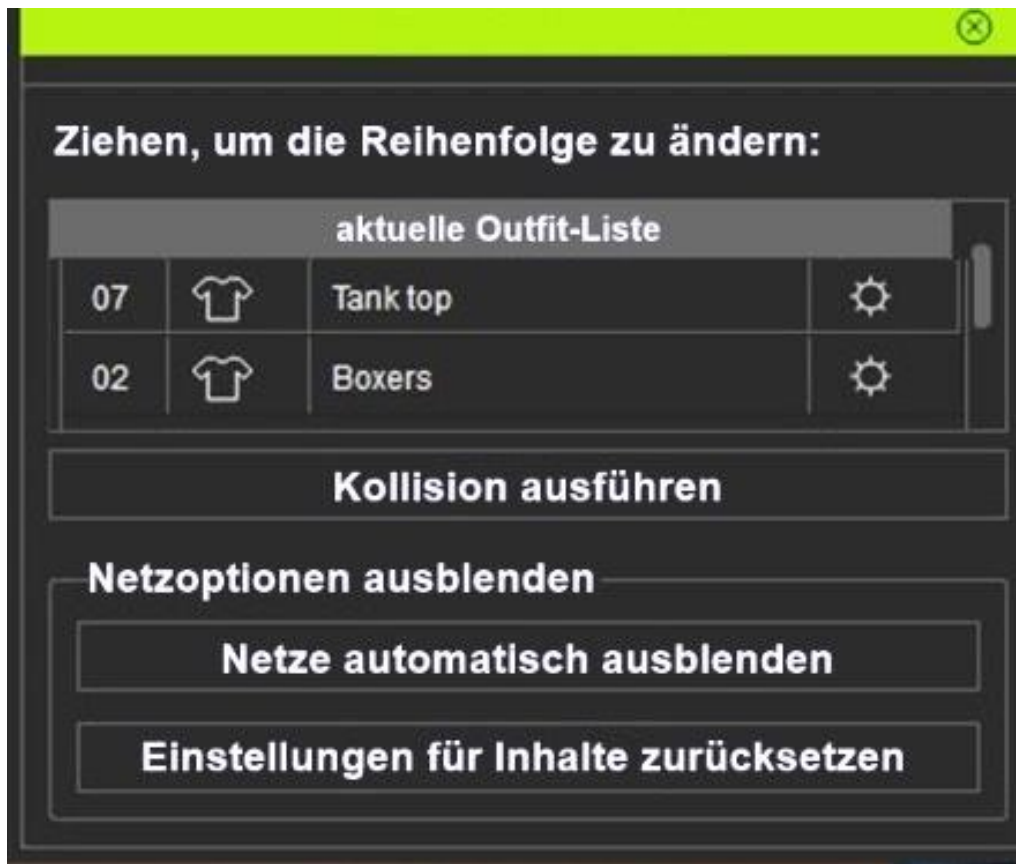
Das Tuch mit der höheren Nummer wird das mit der niedrigeren Nummer abdecken.



- ② Führen Sie den Befehl **Window >> Cloth Layer Settings** aus, um das folgende Fenster zu öffnen. Abb. hier aus v2.0 ↓



Abb. hier aus v2.3 ↓



Hinweis:

A. Layernummer:

Die Layernummern, die den Kleidungsstücken gegeben werden.

B. Typ:

Die Arten der Kleidung. Es kann Stoff, Handschuhe oder Schuhe sein.

C. **Name:** Die Namen der Kleidung.

D. Kollisionsreihenfolge:

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Tuch der gewünschten Ebene zuzuordnen.

E. Kollision ausführen:

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das benutzerdefinierte Überlagerungsergebnis anzuzeigen.

③ Legen Sie die **Layernummer des Artikels** mit einer der folgenden Methoden fest:

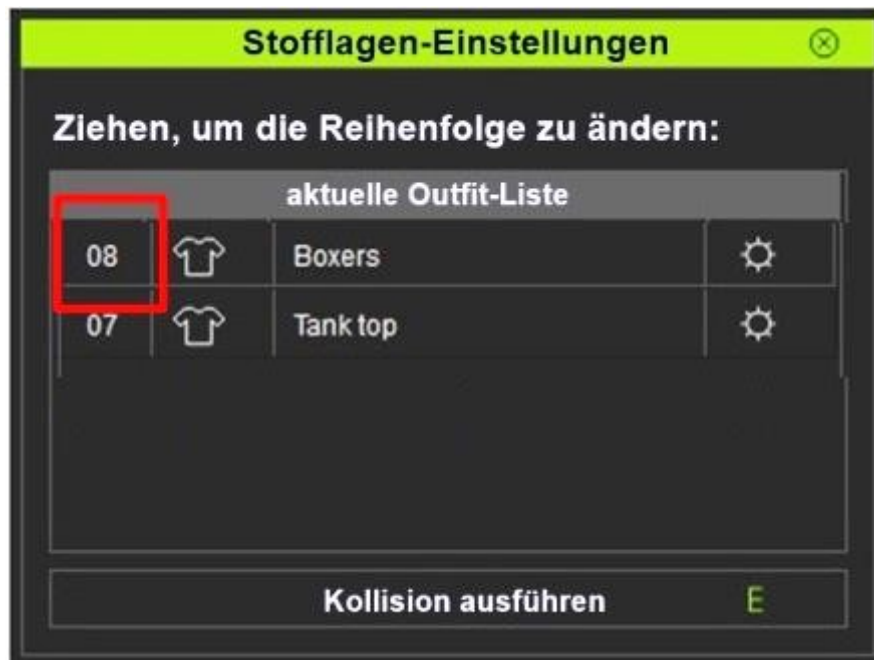
a. **Drag & Drop** einen der Gegenstände in der Liste über oder unter dem anderen (In diesem Fall wird der Boxer über das Tank Top gezogen). Das bedeutet, dass Sie das Element auf eine andere Ebene verschieben können.



Hinweis:

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Zuordnen von Layern für Outfit-Kompatibilität**.

b. Die **Layernummer** des Artikels wird jetztentsprechend **geändert**.

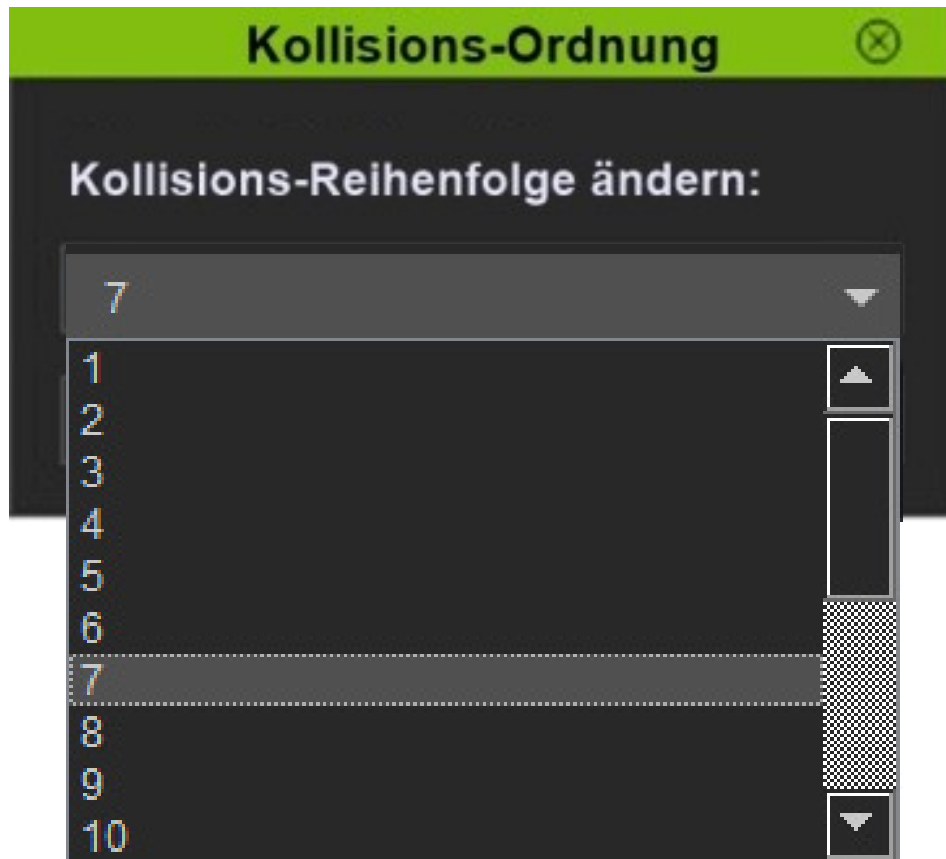


Das Kollision Order Panel verwenden:

a. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Collision Order**  auf der rechten Seite eines Elements, um das entsprechende Panel anzuzeigen.



b. Setzen Sie das Element auf eine bestimmte Ebene nach der Nummer in der Dropdown-Liste Collision -***Collision Order ändern***.



④ Klicken Sie auf die Schaltfläche ***Kollision ausführen***, um das Kollisionsergebnis anzuzeigen.



Wiederholen Sie diesen Schritt, bis die Penetration gelöst ist. →→



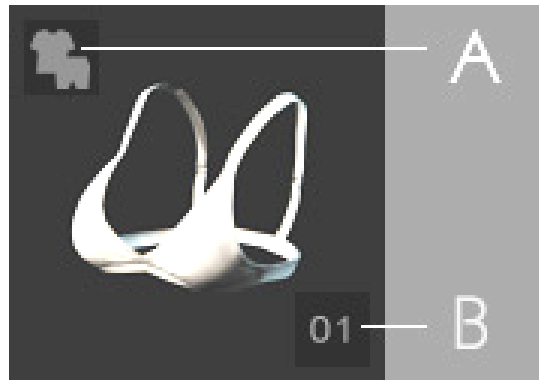
Layer für Outfit-Kompatibilität zuweisen

Wenn Sie die Kleidung, Handschuhe oder Schuhe mit anderen standardmäßigen Inhaltsvorlagen austauschen möchten, müssen Sie die Regeln für die Kollisionsschicht einhalten, um die Layernummer eines Kleidungsstücks festzulegen. Die standardmäßige und empfohlene Reihenfolge der Tuch-Kollisionsschichten ist wie in der Abbildung unten dargestellt. Kleidung mit größeren Zahlen kann die Kleidung mit niedrigeren Nummern abdecken:



Eigenschaften der Kleidungsschichten

- Jede Schicht kann mit nur **einem** Kleidungsstück aufgetragen werden.
- Die Miniaturansichten der Standard-Content-Vorlagen in der Kategorie "**Stoff**" des Content-Managers zeigen den Typ der Kleider- **und** die Layernummer an.



A= Diese Vorlage gehört zum **Cloth** Type.

B= Ihre Kollisionsschichtnummer ist mit **01** bezeichnet.

- Das Anwenden einer Stoffvorlage ersetzt die mit der gleichen **Layer-ID** getragene.



Die Vorlage mit 5 wird angewendet.



Die Kleidung des Charakters mit der Nummer 5 wird ersetzt.

- Diese Nummer kann mit Character Creator **Version 1.5** oder höher angepasst werden.
- Die empfohlenen Zuordnungen für die Kleidung sind, wie in der folgenden Tabelle gezeigt:

Schicht	Kategorie	Zuteilungsempfehlung
Stoff 01	Strumpfhosen, Strampler	Unterwäsche, Bademode, eng.
Handschuhe 01	Handschuhe	Handschuhe unter der Kleidung
Stoff 02	Strumpfhosen, Hosen, Röcke	Unterhosen, Schwimmhosen, Unterhosen.
Stoff 03	Zubehör 01	Socken, Stirnbänder und passendes Zubehör.
Schuhe 01	Schuhe	Typische Schuhe.
Tuch 04	Hemden, Overalls	Tucked Shirts, eng anliegende Kleidung und Kleid.
Stoff 05	Hosen, Röcke	Eng anliegende Hosen und Röcke.
Stoff 06	Zubehör 02	Arm-Wear und mittelgroße Accessoires und Gadgets.
Stoff 07	Hemden, Overalls	Hemden, die eng anliegende Kleidung bedecken. Typische Kleider.
Stoff 08	Hose	Typische Hosen.
Stoff 09	Shirts	Typische Röcke.
Schuhe 02	Schuhe	Stiefel, lange Stiefel und Schuhe, die die Hosenbeine bedecken.
Stoff 10	Hemden, Overalls	Mehr Loose Fitting, Baggy, Kleidung und Kleider.
Stoff 11	Hosenträger	Platzhalter-Ebene
Stoff 12	Schürze	Platzhalter-Ebene
Tuch 13	Mantel, Andere	Dünne Mäntel, Westen, etc.
Tuch 14	Leer	Platzhalter-Ebene
Stoff 15	Mäntel	Anzug, Mäntel, Jacken, etc.

Restliche Schichten nächste Seite:

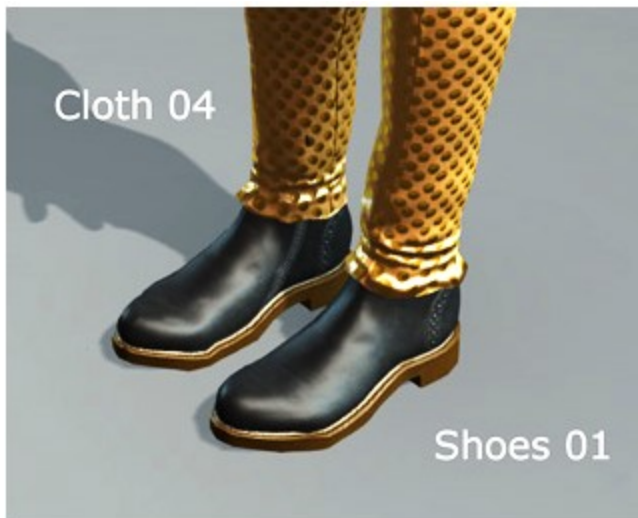
Handschuhe 02	Gloves	Handschuhe über Kleidung.
Tuch 16	Zubehör 03	Umhang und Gewand an der Taille gebunden.
Tuch 17	Zubehör 04	Bart, Schnurrbart, etc.
Tuch 18	Reserviert	Platzhalter-Ebene
Tuch 19	Reserviert	Platzhalter-Ebene
Tuch 20	Reserviert	Platzhalter-Ebene

- Obwohl es ***zwei Schichten*** für Handschuhe und zwei Schichten für Schuhe gibt, sind die Schichten für jede von ihnen exklusiv, was bedeutet, dass ein Charakter nur mit ***einem Paar*** Schuhen und Handschuhen angewendet werden kann.
- Grundsätzlich können die Handschuh- und Schuhschichten zwischen zwei beliebige benachbarte Schichten eingefügt werden. Die Standard-Layer-Reihenfolge von ihnen, wie in der obigen Abbildung gezeigt, ist jedoch die Standard-Layer-Anordnungen.

○ Handschuhe:



○ **Schuhe:**



Die Schuhe sind auf die Schicht Schuhe 01 eingestellt.

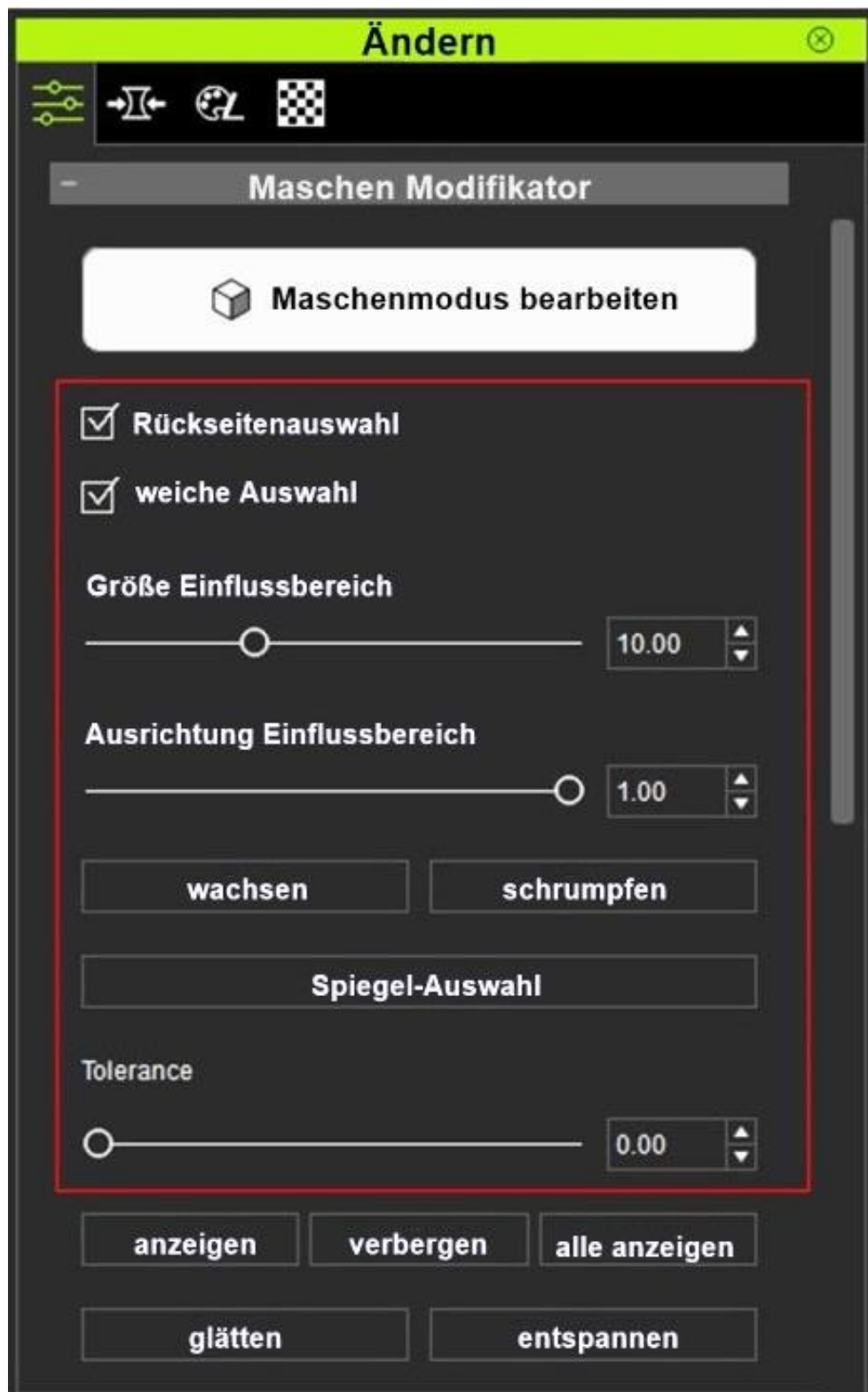


Die Schuhe sind auf die Schicht Schuhe 02 eingestellt.

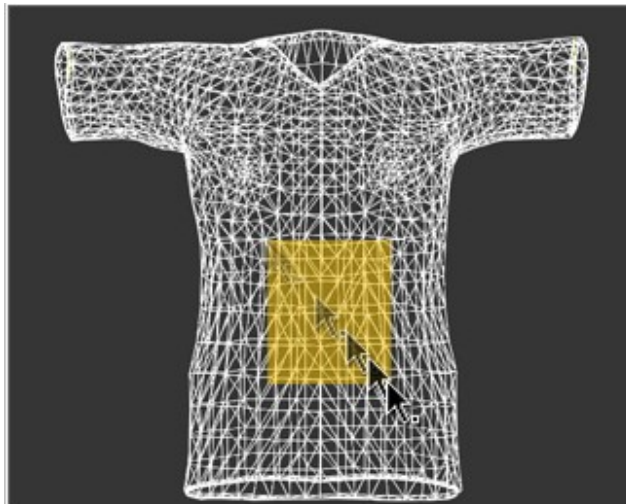
XV. Bearbeiten von Netzflächen

Auswählen von Netzflächen

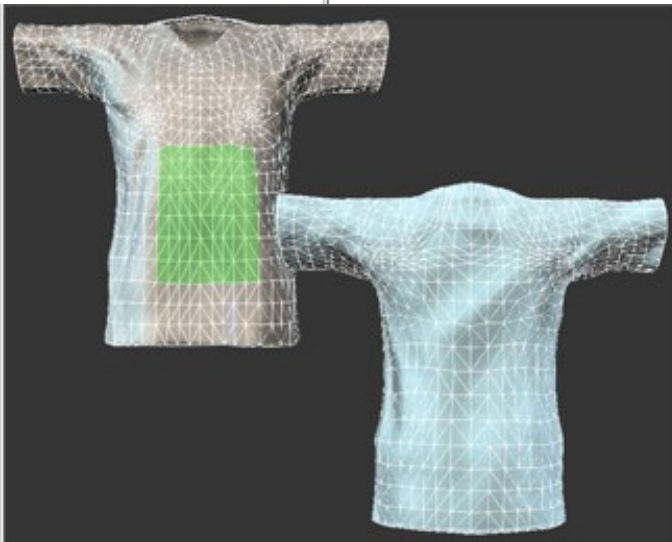
Die Auswahl der **Mesh-Methode** ist einfach. Die Steuerelemente, die sich auf die Auswahl beziehen, sind in der folgenden Abbildung dargestellt:



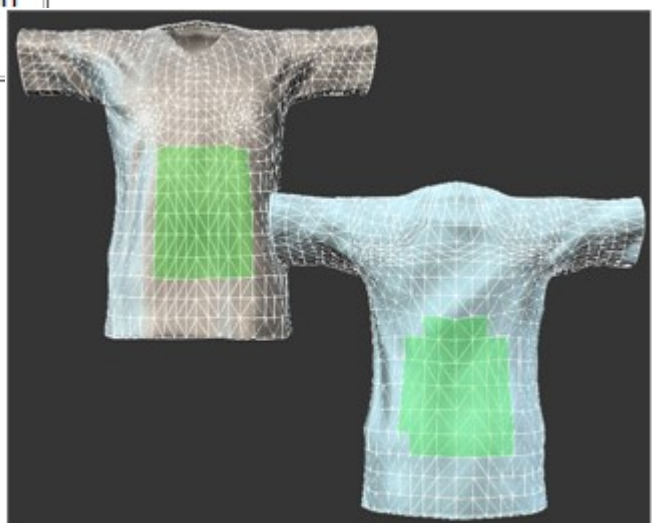
- **Rückseitenauswahl:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Vorder- und Rückseiten zusammen auszuwählen.



Ziehen Sie ein Feld, um Flächen auszuwählen.

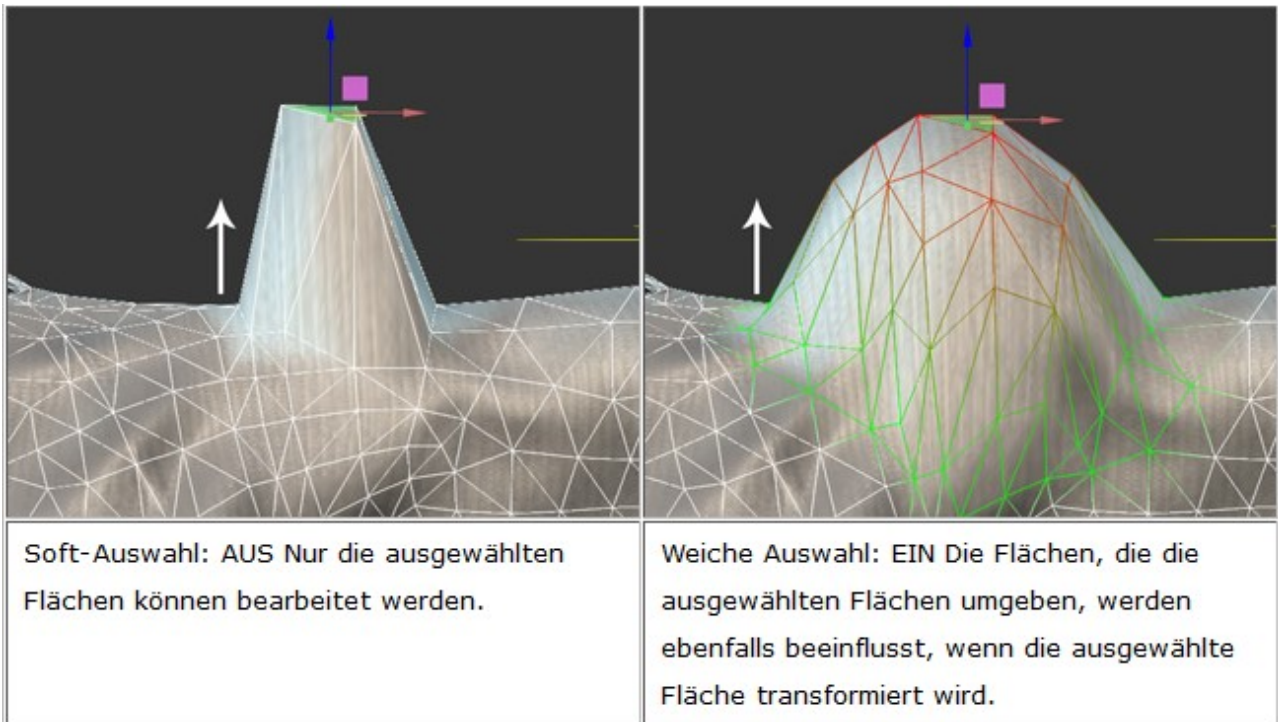


Rückseitenauswahl: AUS Nur die Vorderseiten sind ausgewählt.

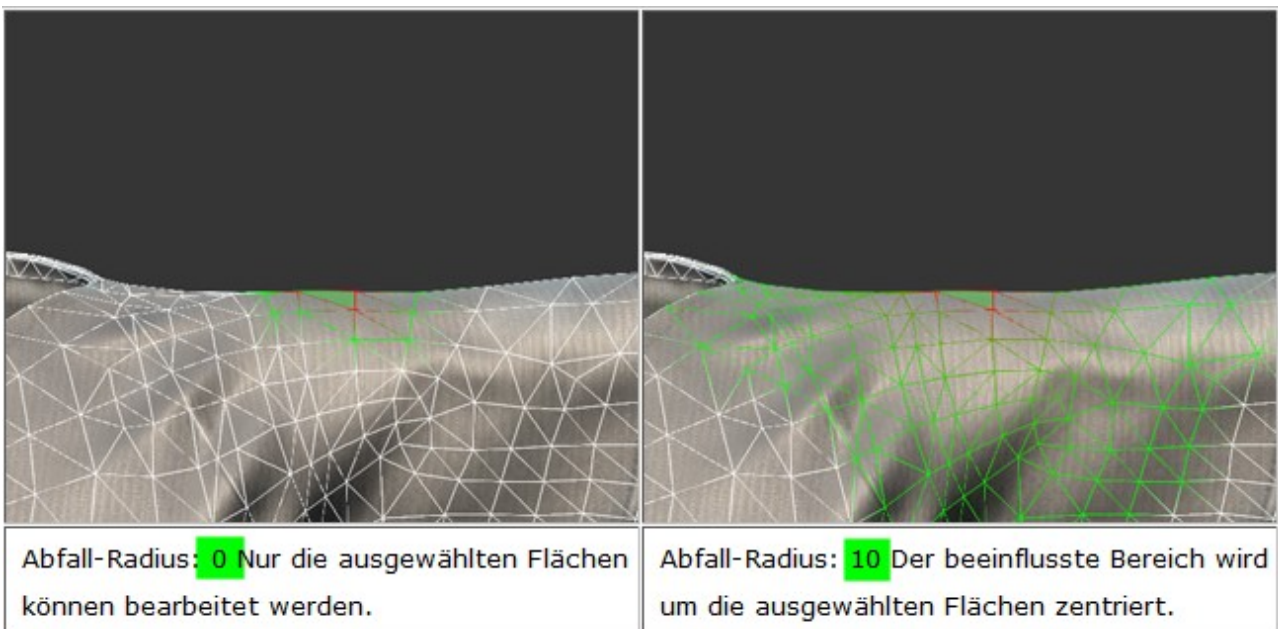


Rückseitenauswahl: EIN Die Vorder- und Rückseite sind zusammen ausgewählt.

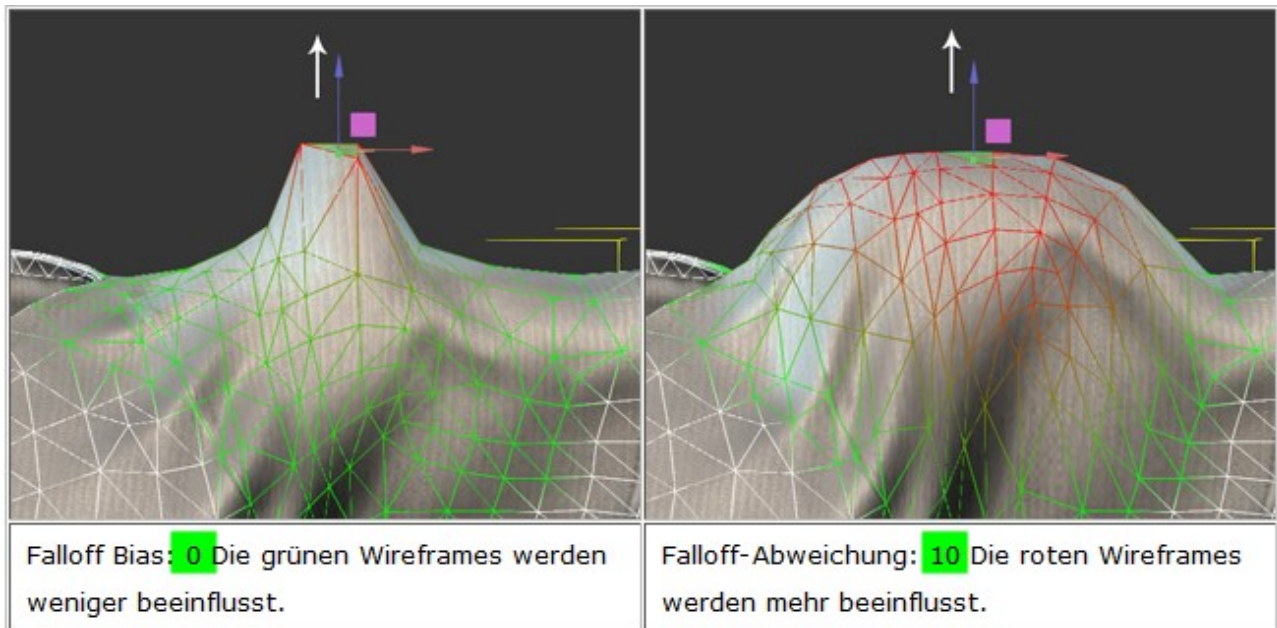
- **Weiche Auswahl:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Flächen um die ausgewählten Flächen herum allmählich zu beeinflussen, wenn Sie sie verschieben, drehen oder skalieren.



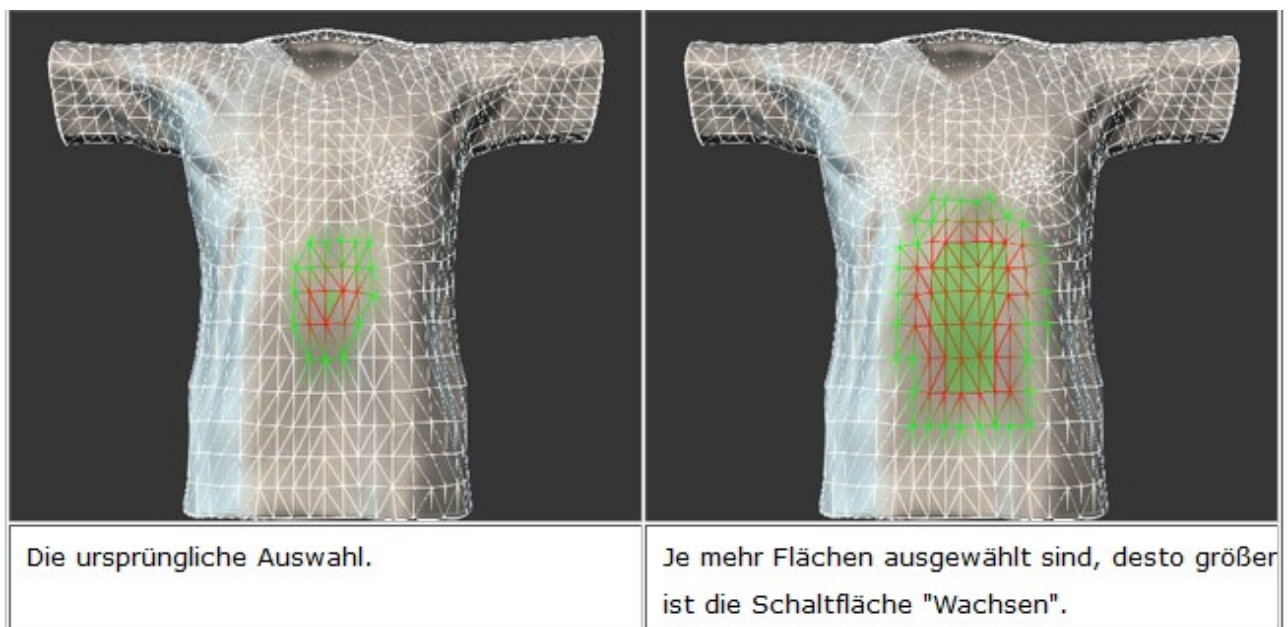
- **Falloff Radius:** Dieser Wert bestimmt die Größe des Einflussbereichs.



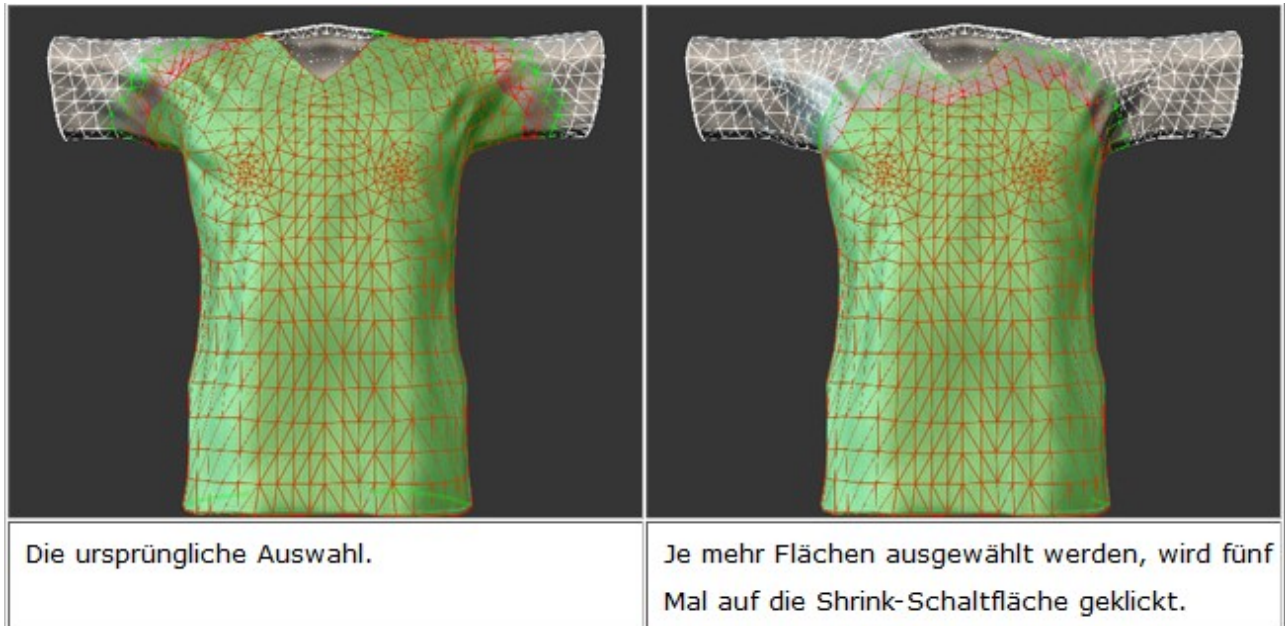
- **Ausrichtung Einflussbereich:** Dieser Wert bestimmt die Größe des Einflussbereichs.



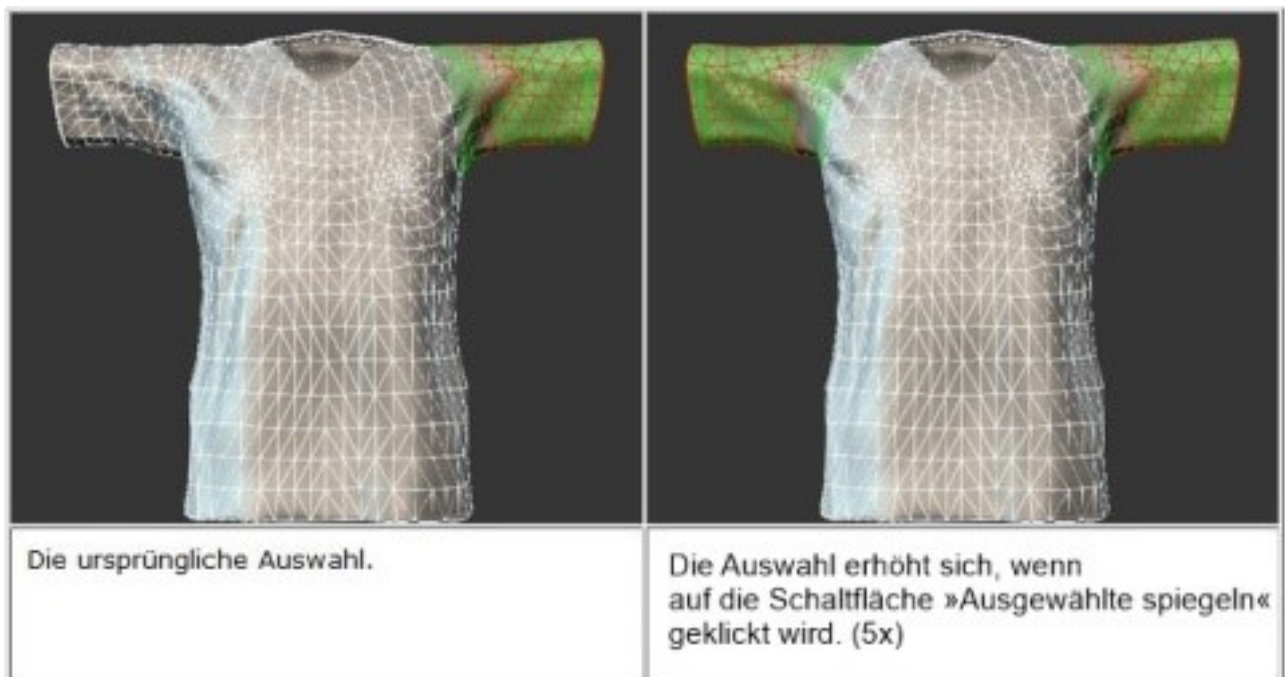
- **Wachsen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Größe der aktuellen Auswahl zu erhöhen, um mehrere angrenzende Flächen auszuwählen.



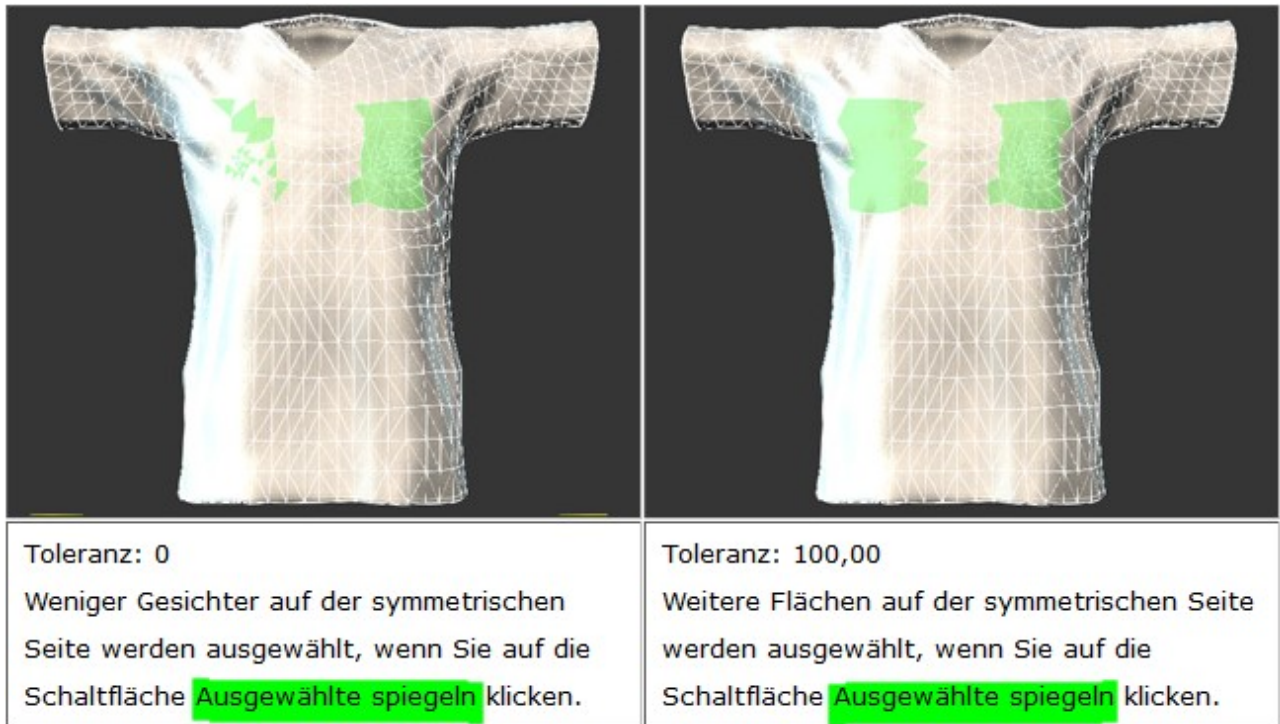
- **Verkleinern:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Größe der aktuellen Auswahl zu verringern, um weniger angrenzende Flächen auszuwählen.



- **Ausgewählt Spiegeln:** Wenn sie die symmetrischen Flächen auswählen möchten, klicken Sie auf diese Schaltfläche.



- **Toleranz:** Dies ist ein Schwellenwert für die Funktion Spiegelauswahl. Je höher der Wert ist, desto mehr symmetrische Flächen werden ausgewählt, wenn auf die Schaltfläche Ausgewählte spiegeln geklickt wird. Erhöhen Sie diesen Wert für die nicht vollständig symmetrischen Netze, um Flächen möglichst spiegelverkehrt auszuwählen.



Hinweis:

Hotkeys zum Auswählen und Abwählen von Gesichtern:

- **Strg + LMB (linke Maustaste) Klicken Sie auf das Gesicht:** Um das Gesicht auszuwählen.
- **Strg + Umschalt + LMB (Licht Maustaste) Klicken Sie auf das Gesicht:** Um das Gesicht abzuwählen.

Oberflächenbearbeitung

Die *transformierenden Netzflächen* umfassen das *Bewegen, Drehen, Skalieren, Glätten* und *Entspannen* der Flächen auf den Netzen.

① Verschieben, Drehen und Skalieren von Oberflächen

① Trage eine Stoffvorlage auf den Charakter auf (in diesem Fall eine Hose).



② Wählen Sie die Hose aus und wechseln Sie zum *Modifikatorbedienfeld >> Registerkarte Bearbeiten >> Netzmodifikator*.

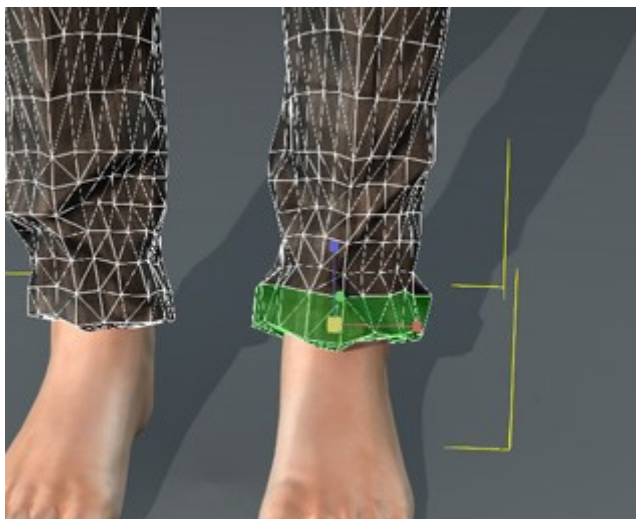


③ Drücken Sie die Schaltfläche *Netzmodus bearbeiten*.

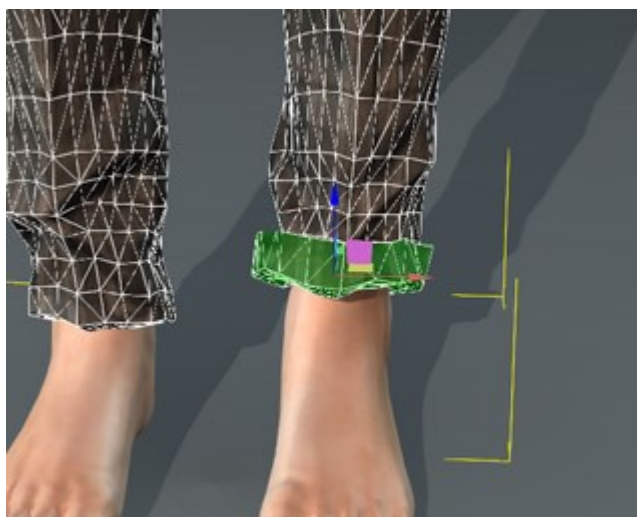
- ④ Wählen Sie den vorherigen Absatz **Netzflächen zum Transformieren** aus.



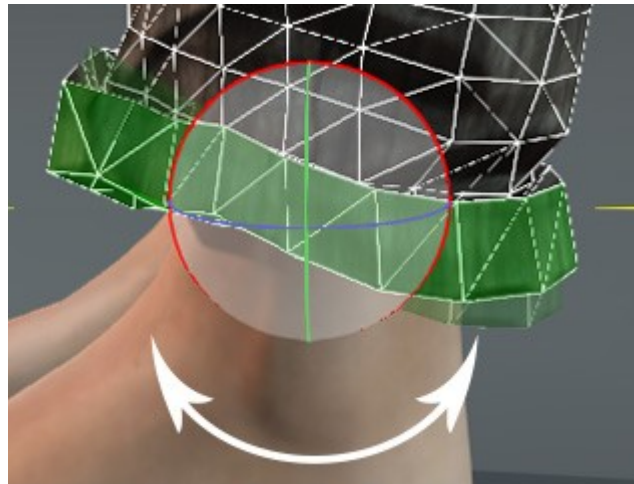
- ⑤ Wechseln Sie zum **Skalieren-Werkzeug**, um die Größe der Flächen zu erhöhen.



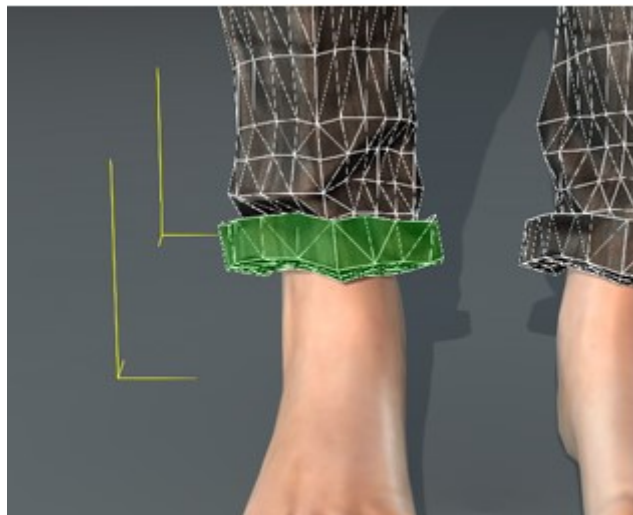
- ⑥ Verschieben Sie die Flächen mit dem **Verschieben-Werkzeug**.



- ⑦ Ändern Sie die Perspektive der **Kamera**, um das Ergebnis zu prüfen.
- ⑧ Verwenden Sie das **Drehen-Werkzeug**, um die ausgewählten Flächen zu drehen.



- ⑨ **Wiederholen** Sie die gleichen Schritte für das andere Bein der Hose.



- ⑩ Verlassen Sie den Bearbeitungsmodus, indem Sie die Schaltfläche "Bearbeitungsmodus bearbeiten" drücken.



Hinweis:

Durch die Kombination von **Transformation** und **Maschen verbergen** können Sie die lange Hose in eine kurze Hose verwandeln.



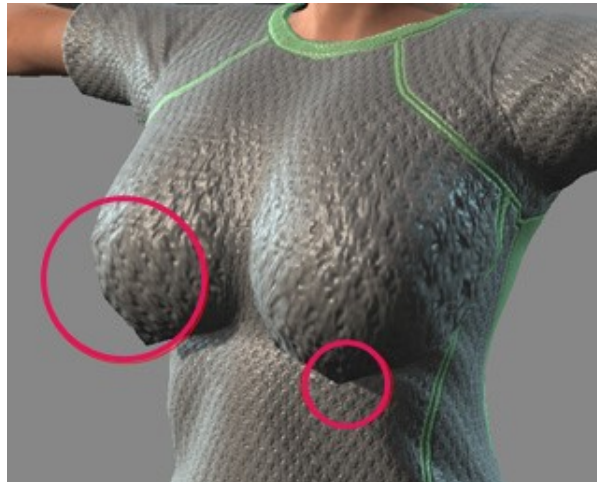
Glättung und Entspannung

Die **Glättungs**- und **Entspannungs**-Funktionen haben das gleiche Verhalten, um Flächen zu mitteln, die gesamte Fläche zu erhalten. Die **Entspannungs**-Funktion versucht jedoch, die ursprüngliche Form des Gitters beizubehalten, während dies bei **Glätten** nicht der Fall ist.

- ① Eine Figur mit einem T-Shirt bekleiden.

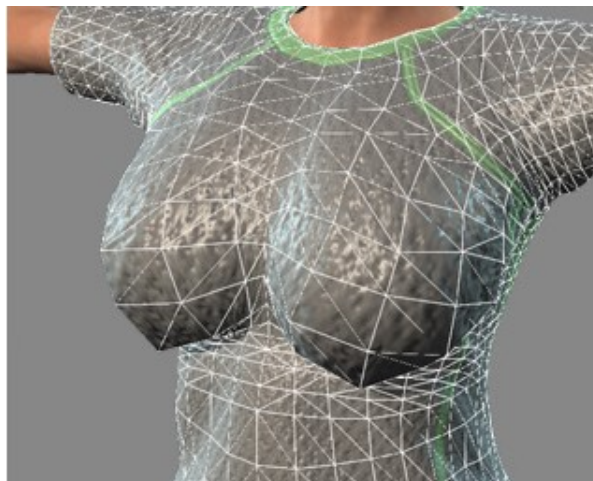


② Morphen sie jetzt die Körperform. Sie werden sehen, dass das Tuch scharfe Kanten zeigt, wenn sich der Körper verändert.

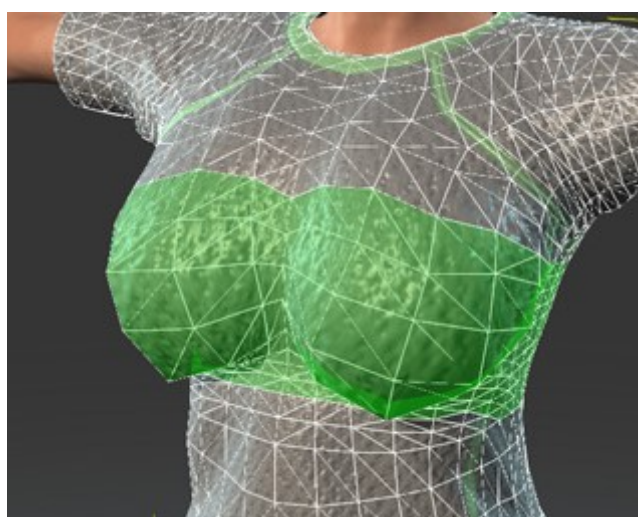


③ Geben Sie den Bearbeitungsmodus ein, wie im **vorherigen** Abschnitt beschrieben.

④ Wählen Sie den Stoff und gehen in den **Maschen-Bearbeitungsmodus**.



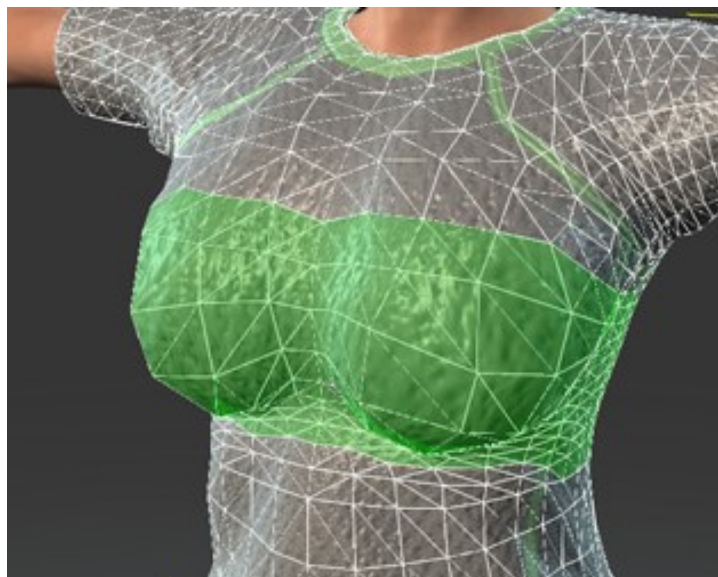
⑤ Wählen Sie die Oberflächen aus, die scharfe Kanten bilden.



- ⑥ Glätten Sie die Flächen, indem Sie auf die Schaltfläche **Glätten** oder **Entspannen** klicken.



- **Glätten**: Die Form des Netzes ändert sich mehr, wenn die Flächen ausgeglichen werden.
- **Entspannen**: Die Form des Netzes wird so weit wie möglich beibehalten, wenn die Flächen ausgeglichen sind.



Meshes von Zubehör bearbeiten (Neu für v2.0)

Zusätzlich zu den Haaren, dem Charakter und der Kleidung können Sie jedes beigefügte Accessoire modifizieren, indem Sie das Mesh **transformieren**, **glätten** und **entspannen**.

Passendes Zubehör zum Körper des Charakters formen

Wenn Sie die Form der Körperteile des Charakters verändern, können die Accessoires in die Haut des Charakters eindringen oder Lücken aufweisen. Dann können Sie diese Bearbeitungsmethode verwenden, um die Accessoires eng an den Charakter anzupassen.

- ① Verwandeln Sie den Körperteil des Charakters. **Beachten Sie, dass das Zubehör nicht zum Körper gehört.**

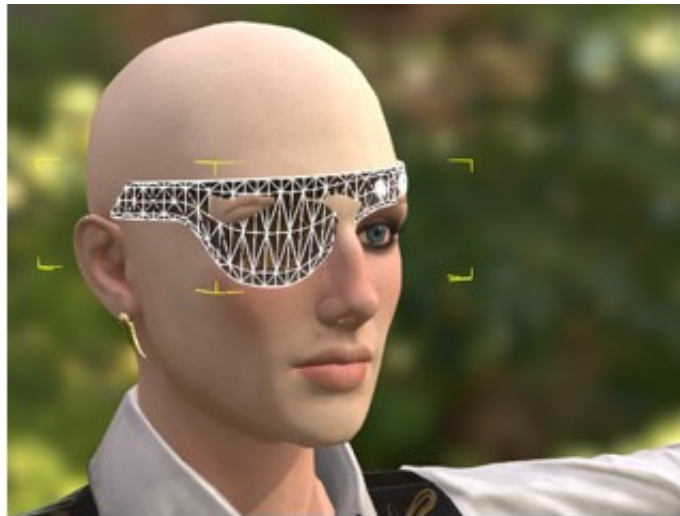


Der Kopf vor und nach der Verwandlung.

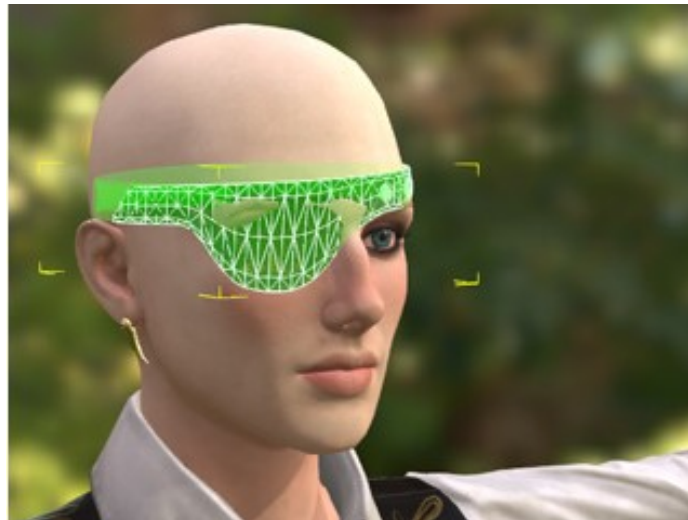
- ② Wählen Sie das Zubehör aus und wechseln Sie zum **Modifikatorbedienfeld >> Registerkarte Bearbeiten >> Netzmodifikator**.



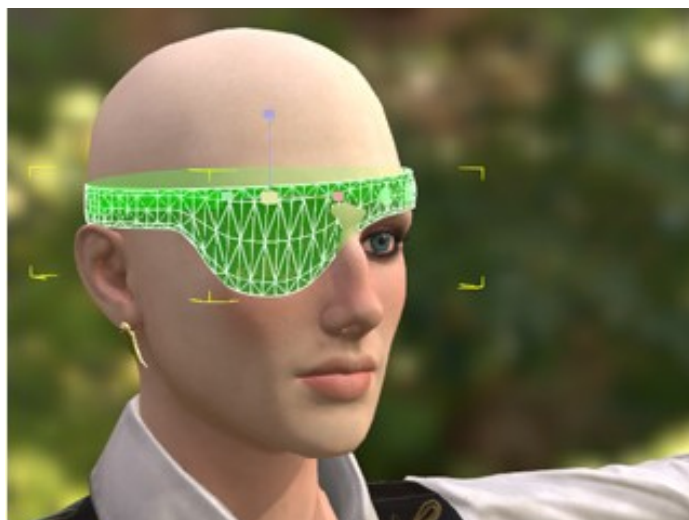
- ③ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Netzmodus bearbeiten**.



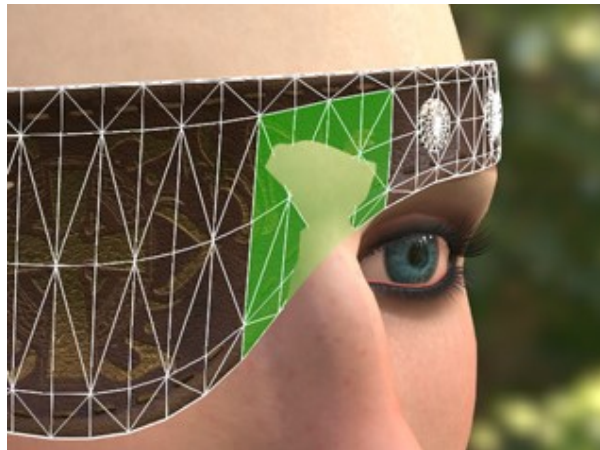
- ④ Wählen Sie **Netzflächen** zum **Transformieren** aus.



- ⑤ Wechseln Sie zum **Skalieren-Werkzeug**, um die Größe der Flächen entlang **der X-, Y- oder Z-Achse zu erhöhen**.



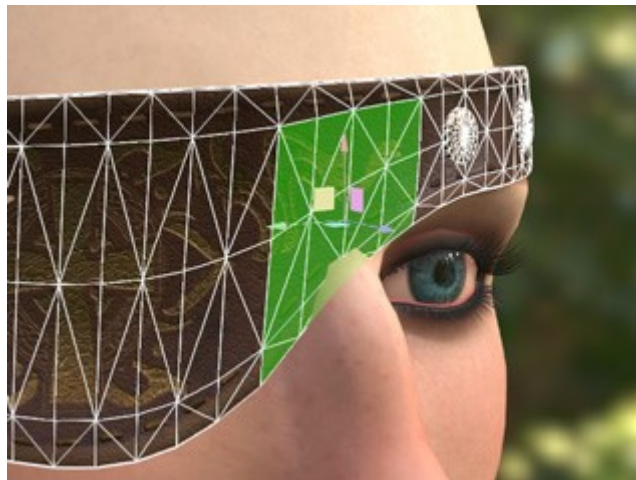
- ⑥ Wählen Sie die **Teilgitterflächen** für die Detailbearbeitung aus.



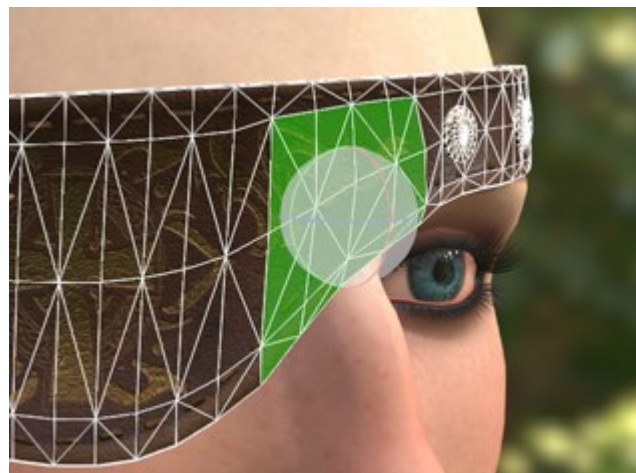
Hinweis:

Mit den Tasten **Alt + LMB** oder **Alt + RMB** können Sie die Perspektive um das Zubehör verschieben und drehen, um eine bessere Ansicht für die Bearbeitung zu erhalten.

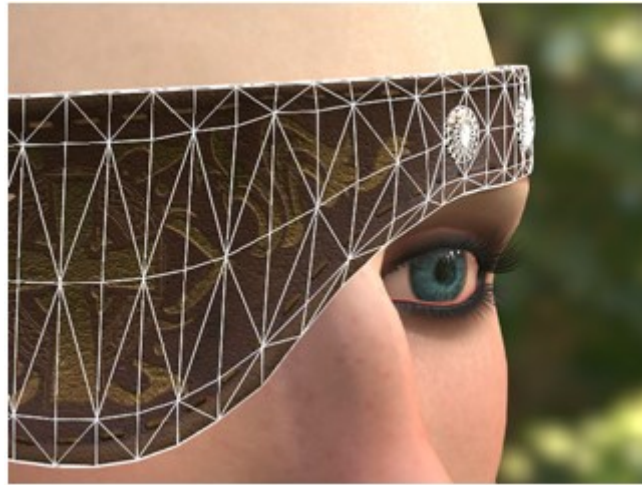
- ⑦ **Verschieben** Sie die Flächen mit dem **Verschieben-Werkzeug**.



- ⑧ Verwenden Sie das **Drehen-Werkzeug**, um die ausgewählten Flächen zu **drehen**.



- ⑨ **Wiederholen** Sie die gleichen Schritte, um die **Form** des Zubehörs zu bearbeiten.



- ⑩ Verlassen Sie den Bearbeitungsmodus, indem Sie die Schaltfläche "**Bearbeitungsmodus bearbeiten**" drücken.



Ändern der Formen von Accessoires

- ① Wenden Sie die Zubehörvorlage auf den Charakter an (in diesem Fall einen Ohrring).



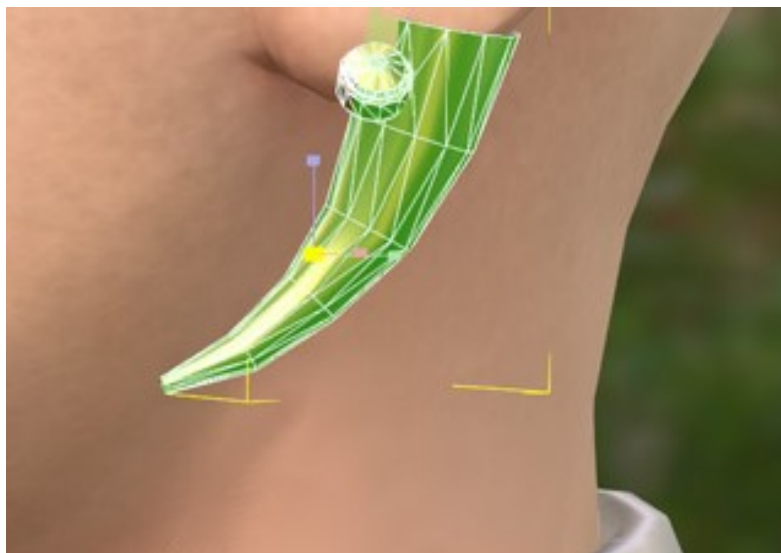
- ② Wählen Sie das **Zubehör** aus und wechseln Sie zum **Modifikatorbedienfeld >> Registerkarte Bearbeiten >> Netzmodifikator**.



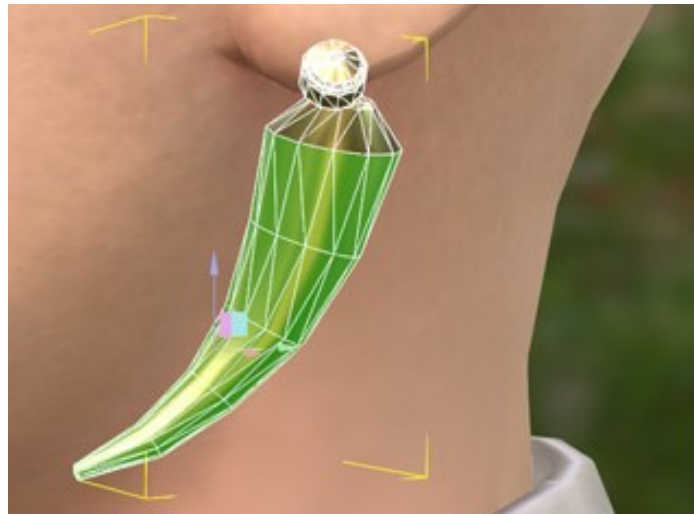
- ③ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Netzmodus bearbeiten**.
- ④ Wählen Sie **Netzflächen zum Transformieren** aus.



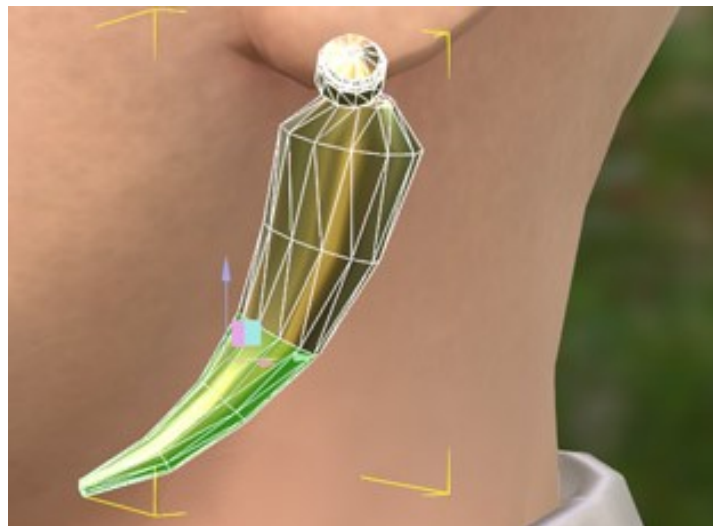
- ⑤ Wechseln Sie zum **Skalieren-Werkzeug**, um die Größe der Flächen zu **erhöhen**.



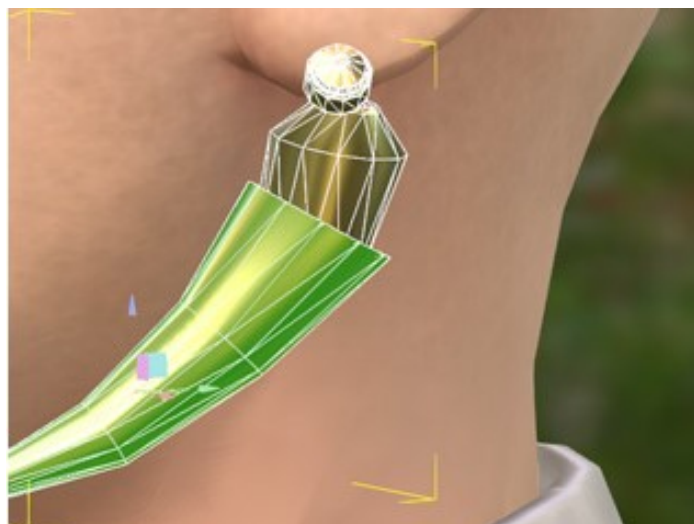
- ⑥ **Verschieben** Sie die Flächen mit dem **Verschieben-Werkzeug**.



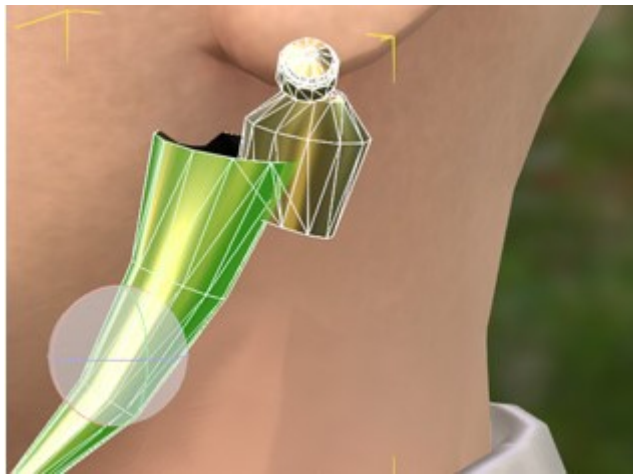
- ⑦ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Verkleinern**, um die Anzahl der **ausgewählten Netze** zu verringern.



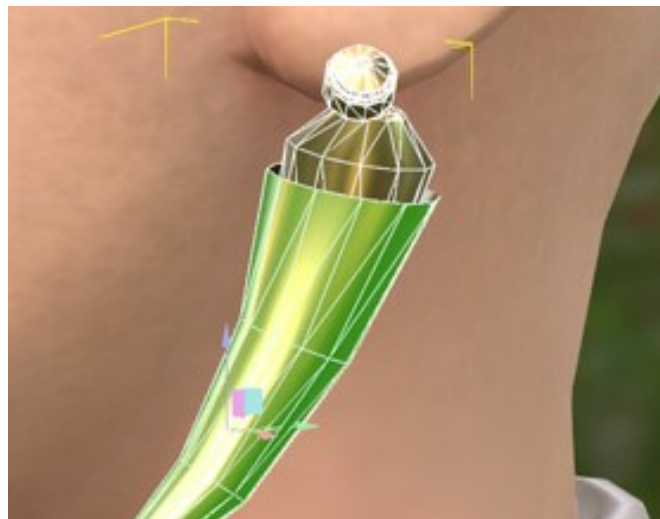
- ⑧ Wiederholen Sie die vorherigen zwei Schritte.



- ⑨ Verwenden Sie das **Drehen-Werkzeug**, um die ausgewählten Flächen zu **drehen**.



- ⑩ **Verschieben** Sie die **Netzflächen** wieder an die richtige Position



Hinweis:

Mit den Tasten **Alt + LMB** oder **Alt + RMB** können Sie die **Perspektive** um das **Zubehör** verschieben und drehen, um eine bessere Ansicht für die Bearbeitung zu erhalten.

⑩ **Wiederholen** Sie die gleichen Schritte, um die Form des Zubehörs zu **bearbeiten**.



⑫ **Verlassen** Sie den Bearbeitungsmodus, indem Sie die Schaltfläche "**Bearbeitungsmodus bearbeiten**" drücken.



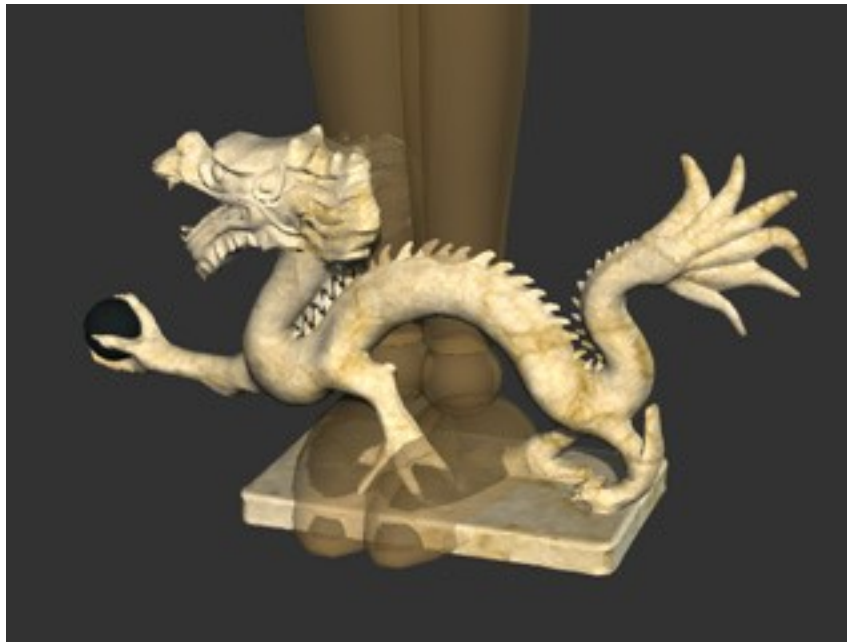
Tipps: Modifizieren von Requisiten mit iClone:

Mit dieser **Zubehör-Netzbearbeitungs**-Technik können Sie die Oberfläche von Requisiten in **iClone** bearbeiten.

① Verwenden Sie in **iClone** einen Charakter (es wird empfohlen, einen **Low-Poly-Charakter** zu verwenden).



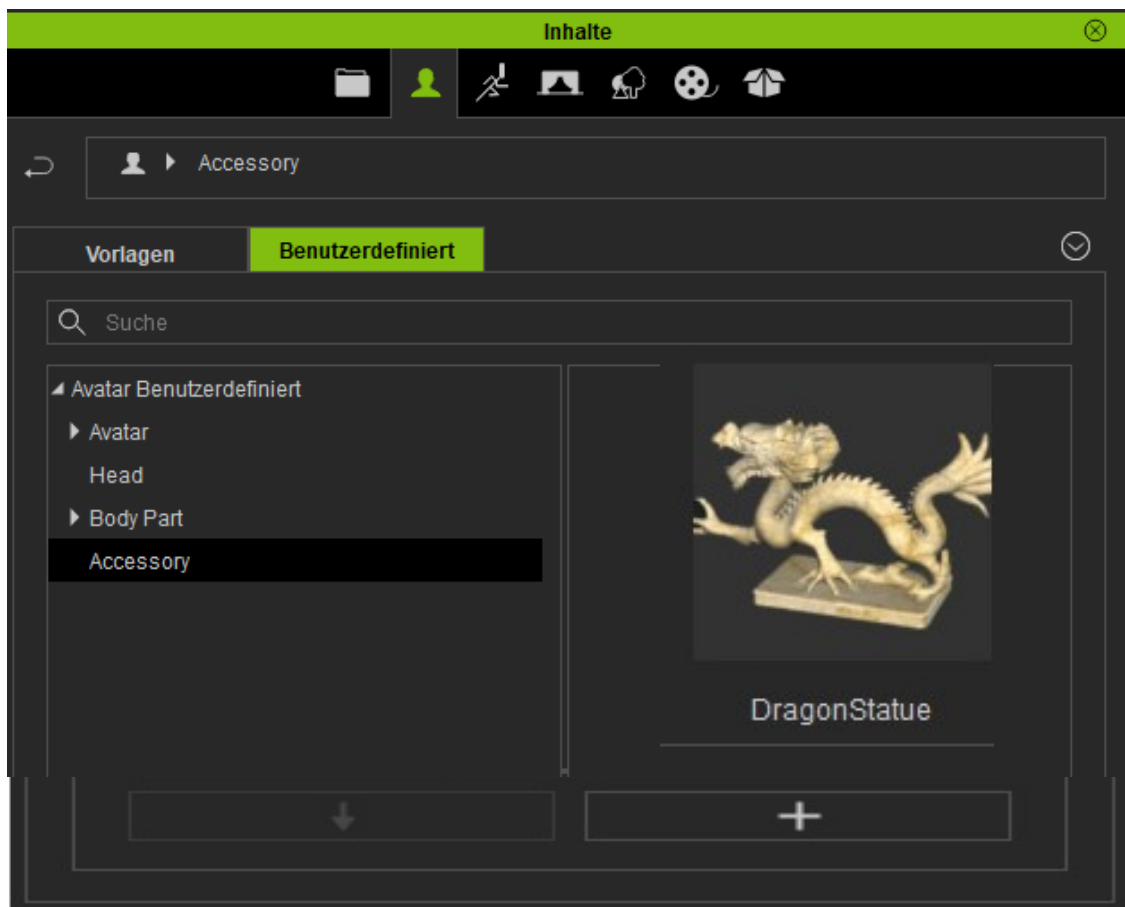
- ② Wenden Sie eine Requisite an, die Sie **ändern** möchten.



- ③ Klicke mit der rechten Maustaste auf die Stütze und befestige sie dann an einem der Knochen des Charakters (in diesem Fall dem Becken).



- ④ Wechseln Sie im **Content Manager** zur **Zubehörbibliothek** und klicken Sie auf die Schaltfläche **Hinzufügen**, um die Requisite als Zubehör zu speichern.

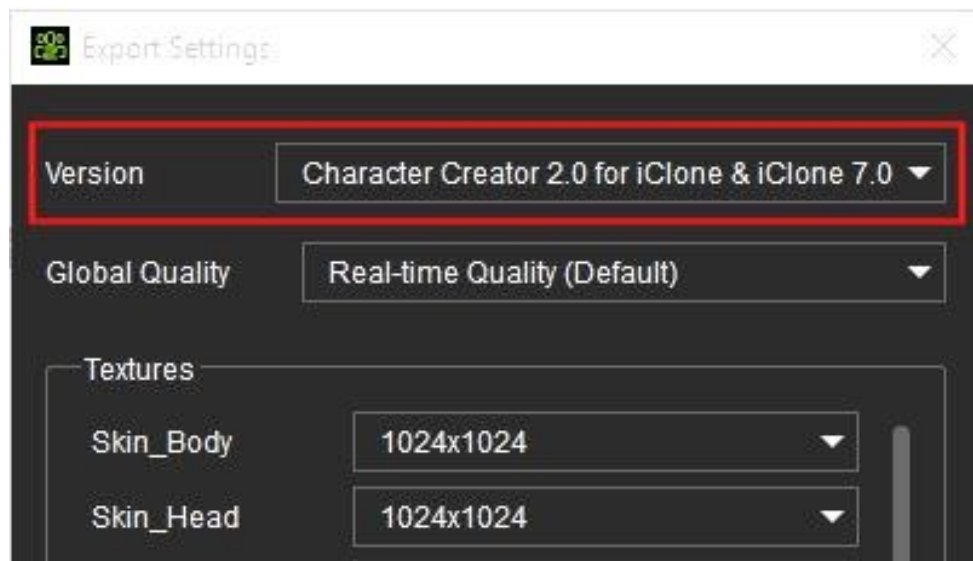


- ⑤ Ziehen Sie das neue Zubehör auf den Charakter in **Character Creator**.



- ⑥ Verwenden Sie jetzt dieselben Schritte wie im **vorherigen Abschnitt** beschrieben, um die **Form des Zubehörs** zu modellieren.

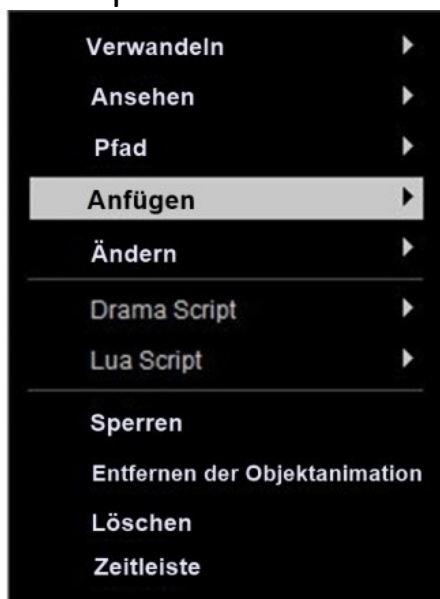
- ⑦ Exportieren Sie das gesamte Zeichen als **iAvatar** für **iClone** mit Version 1.52 oder früher.



- ⑧ Laden Sie das Zeichen in iClone v1.52 oder früher.



- ⑨ **Trennen** Sie das bearbeitete Zubehörteil. Es wird wieder zur Stütze. Optional kann der **Low-Poly-Charakter** entfernt werden



XVI. Innere Meshes/Oberflächen verstecken

Jeder CC-Charakter kann mit mehreren Schichten Kleidung ausgestattet werden. Aufgrund der Formen und Kurven des Körpers und der Kleidung können jedoch manchmal die darunterliegenden Körperteile oder Kleidung die obere Kleidung durchdringen.



Es gibt mehrere Möglichkeiten, dieses Problem zu lösen. Bisher bereits in vorangegangenen Kapiteln ausgeführt:

- Verwenden der Stoffkonformierungsfunktion
- Innere Meshes automatisch ausblenden
- Verwenden der Texturmaskierungsmethode

Bestimmte innere Meshes manuell ausblenden

Das **manuelle Verbergen** erleichtert das Zurückstoßen hervordringender Maschen. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie ein benutzerdefiniertes Stoffnetz mit externen 3D-Werkzeugen erstellt und geladen haben, da die verschiedenen Formen des Stoffes häufig zu **Penetrationsproblemen** führen können. Sie müssen die eingedrungenen Flächen manuell mit den Funktionen von **Character Creator** ausblenden.

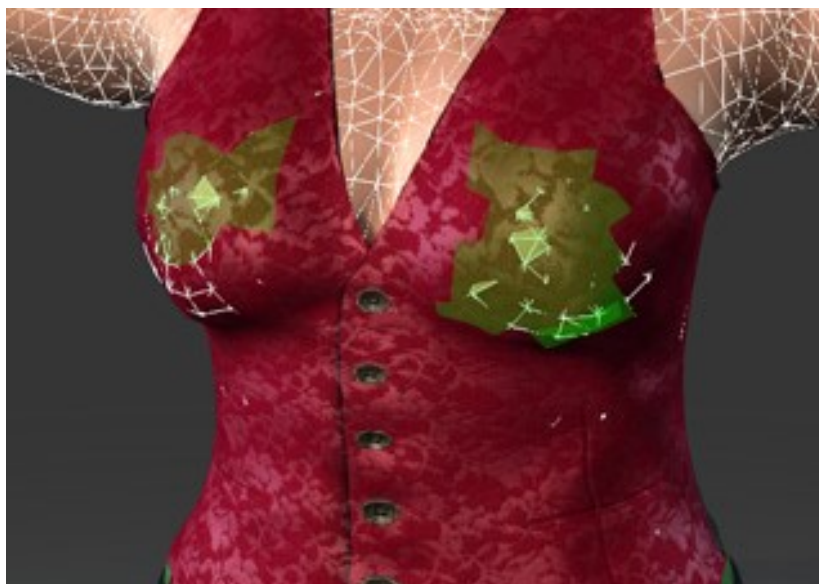
Nachdem Sie die Funktion "**Kleidung anpassen**" verwendet haben, tritt möglicherweise das folgende Penetrationsproblem auf: ↓



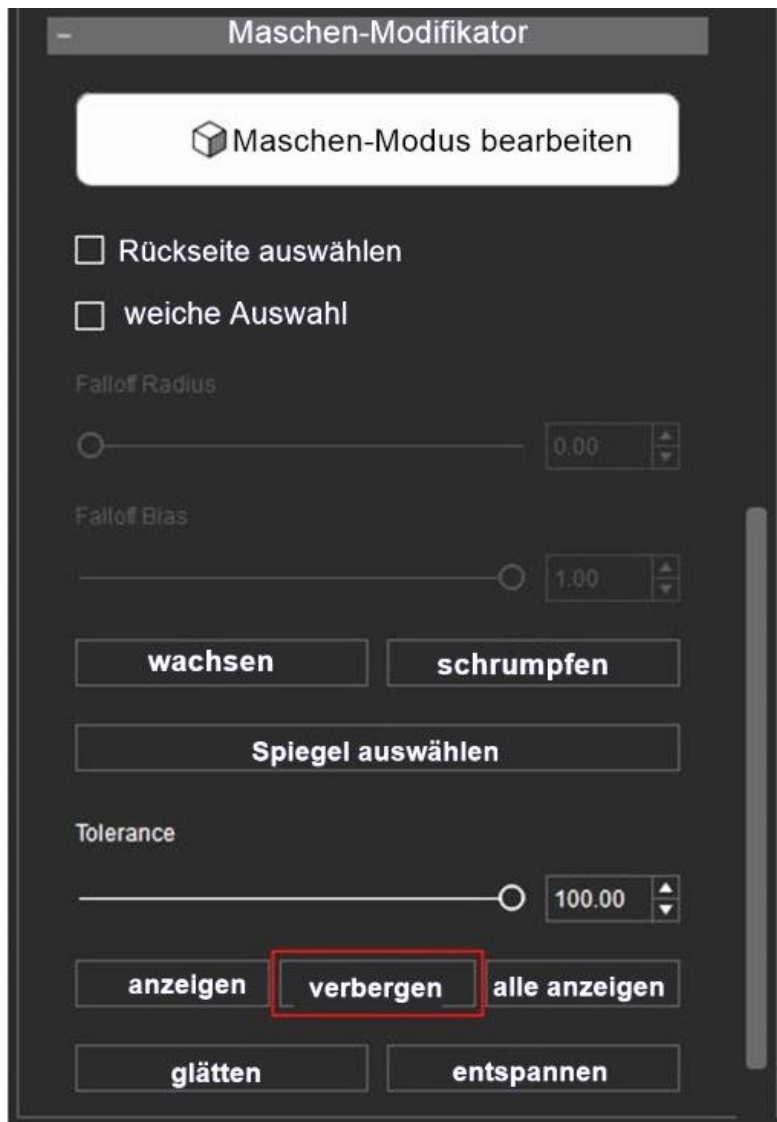
- ① Wählen Sie das Gitter aus, dessen Flächen das Tuch der äußeren Ebene durchdringen, und rufen Sie den Bearbeitungsmodus auf, indem Sie im **Modifikatorbedienfeld >> Registerkarte Bearbeiten >> Maschen-Modifikator** auf die Schaltfläche **Mesh-Modus bearbeiten** klicken.



- ② Wählen Sie die eingedrungenen Maschenflächen aus.



- ③ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Verbergen**, um diese Netze auszublenden.



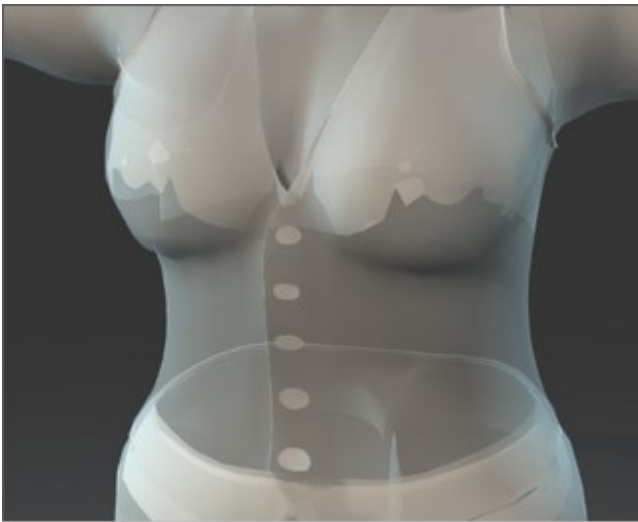
- ④ Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche **Maschen-Modus bearbeiten**, um das Ergebnis anzuzeigen.



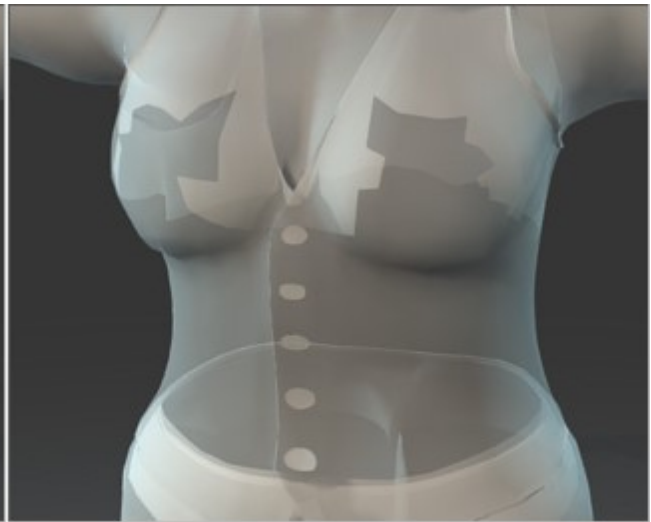
Hinweis:

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Anzeigen**, um die Netze anzuzeigen, die Sie nicht ausblenden möchten.

Die Änderungen der inneren Gitterflächen im Röntgenmodus sind unten dargestellt:



Die inneren Polygonnetzseiten stehen vor der Funktion "Manuell ausblenden".



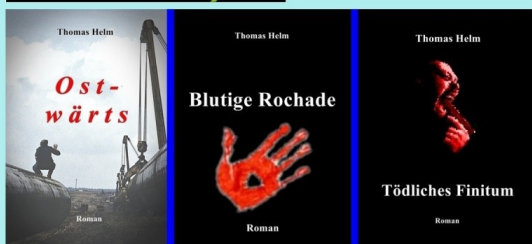
Der Versteckbereich wird erweitert, nachdem diese Funktion angewendet wurde.

Werbung

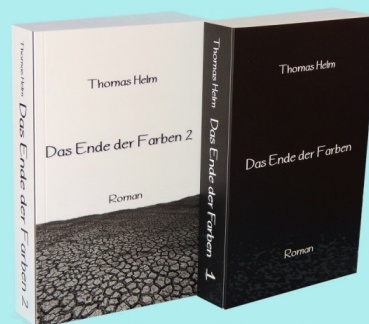
www.trassen-krimi.de



Die Handbücher in Deutsch als PDF zum kostenlosen Download



Die Trilogie



Die Dilogie

XVII. Material für Charaktere verwenden

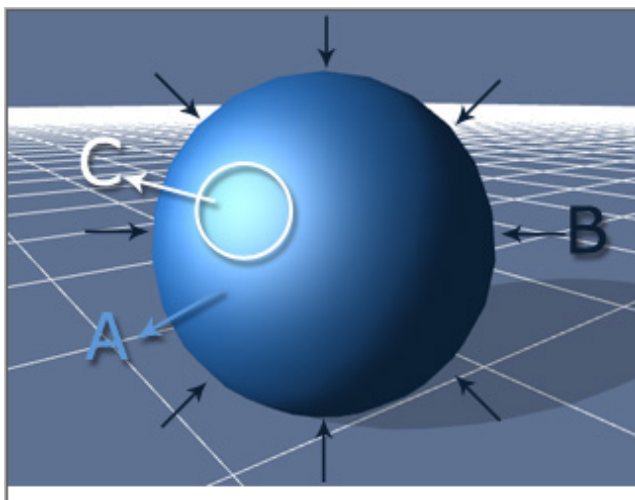
Ändern der Materialeinstellungen



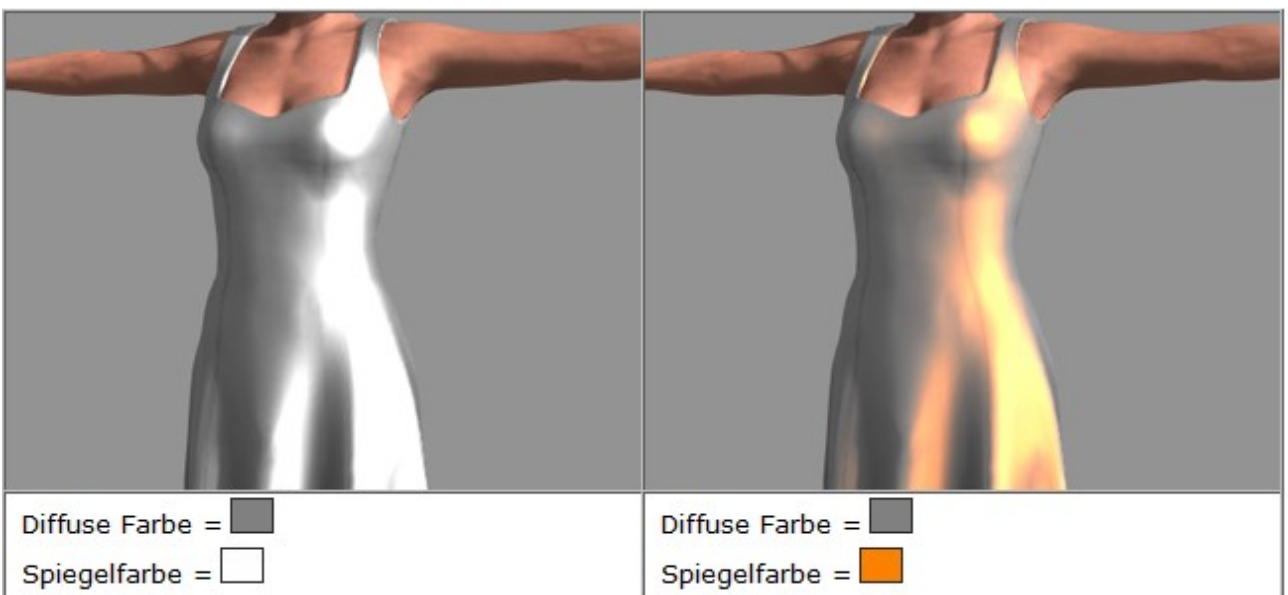
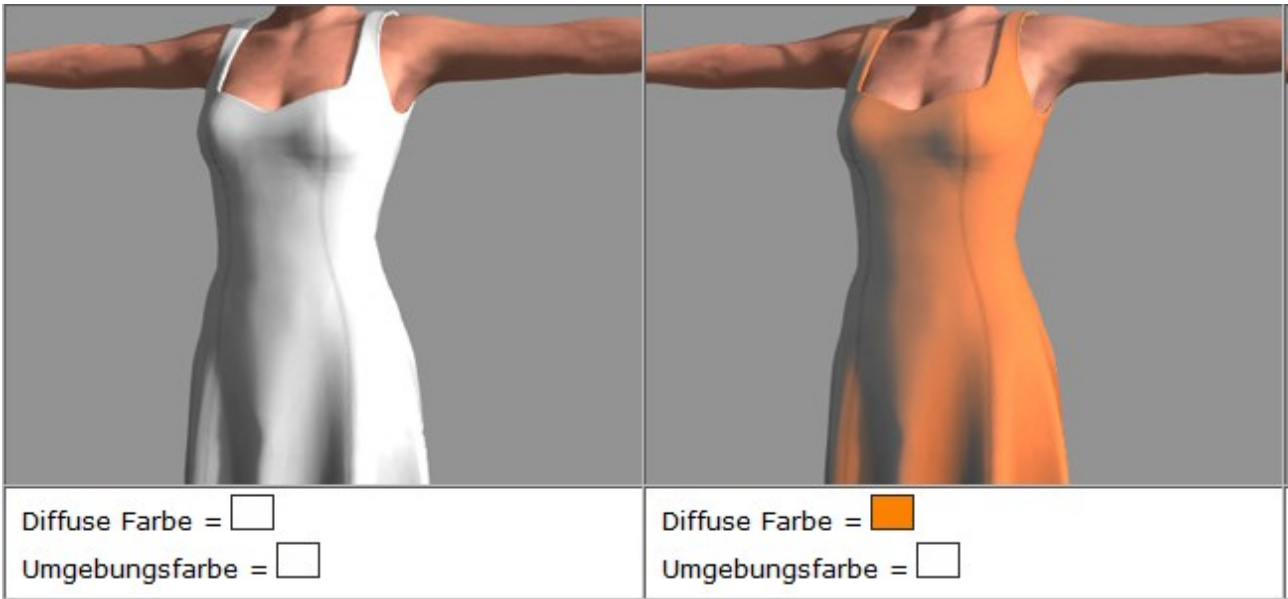
Hinweis:

Die Werte der Einstellungen auf dieser Registerkarte werden den gleichen Parametern in **iClone** zugeordnet. Daher können Sie sie entweder in **Character Creator** oder in **iClone** ändern.

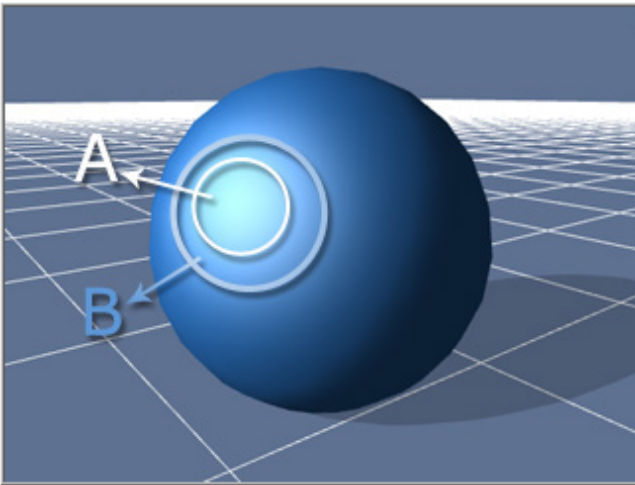
Diffusion, Ambiente und Glanzfarben



- A. Diffuse Farbe:** Die diffuse Farbe definiert die Gesamtfarbe, die von einem Objekt reflektiert wird, wenn das Licht darauf trifft.
- B. Umgebungsfarbe:** Die Umgebungsfarbe bezieht sich auf die Beleuchtung, die ein Motiv oder eine Szene umgibt.
- C. Specular Color:** Die Specular-Farbe definiert nur die Farbe des hervorgehobenen Bereichs eines Objekts. Daher müssen Sie die **Streufarbe** verringern, um den Effekt zu sehen.

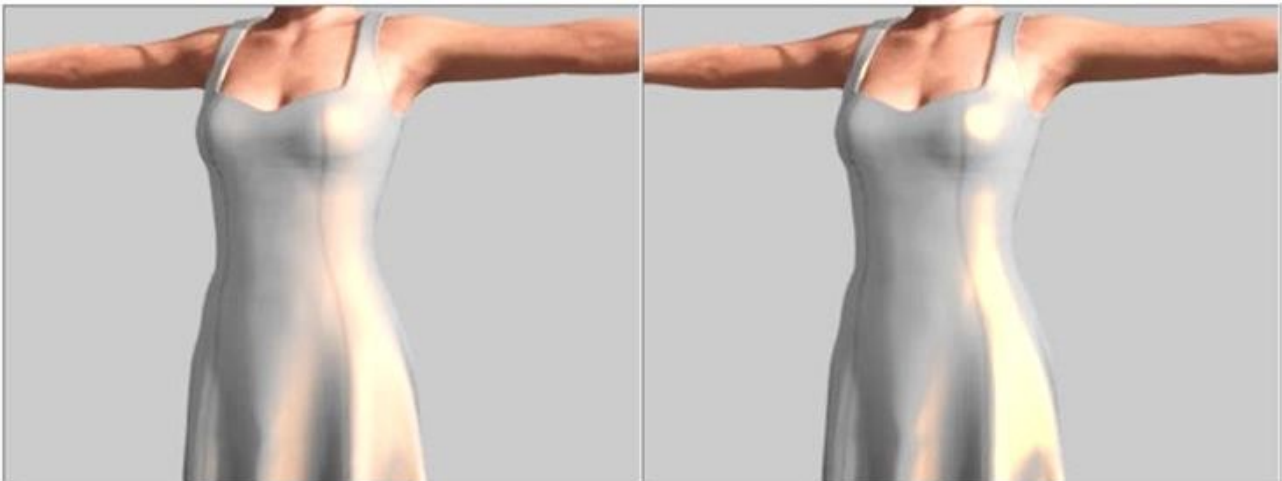


Spiegelnd und Glänzend



- A. Specular:** Der Specular-Wert definiert die Stärke des hervorgehobenen Bereichs eines Objekts.
- B. Glanz:** Der Glanzwert definiert den Bereich des Spiegels, um die Art des Materials zu simulieren.

Sie können die beiden Schieberegler **Spiegelnd** und **Glänzend** verwenden, um Oberflächen mit niedrigerem oder höherem Reflexionsvermögen zu erzeugen.



Seide:

Spiegelwert = 65

Glanzwert = 10

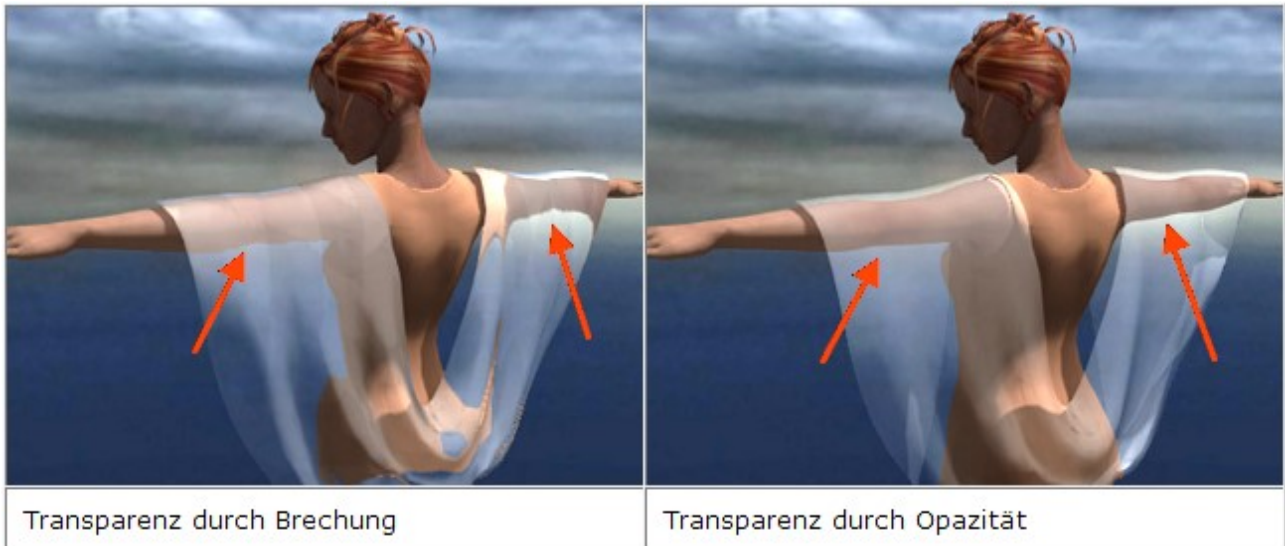
Metall:

Spiegelwert = 500

Glanzwert = 30

Deckkraft

Sowohl die **Deckkraft** als auch die **Brechung** können ein Objekt transparent machen; aber es gibt immer noch etwas anderes zwischen ihnen. Die Szene hinter dem transparenten Objekt verzerrt, wenn die Refraktion aktiviert ist. Bei der Verwendung von **Opazität/Deckkraft** tritt jedoch keine solche Verzerrung in Wirklichkeit auf. ↓



Selbstbeleuchtung

Wenn Sie den Eigenbeleuchtungswert eines Objekts **erhöhen**, werden die Umgebungsbeleuchtung oder Umgebungsfarbeneffekte **verringert**. Der Schatteneffekt auf dem Objekt wird ebenfalls verringert und die Schattierung wird somit abgeflacht. Sie können diese Funktion verwenden, um ein **Cartoon-ähnliches** 3D-Modell zu erstellen.



Brechung und Reflexion

Mit diesen beiden Einstellungen können Benutzer die Umgebung von den Objekten spiegeln lassen. Bitte beachten Sie, dass dunklere Grundfarben klarere Reflexions- und Lichtbrechungseffekte liefern.



Wirkung von Beulen auf Brechung / Reflexion

Die Kombination von **Bump Maps mit Brechung** bringt ein hohes Maß an Realismus.





Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass die obigen Abbildungen von **iClone** aufgenommen wurden, da die **Reflektions-** und **Brechungs-Effekte** im **Character Creator** nicht so offensichtlich sind.

Materialeinstellungen abrufen

Bei zusammengesetzten Modellen oder Modellen mit mehreren Texturen oder Materialeinstellungen ist es mühsam, das Zielmaterial über den Abschnitt Materialliste zu suchen. Sie können jedoch mit den Pfeiltasten auf / ab alle Materialien durchsuchen, wenn Sie möchten. Das Anwenden mehrerer Texturen auf das Zielnetz kann unbegrenzte Möglichkeiten schaffen.

Abb. aus **v2.3**



In einem Material gespeicherte Parameter

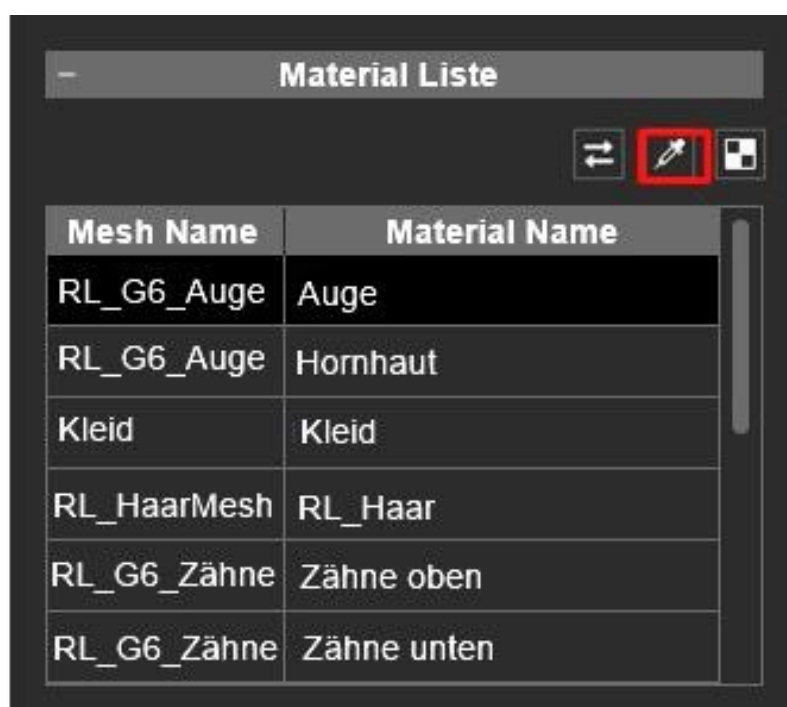
- Die Brechungs- und Spiegelungseinstellungen
- Die Farben Diffus, Ambiente und Specular.
- Die Deckkraft-, Selbstleuchtungs-, Glanz- und Glanzstärke.
- Die zweiseitige Einstellung.

Abrufen, Ändern von Materialien mit Materialauswahl.

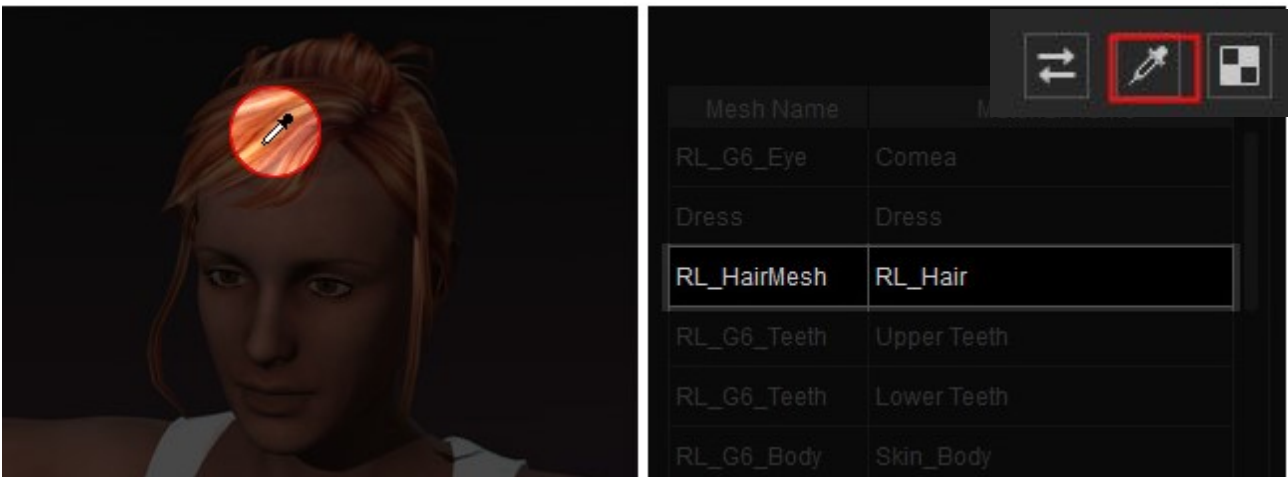
- ① Wählen Sie das Modell mit dem Material, das Sie **ändern** möchten.



- ② Drücken Sie das Auswahlwerkzeug über der Liste.



- ③ Klicke im 3D-Viewer auf das Netz mit dem gewünschten Material.



- ④ Das Material des Netzes wird abgerufen. Sie können dann die Einstellungen für "**Diffus**", "**Umgebung**" und "**Glanz**" oder andere im vorherigen Abschnitt aufgelistete Parameter ändern, um das Material zu ändern. ↓



- ⑤ Wiederholen Sie die Schritte, bis alle Materialien des Modells angepasst sind. Passen Sie optional die Formen des Körpers und der Gesichtszüge an.



Bearbeiten mehrerer Materialien

Wenn ein Charakter mehr als ein Material enthält und Sie möchten, dass diese Materialien gleichzeitig angepasst werden, können Sie den Beschreibungen auf dieser Seite folgen.

Welche Einstellungen können angepasst werden?

Alle Einstellungen im Bereich Materialeinstellungen und gleichzeitig für die mehrfach ausgewählten Materialien werden angepasst.



Bearbeiten mehrerer Materialien

- ① Wählen sie einen Charakter aus.

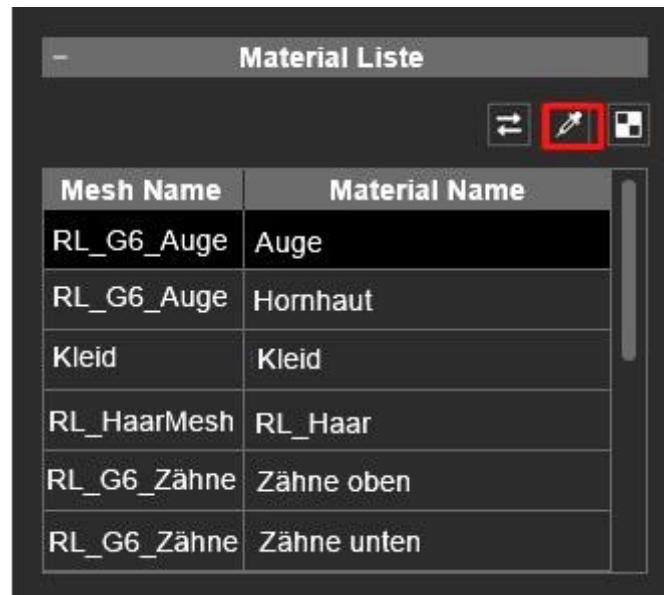


- ② Wählen Sie in der Materialliste die Materialien aus, die Sie bearbeiten möchten.

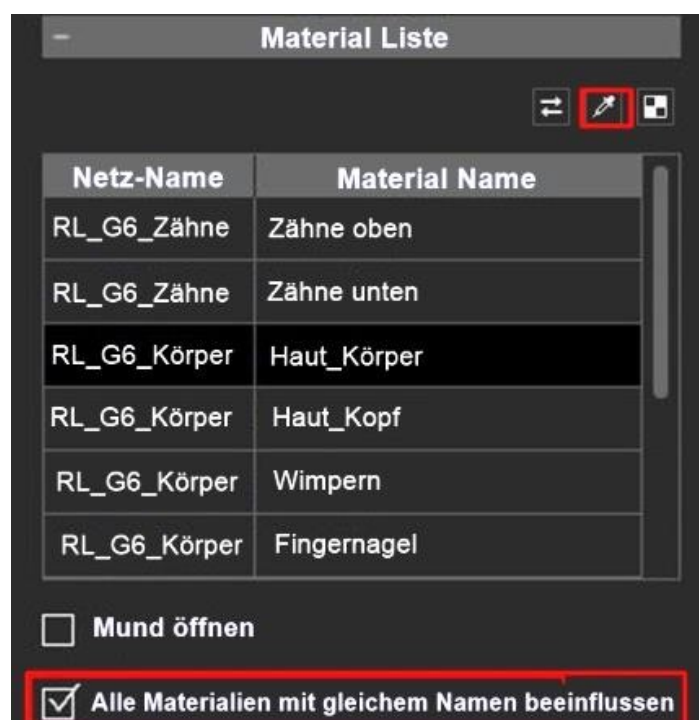
Hinweis:

Es gibt **zwei Methoden** zum Auswählen mehrerer Materialien:

- Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und klicken Sie auf verschiedene Materialien in der Liste. Diese Methode eignet sich zur Auswahl von Materialien mit **unterschiedlichen** Materialnamen.



- Wählen Sie eines der Materialien und aktivieren Sie die Option **Alle Materialien mit dem gleichen Namen beeinflussen**. Diese Methode passt **nur** das Material **mit identischen** Materialnamen an.



*** Diese beiden Methoden sind exklusiv für einander.**

③ Passen Sie die Einstellungen wie im vorherigen Abschnitt beschrieben an. Die ausgewählten Materialien oder die Materialien mit demselben Namen werden jetzt zusammen eingestellt.



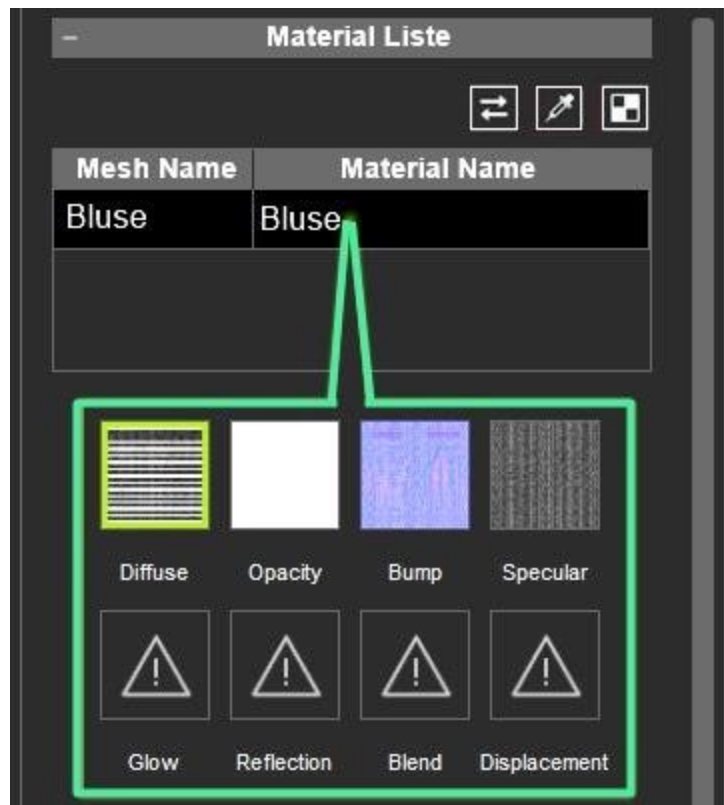
Hinweis:

In diesem Fall werden Farbe, Glanz für den Körper und Glanz für das Gesicht gleichzeitig zusammen eingestellt.

Bearbeiten von Channel-Texturen in Materialien (neu ab v1.5)

In *Character Creator* bestehen die Materialien auf dem Charakter aus 8 Kanälen. *Diffuse*, *Deckungskraft*, *Beulen*, *Spiegelung*, *Glühen*, *Reflexion*, *Mischung* und *Verschiebung* haben die gleiche Struktur wie in *iClone*.

Abb. aus v2.3

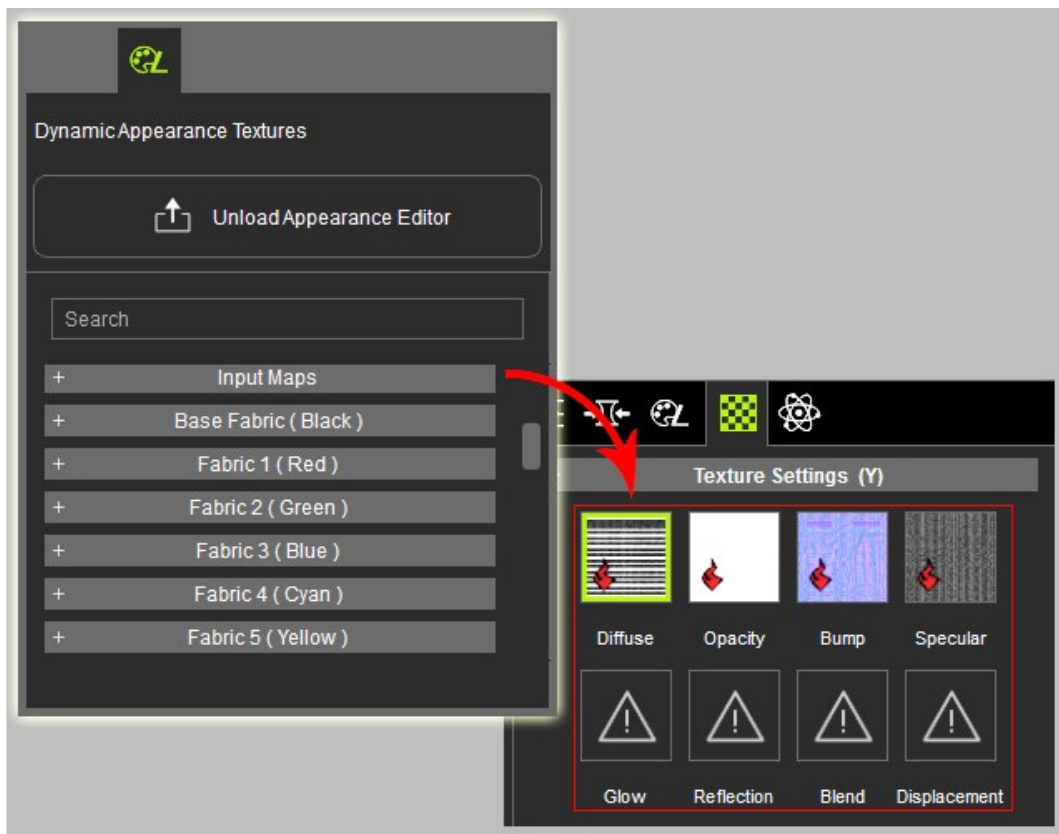


Sie können jetzt die Quell-, Stärke- und UV-Einstellungen der Textur in Character Creator auf dieselbe Weise ändern wie in iClone.

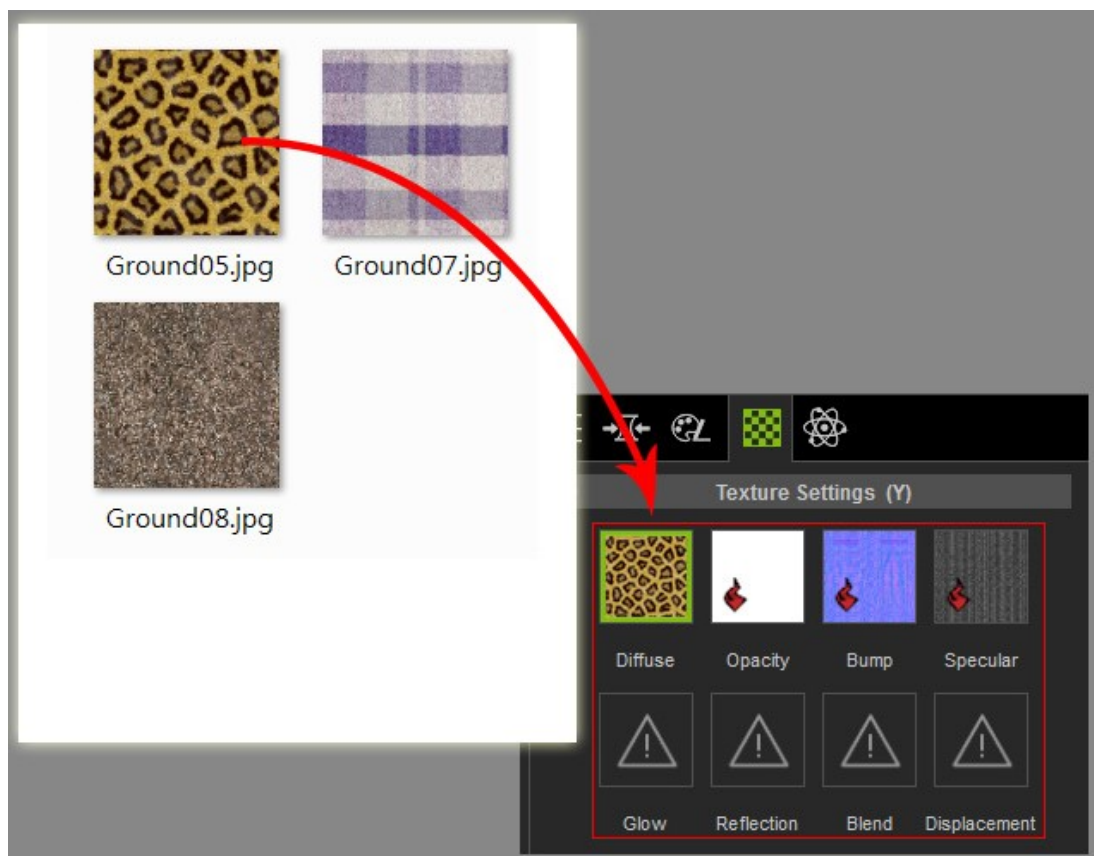
Die Quelle der Texturen

Für die Texturen der 8 Kanäle gibt es **zwei** Quellen.

- Zum einen von der **Registerkarte "Darstellung"**: Die Registerkarte "Darstellung" enthält verschiedene Steuerelemente und Einstellungen zum Ändern der Darstellung des Zeichens durch die Berechnung eines bestimmten Algorithmus in Character Creator. Das berechnete Ergebnis wird einzeln in den 8-Kanal abgelegt, um **ein** Material zu bilden. ↓



- Oder von **normalen Bildern**: Sie können auch benutzerdefinierte Bilder in die 8 Texturkanäle laden, indem Sie Bilddateien per Drag-and-Drop auf die Kanäle ziehen oder indem Sie auf die Kanäle doppelklicken, um die gewünschten Bilder zu laden. ↓



Hinweis:

Die Änderungsmöglichkeiten für die beiden Quellen sind:

- **Auf der Registerkarte "Darstellung"**: Ändern Sie die Einstellungen und die Steuerung auf dieser Registerkarte, um die Quelle anzupassen.
- **Aus einem normalem Bild**: Ändern Sie das Bild mit einem Bildbearbeitungsprogramm.

Bearbeiten mehrerer Materialien

Die Bearbeitungsmethoden für die Texturen sind **identisch** mit denen, die Sie **in iClone** vornehmen, einschließlich der Änderung des **Mischverhaltens**, der **Stärke** und der **UV-Einstellungen** der Texturen.



Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Texturzuordnung für mehrere Kanäle**.

Verwenden von sRGB (Standard RGB) zum Ändern von Bildern (Neu ab v2.0)

sRGB kann zum Auswerten von Bildern verwendet werden, die in die Texturkanäle im sRGB-Farbraum geladen wurden.



Es gibt **zwei Aspekte** für die Verwendung von **sRGB**. Ausgehend von der Bilddatei, die Sie laden möchten.

- **HDR, EXR** für **die IBL** oder jedes Bild, dessen **Gamma-Wert** in einem beliebigen Bildeditor **auf 1** gesetzt ist. Durch Aktivieren der Box "**sRGB anwenden**" kann das Bild aufgehellt oder abgedunkelt werden. Wenn Ihr geladenes Bild von diesem Typ ist, aktivieren Sie diese Funktion **NICHT** (es ist standardmäßig deaktiviert).

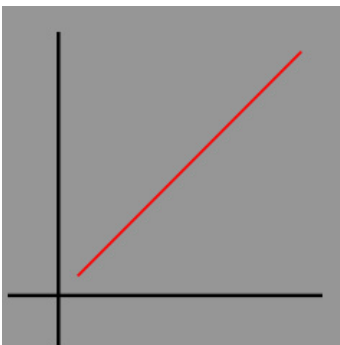


- Die **Gamma-Werte** der gängigen **Jpeg**-, **Jpg**-, **BMP**-, **PNG**-, **TGA**-, **GIF**-Bilder sind meist nichtlinear. Wenn ein Bild dieser Art geladen wird, **MUSS** daher die **sRGB anwenden**-Box aktiviert werden (standardmäßig). Sonst wird das Ergebnis heller sein, als es in der realen Welt sein sollte.

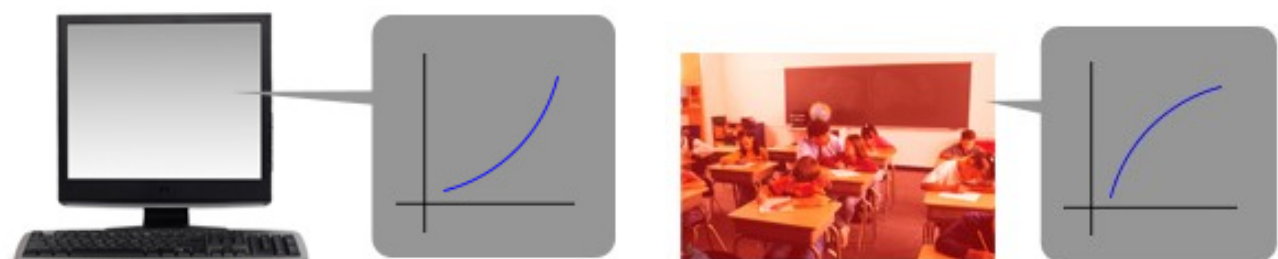


Theorie von Gamma und Bildern

Grundsätzlich ist der **Farbraum** der realen Welt **als linear** definiert. Und der Parameter für die Definition ist **Gamma**. Daher wird der Gammawert für den Farbraum der realen Welt auf 1 gesetzt. Daraus ergibt sich folgende lineare **Gammakurve**:



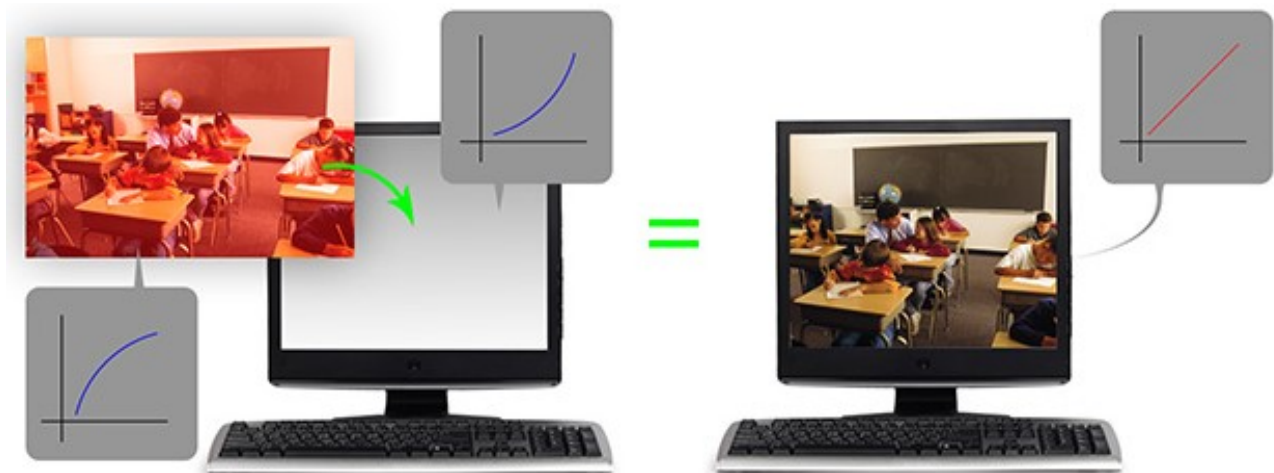
Aufgrund der Hardwarebeschränkung des Monitors und der Optimierung der Bilddateien (definiert durch sRGB) sind deren Gamma-Werte **nichtlinear** (2,2 und 0,45).



Hinweis:

Meistens liegen die Bilddateien: *jpeg, jpg, bmp, gif, png* und *tga* mit **nichtlinearen** Gammawerten vor.

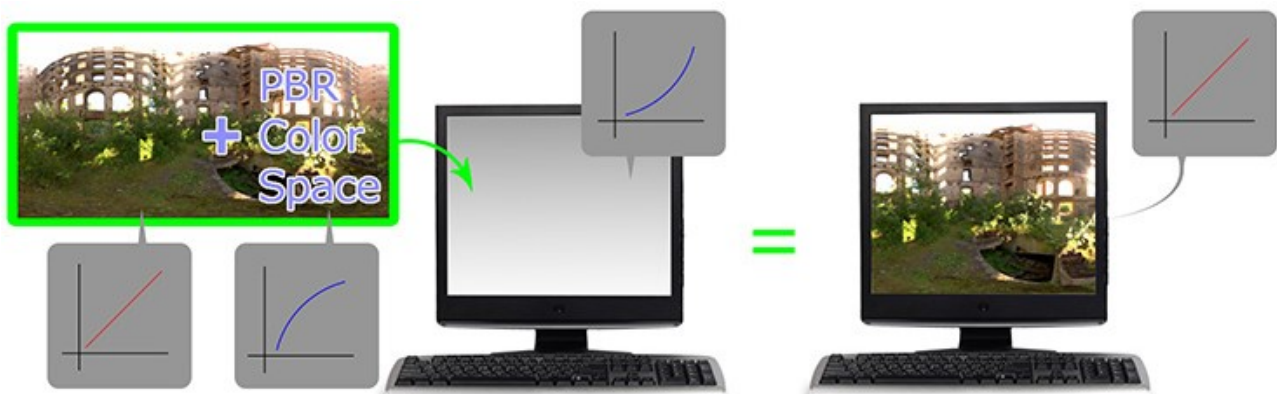
Das auf dem Monitor ausgegebene Bild zeigt jedoch schließlich einen linearen Farbraum aufgrund der komplementierten Gammakurven des Bildes und des Monitors. ↓



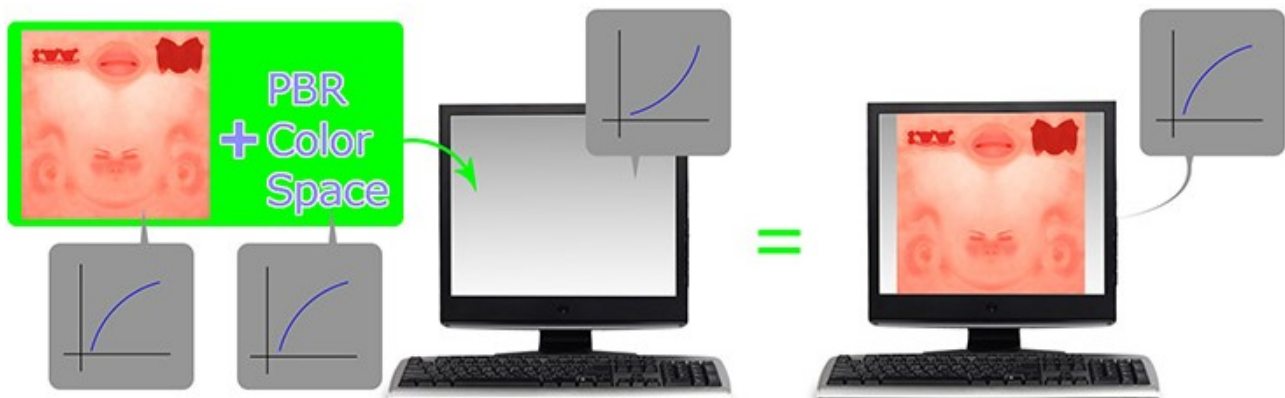
PBR Farbraum und sRGB

Im **PBR-Farbraum**-Modus werden Bilder für die Basisfarbe oder diffuse linear gefordert, um das korrekteste Ergebnis von PBR zu zeigen. Es wird grundsätzlich angenommen, dass jedes Bild, das in den Basisfarben- oder Diffuskanal geladen wird, einen **Gamma-Wert** hat.

Um den Gamma-Wert des Monitors (2.2) zu ergänzen, erhöht der PBR-Farbraum den Gamma-Wert des geladenen Bildes, um das Shader-Ergebnis anzuzeigen, wie Sie es in der realen Welt sehen.

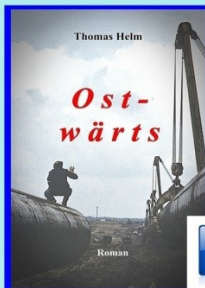


Wenn jedoch der **Gamma-Wert** der geladenen Bilddatei **nichtlinear** ist, ist das **PBR-Ergebnis** der Textur **heller** als die wahre Farbe.



Werbung

www.trassen-krimi.de



Buchtrailer

» Ost - wärts «



1. Band der Trilogie
» Operation Blaue Flamme «

Den Buchtrailer anschauen-
Lust auf -mehr-bekommen



Ein Trassen-Jahr im Ural

eine Dokumentation 48min/HD



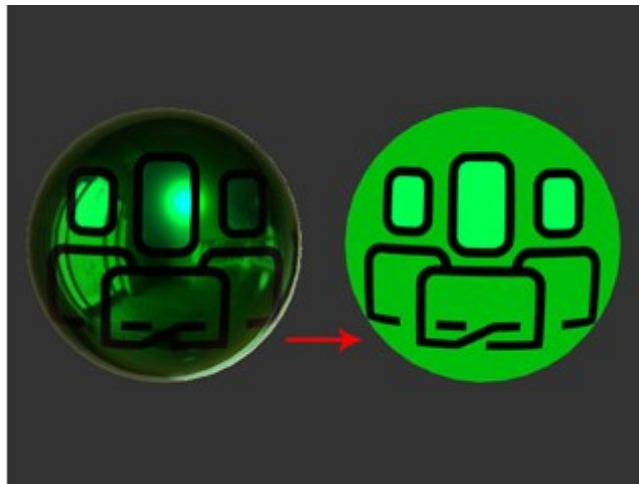
Eine Doku über das
Leben junger Leute
aus der DDR an der
Erdgastrasse im Ural
von 1984-1992

XVIII. Physikalisch basiertes Rendering - PBR (Neu ab v2.0)

Die **Physical Based Rendering** (PBR) -Funktion rendert das Aussehen von Objekten wie in der realen Welt. Es erhöht die Qualität der Texturen und simuliert das tatsächliche Material durch die Verwendung von einfachen Texturen anstelle von komplizierten Einstellungen und Parametern.

PBR ist am besten geeignet, um realistische Materialien zu erstellen, insbesondere **Metall-** und **Relief-Oberflächen**.

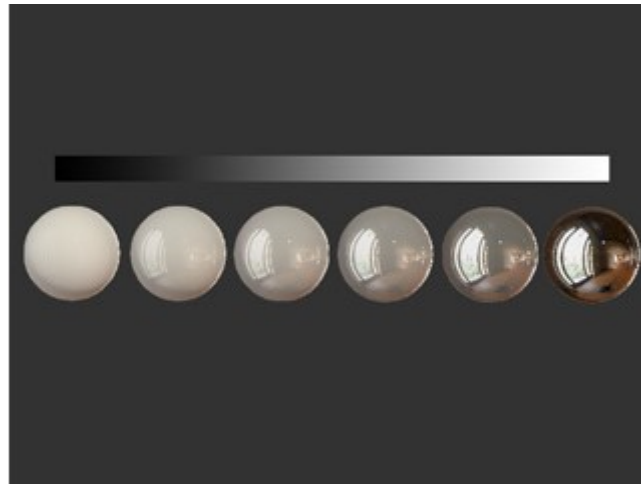
- **Albedo:** Ist die farbige Textur der Oberflächenfarbe **ohne** Reflektion, Licht- und Schatteneffekte. Es ist das Ergebnis der **Mischung** der Grundfarbe, Mischtexturen und Diffuse Farben der Materialien in **Character Creator**.



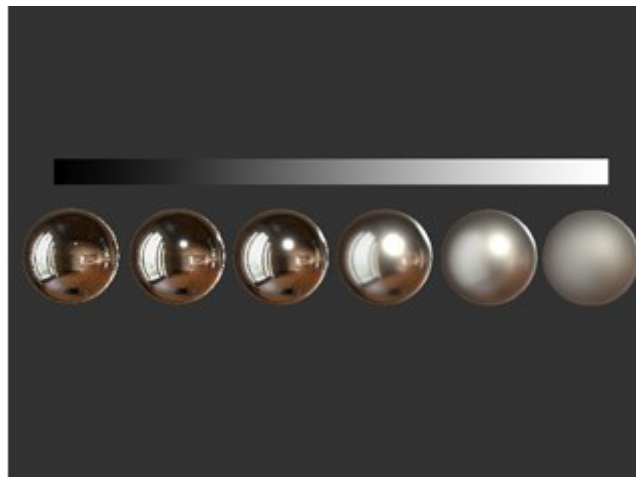
Hinweis:

Weitere Informationen zum **Korrigieren** des Gammawerts von PBR-Texturen finden Sie im Abschnitt **Verwenden von sRGB zum Korrigieren von Bildern**.

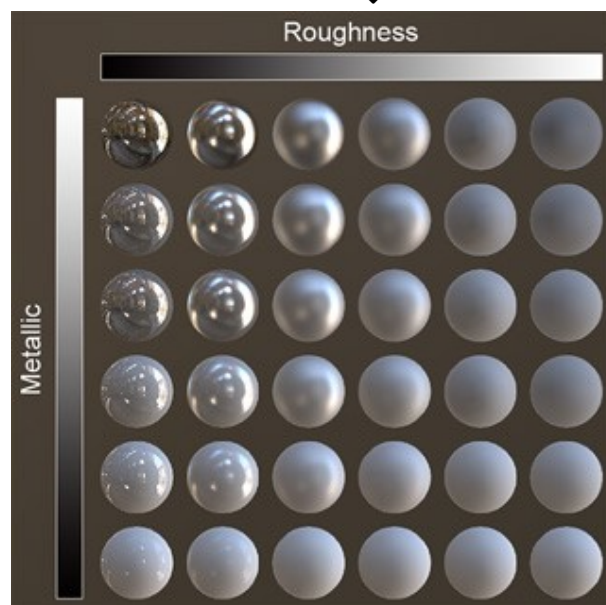
- **Metallisch:** Es ist eine schwarz-weiße Textur, um die Oberflächen als isolierend oder metallisch zu definieren. In **Character Creator** nimmt es den Platz vom **Spiegelkanal** ein. ↓



- **Rauheit:** Es ist auch eine Schwarz-Weiß-Textur, um die Mikro-Oberflächen zu definieren. Andererseits poliert sie das Niveau der Oberflächen. In CC ersetzt es den Platz der Spiegelung. ↓

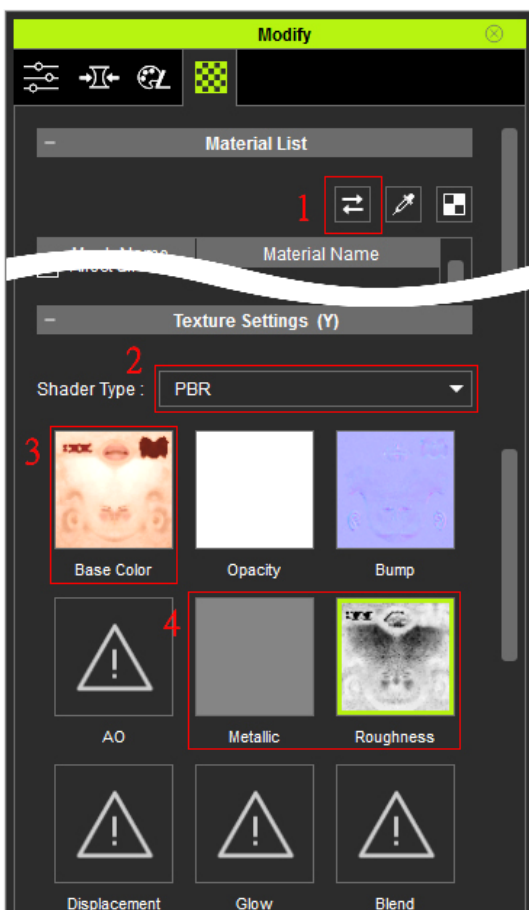


Die **Kombinationen** von **Metallic** und **Rauheit** können so fast jedes Material in der realen Welt darstellen. ↓



Hinweis:

- Wenn beim Aktivieren des PBR-Effekts gezackte Ränder auftreten, passen Sie die Mipmap-Einstellungen an, um die Anti-Alias-Funktion zu aktivieren.
- Weitere Informationen finden Sie in den folgenden Abschnitten:
 - Die Einführung der PBR-bezogenen Benutzeroberfläche
 - Die Anforderungen für die Nutzung von PBR
 - PBR-Farbraum für das gesamte Projekt aktivieren
 - Einstellungen für PBR-Materialien
 - Haut mit PBR-Effekt
 - Image Base Lighting für PBR einschalten



1. Convert Shader: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das aktuelle Material oder alle Materialien im Projekt in PBR- oder Classic-Shader zu konvertieren.

2. Shader Type: Diese Dropdown-Liste bestimmt, dass das aktuell ausgewählte Material auf PBR oder Classic Shader gesetzt ist.

3. Base Color: Dies ist der primäre Kanal für die Albedo des Materials. Zusätzlich zu diesem Kanal besteht die Albedo aus weiteren Einstellungen, z. B. der Mischtextur und der Streufarbe.

4. Metallic und Rauheit: Verwenden Sie diese beiden Kanäle, um das PBR-Material des Objekts zu bestimmen, um das Licht aus der IBL-Umgebung zu reflektieren.

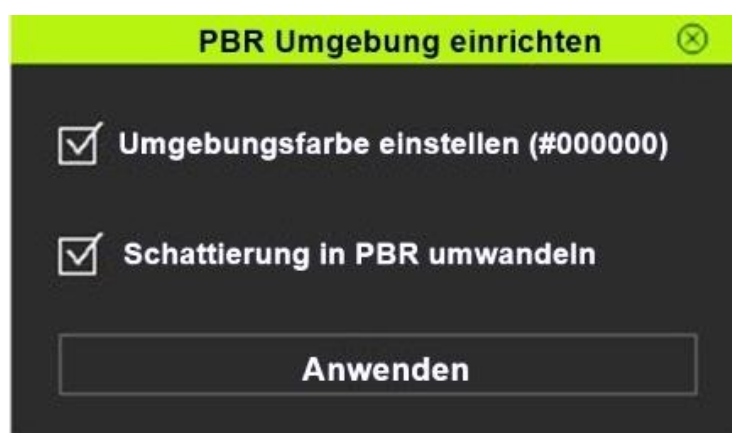
Projekteinstellungen

Öffnen Sie das Fenster "**Projekteinstellungen**" (Tastenkombination: **Strg + Umschalt + P**). Sie können jetzt feststellen, ob der 3D-Viewer im **PBR-** oder **Classic-Modus** ist. Der **PBR-Modus** ermöglicht das Rendern der PBR-Materialien im 3D-Viewer, während dies im **klassischen Modus nicht möglich** ist.



1. Farbraum: Wenn Sie den **PBR-Effekt** im 3D-Viewer anzeigen möchten, müssen Sie den PBR-Eintrag in dieser Dropdown-Liste auswählen. Es aktiviert die Fähigkeit des 3D-Viewers, die PBR-Effekte von Materialien zu rendern.

2. Einrichten der PBR-Umgebung: Wenn Sie den **PBR-Modus** des 3D-Viewers aktivieren, können Sie auf diese Schaltfläche klicken, um die Umgebungsfarbe auf Schwarz (beste Farbe für **PBR**) zu setzen und alle Materialien im Projekt in **PBR-Materialien** umzuwandeln.



- **Umgebungsfarbe einstellen:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Umgebungsfarbe auf **Schwarz** zu setzen, wenn die Umgebungsfarbe auf den **PBR-Modus** eingestellt ist.
 - **Shader in PBR umwandeln:** Invertieren Sie die **Specular-Texture Maps** und weisen Sie sie dem Rauheitskanal aller Materialien im Projekt zu, um die Materialien in **PBR-Materialien umzuwandeln**.
-

Die Voraussetzungen für die Nutzung von PBR (Neu ab v2.0)

Im Folgenden werden die Anforderungen für die Verwendung von **Physical Based Rendering (PBR)** aufgeführt:

Hardware-Anforderungen

Minimale Systemvoraussetzungen:

- Dual-Core-CPU oder höher
- 4GB RAM
- 5 GB freier Festplattenspeicher
- Bildschirmauflösung: 1024 x 768
- Farbtiefe: True Color (32-Bit)
- Grafikkarte: NVidia Geforce GTX 400 Serie / AMD Radeon HD 5000 Serie
- Videospeicher: 1 GB RAM

Empfohlene Systemanforderungen:

(Character Creator für iClone wird bessere Leistung in der unten empfohlenen Umgebung vollbringen)

- Intel i5 Dual-Core-CPU oder höher
- 8 GB RAM oder höher empfohlen
- 10 GB freier Festplattenspeicher oder höher empfohlen
- Bildschirmauflösung: 1920 x 1080 oder höher
- Grafikkarte: NVidia Geforce GTX 600 Serie / AMD Radeon HD 7000 Serie oder höher

- Videospeicher: 2 GB RAM oder höher empfohlen
- Videokarte kompatibel mit Pixel Shader 3.0 empfohlen für optimierte visuelle Leistung

Zusätzliche Anforderungen:

- Keyboard
- 3-Tasten-Maus
- Internetverbindung für die Online-Aktivierung erforderlich

Softwareanforderungen

- DirectX 11
- Character Creator für iClone (vBeta) oder höher
- Windows 7 SP1/ Windows 8/ Windows 10
- 64-Bit-Betriebssystem

PBR-Farbraum für das gesamte Projekt aktivieren **(Neu ab v2.0)**

Der **PBR-Modus** für den 3D-Viewer ist **standardmäßig** in Character Creator **aktiviert**. Sie können es auch aktivieren, indem Sie die folgenden Schritte ausführen:



Die PBR-Fähigkeit des 3D-Viewers ist ausgeschaltet.



Die PBR-Fähigkeit des 3D-Viewers ist aktiviert.

- ① Führen Sie den Menübefehl **Bearbeiten >> Projekteinstellungen** aus (Tastenkürzel: **Strg + Umschalt + p**).



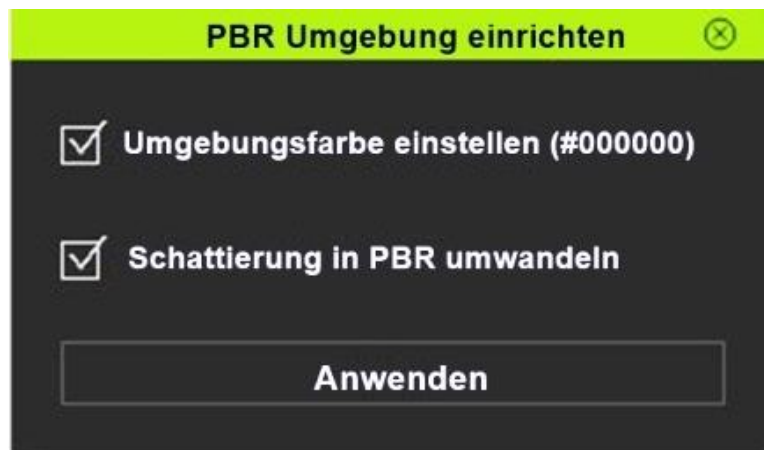
- ② Wählen Sie im Fenster **Projekteinstellungen >> Abschnitt Farbmanagement >> Farbraum-Auswahlliste** die Option **PBR**.



- ③ Die **3D-PBR**-Fähigkeit wird daraufhin aktiviert.
- ④ Sie können **optional** auf die Schaltfläche **PBR Umgebung einrichten** klicken, um **weitere Einstellungen** vorzunehmen.



Ein weiteres Fenster wird jetzt auf dem Bildschirm angezeigt.
Wenn Sie die **Umgebungsfarbe anpassen** oder **alle Materialien** des Charakters, der Haare, der Kleidung und des Zubehörs **in PBR-Materialien umwandeln** möchten, klicken Sie auf die **PBR Umgebung einrichten**-Schaltfläche in diesem Bedienfeld.



- Aktivieren Sie im Bedienfeld die Option **Umgebungsfarbe einstellen (# 000000)**, um die Umgebungsfarbe auf **Schwarz** zu setzen (am besten für PBR geeignet).
- Aktivieren Sie **Schattierung in PBR umwandeln**, um alle vorhandenen Materialien in PBR-Materialien umzuwandeln.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Anwenden**, um die Anpassungen zu akzeptieren, die durch diese beiden Felder verursacht werden.

PBR-Effekt von Materialien erstellen

PBR-Materialien einstellen (neu ab v2.0)

Nachdem die **PBR-Fähigkeit des 3D-Viewers aktiviert wurde**, können Sie die gewünschten Materialien **in PBR-Materialien** einstellen. Das **PBR-Material** eignet sich am besten für die Präsentation von **Metall** oder **Leder**.

Die hiernach beschriebenen Konvertierungsmethoden können für den Inhalt **vor** dem **Character Creator V2.0** verwendet werden, um den Realismus von Objekten zu erhöhen, indem ihre traditionellen Materialien in **PBR-kompatible** umgewandelt werden.

Konvertieren von einfach-Material in PBR-Material

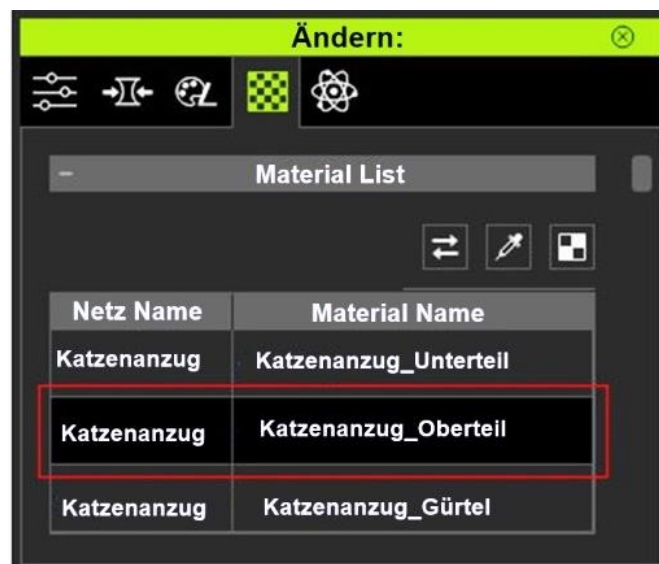
① Erstelle einen neuen Charakter oder trage einen Inhalt von **Character Creator Version 1.5 oder früher** ein.



② Wählen Sie das Objekt, dessen gewünschtes Material in **PBR-Material** umgewandelt werden soll (in diesem Fall das **gesamte Tuch**).



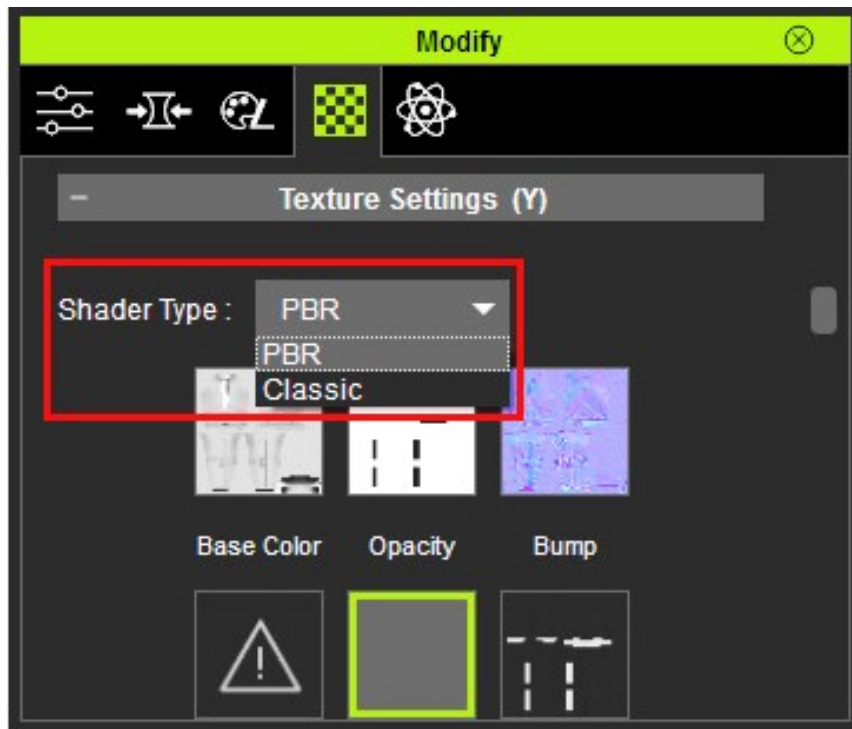
③ Wechseln Sie im Modifikatorfeld zur Registerkarte Material und wählen Sie eines der Materialien in der Liste aus. Abb. aus **v2.3**



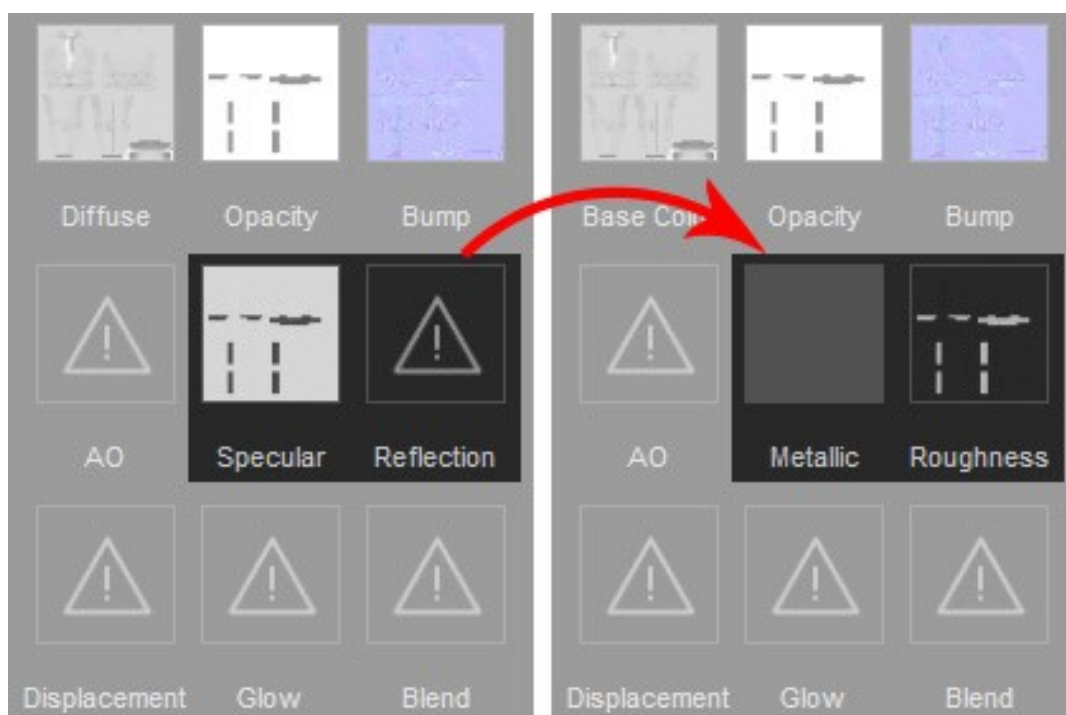
Hinweis:

Sie können **mehrere Materialien** in der Liste auswählen, um sie zusammen in **PBR-Materialien umzuwandeln**.

- ④ Ändern Sie im Bereich "**Textureinstellungen**" den Shader-Typ in **PBR**.



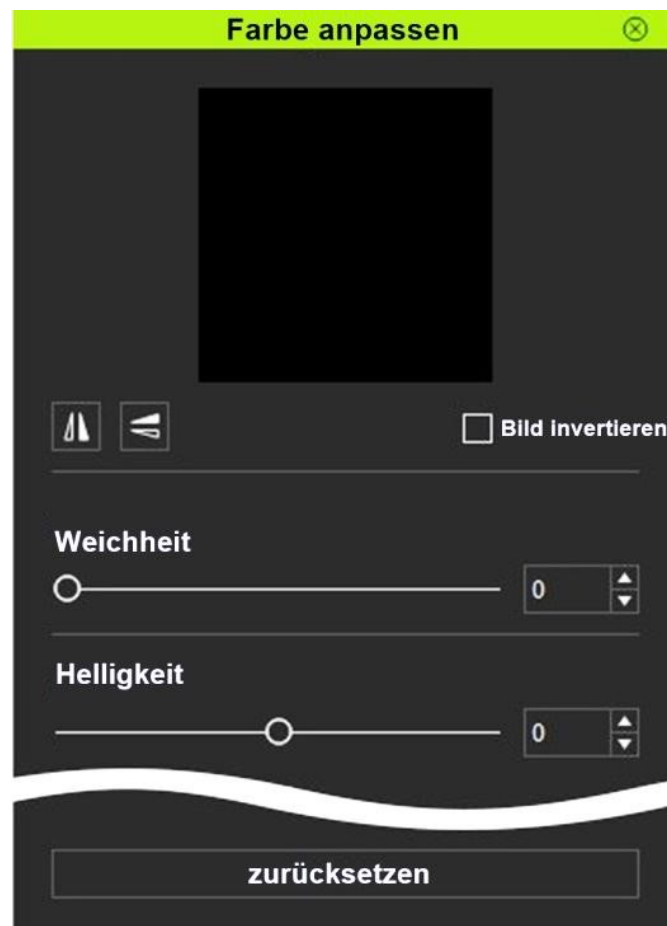
Die **Spiegel-** und **Reflexionskanäle** (wirkungslos in PBR) werden in **Metallic-** und **Rauheitskanäle** geändert.



- ⑤ Vergleichen Sie das Aussehen des Objekts **vor** und **nach** der Konvertierung **in PBR-Material**.



- ⑥ Wählen Sie den Metallic-Kanal und klicken Sie auf die Schaltfläche **Farbe anpassen**, um das entsprechende Panel anzuzeigen.



- ⑦ Passen Sie den **Helligkeits-Schieberegler** an, um den Grad der **Graustufen-Metallic-Textur** zu ändern. Damit bestimmen Sie, ob das Objekt mehr wie Metall oder Nichtmetall aussieht. (in diesem Fall wird der Wert erhöht, um das Material metallischer zu machen).



- ⑧ Wählen Sie jetzt den **Rauheits-Kanal**.

- ⑨ Passen Sie den **Helligkeitsregler** an, um den **Rauigkeits-Status** der Oberfläche für das Objekt zu bestimmen (in diesem Fall wird der Wert erhöht, um die Oberfläche des Objekts glatter zu schleifen).



Batch-Konvertierung zu PBR-Material

Neben der Mehrfachauswahl von Materialien aus der Liste können Sie **alle Materialien in der Liste** oder sogar diejenigen im gesamten Projekt und **nicht** nur die des **ausgewählten Objekts konvertieren**.

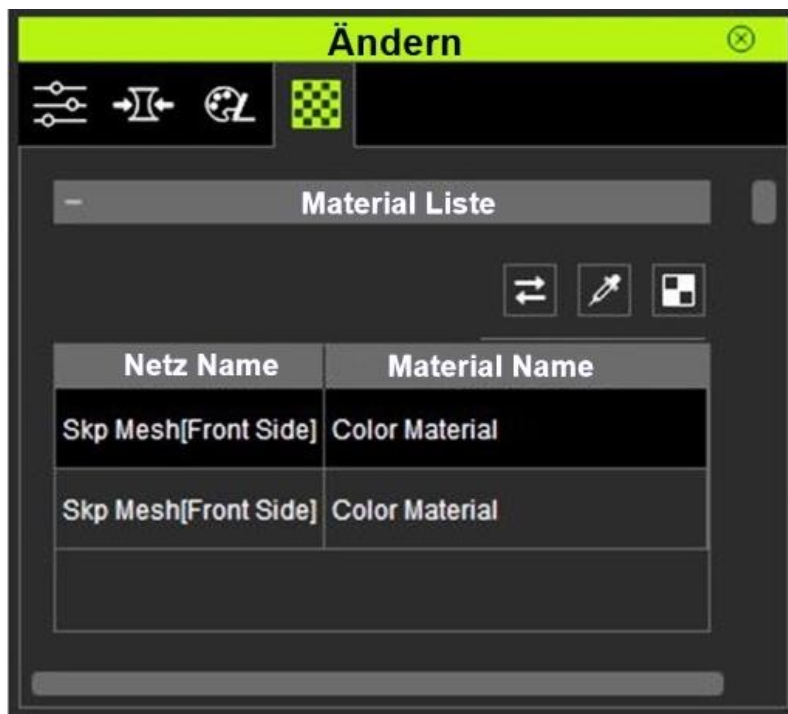
① Erstellen Sie einen neuen Charakter. In diesem Fall besteht der **nackte Körper** vollständig aus **PBR-Materialien**. Die Kleidung, Mütze, Handschuhe, High-Heels und sogar die Flasche sind jedoch aus **klassischen Materialien**.



② Wählen Sie eines der Zubehörteile aus **klassischen Materialien** (in diesem Fall die Flasche).



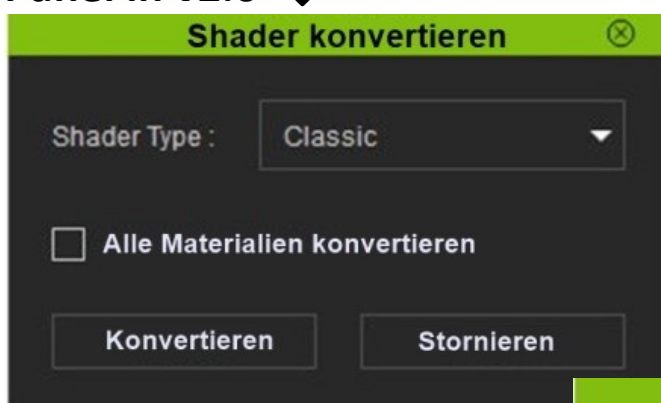
③ Wechseln Sie zum Bedienfeld **Modifizieren >> Registerkarte Material >> Abschnitt Material**. Sie können die aufgelisteten Materialien dieses Objekts sehen.



④ Anstatt diese Materialien in der Liste mehrfach auszuwählen, um sie in **PBR-Materialien umzuwandeln**, klicken Sie auf die Schaltfläche **Shader konvertieren**, um das entsprechende Panel anzuzeigen.

Anwendung in **v2.0** mit  oder in **v2.3** mit 

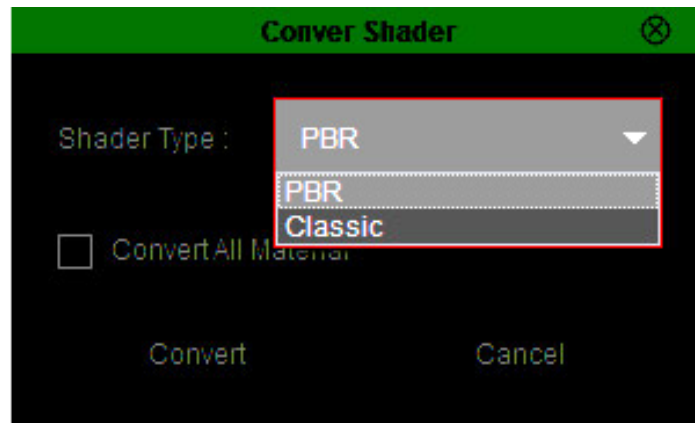
Panel in v2.0 ↓



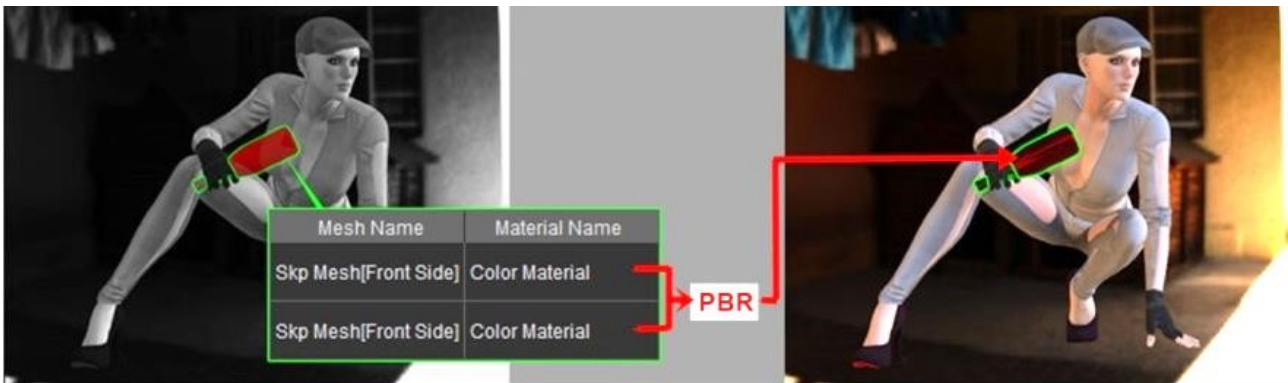
Panel in v2.3 →



- ⑤ Setzen Sie die Dropdown-Liste Shader Type auf **PBR** und klicken Sie auf die Schaltfläche **Konvertieren**.



- ⑥ **Alle Materialien** des ausgewählten Objekts werden somit in **PBR-Materialien** umgewandelt.



- ⑦ Öffnen Sie das Bedienfeld "**Shader konvertieren**" erneut.

- ⑧ Stellen Sie sicher, dass der Shader Type auf **PBR** eingestellt ist; und aktivieren Sie die Option **Alle Materialien konvertieren**. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Konvertieren**.

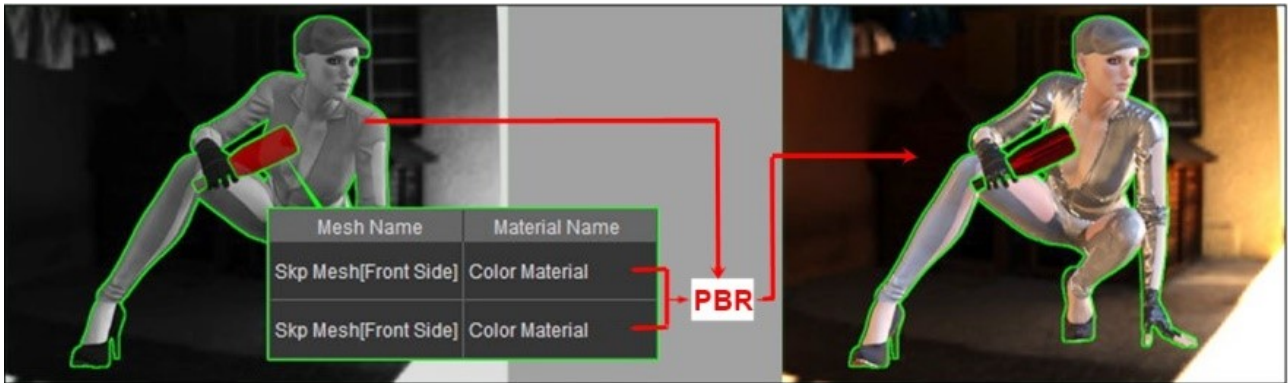
Abb. aus **v2.0** ↓



Objekt-Konvertierung
in **v2.3** nach Vorauswahl →→



- ⑨ Nicht nur die Materialien des ausgewählten Objekts werden jetzt konvertiert, sondern auch alle Materialien anderer Objekte.



- ⑩ Passen Sie die **Metallic**- und **Rauheitstexturen** wie im vorherigen Abschnitt beschrieben an, um den **visuellen Effekt zu verbessern**.




Anpassen von Texturen für PBR

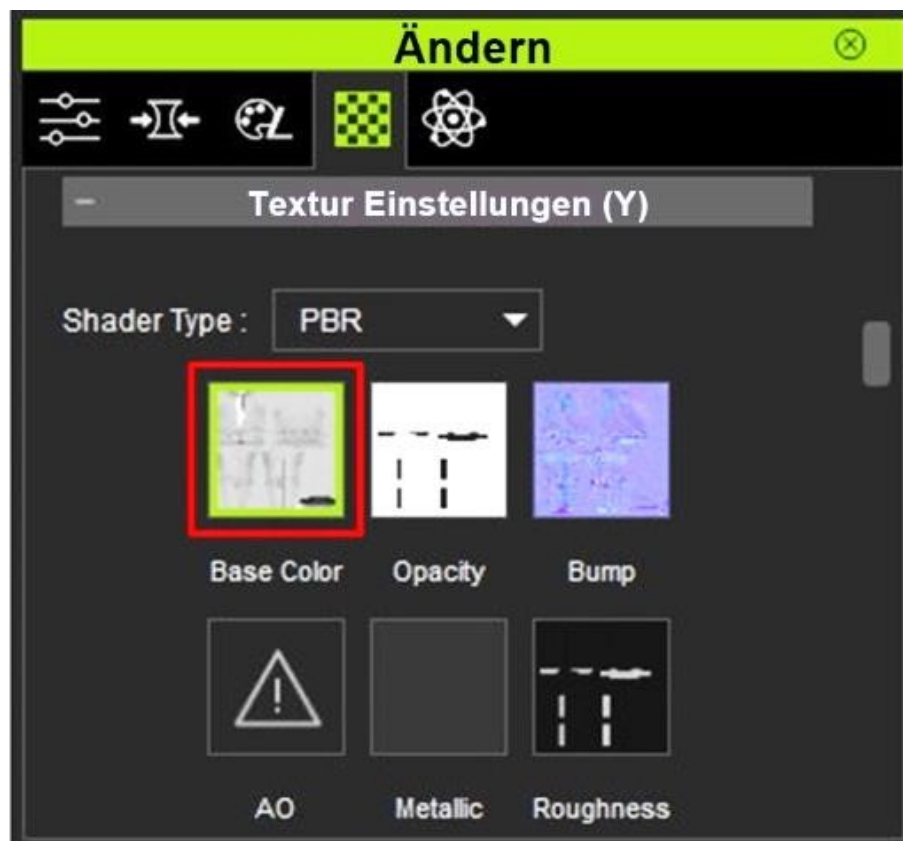
Wenn Sie mit der Verwendung von Grundfarbe, Metallic, Rauheit für PBR vertraut sind, können Sie diese Texturen anpassen, um ein sichtbar unterschiedlicheres Erscheinungsbild der Objekte zu erzielen.

- ① Erstellen Sie einen neuen Charakter, und wandeln Sie dann **alle** seine Materialien in **PBR** um und ändern Sie diese wie es in den vorherigen Abschnitten beschrieben wurde.

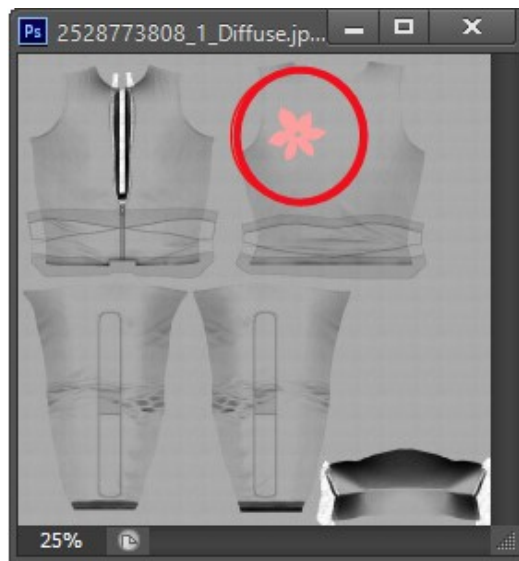


- ② Wählen Sie im **Ändern-Bedienfeld >> Registerkarte Material >> Textureinstellungen** den **Basisfarbkanal** und klicken Sie auf die

Schaltfläche **Starten**  , um die Textur in ein externes Bildbearbeitungs-programm (in diesem Fall Photoshop) **zu exportieren**.



③ Ändern Sie die Textur im Editor.



Speichern Sie die Texturdatei, um die Änderung an den Basisfarbkanal zurückzugeben.



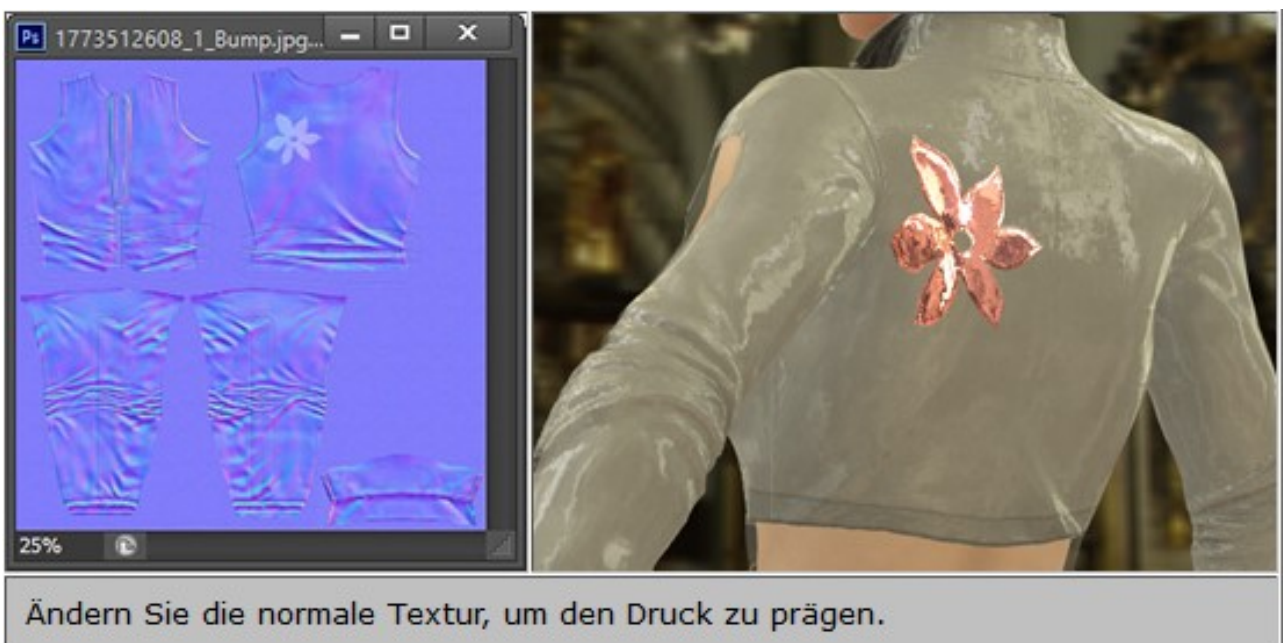
④ Wählen Sie den **Metallic-Kanal** und befolgen Sie die gleichen Schritte, um die **Textur** auf diesem Kanals zu **ändern**.



- ⑤ Wählen Sie den **Rauheitskanal** und befolgen Sie die gleichen Schritte, um die **Textur** des Kanals **zu ändern**.



- ⑥ Ändern Sie optional die Textur "**Normal**", wenn Sie die Theorie und die Methoden zum Ändern der **normalen Map** kennen.



Haut mit PBR-Effekt (Neu ab v2.0)

Wenn Sie benutzerdefinierte Charaktere mit **Character Creator v1.6 oder früher** erstellt haben und Sie **PBR verwenden** möchten, können Sie einfach den Shader Type des Materials in PBR ändern und dann **Metallic-** und **Rauheitstexturen** anpassen, um den PBR-Effekt der Haut zu erzeugen.

Konvertieren von Shader-Typ von traditionell zu PBR

Diese Methode eignet sich für **Nicht-PBR-Zeichen** ohne Make-up- oder Hautanpassungen und in Fällen, in denen Sie die Texturen für Metallic und Rauheit nicht ändern können.

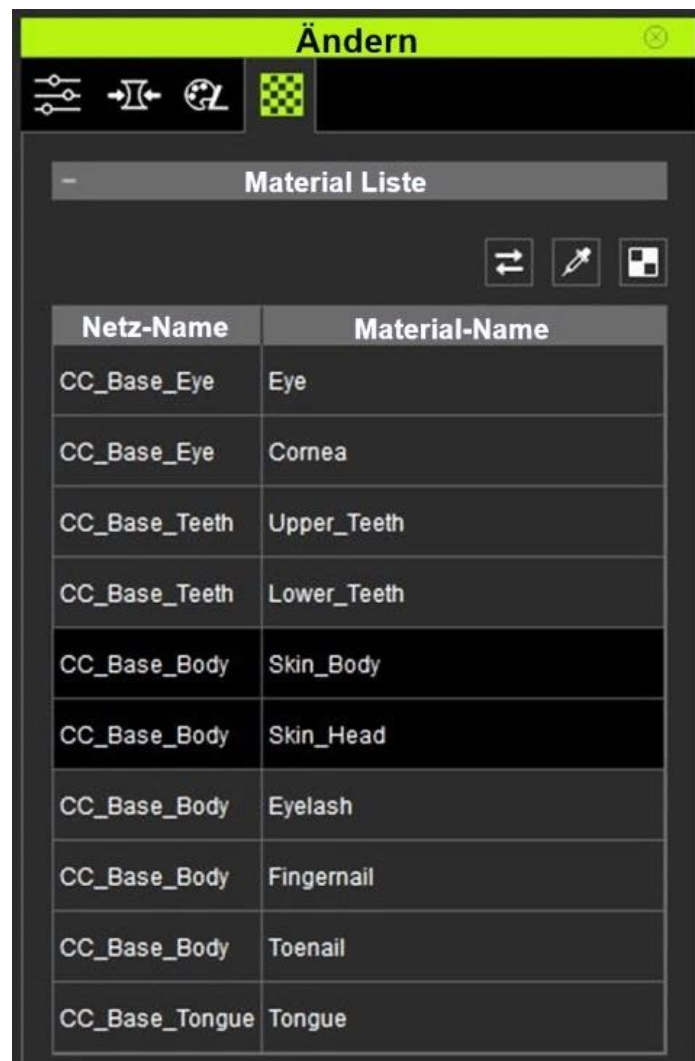
- ① Starten Sie Character Creator mit dem Standardprojekt.



Hinweis:

In diesem Fall wurden die Haare, Accessoires und Kleidung des Standardcharakters entfernt, um sich nur auf die Haut konzentrieren zu können.

- ② Wechseln Sie zum **Ändern-Bedienfeld** >> **Registerkarte Material** >> **Materialliste** und wählen Sie das **Material** aus, das mit der Haut des Zeichens in Beziehung steht.



- ③ Wechseln Sie im Bereich Textureinstellungen in der Dropdown-Liste den Shader-Typ zu PBR.



④ Die Hautmaterialien von Kopf und Körper werden somit sofort in **PBR** umgewandelt. Sie werden sehen, dass der Spiegelungskanal im **traditionellen Shader-Type** durch **Metallic-** und **Rauheitskanäle** ersetzt wird.



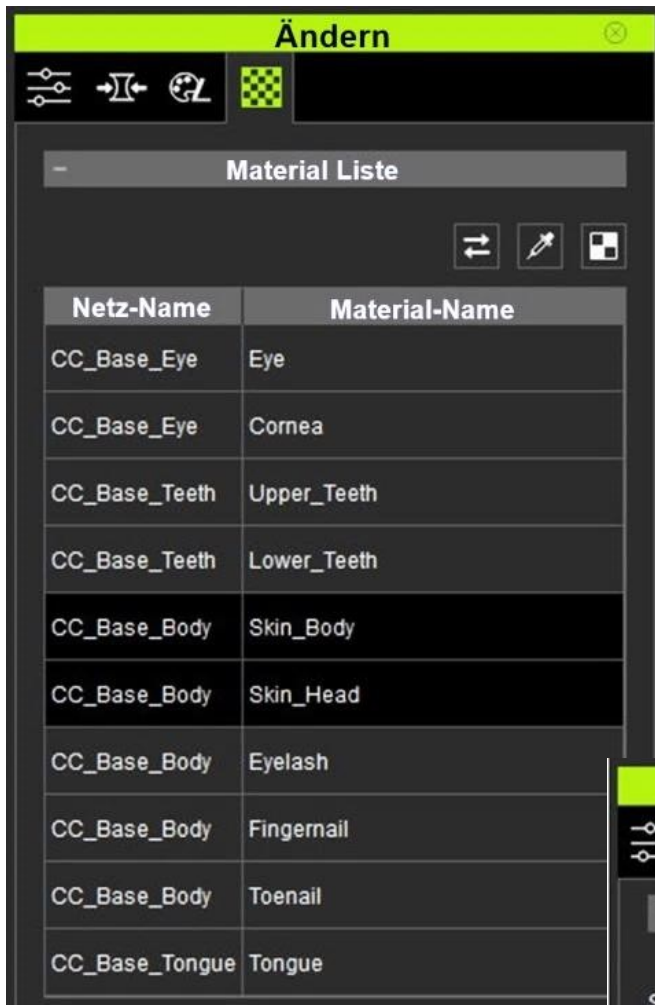
Hinweis:

Bei diesem Schritt werden Sie **keine** offensichtlichen Veränderungen auf der Haut sehen, da die **Metallic-Struktur** vollständig **schwarz** ist, was darauf hindeutet, dass die Haut derzeit **keine Lichter** aus der Umgebung reflektieren kann.

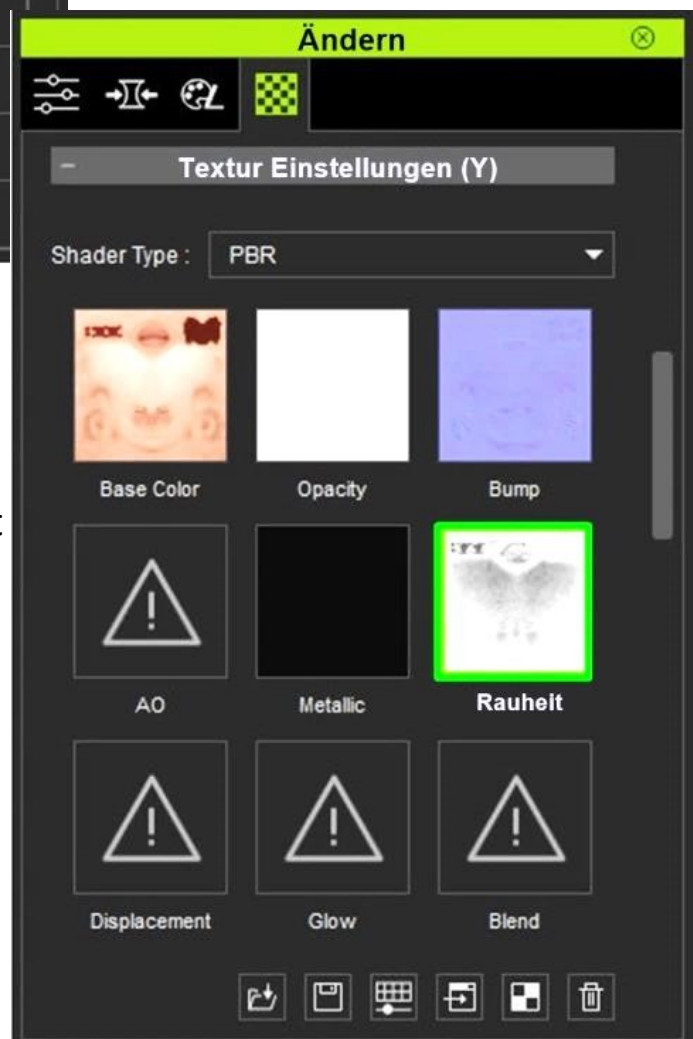
Verbessern der Haut durch Ändern von Metallic- und Rauigkeits-Texturen


Um das Aussehen der Haut des PBR-Shader-Typs zu verbessern, müssen Sie die **Metallic- und Rauheitstexturen anpassen**. In diesem Abschnitt sollen die Haut des Körpers und des Kopfes **zusammen** eingestellt werden, was das kohäsive nahtlose Aussehen der Haut gewährleistet.

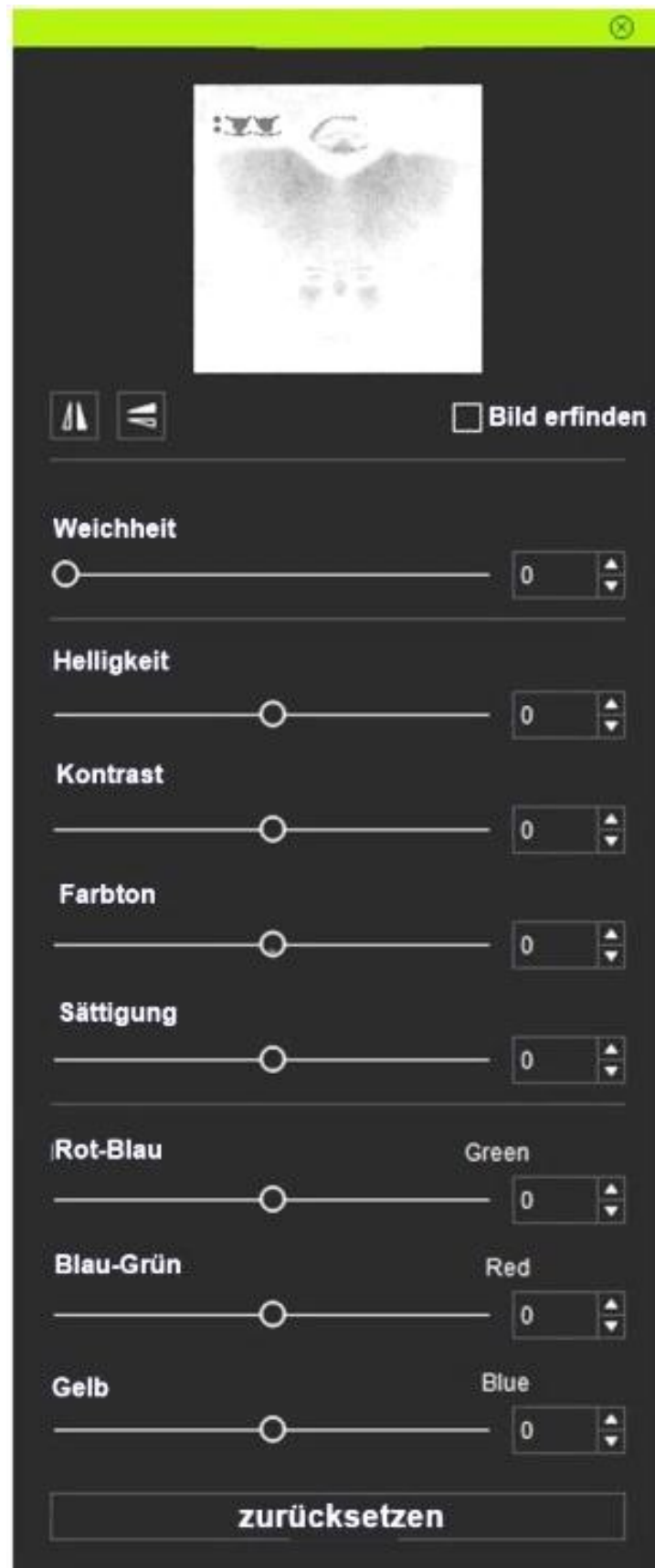
- ① Stellen Sie sicher, dass die Skin-Materialien des **Körpers** und des **Kopfes** in der Materialliste **ausgewählt** sind.



- ② Gehen Sie jetzt zum Abschnitt **Textureinstellungen** und wählen Sie den Abschnitt **Rauigkeit**. →



- ③ Klicken Sie auf die Schaltfläche  **Farbe anpassen**, um den Bereich Farbe anpassen zu öffnen.



④ **Verringern** Sie die Werte der **Helligkeitseinstellungen**. Das Hautreflexionsvermögen von Kopf und Körper wird somit gemeinsam geändert.

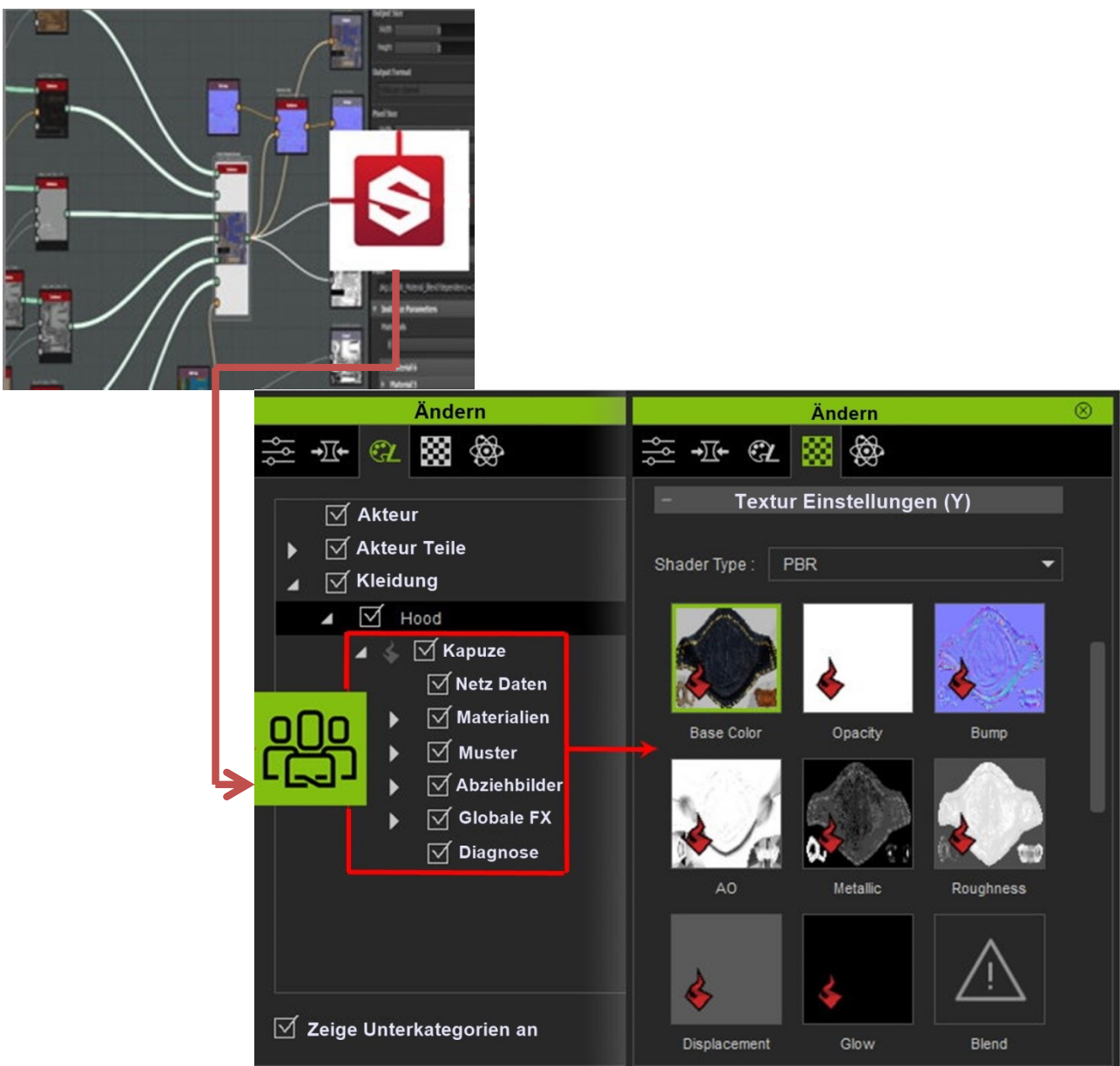


⑤ Die **Metallic**-Karte sollte **nicht** angepasst werden, außer wenn Sie die Wirkung einer **öligen** oder **metallischen Haut** wünschen.



Erstellen eines PBR-Effekts mit dem Aussehen-Editor (Neu ab Version 2.0)

Bis in **Character Creator Version 1.6** gab es nur den Shader-Typ für die Materialien **Traditional**. Sie können jetzt den Shader-Typ manuell auf **PBR** einstellen und damit die Texturen von Kanälen anpassen. Oder Sie können die **PBR-Substanzen** als **Quellen** für diese Kanäle verwenden, um sogar **exquisite PBR-Materialien** mit detaillierten Einstellungen zu erstellen.



Weitere Informationen und Anleitungen finden Sie in den folgenden Abschnitten:

Traditionelle Materialien in PBR für Kleidung und Accessoires umwandeln (Neu ab v2.0)

Zusätzlich zum manuellen Festlegen des PBR-Effekts für die Haut oder für Objekte können Sie die jeweilige eingebettete Substanz im Appearance Editor verwenden, um Objektmaterialien in **PBR-Äquivalente** umzuwandeln. Mit der PBR-Stoff-Voreinstellung stehen Detailsinstellungen zur Verfügung, um realistische Effekte auf den Materialien hinzuzufügen.

Verwenden von eingebetteter PBR-Substanz

- ① Starten Sie Character Creator mit dem Standardprojekt.

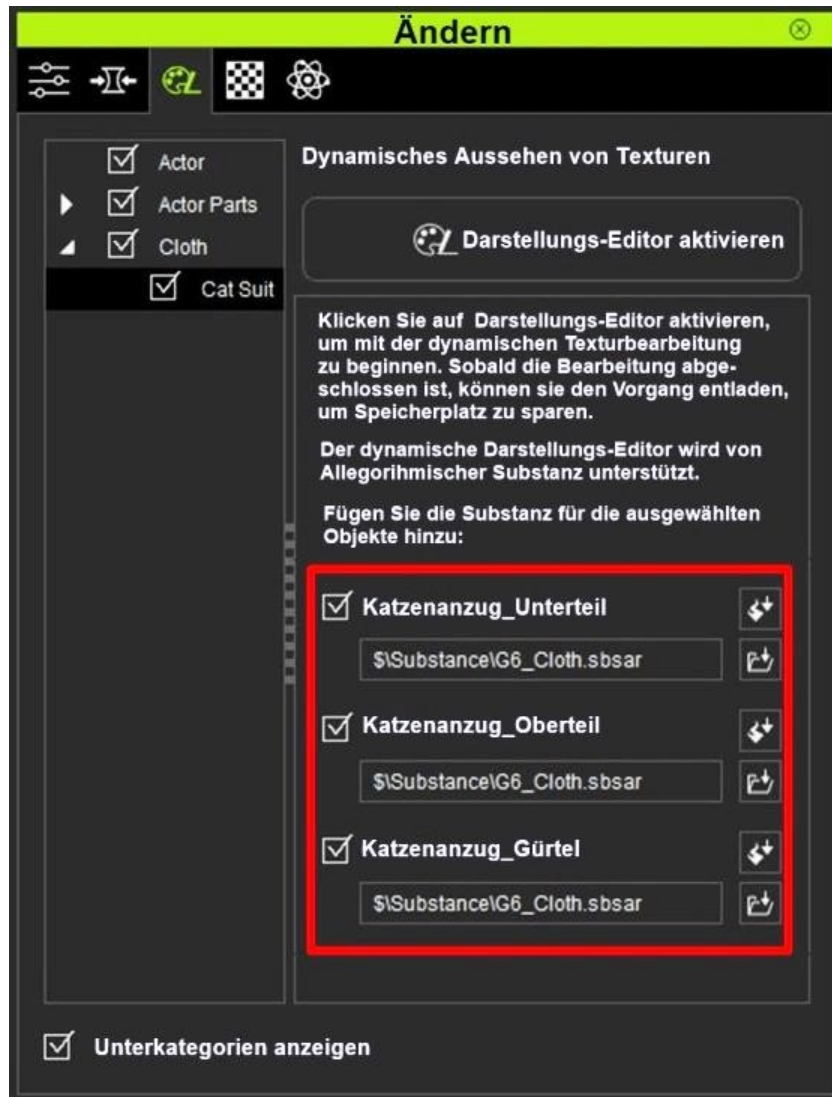


- ② Tragen Sie Kleidung auf den Charakter auf. Wähle ein Stück Stoff aus.

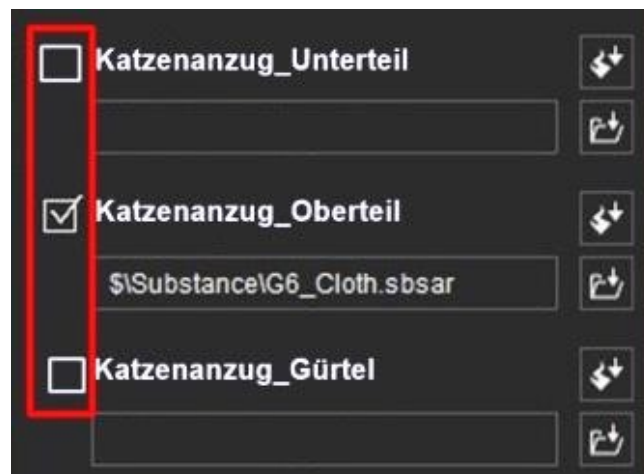


- ③ Öffnen Sie das **Ändern**-Bedienfeld und wechseln Sie zur Registerkarte **Darstellung**.
- ④ Stellen Sie sicher, dass das Objekt ausgewählt ist (in diesem Fall der Katzenanzug).

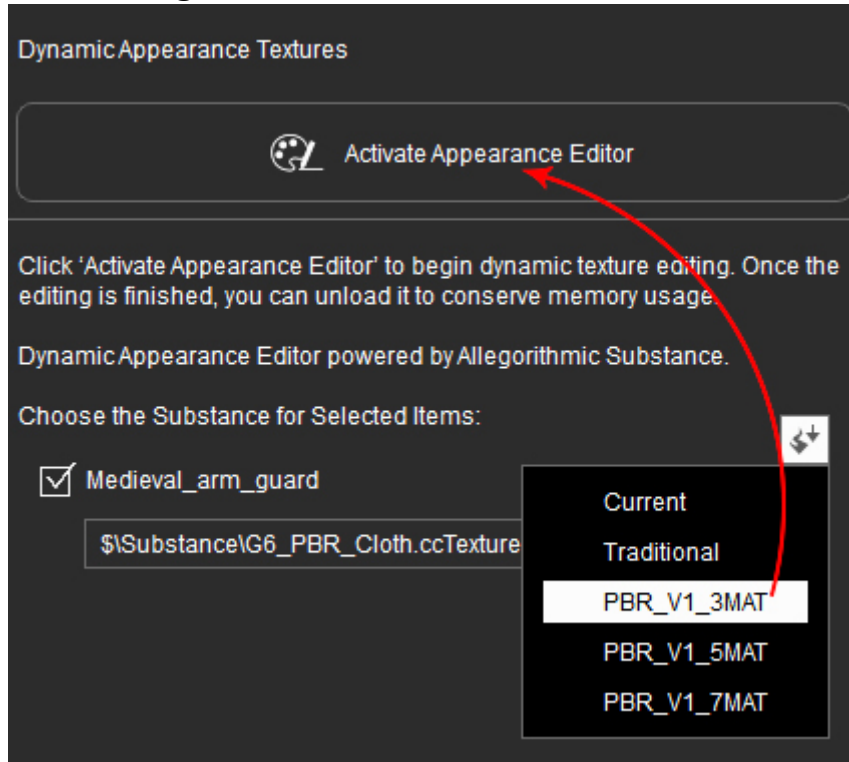
- ⑤ Alle Materialien für dieses Objekt werden im rechten Bereich des Fensters aufgelistet.



- ⑥ Aktivieren oder deaktivieren Sie die Kontrollkästchen vor dem Namen der Materialien, um die Materialien mit dem Aussehenseditor zu bearbeiten.



⑦ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Stoffmaterial auswählen**. Wählen Sie eines der Elemente **PBR_V1** und klicken Sie auf die Schaltfläche **Aussehen/Darstellung-Editor** aktivieren, um die PBR-Substanz als Texturquellen des ausgewählten Materials zu verwenden.



Hinweis:

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Auswählen von PBR-Stoffen**.

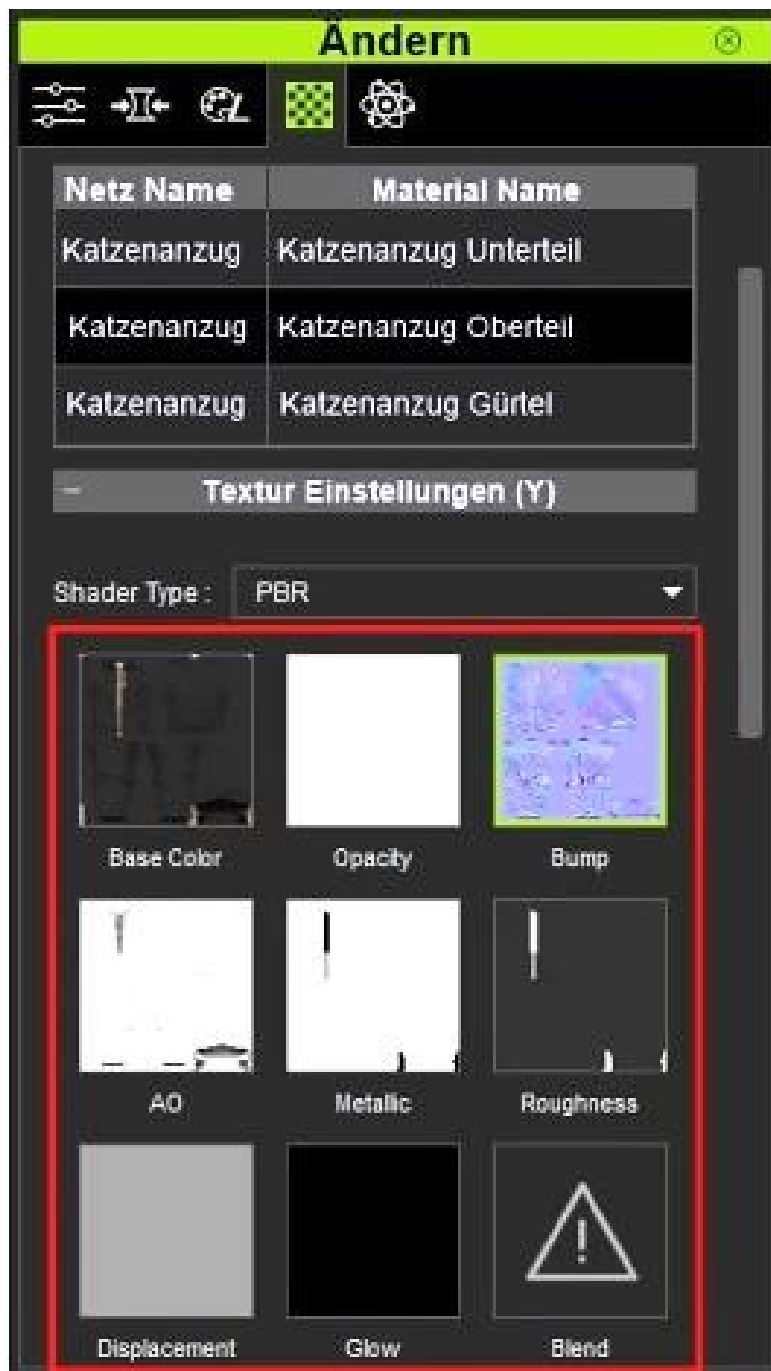
⑧ Passen Sie die Detaileinstellungen in der Substanz an, um das Erscheinungsbild des Objekts zu verbessern.



- ⑨ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aussehen-Editor entfernen**, um die Einstellungen in verschiedenen Texturen hinter der Szene zu erstellen.



- ⑩ Diese Texturen füllen **9 Kanäle** des Materials.



Hinweis:

Beachten Sie, dass der Shader Type **automatisch auf PBR** gesetzt wird.

Auswählen von PBR-Stoffen (neu ab v2.0)

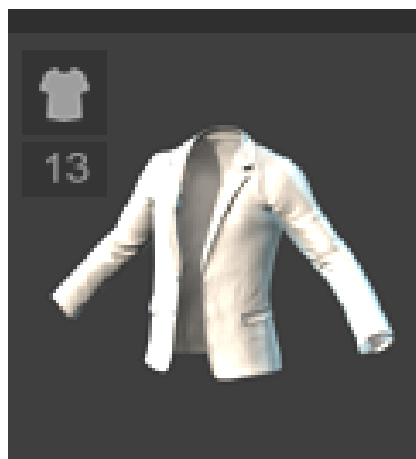
Klicken Sie auf der Registerkarte "**Aussehen**" auf die Schaltfläche "**Material auswählen**", um eine Art von **PBR-Stoff** auszuwählen. Die verfügbaren Optionen sind: **PBR_V1_3MAT**, **PBR_V1_5MAT** und **PBR_V1_7MAT**.



* Die Zahl vor "MAT" (Material) steht für die Menge an Materialien, die in der Substanzgrafik zur Verfügung stehen. Sie müssen in Übereinstimmung mit dem **Shader-Typ** des verwendeten Inhalts auswählen.

Inhalt mit traditionellem Shader-Typ

Die Inhalte, die zuvor in **Character Creator V. 1.6** erstellt wurden, sind allesamt traditionelle Werte. Ihre **Miniaturansichten** im **Content Manager** sehen folgendermaßen aus:



- Wenn Sie die Anzahl der Farben in der **Farb-ID-Karte** des Objekts bereits kennen, wählen Sie den Stoff aus der Liste entsprechend aus:

- **PBR_V1_3MAT**: Wenn das Objekt **keine Farb-ID-Map** enthält oder wenn die Anzahl der Farben in der **Farb-ID-Map 1 bis 3 ist**, wählen Sie diese Substanz aus.
- **PBR_V1_5MAT**: Wenn die Anzahl der Farben in der **Farb-ID 4 bis 5** ist, wählen Sie diese Substanz aus.

Hinweis:

Bei der Farb-ID-Karte, die aus **1 bis 3 Farben besteht**, werden durch die Auswahl dieser Substanz zwei Materialien überflüssig und es wird die Systemleistung beeinträchtigt.

- **PBR_V1_7MAT**: Wenn die Anzahl der Farben in der Farb-ID **6 bis 7** ist, wählen Sie diese Substanz aus.

Hinweis:

Bei der Farb-ID-Karte, die aus **1 bis 5 Farben besteht**, werden durch die Auswahl dieser Substanz zwei Materialien überflüssig und die Systemleistung wird beeinträchtigt.

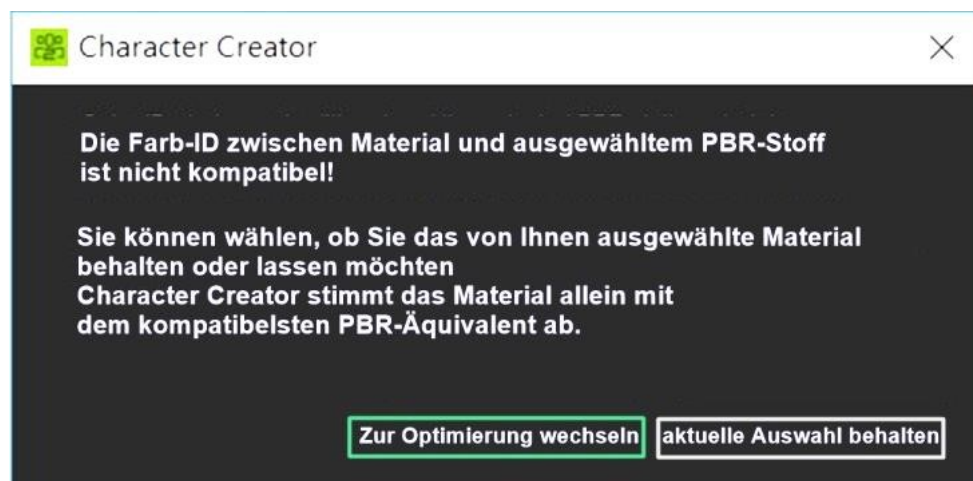
- Wenn Sie die Menge der Materialien in der Farb-ID-Karte nicht kennen, führen Sie die folgenden Schritte aus:

- ① Wählen Sie einen der PBR_V1-Stoffe.
- ② Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aussehen/Darstellung-Editor** aktivieren.



Darstellungs-Editor aktivieren

- ③ Wenn Sie die unten angezeigte Meldung erhalten, bedeutet dies, dass der ausgewählte Stoff **weniger Materialien** enthält als die Menge der Farben **in der Farb-ID-Karte** des Objekts.



- **Zur Optimierung wechseln** - Character Creator wählt dabei eine Substanz aus, die am besten für dieses Objekt geeignet ist, entsprechend der Menge der Farben in der Farb-ID-Karte der Objekte.

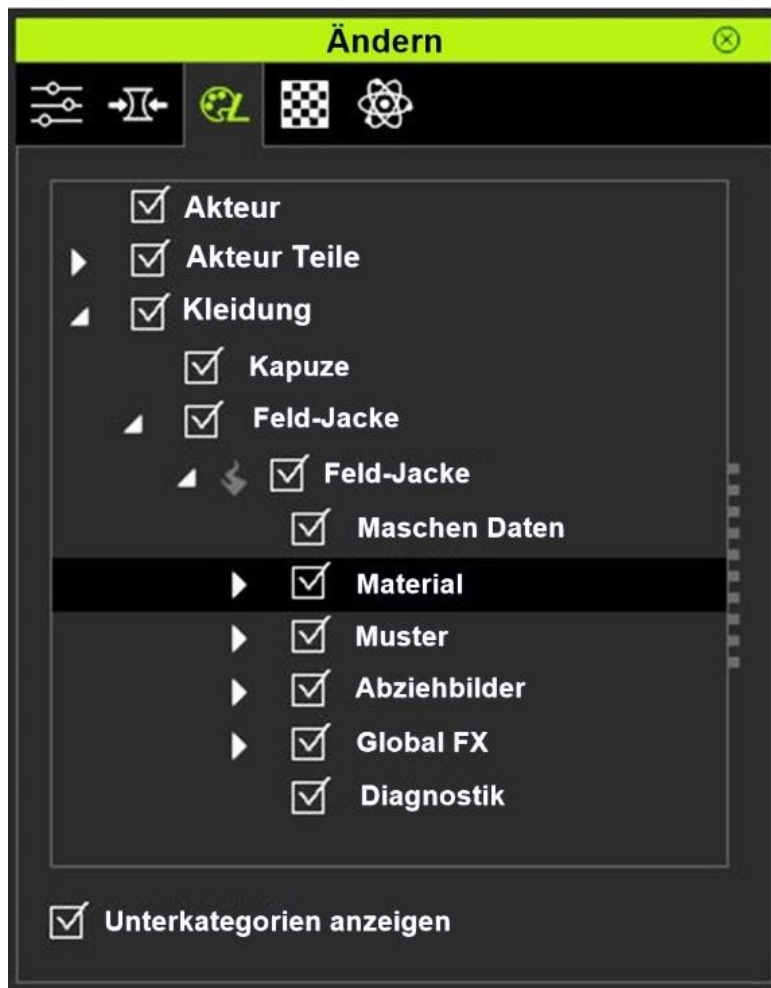
Hinweis:

- Die automatische Kommissionierregelung ist in der folgenden Tabelle aufgeführt:

Farben, die in der Farb-ID-Karte verwendet werden	Substance Auto-Chosen
Farb-ID-Karte fehlt	PBR_V1_3MAT
Schwarz	
rot	
Grün	
Blau	PBR_V1_5MAT
Cyan	
Yellow	PBR_V1_7MAT
Magenta	

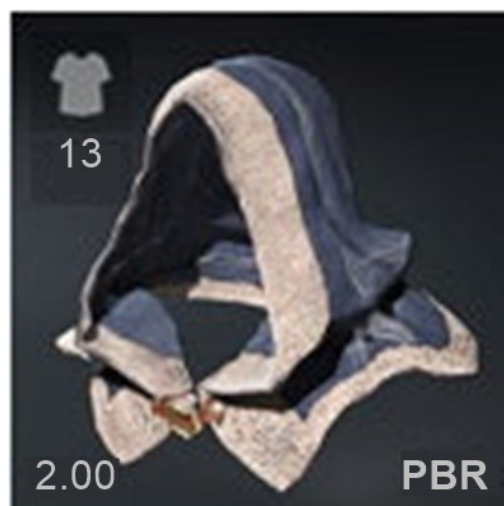
- Wenn die Farben in der Farb-ID-Zuordnung nicht wie in der obigen Tabelle verwendet werden, z. B. Schwarz, Rot und Gelb, wählt das System weiterhin den Stoff mit der maximalen Materialmenge aus, um die letzte Farbe in die Tabelle aufzunehmen. In einem solchen Fall wird der PBR_V1_7MAT automatisch ausgewählt, um die Korrektheit der Abbildung der Materialien sicherzustellen.

- **Aktuelle Auswahl beibehalten** - Verwenden Sie weiterhin den von Ihnen gewählten Stoff.
- ④ Es wird jedoch **dringend empfohlen**, zur Optimierung zu wechseln.
- ⑤ Sie können die Materialien unter dem **Knoten Materialien** auswählen, um das Erscheinungsbild des Objekts zu ändern.

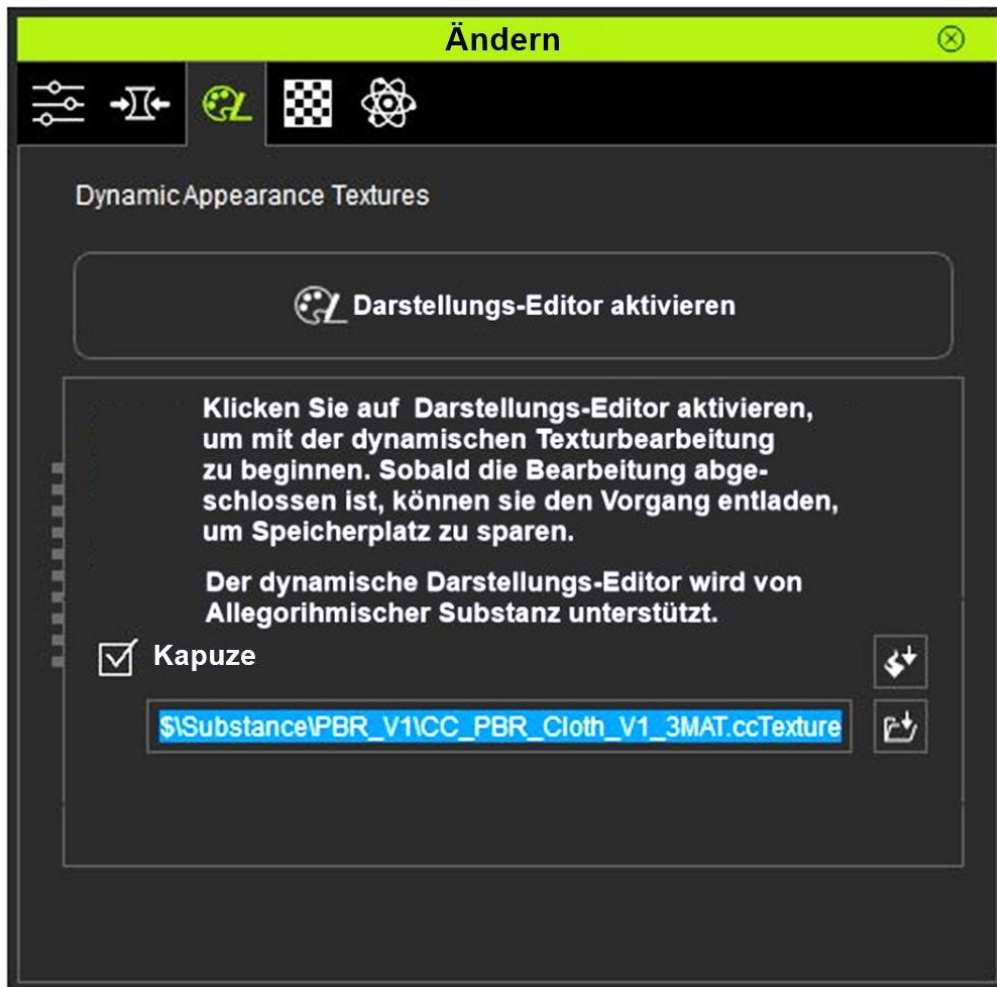


Inhalt mit PBR-Shader-Typ

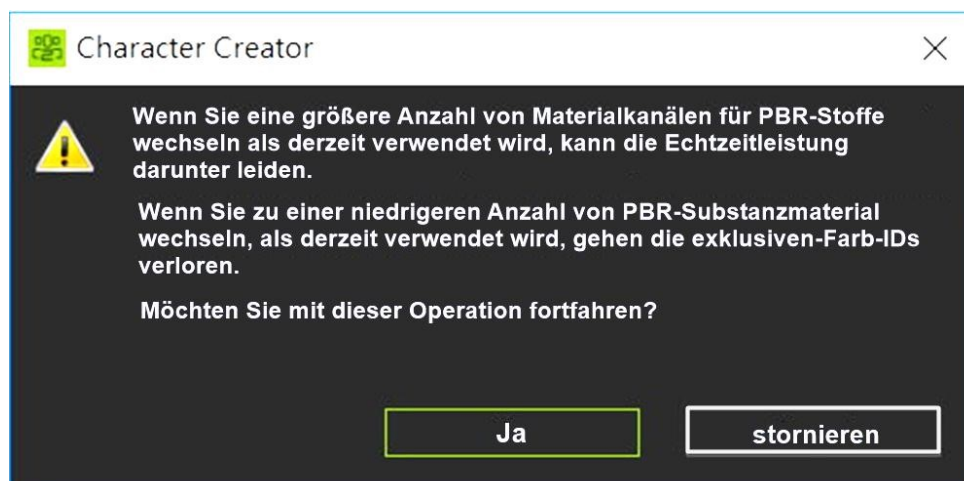
Die Inhalte ab **Character Creator V. 2.0** gehören zu dieser Kategorie. Ihre Miniaturansichten im Content Manager sehen wie folgt aus (sie sind in der unteren rechten Ecke **mit PBR** gekennzeichnet):



- Der entsprechende Stoff sollte verwendet werden, da seine Daten mit dem Objekt gespeichert worden. Sie können seinen **Pfadlink** anzeigen:



- Grundsätzlich müssen Sie den Stoff nicht manuell auswählen. Klicken Sie einfach auf den Appearance-Editor für weitere Anpassungen.
- Sie sollten den Stoff nicht manuell auswählen, da die Zuteilung der Materialien verloren gehen könnte.





Original Objekt mit 4 Farben in der Color ID Karte



PBR_V1_3MAT wird angewendet. Materialbereitstellungsdaten sind teilweise verloren. Die Nutzung des Videospeichers wurde nicht wesentlich verringert.



PBR_V1_7MAT wird angewendet. Materialbereitstellungen werden beibehalten. Der Videospeicher hat wesentlich zugenommen (geringere Leistung).

Traditionelle Materialien in PBR für die Haut des Charakters umwandeln (Neu ab v2.0)

Der **Shader-Typ** der Haut-Materialien für die Standard-Charakter aus der Version 1.6 oder früher des Character Creator ist **traditionell**. Sie können es so weit wie möglich anpassen, um den Realismus zu erhöhen.

Mit dem **PBR-Shader** kann der Realismus jedoch automatisch erhöht werden, da der Shader die Umgebung wirklich widerspiegelt, was dazu führt, dass die Oberflächen mit der PBR-Methode noch besser und ausgefeilter aussehen.

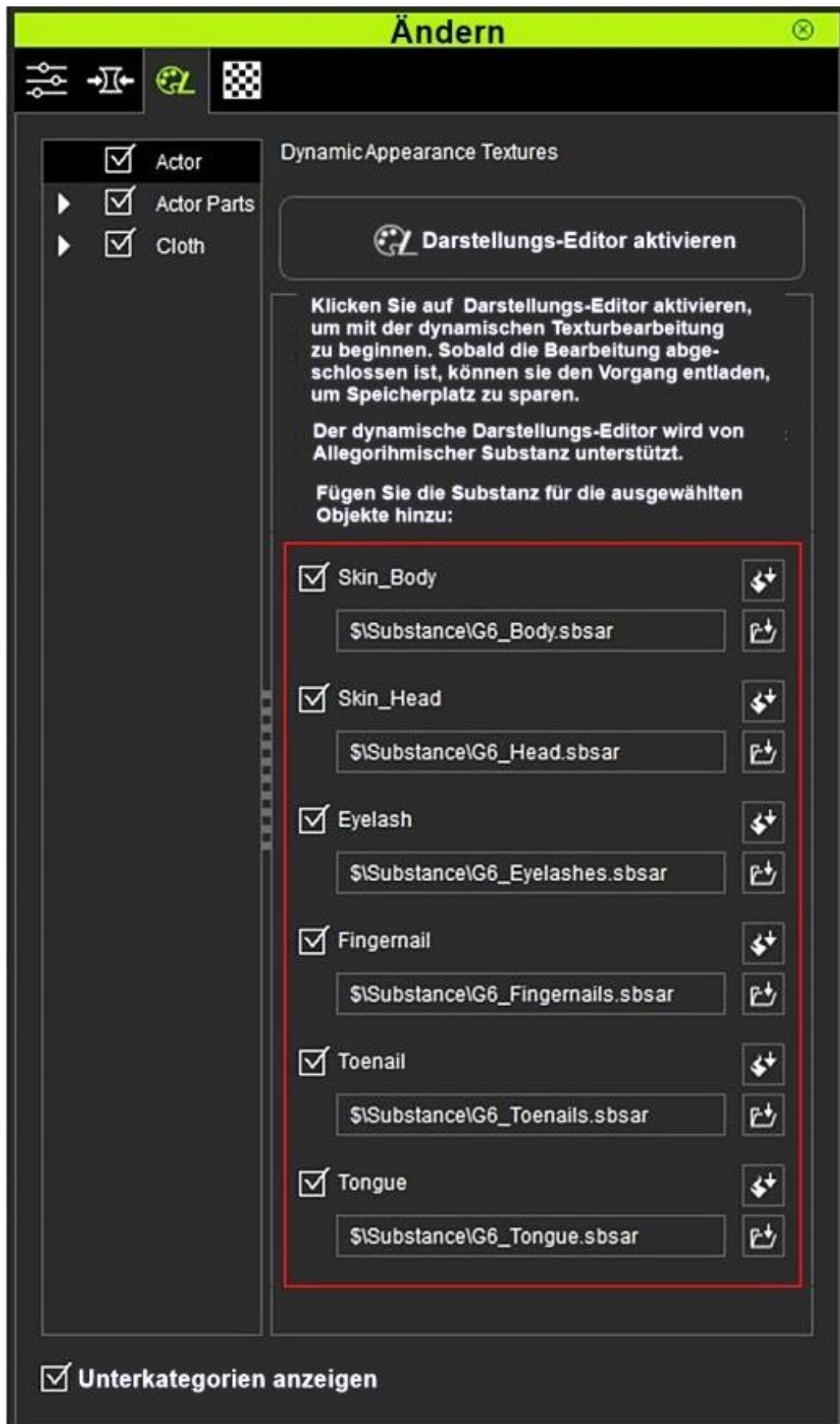
Mit dem PBR-Stoff können Sie ein **traditionelles Material** in ein **PBR-Material** mit Detaileinstellungen **umwandeln**, die zur Verbesserung der exquisiten Effekte auf der Oberfläche der Objekte verwendet werden.

① Starten Sie Character Creator und wenden Sie einen Charakter aus dem Character Creator Version **1.6 oder früher** an.

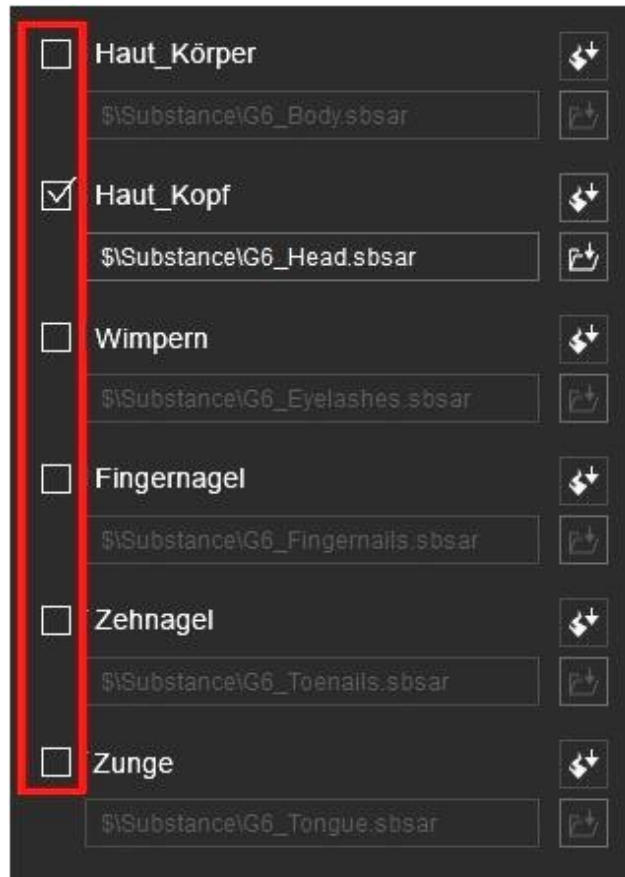


② Öffnen Sie das **Ändern**-Bedienfeld und wechseln Sie zur Registerkarte **Darstellung**.

- ③ Alle Materialien dieses Charakters werden im rechten Teilfenster angezeigt.



④ Aktivieren oder deaktivieren Sie die Kontrollkästchen vor dem Namen der Materialien, um die Materialien mit dem **Aussehenseditor** zu bearbeiten. In diesem Fall wird **Skin_Head** aktiviert, um die Haut des Kopfes in PBR one zu **konvertieren**.



Hinweis:

Wenn Sie **diese Materialien** in den PBR-Modus konvertieren möchten, aktivieren Sie **alle** Kontrollkästchen im Panel.

⑤ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Stoffmaterial auswählen**. Wählen Sie das Element **PBR_Basic** und klicken Sie auf die Schaltfläche **Darstellung/Aussehen-Editor aktivieren**, um die PBR-Substanz als Texturquellen des ausgewählten Materials zu verwenden.



- ⑥ Die Haut reflektiert sofort die Umgebung, wodurch sie realistischer aussieht.



- ⑦ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aussehen-Editor entfernen**, um die Einstellungen in verschiedenen Texturen hinter der Szene zu erstellen.



Hinweis:

Weitere Anpassungen sind optional. **Character Creator PBR Substance** hat die Einstellungen für menschliche Haut **bereits optimiert**.

- ⑧ Wenn Sie alle Hautmaterialien **zusammen konvertieren**, wird das Erscheinungsbild der Haut auf Kopf und Körper wie unten gezeigt **konvertiert**.



Die UI-Struktur der PBR-Substanz (neu ab v2.0)

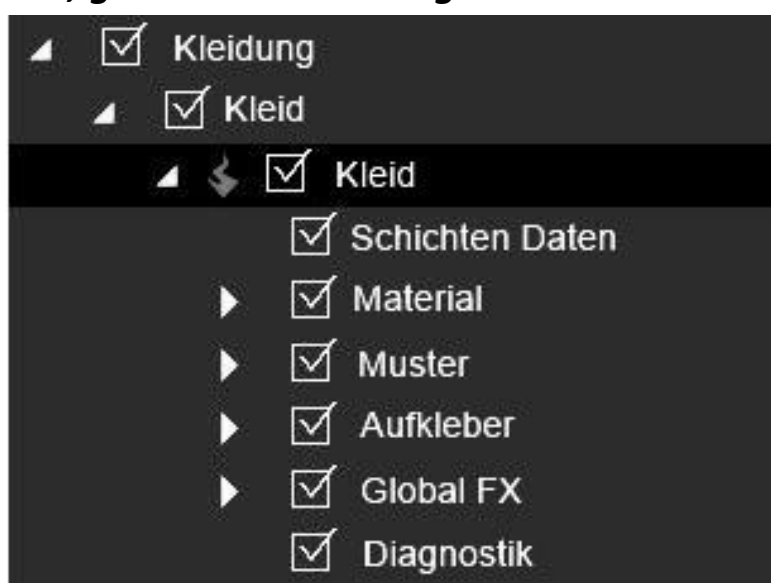
Wenn Sie PBR-Stoffvoreinstellungen (für **Haut**, **Stoff** oder **Zubehör**) verwenden, sollten Sie die **Oberflächenstruktur** dieser Voreinstellungen **verstehen**.

UI-Struktur der PBR-Substanz für Kleidung und Accessoires

Wenn Sie auf die Schaltfläche "**Material auswählen**" klicken, **bevor** Sie den **Darstellung-Editor** für Kleidung und Accessoires aufrufen, sehen Sie drei verschiedene PBR-Stoffvoreinstellungen, wie unten gezeigt. Sie haben identische UI-Strukturen. Nur, dass die bereitgestellten **Materialien** in der Menge **variieren**.



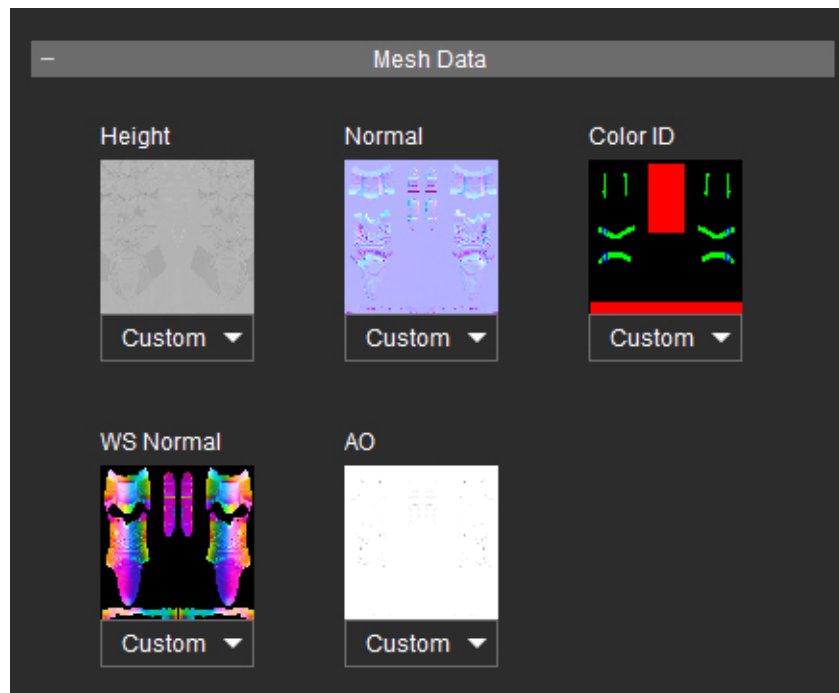
- Jedes PBR-Stoff-Preset enthält **Mesh-Daten**, **Materialien**, **Muster**, **Abziehbilder**, **globale FX**- und **Diagnose-Elemente**.



Funktionen der einzelnen Komponente

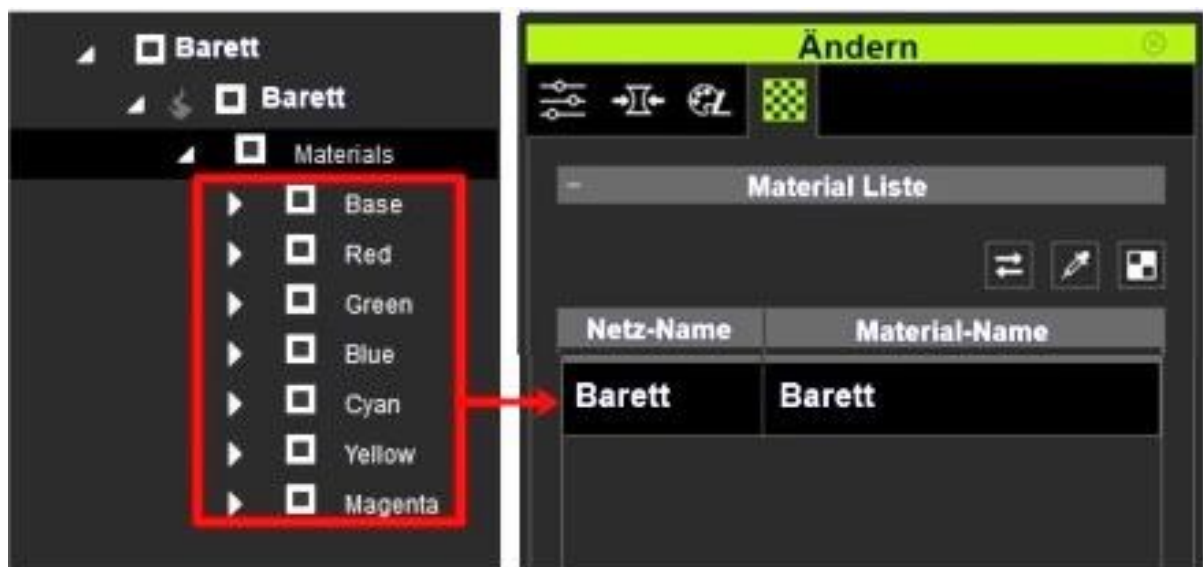
Maschen/Schichten Daten

Es enthält die Kanäle **Height**, **Normal**, **World Space Normal**, **AO** und **Color ID** für das Objekt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Informationen zu Kanälen in Netzdaten**.



Material

Es enthält bis **zu 7** verschiedene Grundmaterialien.



Die Bereitstellungen dieser Materialien werden durch die Texturen bestimmt, die im Bereich **Farb-ID** im Abschnitt **Netzdaten** geladen sind.

Muster

Verwenden Sie die Einstellungen unter diesem Element, um sich **wiederholende Ausdrücke** für das **gesamte Objekt** zu erstellen. Muster dürfen angewendet werden und erstrecken sich über das gesamte Objekt.

Abziehbilder

Verwenden Sie die Einstellungen unter diesem Element, um **Drucke** auf dem Objekt zu erstellen. Sie dürfen bis **zu drei Abziehbilder** auf dem Objekt hinzufügen.

Beachten Sie, dass die Abziehbilder flach oder geprägt sein können.

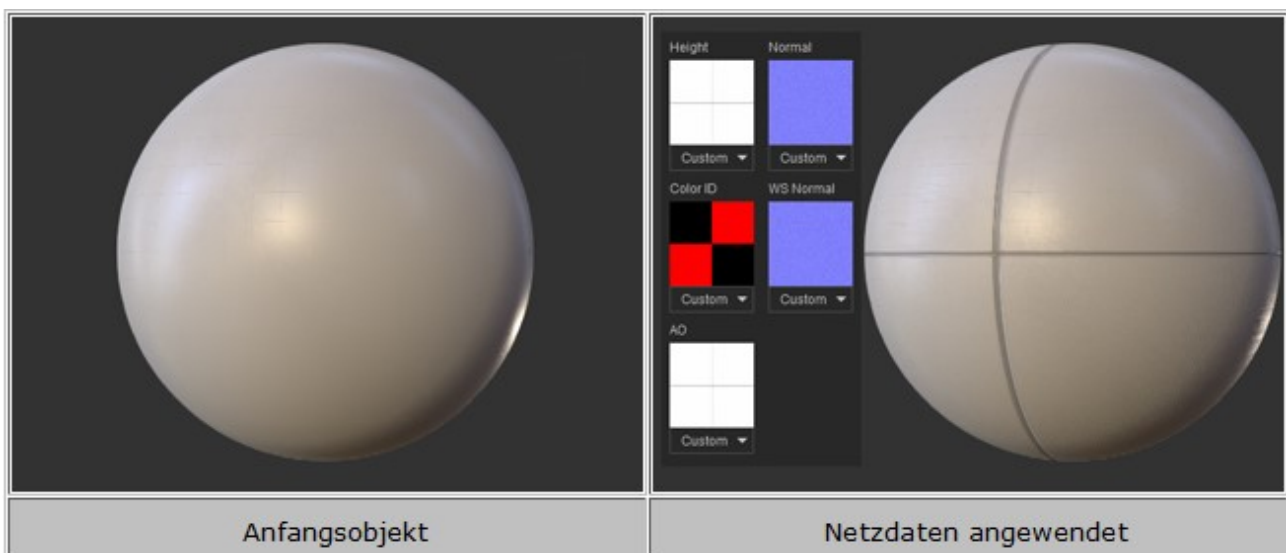
Global FX

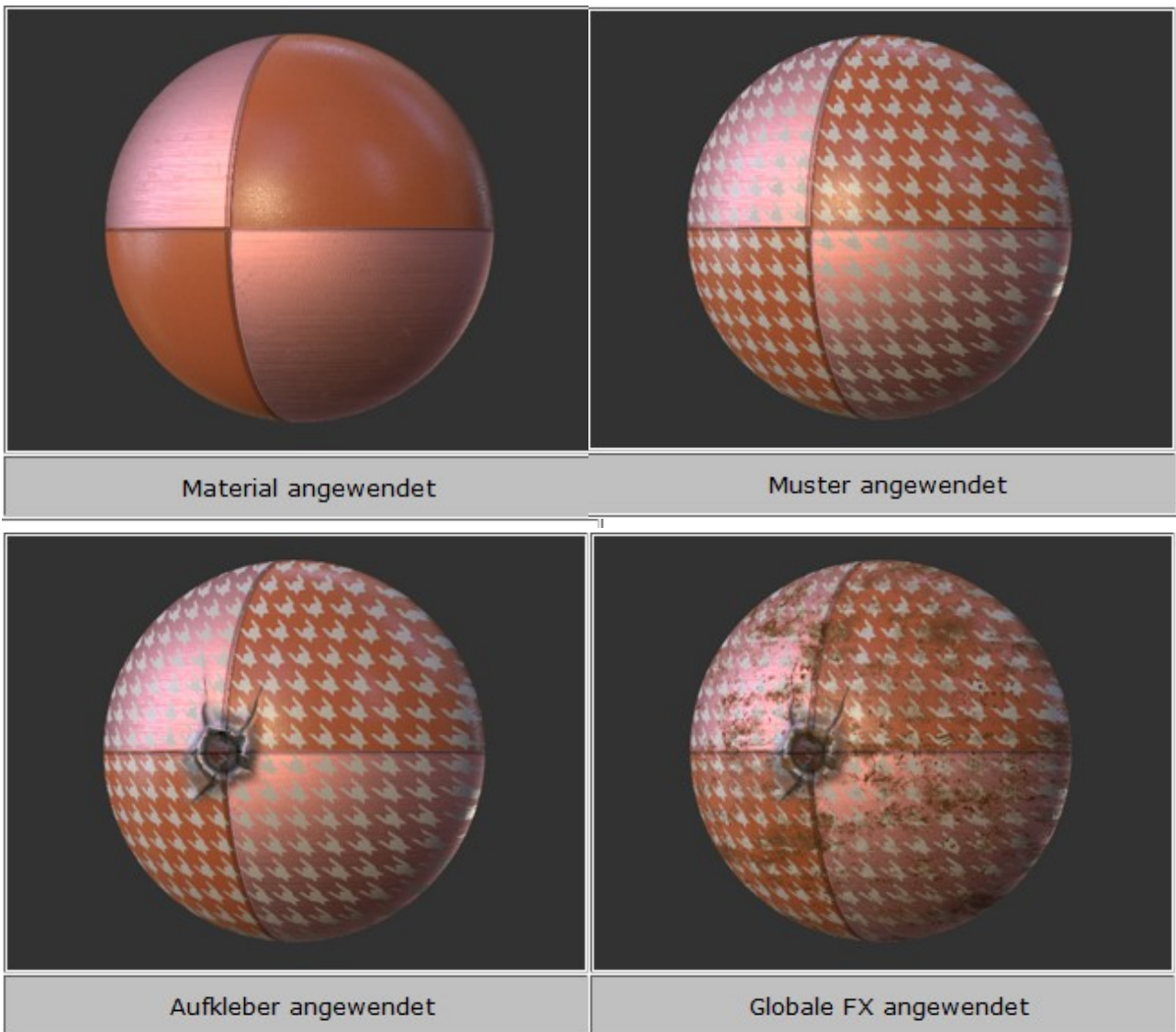
Um mehr allgemeine Effekte hinzuzufügen, können Sie die Einstellungen in den Bereichen **Risse, Ausbesserungen, Staub, Schmutz** und **Stofflöcher** unter diesem Punkt anpassen.

Diagnostik

Mit dem Objekt "**Diagnose**" können Sie die Maps und Effekte, die auf das Gitternetz des Objekts angewendet werden, wie z. B. die Kanäle in den **Gitternetzdaten** und die Texturen in verschiedenen **Materialien**, in einer Vorschau anzeigen.

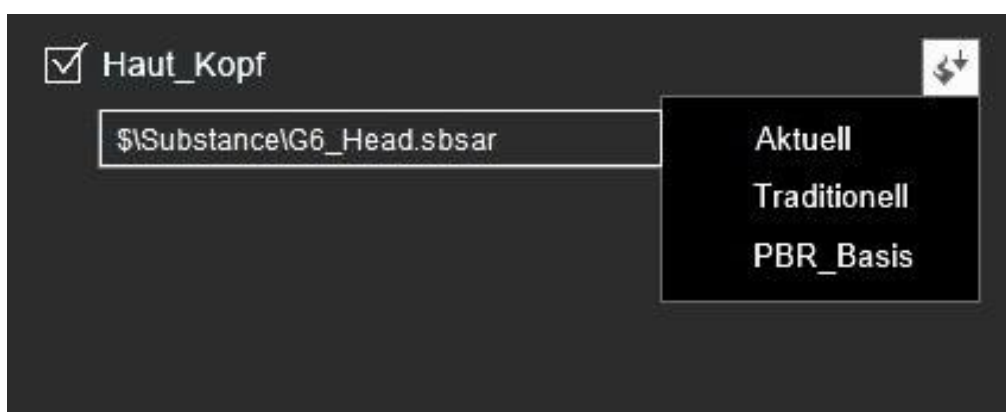
Durch das **Überlagern der Effekte** der Elemente (**Gitter, Materialien, Muster, Abziehbilder/Aufkleber, Global FX**) können Sie ein realistisches PBR-Erscheinungsmaterial für das Objekt erzeugen.





UI-Struktur der PBR-Substanz für den Charakter

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Stoff auswählen** klicken, bevor Sie den **Darstellungseditor** für Haut, Augäpfel, Finger- und Zehennägel, Zähne, Zunge und Wimpern des Charakters starten, sehen Sie die **PBR Substance Voreinstellung** wie unten gezeigt. Die UI-Strukturen sind für verschiedene Körperteile unterschiedlich und werden in diesem Abschnitt beschrieben.



Schauspieler Kopfhaut

- Die **PBR Substance Voreinstellung** enthält **Haut, Bräune, Sommersprossen, Kosmetik, Haare, Aufkleber** und **Augenlid**.



Funktionen der einzelnen Komponenten

Haut

Es enthält den **Unterpunkt Normal** zum Anpassen der Falten, Poren und Texturen und den **Tweak(Kneifen) Unterpunkt** zum Ändern des Farbtons auf der Gesichtshaut.

Bräunen

Es kann verwendet werden, um den **Sonneneffekt** auf der Gesichtshaut zu simulieren.

Sommersprossen

Verwenden Sie die Einstellungen im **Unterelement Muster**, um die Streugröße und Dichte der Sommersprossen auf der Haut und die im Unterelement Überblendung zu bestimmen, um die Sommersprossen mit dem ursprünglichen Hautfarbton zu mischen.

Kosmetika

Sie können Kosmetika auf das Gesicht des Charakters mit den Unterpunkten wie **Erröten**, **Lippen**, **Lidschatten** und **Lidstrich** auftragen.

Haar

In den Unterpunkten **Kopfhaut**, **Augenbrauen**, **Schnurrbart** und **Bart** kann der Charakter verschiedene Haare auf dem Gesicht tragen.

Abziehbilder/Aufkleber

Verwenden Sie die Einstellungen unter diesem Punkt, um **Tätowierungen**, **Farben**, **Narben** oder **Wunden** auf der Gesichtshaut zu erstellen. Sie dürfen bis zu drei Abziehbilder hinzufügen.

Bitte beachten Sie, dass die Aufkleber flach oder geprägt sein können.

Augenlid

Verwenden Sie die Einstellungen in der **Tränen- und Augenhöhle**, um das Aussehen dieser zwei Augenteile zu bestimmen, einschließlich der Farbe und der Fähigkeit, die Lichter zu reflektieren.

- Durch die **Schichtung der Effekte** (Haut, Bräunung, Sommersprossen, Kosmetik, Haare, Aufkleber und Augenlid) können Sie ein **realistisches PBR-Erscheinungsbild** für die Haut erzeugen.





Bräune angewendet



Sommersprossen angewendet



Kosmetika angewendet



Haar angewendet



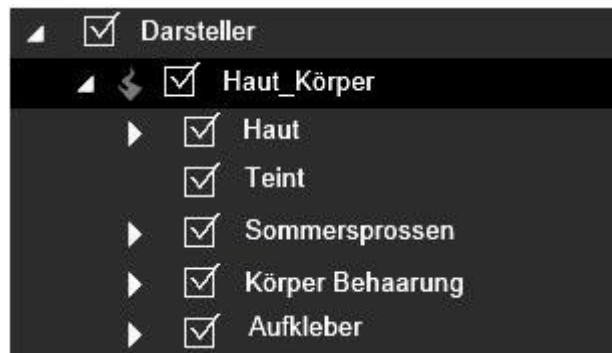
Aufkleber angewendet



Augenlid angewendet

Schauspieler Körperhaut

- Das **PBR Substanz Voreinstellung** enthält Haut-, Aufkleber und verschiedene andere Elemente.



Funktionen der einzelnen Komponenten

Haut

Es enthält die Unterelemente **Körperbasis**, **Ganzkörper**, **Körper-Sommersprossen**, **Körperbräune** und **Körperumgebung-Einschluss**. Diese Unterelemente können verwendet werden, um einen anderen Effekt zu erzeugen, wie in der obigen Tabelle **im Abschnitt Kopfhaut** beschrieben.

Bräune

Verwendung, um den Sonneneffekt auf der Körperhaut zu simulieren.

Sommersprossen

Verwenden Sie die Einstellungen im **Unterelement Muster**, um die Streugröße und Dichte der Sommersprossen auf der Haut und die im **Unterelement Überblendung** zu bestimmen, um die Sommersprossen mit dem ursprünglichen Hautfarbton zu mischen.

Körperbehaarung

In den Unterpunkten Kopfhaut, Augenbrauen, Schnurrbart und Bart kann der Charakter verschiedene Haare auf dem Gesicht tragen.

Abziehbilder

Verwenden Sie die Einstellungen unter diesem Punkt, um Tattoos, Farben, Narben oder Wunden auf der Körperhaut zu erstellen. Sie dürfen bis zu drei Abziehbilder hinzufügen.

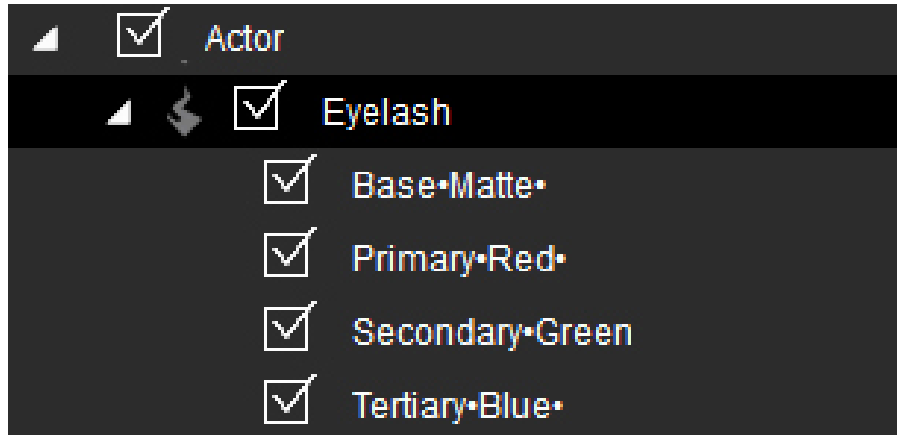
Bitte beachten Sie, dass die Aufkleber flach oder geprägt sein können.

- Indem Sie die Effekte der Objekte (**Haut**, **Verschiedenes** und **Aufkleber**) **übereinander legen**, können Sie ein realistisches **PBR-Erscheinungsbild** für die Haut erzeugen.



Schauspieler Wimpern

- Die **PBR Substanz Voreinstellung** enthält die Elemente **Basis-Vorlage**, **Primäres Rot**, **Sekundäres Grün** und **Tertiäres Blau**.



Funktionen der einzelnen Komponenten

Basis Vorlage

Es kann verwendet werden, um die Grundfarbe und Reflexion der primären und sekundären Wimpernschichten zu bestimmen.

Primäres Rot

Es kann verwendet werden, um Farbe und Reflexion an der Wurzel der primären Wimpernschicht zu überlappen.

Sekundäres Grün

Es kann verwendet werden, um Farbe und Reflexion auf der sekundären Wimpernschicht zu überlappen.

Tertiäres Blau

Es kann verwendet werden, um Farbe und Reflexion an der Spitze der primären Wimpernschicht zu überlappen.

-
- Durch das Überlagern der Effekte der Elemente **Basis-Vorlage**, **Primäres Rot**, **Sekundäres Grün** und **Tertiäres Blau** können Sie ein realistisches PBR-Erscheinungsbild für die Wimpern erstellen.



In Start Wimpern



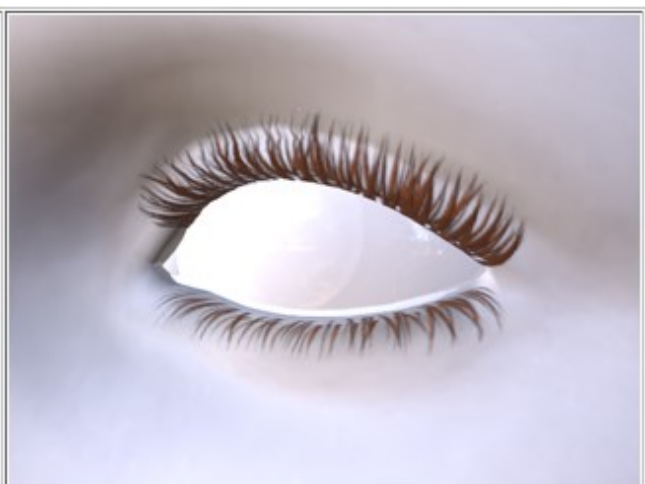
Base.Matte angewendet



Primary.Red angewendet



Secondary.Green Angewandt



Tertiärblau aufgetragen

Schauspieler Finger- und Zehennägel

- Die PBR Substanz Voreinstellungen enthalten **Nägel**, **Polituren** und **Anwender Texturen**.



Funktionen der einzelnen Komponenten

Polieren

Es wird verwendet, um **verschiedene Farben** auf die Nägel zu überlappen.

Auftragen

Es kann verwendet werden, um die Farbe und Reflektionen für die Nägel zu bestimmen.

- Indem Sie die Effekte der Objekte übereinander legen (**Polieren** und **Tweaken/Auftragen**), können Sie ein realistisches **PBR-Erscheinungsbild** für die Nägel erzeugen.



Des Schauspielers Zunge

- Die **PBR-Stoffvoreinstellung** enthält **Basisfarbe** und **Zungenspitze**.



Funktionen der einzelnen Komponenten

Grundfarbe

Verwenden Sie die Einstellungen in diesem Unterpunkt, um die gesamte Farbe und das Reflexionsvermögen auf die Zunge anzuwenden.

Apex(Spitze)

Sie können die **obere Oberfläche** der Zungen mit den Einstellungen in diesem Unterpunkt abdecken.

Rauheit

Die Einstellungen unter diesem Unterpunkt dienen zur Bestimmung der **Rauigkeit** der Zunge.

- Indem Sie die Elemente (**Basisfarbe und Apex**) übereinander legen, können Sie ein realistisches **PBR-Material** für die Zunge erzeugen.



Anfangszunge



Grundfarbe angewendet



Apex angewendet



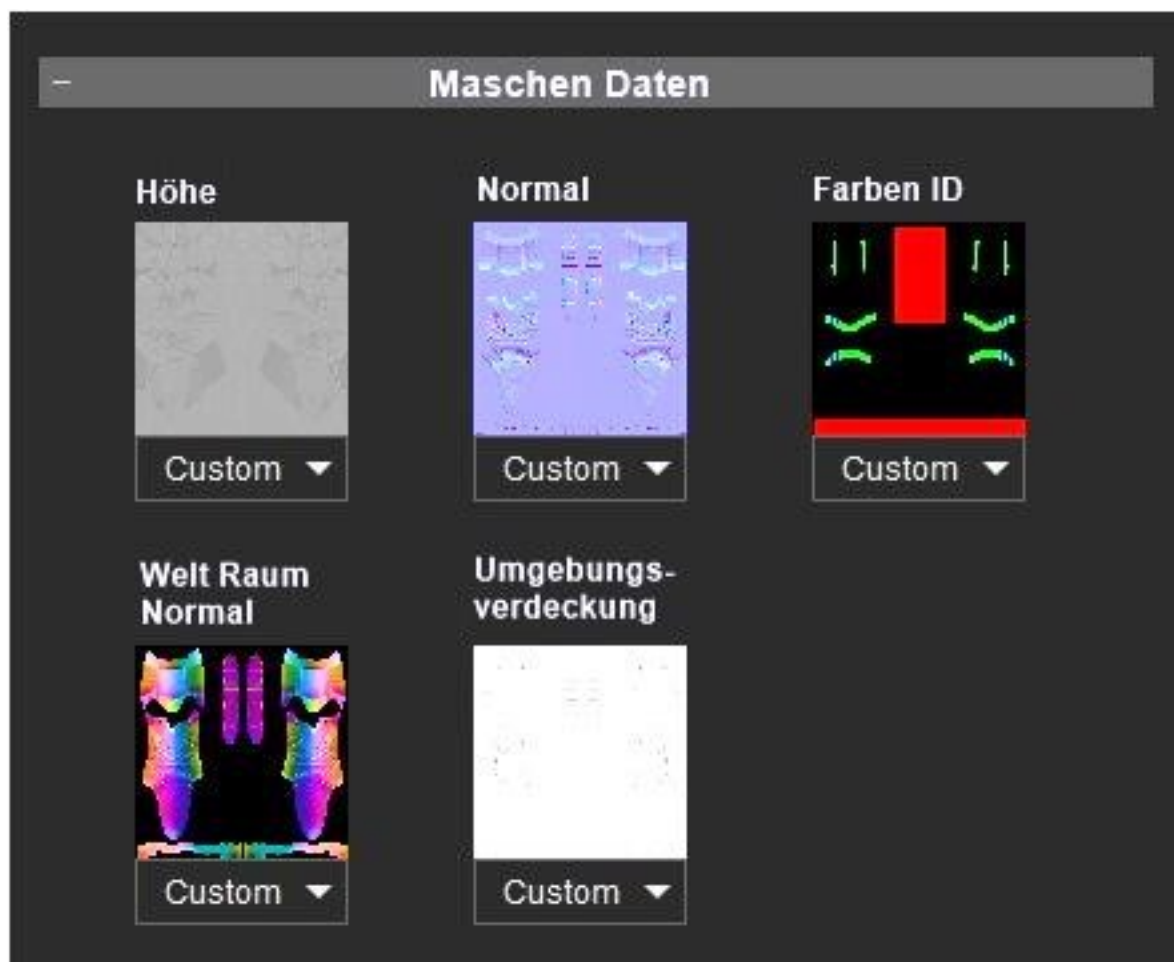
Rauhigkeit angewendet

Über Kanäle in Mesh-Daten (Neu ab v2.0)

Bevor Sie die Einstellungen in einer **PBR-Stoff-Voreinstellung** verwenden, benötigen Sie grundlegende Kenntnisse über die Kanäle im Unterpunkt **Netzdaten**.

Diese Kanäle werden verwendet, um den Einsatz unterschiedlicher Materialien, die Unebenheiten und die Schatten auf den Oberflächen des Objekts zu beschreiben. **Mesh-Daten** sind eine Reihe von Textur-Maps, die für ein bestimmtes 3D-Modell das gleiche UV-Layout aufweisen. Diese Textur-Maps sind entscheidend für das Erstellen von prozeduralen Materialeffekten.

Mesh-Daten enthalten normalerweise Imagemaps für **Farbe (diffus oder Basis)**, **Höhe**, **Normal**, **Farb-ID**, **Welt-Raum-Normal (WS-Normal)** und **Umgebungs-Okklusion (AO)**. Diese Karten können von **ZBrush**, **XNormal**, **Substance Designer**, **3D Coat** usw. erstellt werden.



Weitere Informationen zur Vorschau von Netzdaten finden Sie im Abschnitt **Prüfen mit Diagnose**.

Der Höhen-Kanal

Die Höhenkarte wird für die **Verschiebung** des gesamten Objekts angewendet. Sie kann verwendet werden, um die Objekte zu morphen und zu modellieren, **ohne** sie mit 3D-Werkzeugen **neu zu modellieren**. Ohne diese Karte sind die Objekte eher flach und haben keine Form. Das beeinflusst jedoch nur die Form ohne Berücksichtigung von Licht und Schatten. Damit Licht und Schatten richtig wirken, muss diese Karte mit der Karte "**Normal**" zusammenarbeiten.



Normaler Kanal

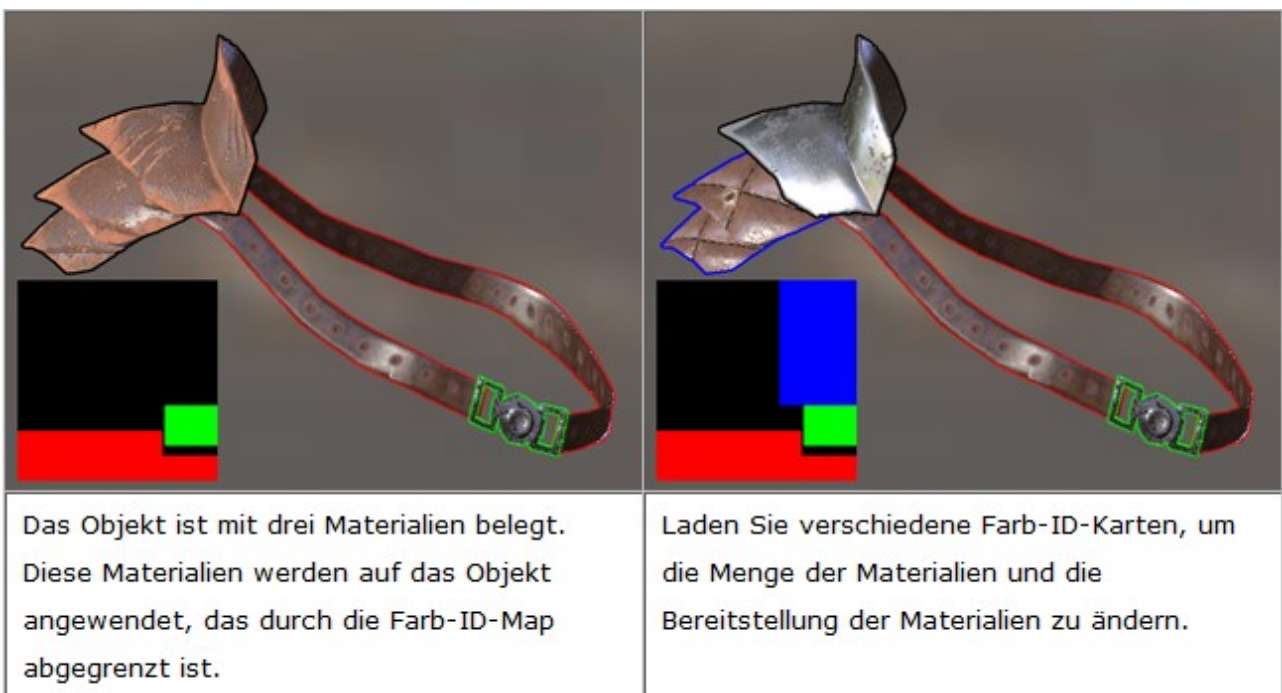
Die **Normale Karte** wird auch verwendet, um die feinen Details des Netzes zu ergänzen. Das verbessert nicht nur das Ergebnis der Höhenkarte, sondern berücksichtigt auch Licht und Schatten, um noch realistischere Formen der Objekte zu erzeugen. Die Effekte, die auf der Normal Map basieren sind:

- **Material >> Kantenverschleiß**
- **Material >> Abrieb**



Farben-ID-Kanal

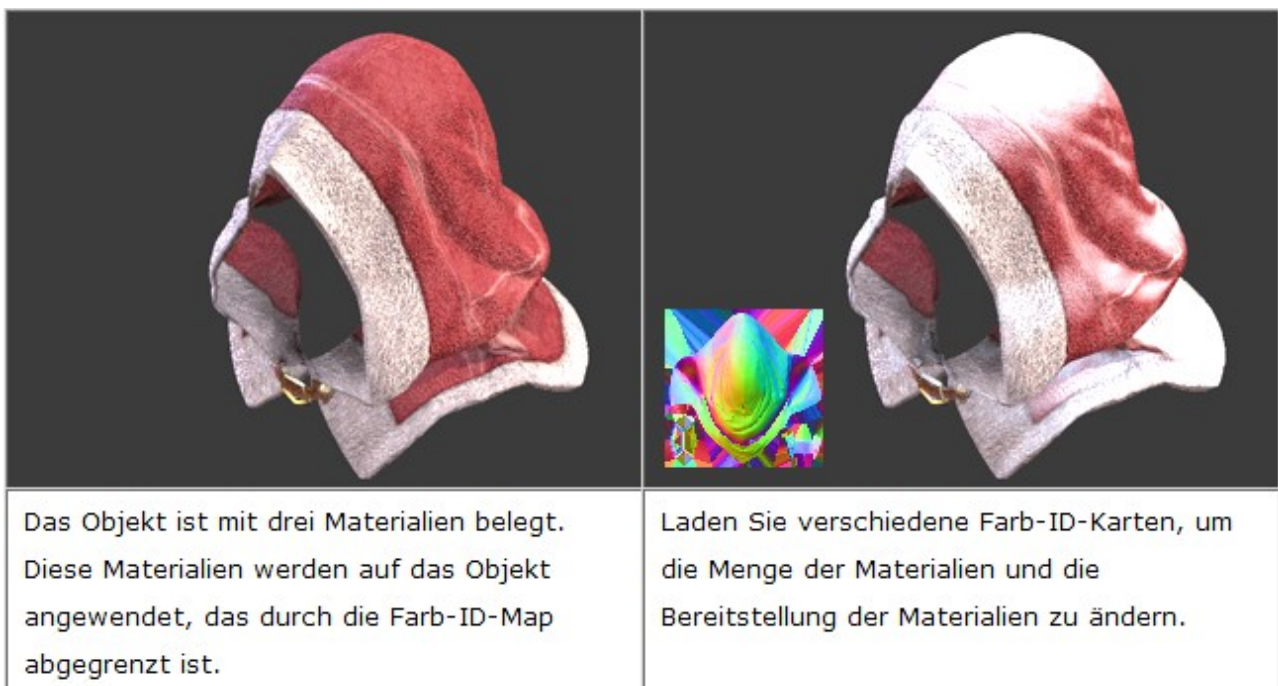
Die **Farben-ID-Map** wird verwendet, um ein einzelnes Mesh in separate Materialien zu trennen. Verschiedene Karten können ein identisches Objekt in verschiedene Segmente unterteilen, um sie mit den gewünschten Materialien zu versehen.



WS Normaler Kanal

Der WS-Normal-Kanal (**Welt Raum**) wird verwendet, um die gegenüberliegenden Seiten des Gitters für Richtungs-Effekte zu definieren. Die **Staub**-, **Schmutz**- und **Kantenabnutzung** der globalen Effekte und Materialien wird diese Karte als Referenz verwenden, um Staub und Schmutz auf die oberen Bereiche abzudecken. In der Zwischenzeit wird der Edge Wear auch die erhöhten Teile auf der Oberfläche tragen. Die Effekte, die auf WS-Normal-Map basieren sind:

- **Material >> Kantenverschleiß**
- **Globale Effekte >> Staub**



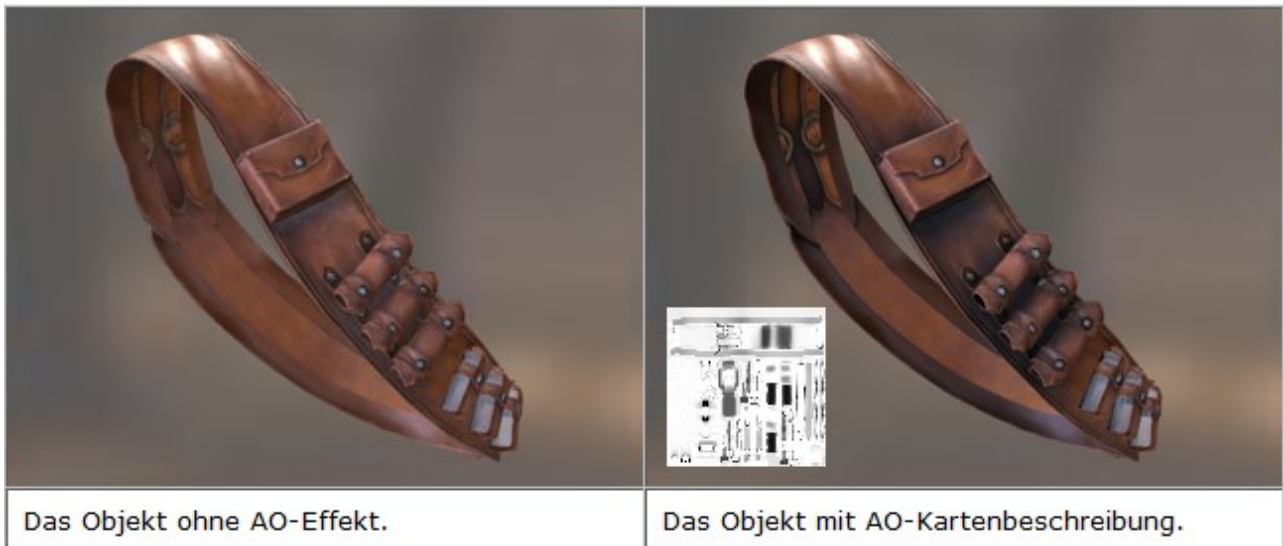
AO-Kanal (Umgebungs Verdeckung)

Die **AO-Map** wird verwendet, um die **exponierten** und **okkludierten** Teile des Gitters, insbesondere die Nähte und Vertiefungen, zu definieren. Dies verbessert die Dimensionalität des Objekts.

Die Effekte, die auf der AO-Map basieren sind:

- **Material >> Verschmutzung**
- **Globale Effekte >> Staub**

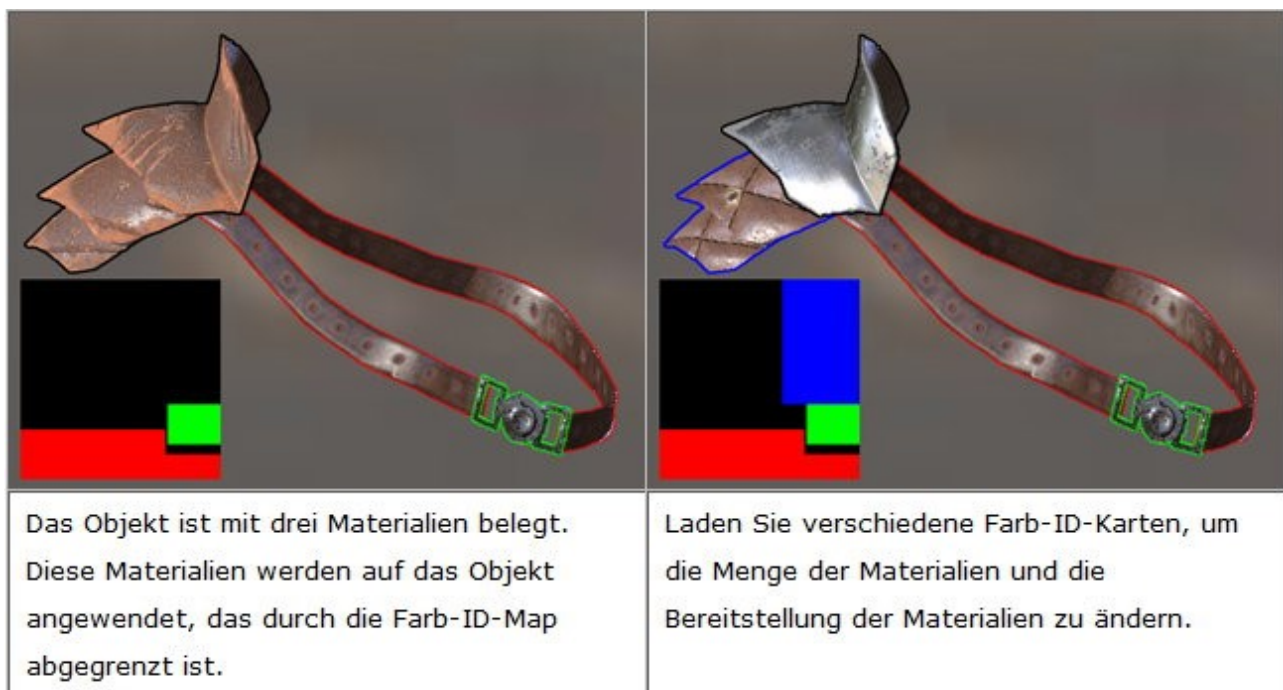




Über Materialien (Neu ab v2.0)

Der wichtigste Teil in der **PBR-Substanz für Kleidung und Accessoires** ist das Material. Eine PBR-Substanz enthält bis zu 7 Materialien.

Diese Materialien sind die wesentlichen Elemente für die Kleidung und Accessoires und werden durch die **Farb-ID** im Element "**Mesh-Daten**" unterteilt. Ohne eine Farb-ID-Map greift die Grafik auf das Basismaterial zurück und ist in der Farb-ID-Textur mit **reinem Schwarz** gekennzeichnet.

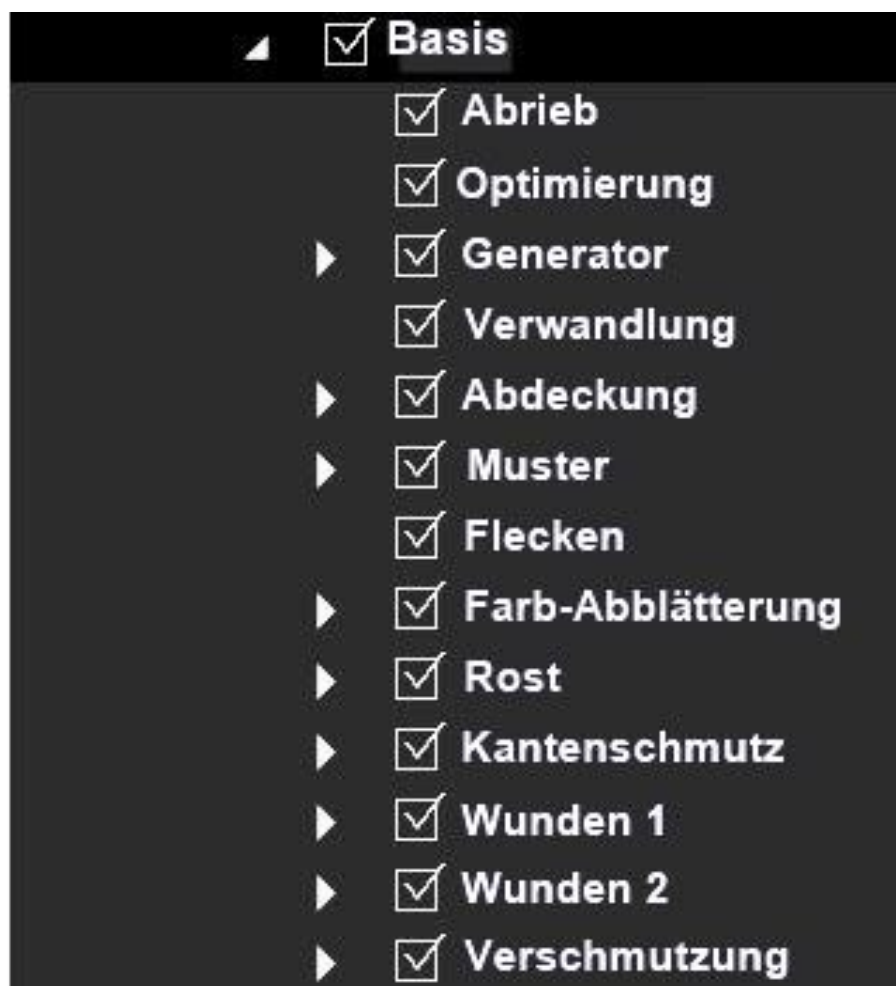


Die Materialien werden **als Quellen der Kanäle** für das Material, das auf die Kleidung und die Accessoires aufgebracht wird, **gebacken**.



Die Struktur in jedem Material

Die **UI /Benutzeroberflächen**) für die einzelnen Materialien sind:



Diese Knoten sind in **drei Hauptgruppen** unterteilt:

Verarbeitungsauftrag	C	Unreinheit
		Schmarre
		Abrieb
		Kanten- verschleiß
		Rost
		Farbablösung
		Flecken
	B	Muster
		Abdeckung
		Verwandeln
Optimierung		
Material A		
Karten Eingabe	Generator	Einbetten

A. Grundlegende Materialeinstellungen:

Material			
Karten Eingabe		Generator	Einbetten

- **Material / Basis (oder Rot, Grün, Blau, Cyan, Gelb und Magenta):**
In diesem Bereich können Sie durch Auswahl des Materialtyps bestimmen, ob Sie das zugrunde liegende Material **von Grund** auf mit dem **Generator** oder mit **eingebetteten** Vorlagen einstellen möchten.



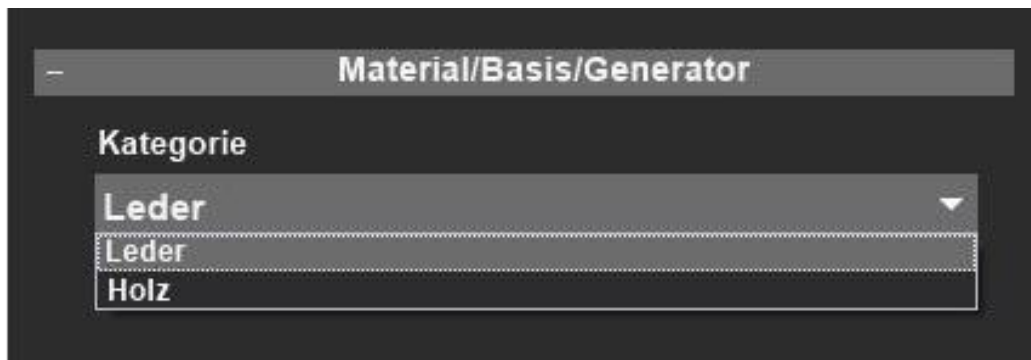
Eingabekarten	Wählen Sie Input Maps , um benutzerdefinierte Texturen in verschiedene Kanäle zu laden, um Material von Grund auf neu zu erstellen.
Generator	Wählen Sie Generator - Leder / Holz , um dem Material eine Leder- oder Holzstruktur zu verleihen.
Einbetten	Wählen Sie Einbetten - Stoff , Einbetten - Leder , Einbetten - Metallisch oder Einbetten - Andere , um eingebettete Texturen in das Material zu laden.

Hinweis:

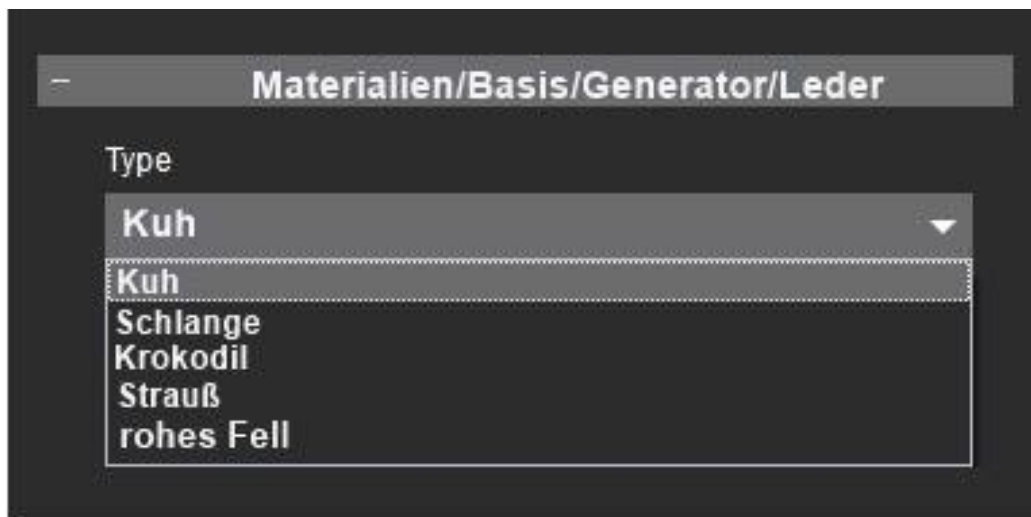
- Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Materialtyp**.
- In diesem Abschnitt werden die Farben **Basis, Rot, Grün, Blau, Cyan, Gelb** oder **Magenta** durch das Zeichen "*" dargestellt.

- **Material / * / Generator:** Wenn Sie den **Generator - Leder / Holz** aus der **Materialtyp-Auswahlliste** auswählen, können Sie in diesem Abschnitt bestimmen, welches Material **Leder** oder **Holz** sein soll.





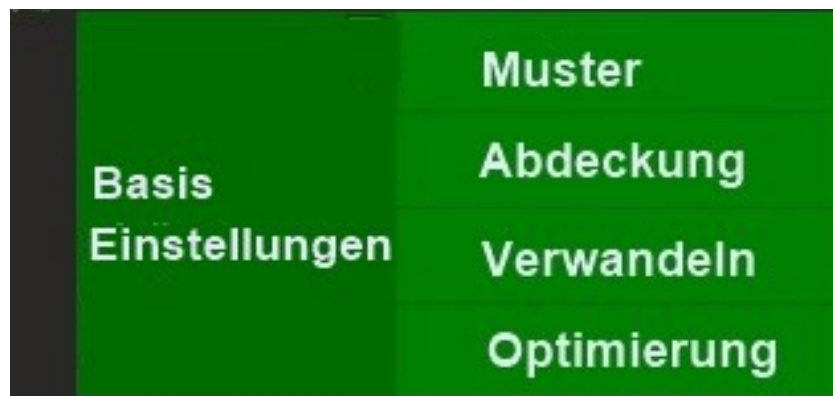
- **Material / * / Generator / Leder (oder Holz):** Sie können zuerst die Lederarten mittels **Dropdown-Liste** in diesem Abschnitt auswählen, um die weitere Modifikation für **Leder** und **Holz** vorzunehmen.



Hinweis:

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Verwenden des Generators**.

B. Material Grundeinstellungen:



- **Material / * / Tweak:** Der Optimierer(***Tweak***) ist eine Materialkanal-Obermenge, die verwendet wird, um die Eingangskanäle zu modifizieren und die Ergebnisse auszugeben. Wenn es eingeschaltet ist, erfährt das Material keine Änderungen. Verwenden Sie es, um die Farbe, normale Intensität, Emission, Rauheit usw. auf dem Material zu ändern.



- **Material / * / Transformation:** Dies ist ein ***Superset-Modifikator***, der die UV-Dimensionen der Eingangskanäle nahtlos manipuliert. Die Materialtransformation beeinflusst nur die ***Eingabe-Maps***, ***Generatoren*** und eingebettete ***Texturen***.



- **Material / * / Plaid:** Es ist ein ***Material-Verstärker***, der verwendet werden kann, um gekreuzte horizontale und vertikale Bänder in mehreren Farben wie dem schottischen Tartan zu schaffen. Es kann auch modifiziert werden, um Streifen zu erzeugen, indem man senkrechte gegenüberliegende Streifen ausrichtet oder herausnimmt, um Muster wie die französischen bretonischen

Streifen zu schaffen. Plaid kann auch auf andere kreative Weisen angewendet werden, wie zum Beispiel die Spalten in Holzplanken.



- **Material / * / Muster:** Alle Materialien teilen die Verwendung von 3 Mustergeneratoren, die außerhalb der Materialgruppe liegen. Um zu steuern, wie jedes der Muster angezeigt wird, bietet die Mustersteuerung Anpassungen für die Art und Weise, wie die 3 Muster in den Graphen eingegeben werden. Die richtige Operation besteht darin, die Mustergeneratoren auf der übergeordneten Ebene anzupassen und dann zu aktivieren und anzupassen, wie sie empfangen wird, indem die Materialmuster modifiziert werden.



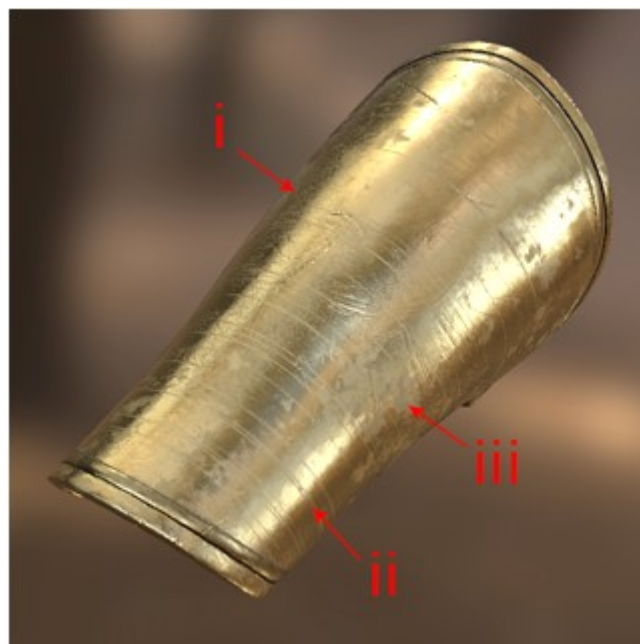
Hinweis:

Die Verwendung von Mustern unterscheidet sich geringfügig von der Verwendung der anderen Einstellungen für das Material. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Verwenden des Generators**.

C. Alterung, Tragen, Reißen und Schmutzanpassungen:

Altern, Aufreiben, Zerreißen, Unreinheit, Anpassung	Unreinheit
	Schmarre
	Abrieb
	Kanten- verschleiß
	Rost
	Farbablösung
	Flecken

- Materialien / * / Flecken: Es ist ein ausschließlich physikalisch basierter Rendering-Effekt, der metallischen Oberflächen ihr Alter und ihre Eigenschaften verleiht. Metallische Oberflächen sind in der Realität selten perfekt, daher bieten Schönheitsfehler eine großartige Möglichkeit, um natürlich aussehende Metalle zu erzeugen. **Flecken bestehen aus 3 Hauptkomponenten:**



- i. **Sprenkelungen:** Die winzigen Flecken der Verfärbung durch Luftblasenbildung durch Abkühlung des flüssigen Metalls.

ii. **Streifen:** Dünne und lange feine Linien, die durch Bearbeitung und Extrusion entstehen.

iii. **Flecken:** die mittleren bis großen Flecken von Verfärbungen durch Verunreinigungen im Metall.

● **Materialien / * / Farbablösungen:** Farbablösung kann auf übliche Weise verwendet werden oder wie Farbanstrich auf das darunter liegende Material. Oder es kann so aussehen, als würde sich das Material samt dem darunter liegenden Material ablösen.

Wenn Sie den **Farbablösungs-Effekt** aktivieren, können Sie die **Typen** der Farbablösung über die **Dropdown-Liste** bestimmen:



Schwamm



Flecken



Stuck



Fasern



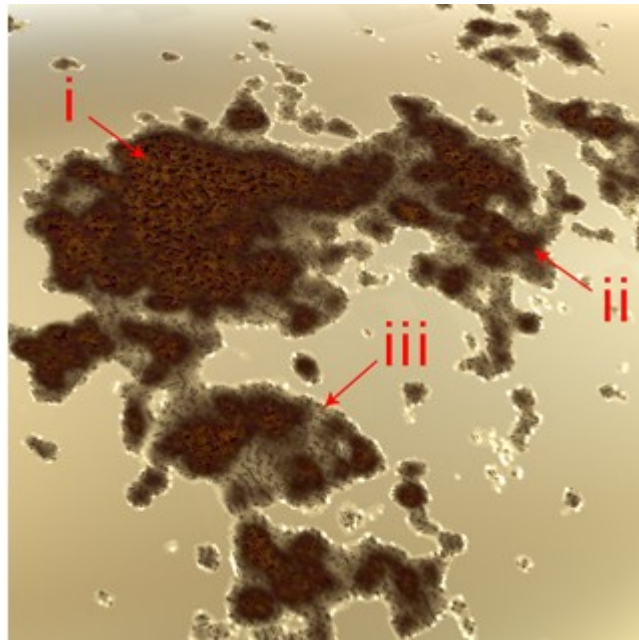
Gips



Trocknungs-Risse

● **Materialien / * / Rost:** **Materialrost** kann verwendet werden, um Metallrost, Kupfer-Grünspan zu simulieren oder Effekte zu erzeugen, die weit von der beabsichtigten Verwendung abweichen, wie ein anderer verkürter Schmutzgenerator, Brandflecken usw. Rost besteht aus 3 Hauptkomponenten:





i. Flecken: das Ergebnis der Oxidation mit den Verunreinigungen, die innerhalb des Metalls liegen, die in der Größe klein sind.

ii. Kanten: die Grenzen des Rostes, die Regionen noch im unvollständigen Oxidationsprozess markieren.

iii. Ring: die äußeren Grenzen des Rosts, die Regionen markieren, die dem Oxidationsprozess unterliegen.



● **Materialien / * / Kantenverschleiß:** *Kantenverschleiß* ist die Wirkung eines Gegenstandes, der an anderen rauen Oberflächen reibt und seinerseits die hervorstehenden Kanten abkratzt. Es basiert auf der Welt-Raum-Normal-Karte im Netzdatensatz, ohne sie wird der Kantenverschleiß-Effekt nicht angezeigt, wenn er eingeschaltet ist. ↓



- **Materialien / * / Wunden:** *Beschädigungen/Wunden auf Materialien* simulieren das Aussehen von Oberflächenschäden, indem sie einige allgemeine Oberflächen-Schadensarten bereitstellen. Jedes der 7 Materialien unterstützt bis zu 2 Schnitte. Wenn Sie den Effekt "**Wunden**" aktivieren, können Sie die Typen über die Dropdown-Liste bestimmen:





Kratzspuren



Gekrümmte Klauenmarkierungen



Gebogene Kratzer



Schnitte



Abschürfungen



Kratzer



Splitter

- **Materialien / * / Schmutzigkeit:** Die *Schmutzigkeit* ähnelt eher Flecken als Schmutz aufgrund ihrer flachen Beschaffenheit. Die Schmutzplatzierung wird zufällig generiert und basiert auf der *Verschluss-Umgebungs-Karte* im *Netz-Datensatz*.



Materialtypen (neu ab v2.0)

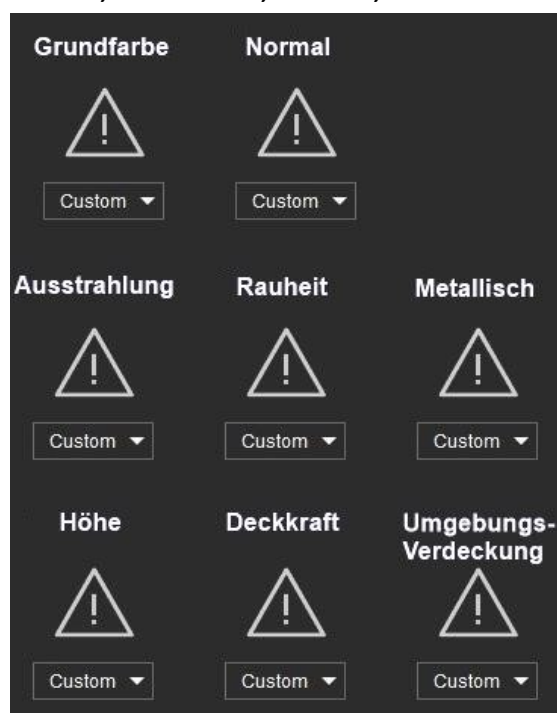
In der **PBR-Stoffvoreinstellung** sind standardmäßig **7 Materialien** verfügbar (**Basis, Rot, Grün, Blau, Cyan, Gelb, Magenta**), die durch die Farb-ID-Texturkarte definiert sind. Und für jedes Material gibt es mehrere eingebettete Materialtypen, und diese sind: **Input Maps, Generator - Leder / Holz, Einbetten - Stoff, Einbetten - Leder, Einbetten - Metallisch** und **Einbetten - Andere (Korbflechten und Fell)**.

Materialien von Grund auf neu erstellen

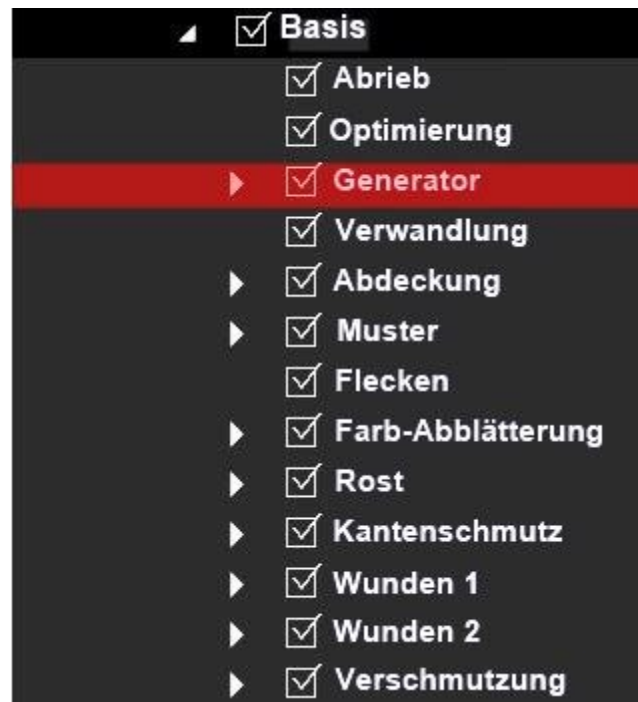
Wenn Sie ein Material von Grund auf neu erstellen möchten, können Sie dieses Element aus der Dropdown-Liste auswählen:



Sie müssen dann vorbereitete Texturen für 8 Kanäle laden (Grundfarbe, Normal, Emission, Rauheit, Metallic, Höhe, Deckkraft, Umgebungs-Verdeckung (AO)).



Sie können die Einstellungen aus den Abschnitten in der Abbildung verwenden, um das Material **anzupassen**.

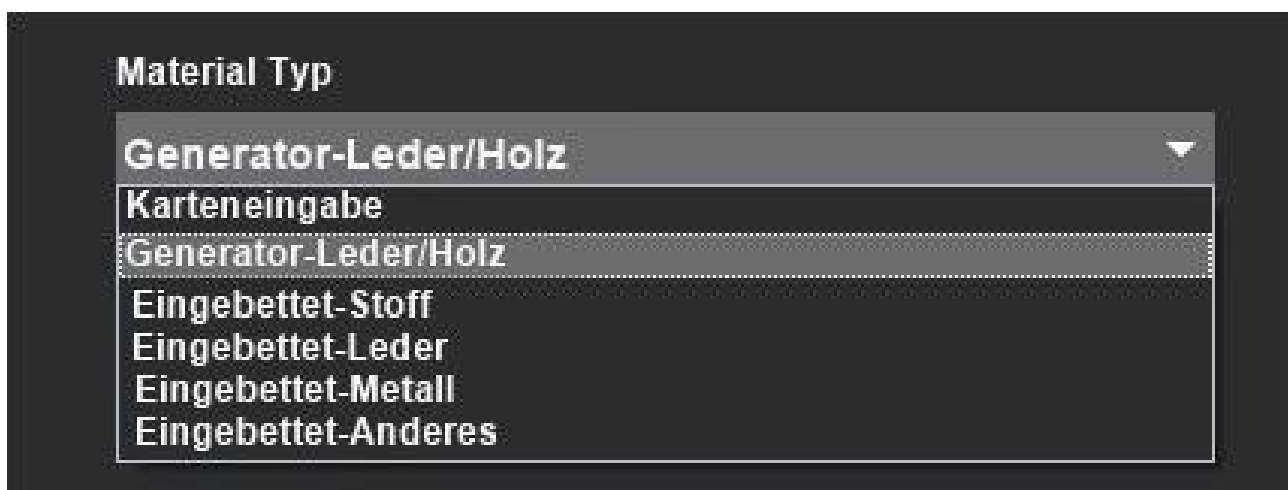


Hinweis:

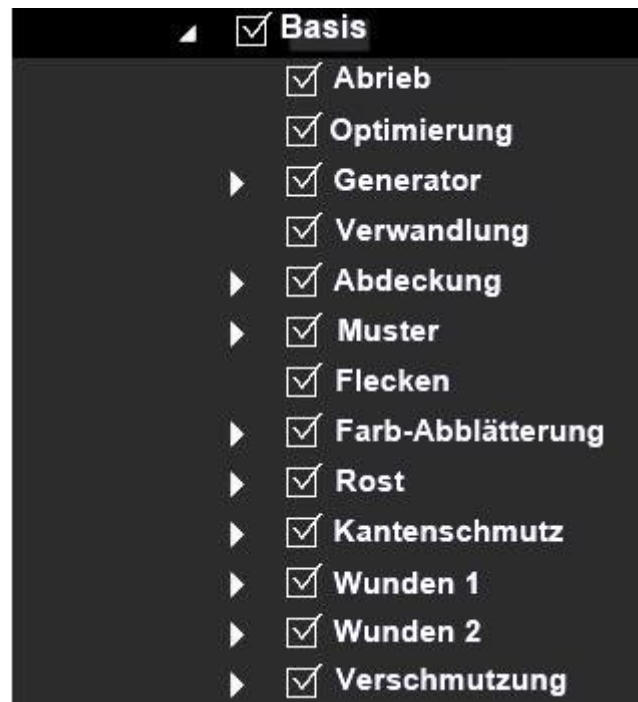
Obwohl die Einstellungen im Abschnitt **Generator** verfügbar sind, haben sie keinen Einfluss auf das Material dieses Typs.

Erstellen mit dem Generator (Leder und Holz)

Sie können **benutzerdefinierte Leder- oder Holzmaterialien** von Grund auf neu erstellen, wenn Sie diesen Artikel aus der Liste auswählen.



Alle Einstellungen in den Abschnitten können für weitere Anpassungen des Materials **verwendet werden**.



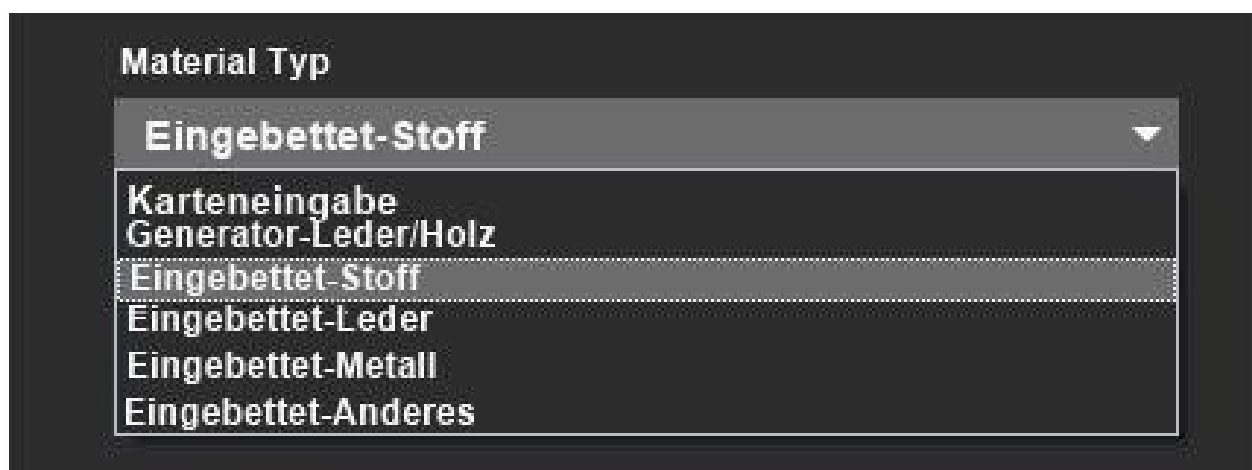
Hinweis:

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Verwenden des Generators**.

Erstellen mit eingebetteten Materialien (Stoff, Leder, Metall)

Stoff

Um Stoff mit eingebetteten Einstellungen zu generieren, wählen Sie die Option **Eingebettet - Stoff** aus der Dropdown-Liste **Material Typ**.



Wenn Sie das Element **Eingebettet - Stoff** auswählen, werden einige eingebettete Stofftypen in der Dropdown-Liste **Stoff-Typ** angezeigt. Sie können den gewünschten Typ auswählen und die Einstellungen in den Unterbereichen des Materials anpassen, um die **Stoffoptik** anzupassen.



Baumwolle



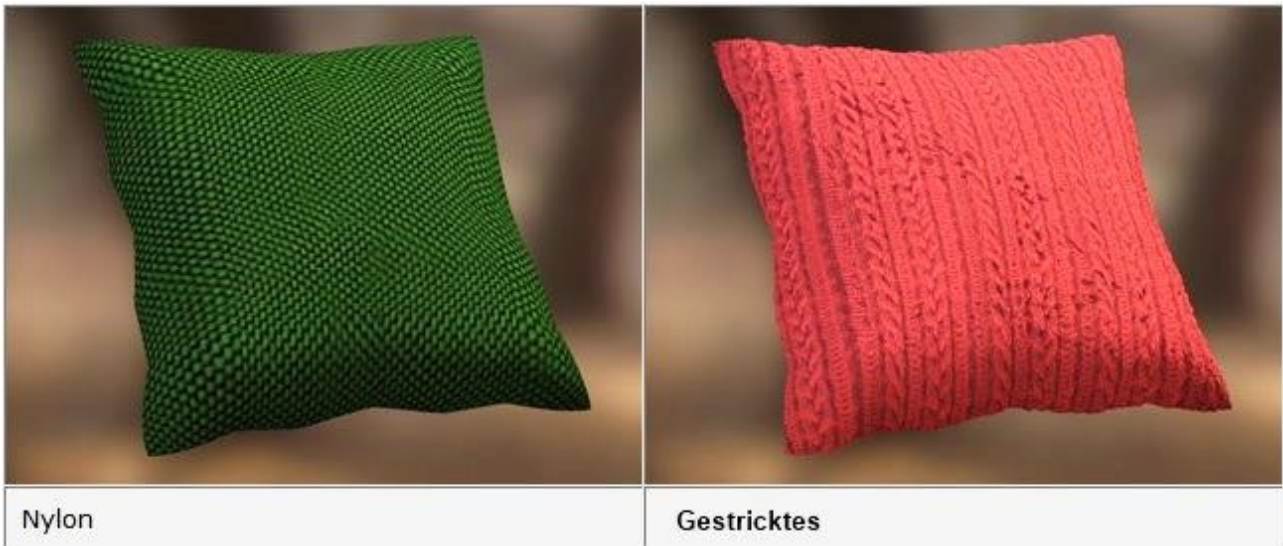
Denim /Jeansstoff



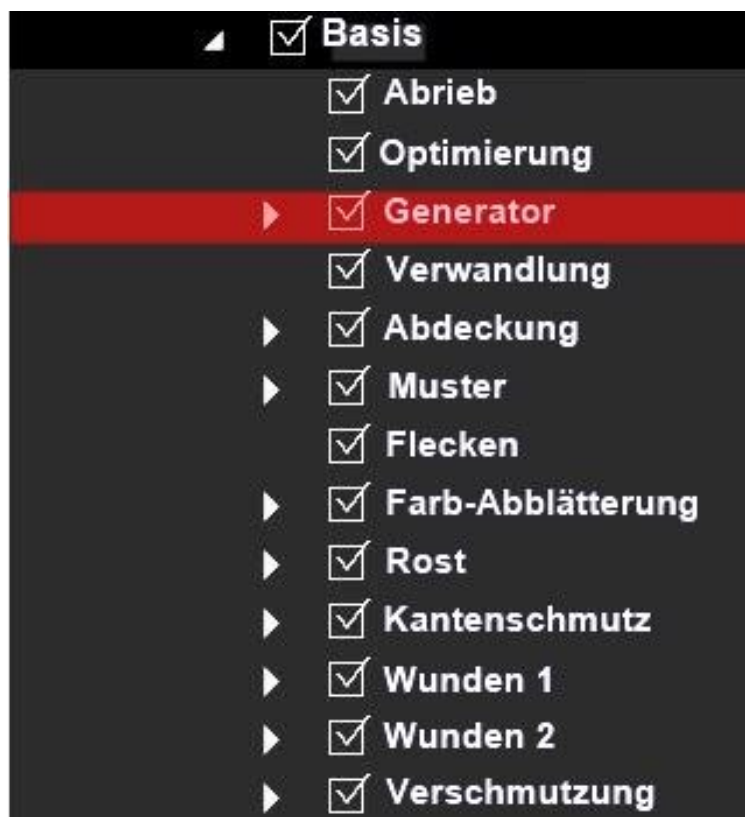
Leinen



Lycra



Sie können die Einstellungen in den Abschnitten der Abbildungen verwenden, um das Material anzupassen:

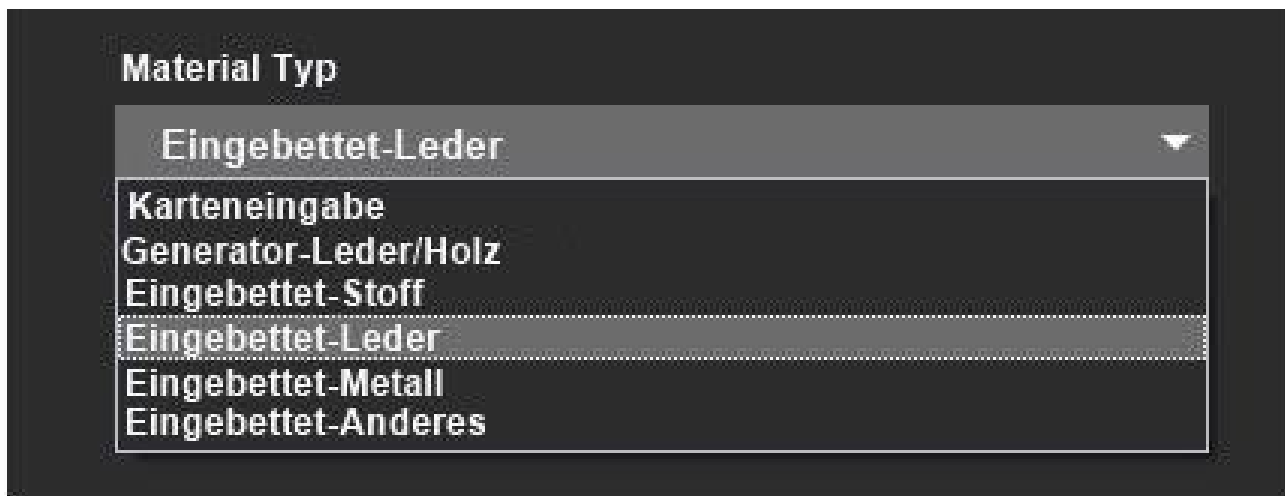


Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass die Einstellungen im Bereich **Generator** zwar zur Verfügung stehen, jedoch **keinen Einfluss** auf das Material dieses Typs haben.

Leder

Um Leder mit eingebetteten Einstellungen zu erstellen, wählen Sie die Option **Einbetten - Leder** aus der Dropdown-Liste **Material Typ**.

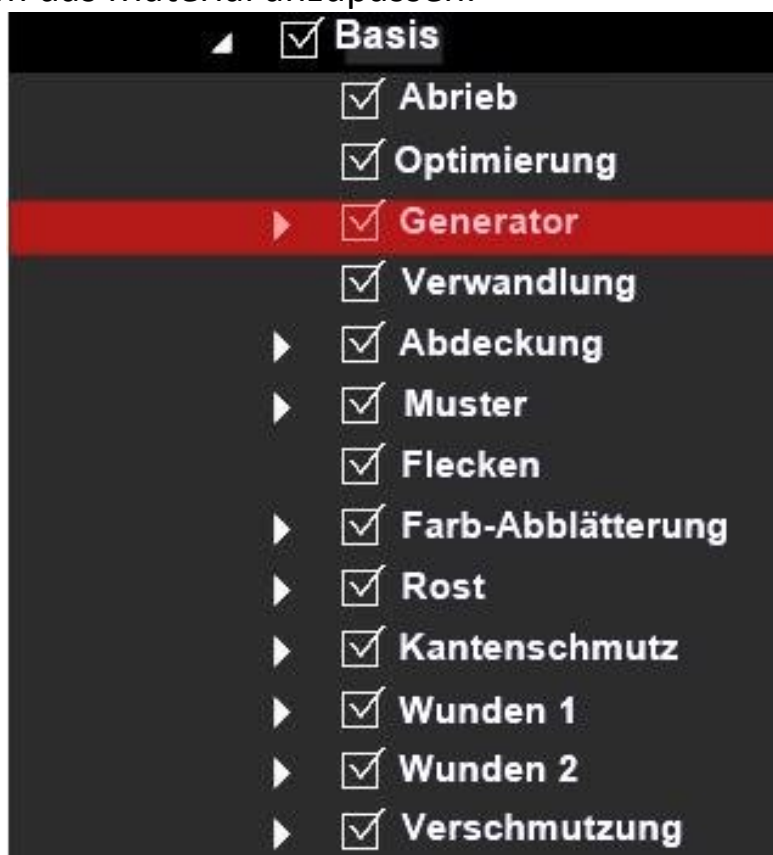


Wenn Sie das Element **Einbetten - Leder** auswählen, werden einige eingebettete Lederarten in der Dropdown-Liste **Leder Typ** angezeigt. Sie können den gewünschten Typ auswählen und die Einstellungen in den Unterbereichen des Materials vornehmen, um die Lederoptik anzupassen.





Sie können die Einstellungen in den Abschnitten der Abbildungen verwenden, um das Material anzupassen.



Hinweis:

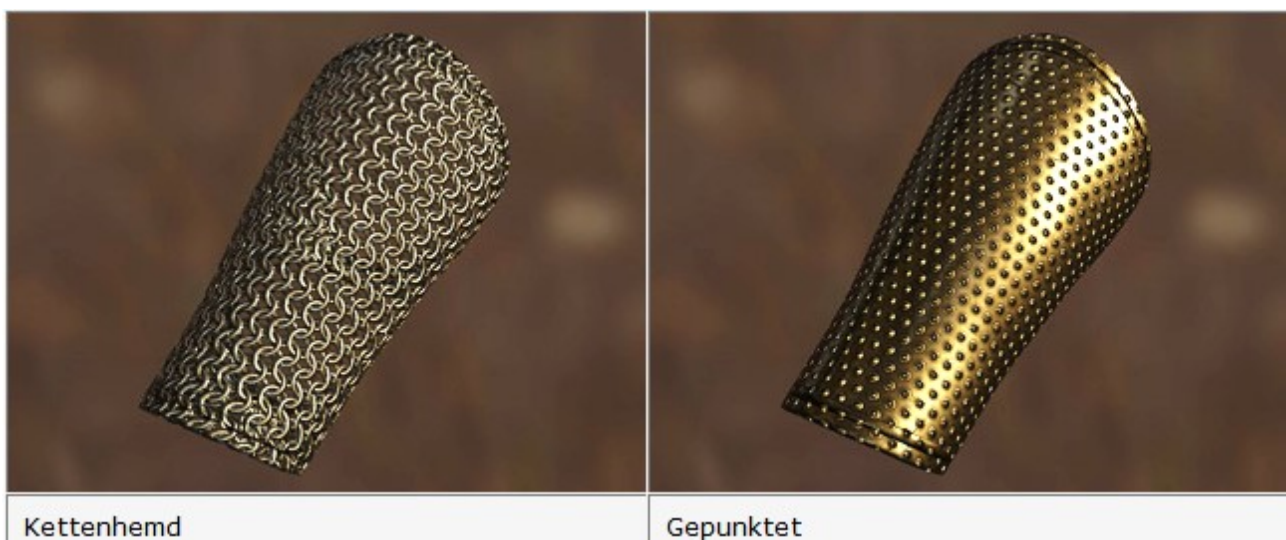
Bitte beachten Sie, dass die Einstellungen im Bereich **Generator** zwar zur Verfügung stehen, jedoch keinen Einfluss auf das Material dieses Typs haben.

Metallisch

Um Metall mit eingebetteten Einstellungen zu generieren, wählen Sie die Option **Einbetten - Metallisch** aus der Dropdown-Liste **Material Typ**.



Wenn Sie das Element **Eingebettet-Metall** auswählen, werden einige eingebettete Metalltypen in der Dropdown-Liste **Metall-Typ** angezeigt. Sie können den gewünschten Typ auswählen und die Einstellungen in den Unterbereichen des Materials anpassen, um die metallischen Looks anzupassen.





Facettiert



Panzerglieder



Reines Gold



Scalierte Armierung/Panzerung

Sie können die Einstellungen in den Abschnitten der Abbildungen verwenden, um das Material anzupassen.



Hinweis:

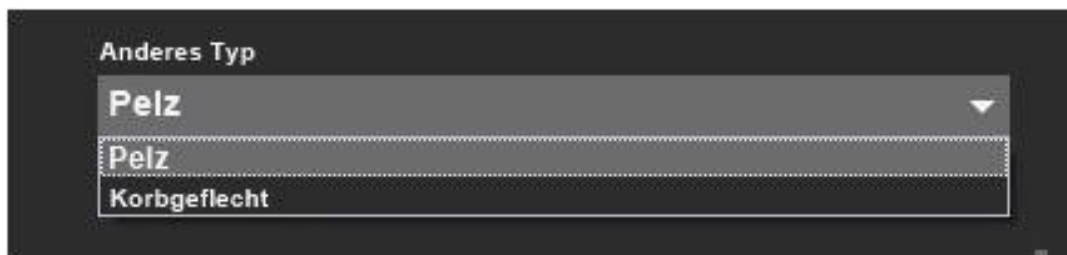
Obwohl die Einstellungen im Abschnitt **Generator** verfügbar sind, haben sie keinen Einfluss auf das Material dieses Typs.

Objekt-Erstellen mit eingebetteten Fell und Korbflechten

Wählen Sie die Option **Eingebettet-Anderes** aus der Dropdown-Liste **Material Typ** aus, um **Pelz**- oder **Korbgeflecht** mit eingebetteten Einstellungen zu erstellen.



Wenn Sie das Element "**Eingebettet - Anderes**" auswählen, werden zwei weitere eingebettete Typen, die nicht kategorisiert werden können, in der Dropdown-Liste "**Anderer Typ**" angezeigt. Sie können den gewünschten Typ auswählen und die Einstellungen in den Abschnitten anpassen, um ihr Aussehen anzupassen.



Pelz



Korbgeflecht

Sie können die Einstellungen in den Abschnitten der Abbildungen verwenden, um das Material anzupassen.



Hinweis:

Obwohl die Einstellungen im Abschnitt **Generator** verfügbar sind, haben sie keinen Einfluss auf das Material dieses Typs.

Generator verwenden (Neu ab v2.0)

Material- Generatoren sind prozedurale **Material-Urheber**. Texturkanäle werden vom Generator bezogen, der dann in der Graphen Anordnung manipuliert werden kann. Generatoren benötigen aufgrund ihrer mathematischen Natur nur wenig Speicherplatz im Gesamtgraphen. Aus demselben Grund können Generatoren bei ihrer Verarbeitung oft langsamer arbeiten. Generatoren leiden nicht unter Auflösungsverlust und verkleinern mit anständigen Pixelabtastungen ziemlich gut. Ob sie verwendet werden oder nicht, Generator steht immer für Anpassungen zur Verfügung.

Derzeit bietet **Generator** in **Character Creator** Leder und Holzmaterialien.

Erstellen von Ledermaterial

Dieser Generator kann verwendet werden, um einen fundamentalen **Ausgangspunkt** für Gewebe aus **Tierhaut** bereitzustellen. Es sollte darauf geachtet werden, **Details auf Mikroebene** zu erstellen, während die **Oberflächendetails** immer noch aus **Netzdaten** wie Falten, großen Falten usw. abgeleitet werden sollten.

- ① Wählen Sie in der Strukturansicht des **Aussehen-Editors** den Knoten **Materialien >> Basis** (oder **Rot, Grün, Blau, Cyan, Gelb** und **Magenta**).



Hinweis:

In diesem Abschnitt werden die Knoten **Base, Rot, Grün, Blau, Cyan, Gelb** oder **Magenta** durch das Zeichen **"*"** dargestellt.

- ② Wählen Sie im Abschnitt **Materialien / *** den Eintrag **Generator Leder / Holz** in der Dropdown-Liste **Material Typ**:



- ③ Wählen Sie den **Generator Knoten** unter diesem Material in der **Baumansicht**.



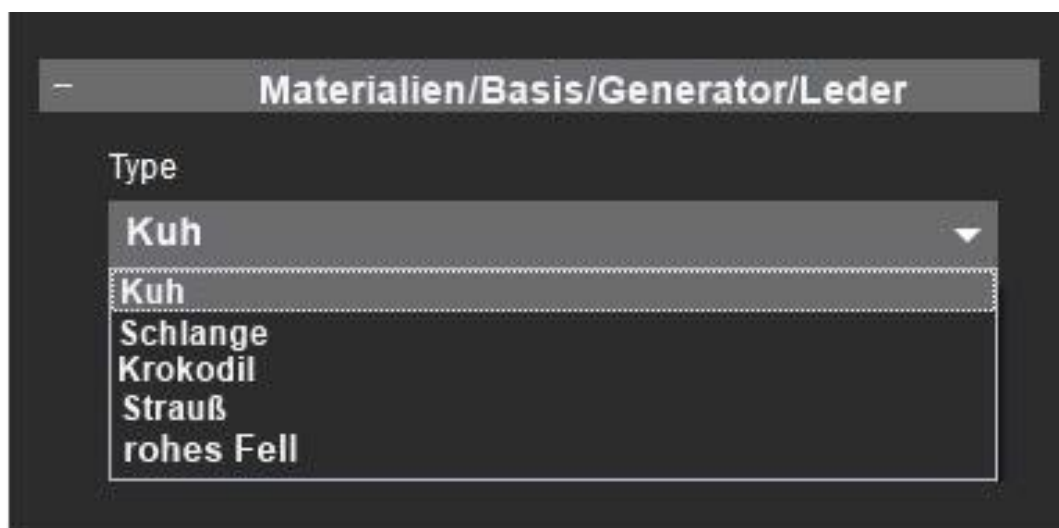
- ④ Wählen Sie im Bereich **Materialien / * / Generator** in der Dropdown-Liste- Kategorie den Eintrag **Leder**.

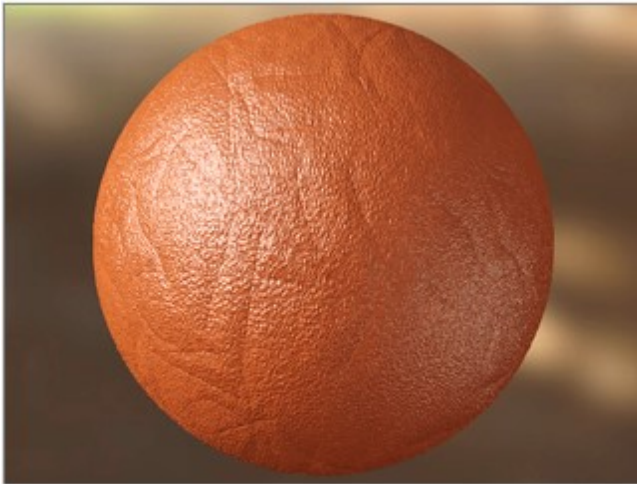


- ⑤ Wählen Sie in der **Baumansicht** den Knoten **Leder**.

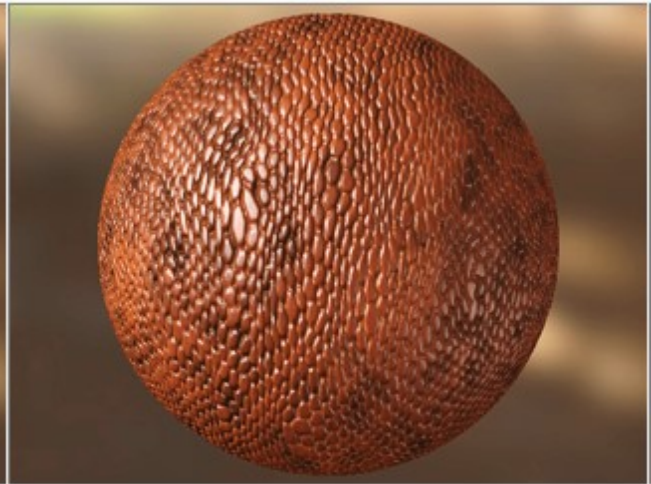


- ⑥ Bestimmen Sie im Bereich **Materialien / * / Generator / Leder** den Typ des **Leders**, indem Sie aus der Dropdown-Liste **Typ** auswählen.





Kuh



Schlange



Krokodil

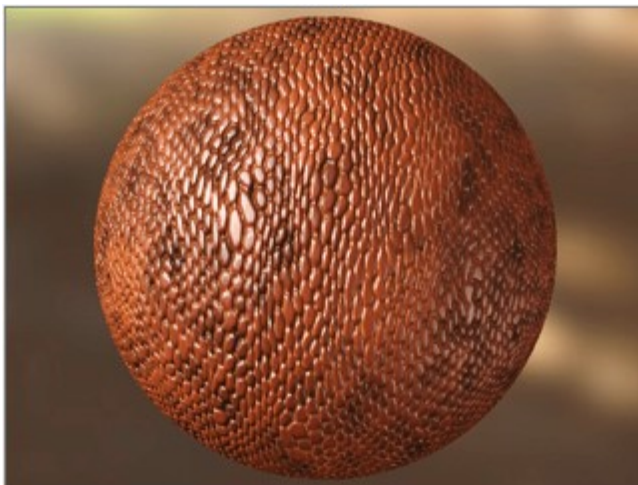
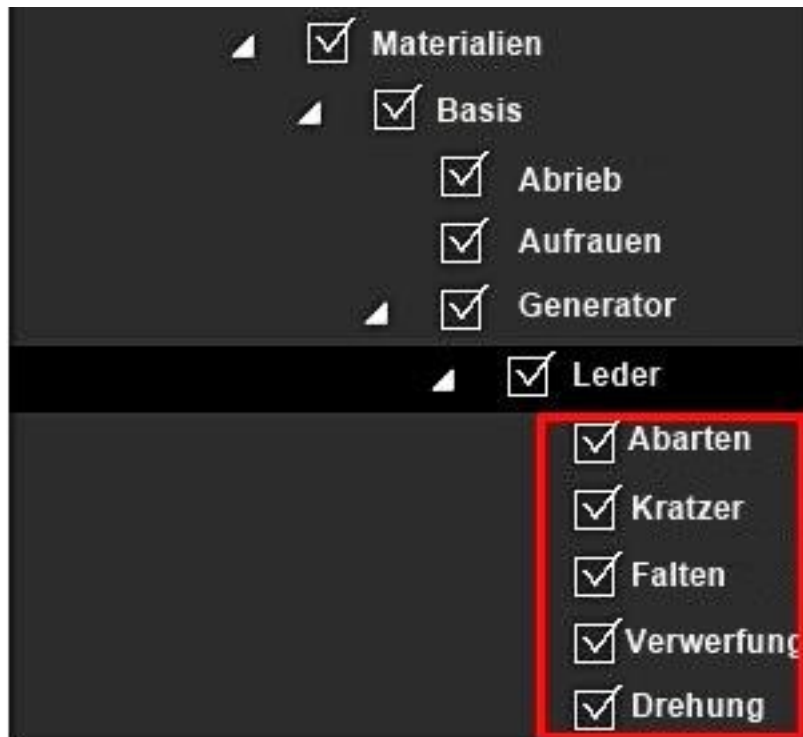


Strauß

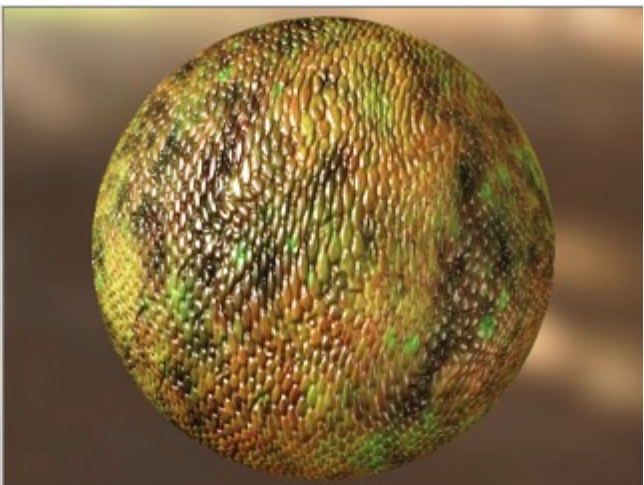


Rohes Fell

⑦ Mit den Einstellungen in den Bereichen **Abart**, **Kratzer**, **Falten**, **Verwerfung** und **Drehung** können Sie dem Material weitere Effekte hinzufügen.



Schlange



Eidechse

Erstellen von Holzmaterial

Dieser Generator kann als Ausgangspunkt für **harte Materialien** aus Holz dienen. Achten Sie darauf, **keine stoffbezogenen Effekte** auf Holz zu mischen. In diesem Fall kann das Ergebnis als ungeeignet erscheinen.

- ① Wählen Sie in der Strukturansicht des Aussehen-Editors den Knoten **Materialien >> ***.



- ② Wählen Sie im Abschnitt **Materialien / *** den Eintrag **Generator - Leder / Holz** in der Dropdown-Liste **Material Typ**.



- ③ Wählen Sie den **Generator-Knoten** unter diesem Material in der Baumansicht.



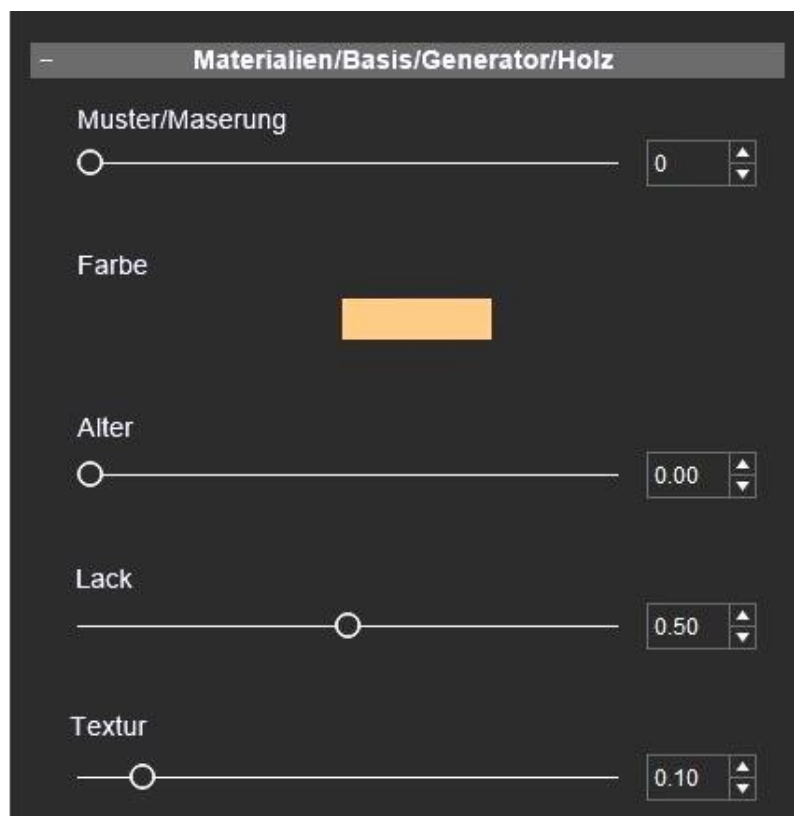
- ④ Wählen Sie im Abschnitt **Materialien / * / Generator** den Eintrag **Holz** in der Dropdown-Liste **Kategorie** aus.



- ⑤ Wählen Sie in der Baumansicht den Knoten **Holz**.



- ⑥ Bestimmen Sie in der Sektion **Materialien / * / Generator / Holz** das grundlegende Aussehen des Holzes, einschließlich **Muster**, **Farbe**, **Alter**, **Lack** und **Textur**.





Standard-Holzmaterial



Muster geändert



Farbe geändert



Alt

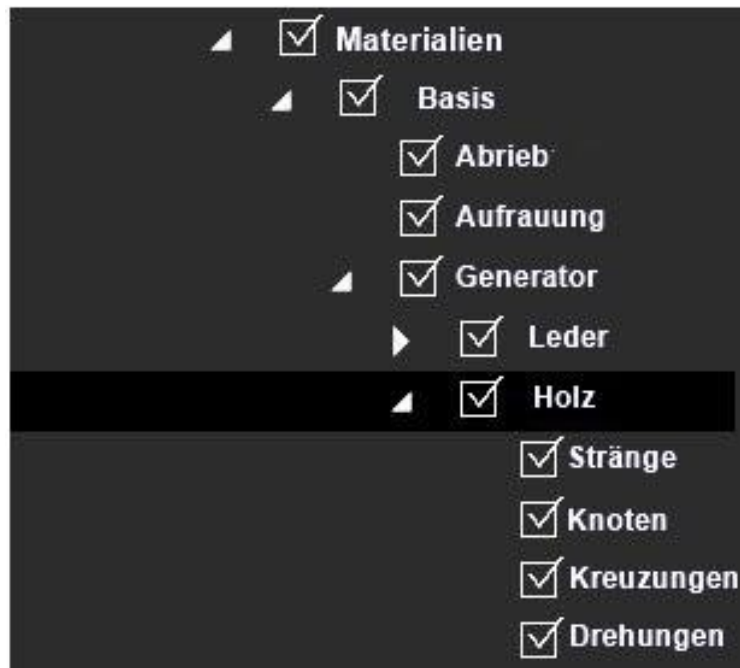


Lackiert



Textur verbessert

⑦ Sie können dann dem Material mit den Einstellungen in den Bereichen **Stränge**, **Knoten**, **Kreuzungen** und **Rotationen** weitere Effekte hinzufügen.



Standard-Holzmaterial



Verrottetes Holz

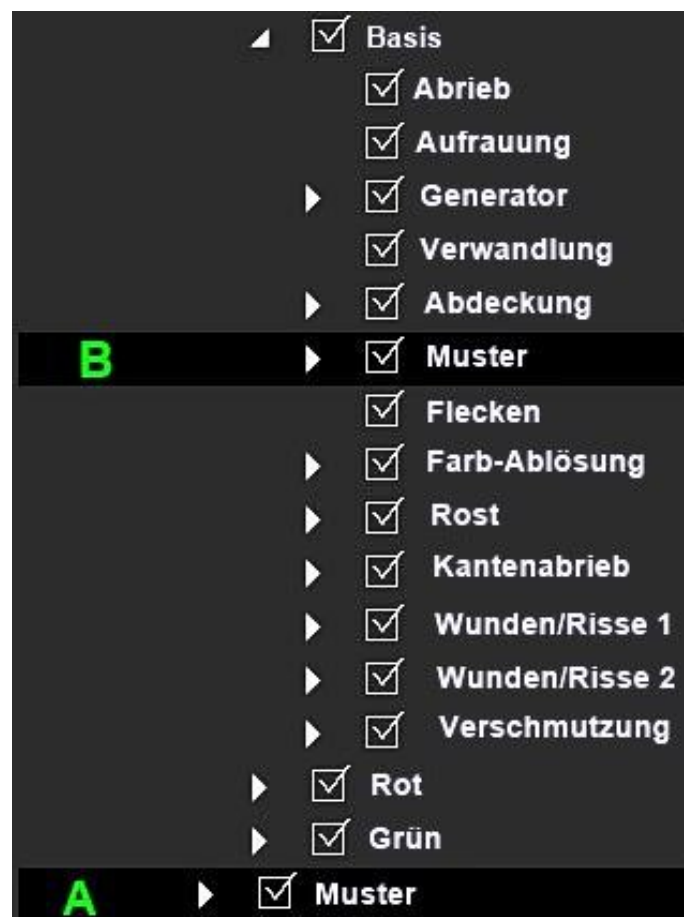
Die Verwendung von Mustern (neu ab v2.0)

Alle 7 Materialien teilen sich die Verwendung von 3 Mustergeneratoren, die außerhalb der Materialgruppe liegen. Um zu steuern, wie jedes der Muster angezeigt wird, bieten die Muster Anpassungen für die Art und Weise, wie die 3 Muster in den Graphen eingegeben werden. Die richtige Prozedur besteht darin, die Mustergeneratoren auf der übergeordneten Ebene anzupassen, dann zu aktivieren und wieder anzupassen. Bis sie so aussehen, wie die Materialmuster modifiziert werden sollen.

Bitte folgen Sie den nachstehenden Schritten, um Muster zu generieren. In diesem Beispiel wird das Objekt durch die Farb-ID-Map in den Mesh-Daten in drei Abschnitte unterteilt. Jedes der Materialien ist, bis auf die Farbe, identisch eingestellt.



In der Baumansicht werden **zwei Knoten** mit Namen **Muster** angezeigt:



A. Allumfassende Muster - zum Definieren und Entwerfen von Musterformen und Tiling-Methoden.

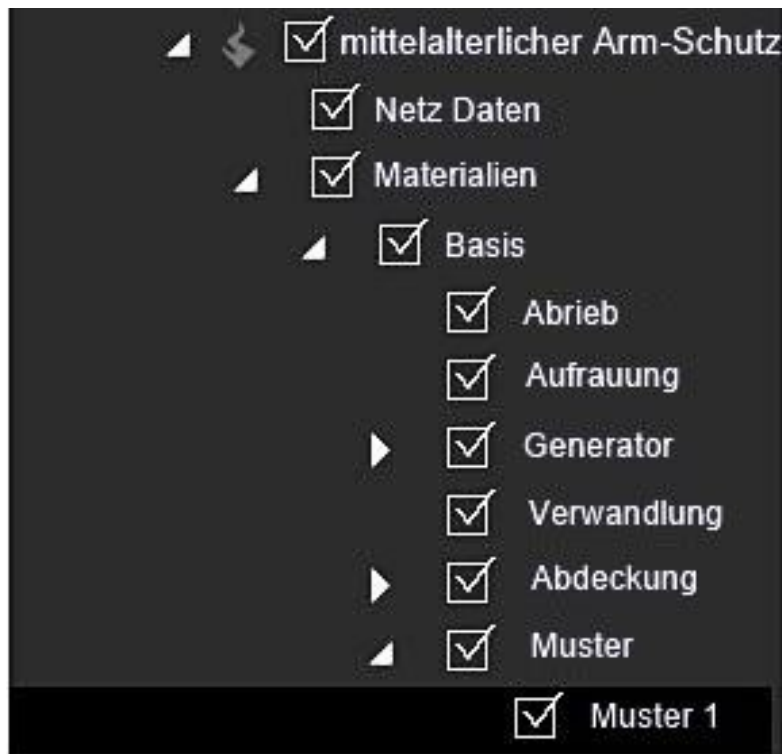
B. Material Muster - zum Anzeigen, Verbergen und Intensitätsanpassen des Layer-Stils des globalen Musters auf dem Material.

Muster entwerfen

Zeige Muster auf Material

Sie müssen zuerst das Muster auf mindestens einem der Materialien darstellen, um die Auswirkungen des globalen Musters zu sehen.

① Wählen Sie in der Strukturansicht **des Aussehen-Editors** den Knoten **Materialien >> Basis (Rot oder Grün) >> Muster >> Muster 1**.



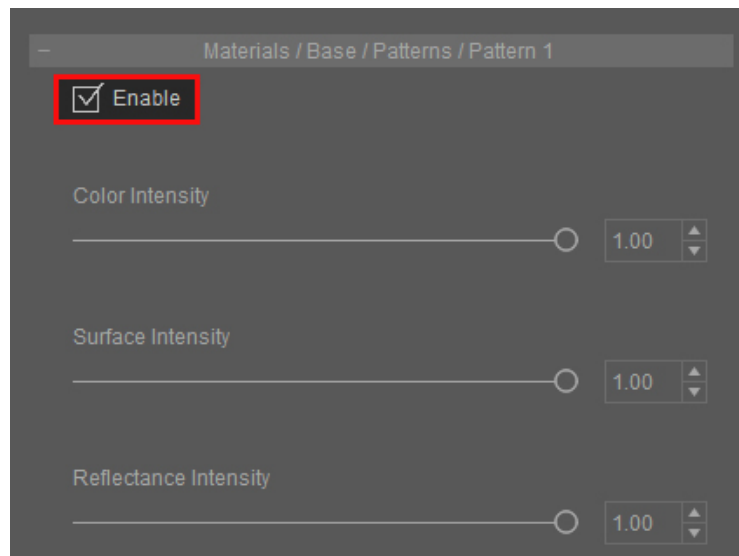
Hinweis:

- In diesem Abschnitt werden die Knoten "**Basis**", "**Rot**" und "**Grün**" durch das **Zeichen "*"** dargestellt.
- Bitte beachten Sie, dass Sie bis zu **drei Muster** hinzufügen können.

Neben einigen zusätzlichen Parametern stehen in v2.3 auch 3 Muster-Abdeckungen zur Verfügung!



② Haken Sie jetzt im Bereich **Materialien / * / Muster / Muster 1** das Kontrollkästchen **Aktivieren** an.



Sie werden sofort kleine quadratische Muster auf dem Material sehen.



Definieren und Entwerfen von globalen Mustern

Nachdem das Muster angezeigt wird, können Sie damit beginnen, das Muster zu **gestalten**.

① Um diesen quadratischen Mustern Texturen zuzuführen, wählen Sie das Muster 1 unter dem Knoten Muster außerhalb des Materials in der Baumansicht.



Hinweis:

Die Nummer des Musters muss mit der Nummer identisch sein, die Sie in Schritt 1 aktiviert haben.

- ② Bestimmen Sie im Abschnitt **Muster / Muster 1** einen Typ, um das Muster zu bilden, indem Sie es in der Dropdown-Liste **Typ** auswählen.



Die kleinen quadratischen Muster werden jetzt durch den **ausgewählten Typ** ersetzt.



- ③ Passen Sie die Einstellungen in **Muster / Muster 1** an, um das **Muster zu transformieren**.

Muster/Muster 1

Typ
Endloser Knoten

☐ Eingaben verwenden

Oktave (8 Kanäle)
2

Abstände
Horizontal
0.15

Vertikal
0.11

Maßstab
1.08

Breite
1.00

Zufälligkeit
0.00

Abwandlung
0

Die **Farbe, Ton** und **Reflexionsvermögen** der Muster wurden geändert. ↓



- ④ Passen Sie die Einstellungen in **Muster / Muster 1 / Aufrauhung** an.

Muster/Muster 1/Aufrauhung

☒ Aktivieren

Farbe

Kontrast 0.50

Helligkeit 0.50

Farbton 0.61

Sättigung 0.69

Helligkeit

0.00

Metall

Kontrast 0.50

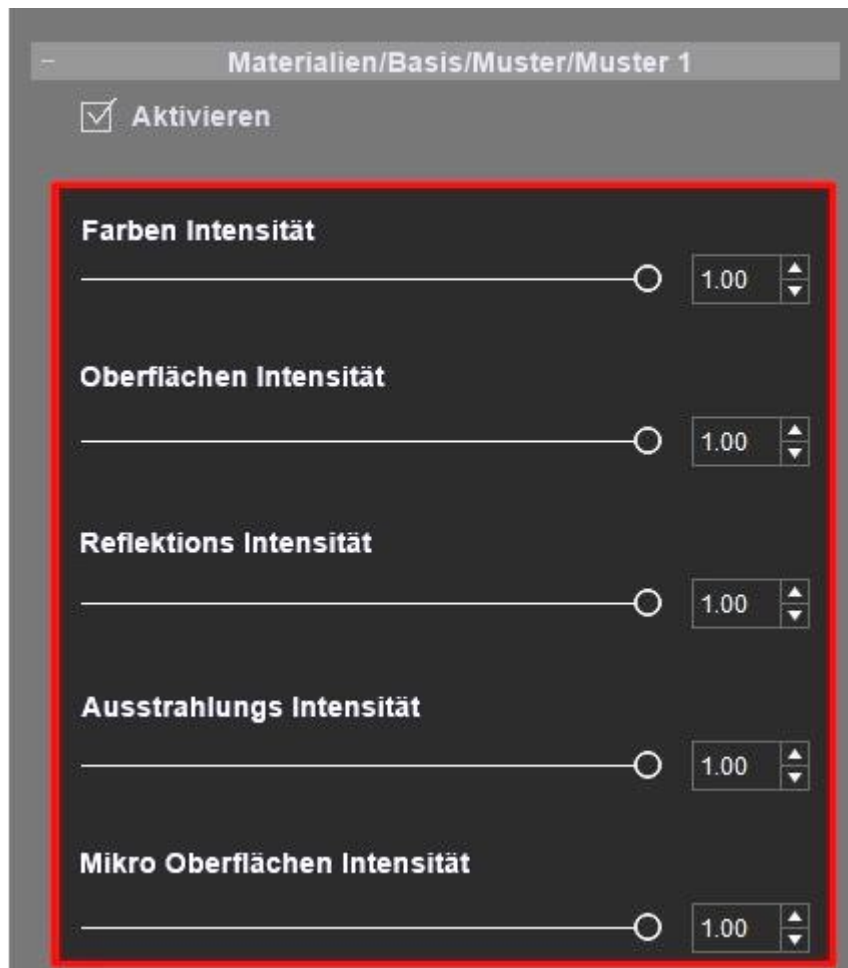
Helligkeit 0.91

Die **Farbe**, **Ton** und **Reflexionsvermögen** der Muster werden geändert.



Einstellungen für das Überlagern von Mustern in Materialien

① Wechseln Sie zurück zum Abschnitt **Materialien / * / Muster / Muster 1**, passen Sie die Einstellungen an, um zu bestimmen, wie die Muster in das Material eingefügt werden sollen.



Die Muster können damit auf die Oberfläche geschichtet werden.



② Aktivieren Sie je **Materialbereich** im Abschnitt **Materialien / * / Muster / Muster 1** der **anderen Materialbereiche**.



Die Muster werden sich somit auch über die **Materialien rot/grün** erstrecken.



③ Sie können die Einstellungen in diesen beiden Abschnitten optional anpassen, um individuelle Misch-Stile für verschiedene Materialbereiche zu erhalten.



Abziehbilder/Aufkleber verwenden (Neu ab v2.0)

PBR Substanz bietet 3 vollständig anpassbare Abziehbilder je Objekt, die alle Materialien abdecken. Obwohl Abziehbilder auf die Materialien aufgelegt werden sollen, können sie auch verwendet werden, um sie vollständig abzudecken, wodurch das gesamte Aussehen der Kleidung oder Accessoires nach Ihren Wünschen verändert wird.

Klicken Sie in der **Baumansicht** auf **Abziehbilder** und beachten Sie die 3 darunter liegenden Abziehbilder:



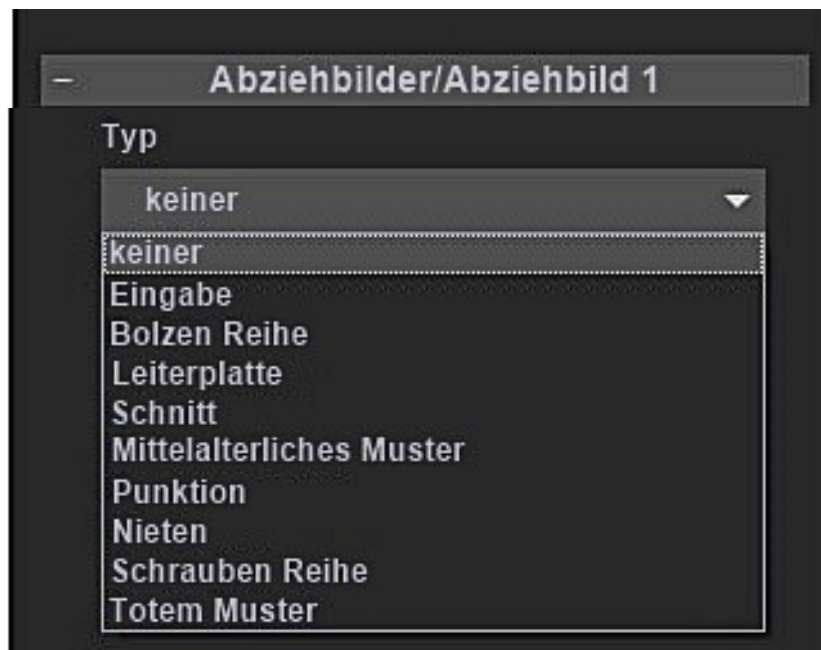
Aktivieren von Abziehbildern

① Bereiten Sie ein Objekt vor.

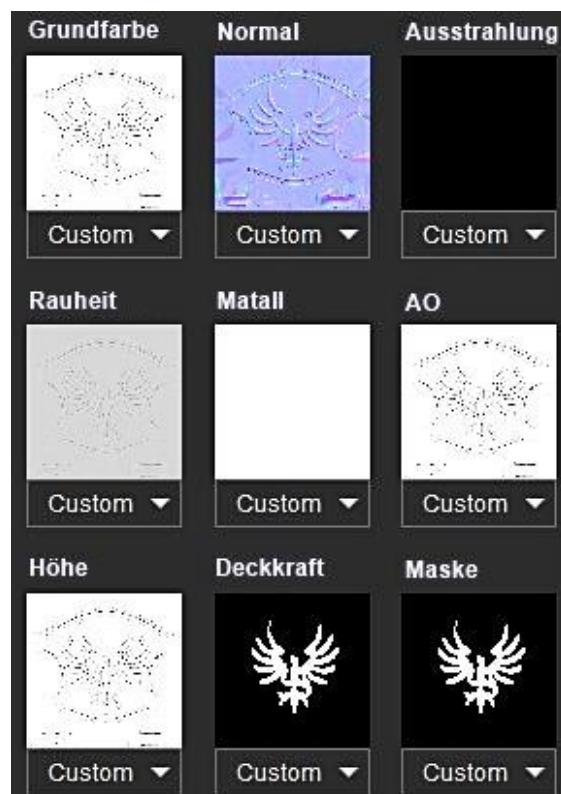


② Wählen Sie in der **Editors** den **Knoten Abziehbilder >> Abziehbild 1** aus.

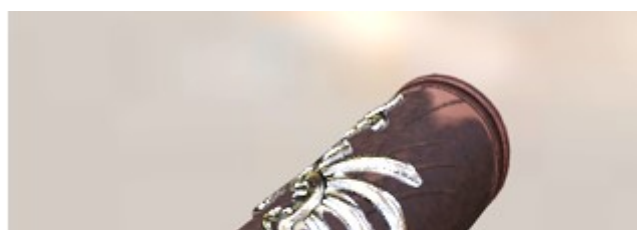
- ③ Wählen Sie im **Abschnitt Abziehbild 1** das gewünschte **Abziehbild aus der Dropdown-Liste** (Standard ist **Keiner**).



- Wenn Sie einen benutzerdefinierten Aufkleber erstellen möchten, wählen Sie die **Eingabe** aus der Liste. Sie müssen die Kanäle mit vorbereiteten angemessenen Bildern füllen, um ein kundenspezifisches Abziehbild zu erzeugen.



Der Aufkleber wird in Übereinstimmung mit diesen Texturen erzeugt.



o Sie können auch andere eingebettete Aufkleber aus der Liste auswählen.



Bolzenstreifen



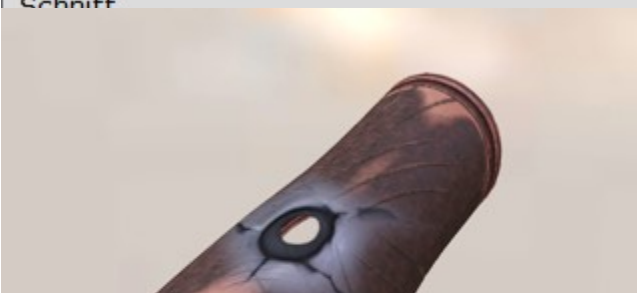
Leiterplatte

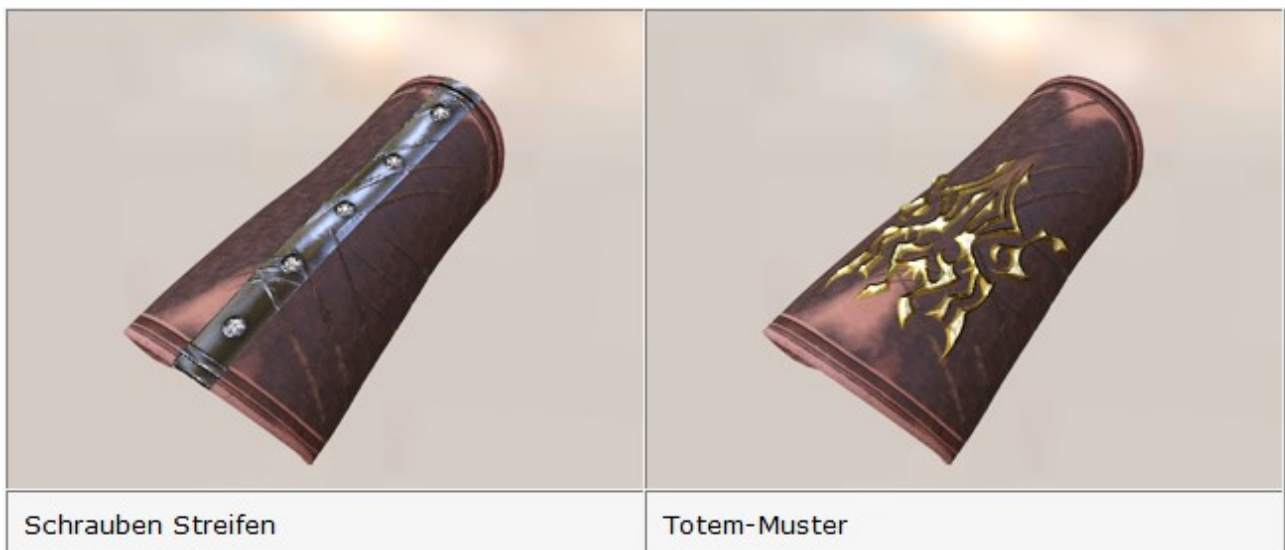


Schnitt



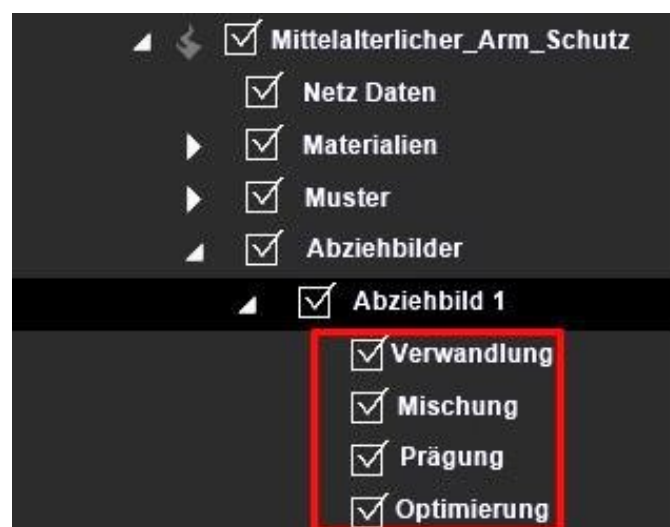
Mittelalterliches Muster



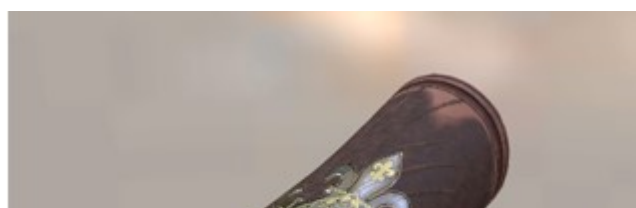


Einstellungen für die Verbesserung von Abziehbildern

Um das Abziehbild in Bezug auf **Farbe, Reflektivität, Transformation** oder besonders die flachen oder geprägten **Effekte** zu verbessern, müssen Sie die Knoten unter **Abziehbild** verwenden.



Nehmen Sie den **mittelalterlichen Aufkleber** für ein **Beispiel**:



- ① **Transformieren** Sie den Aufkleber mit den Einstellungen im Knoten **Verwandlung**.



- ② Definieren Sie die **Überblendungsintensität** im Knoten **Mischung**.



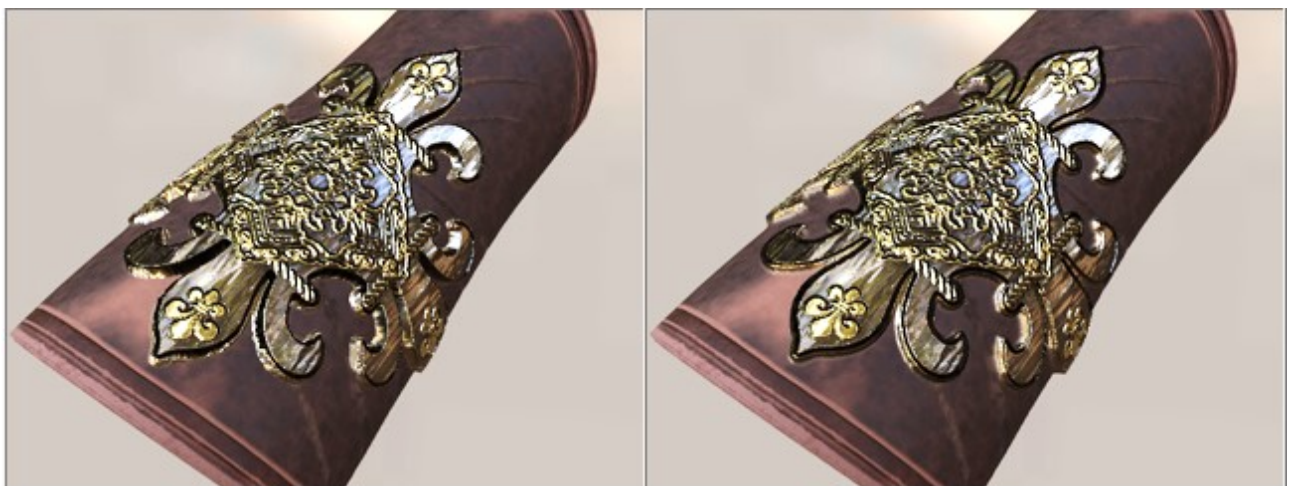
- ③ Passen Sie die Höheneinstellungen (**Kontrast** und **Helligkeit**) unter **Optimierung** an, um den Ausprägungs-Pegel des Abziehbilds auf dem Objekt zu definieren.



Hinweis:

Wenn Sie die Eingabemethode zum Erstellen von Abziehbildern auswählen, müssen Sie über eine **Höhenkarte** verfügen, um einen Effekt zu sehen.

- ④ Passen Sie im Bereich "**Relief/Prägung**" die Einstellungen an, um die hervorgehobenen Kanten des Abziehbildes fein abzustimmen.



Mit Diagnose prüfen (Neu ab v2.0)

Die **Diagnose** bietet die Möglichkeit, Teile des Graphen zu testen, indem die relevanten Kartendaten im View-Port angezeigt werden. Auf diese Weise ähnelt die Diagnose einem Anzeigemodus und sollte deaktiviert werden, wenn sie nicht verwendet wird.

Netz/Maschen Daten

Wenn die **Netzdaten** im Abschnitt Diagnose umgeschaltet werden, können Sie eine Vorschau der Umhüllungsmethode für die Karten im Abschnitt Netzdaten auf das Objekt anzeigen, einschließlich der Karten **Umgebungs- Verdeckung**, **Höhe**, **Normal**, **Farb-ID** und **WS-Normal**. Es ist sehr nützlich, insbesondere um die Proportionen verschiedener Materialien zu sehen, die auf den Oberflächen des Objekts zugewiesen sind.

- ① Gegeben ein Objekt mit vollständigen Maps im Bereich Mesh-Daten:



- ② Wählen Sie den Knoten **Diagnose** in der **Strukturansicht**.



- ③ Aktivieren Sie im Bereich **Diagnose** das Kontrollkästchen **Aktivieren** und wählen Sie **Netzdaten** für das Kartenset.



- ④ Wählen Sie die Elemente aus der Dropdown-Liste Netzdaten, um die Umhüllungs-Ergebnisse verschiedener Karten für das Objekt im Ansichts-Port anzuzeigen.



Original Aussehen



Umgebungsokklusion



Material Texturen

Wenn die Materialtexturen im Abschnitt **Diagnose** umgeschaltet werden, können Sie eine Vorschau der endgültig berechneten Ausgabe für die Texturkanäle des Objektmaterials anzeigen, einschließlich der Karten **Diffus**, **Grundfarbe**, **Normal**, **Spiegelnd**, **Leuchtdichte**, **Rauheit**, **Metallisch**, **AO**, **Höhe** und **Deckkraft**.

- ① Das gleiche Objekt wie im vorherigen Abschnitt. →→



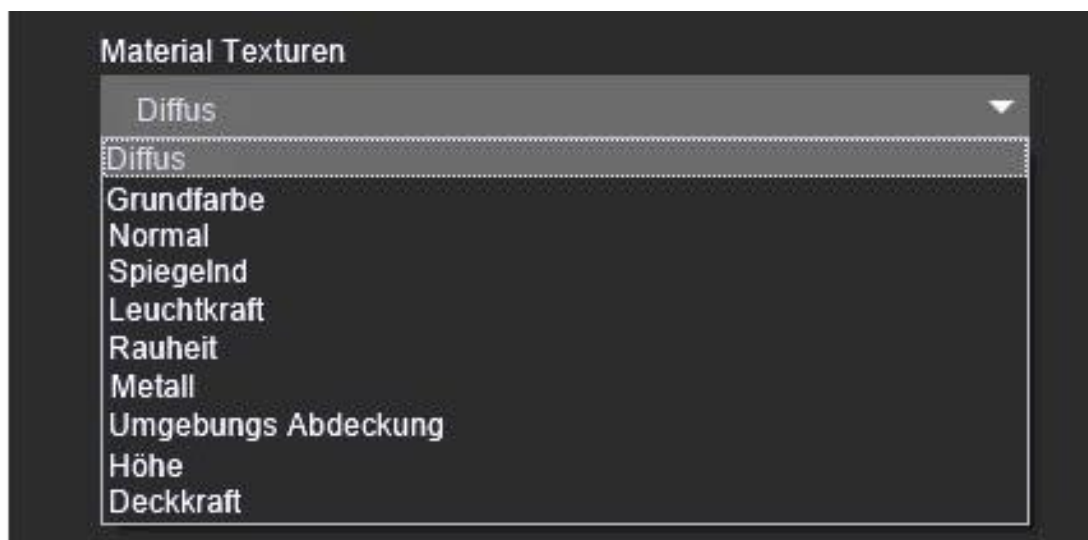
- ② Wählen Sie den Knoten **Diagnose** in der **Strukturansicht**.



- ③ Aktivieren Sie im Abschnitt **Diagnose** das Kontrollkästchen **Aktivieren**, und wählen Sie den Kartensatz zu **Material-Texturen**.



- ④ Wählen Sie die Elemente aus der Dropdown-Liste **Materialstrukturen** aus, um die Umhüllungs-Ergebnisse verschiedener Karten für das Objekt im Ansichts-Port anzuzeigen.





Diffuse



Opazität



Stoß (und Normal)



AO

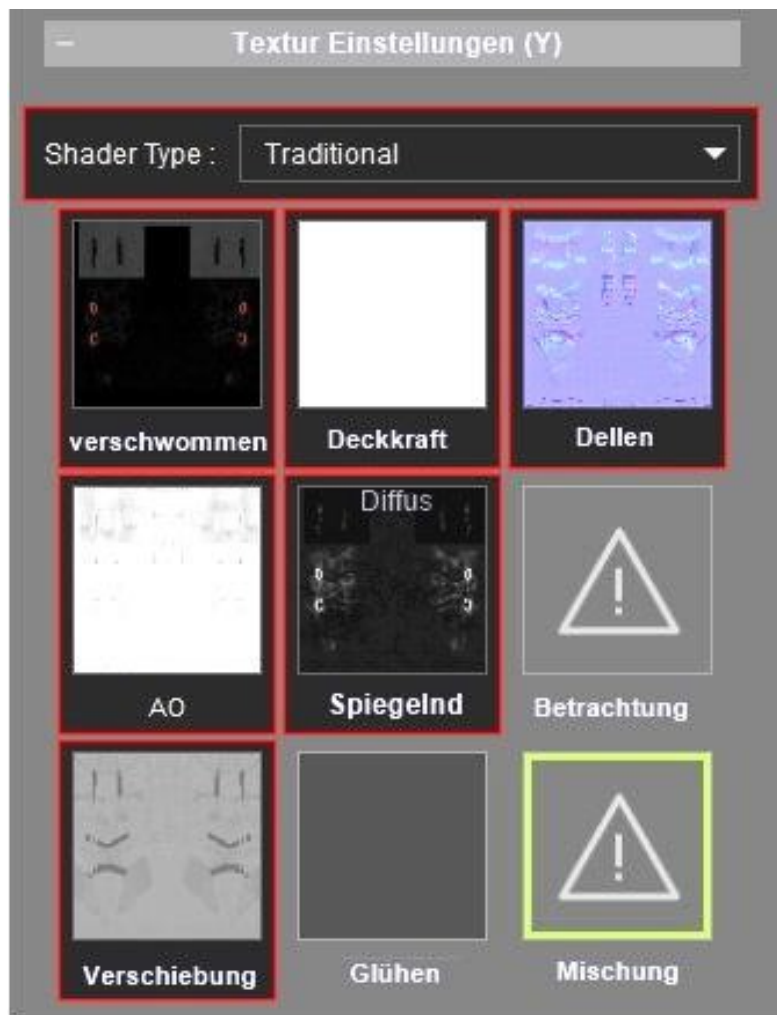


Spiegelnd



Höhe (für Verschiebung)

Sie können die Kanäle auschecken, indem Sie auf der Registerkarte "**Material**" des Bedienfelds "**Modifizieren**" zum traditionellen **Shadertyp** wechseln.



Für PBR Shader Typ:





Ausstrahlend



Rauheit



Metallisch



AO

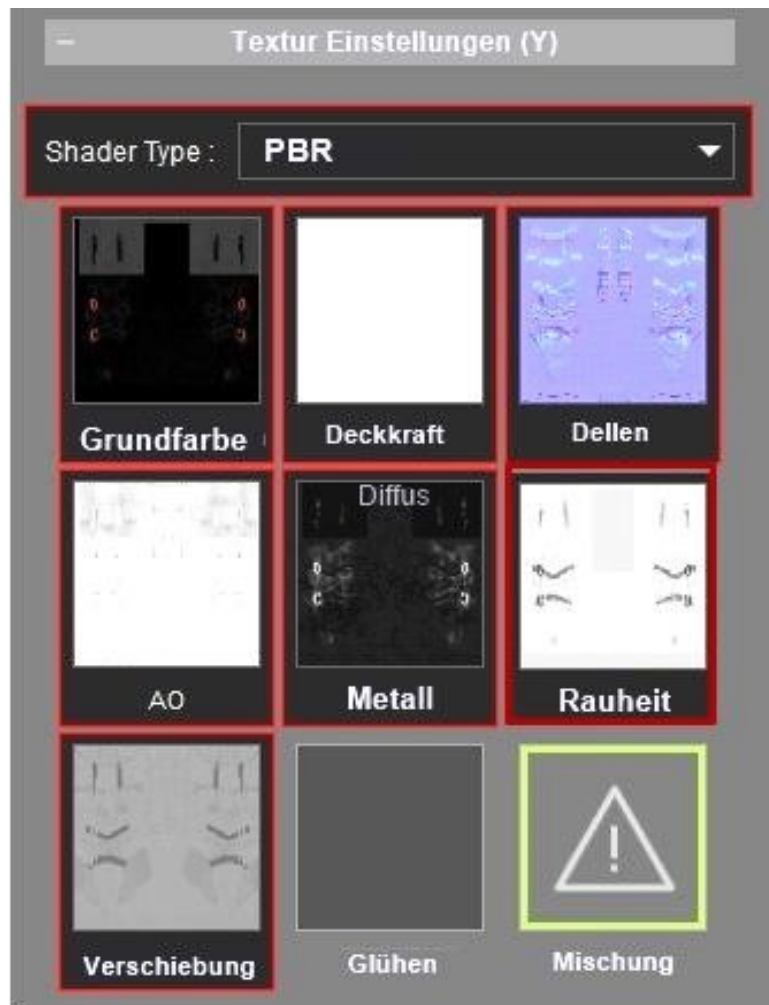


Höhe (für Verschiebung)



Deckkraft

Sie können die Kanäle auschecken, indem Sie auf der Registerkarte "**Material**" über das Bedienfelds "**Ändern**" zum **PBR-Shader Typ** wechseln.

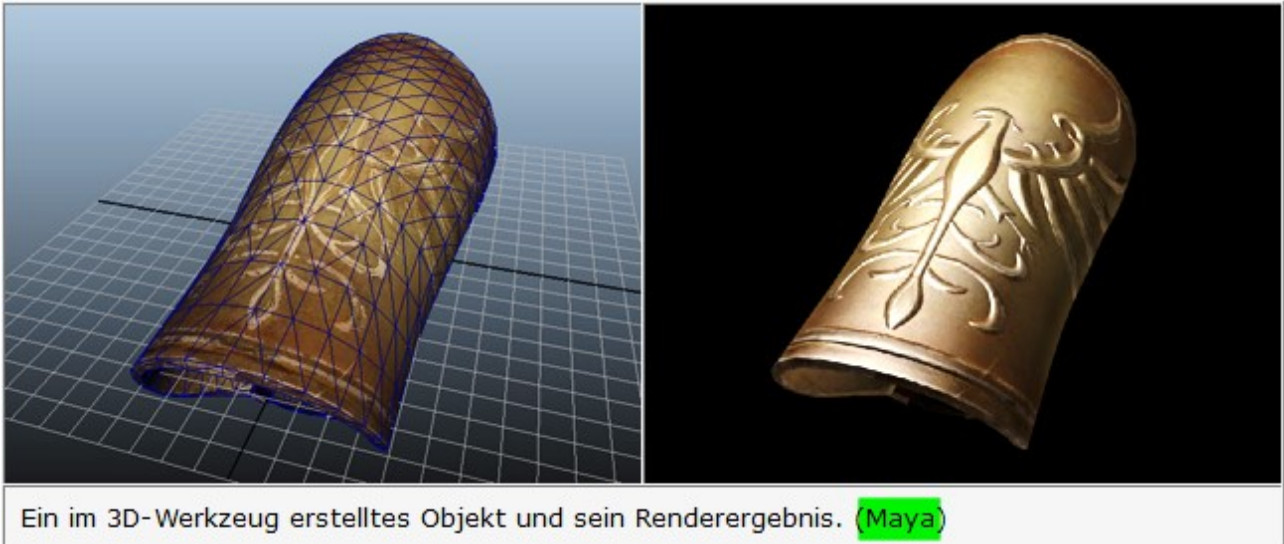


Aktualisieren von benutzerdefinierten Objekten mit PBR (neu ab v2.0)

Wenn Sie benutzerdefinierte Objekte, insbesondere Zubehör, erstellt haben, können Sie die in Character Creator zur Verfügung gestellte PBR-Substanzvoreinstellung verwenden, um Materialverbesserungen für Ihre Objekte durchzuführen oder diese sogar zu erweitern.

Konvertieren von Objekten aus 3D-Werkzeugen

Angenommen, Sie haben ein benutzerdefiniertes Objekt in anderen 3D-Werkzeugen erstellt (in diesem Fall **Maya**). Sie müssen es also zuerst für **iClone** konvertieren.



- ① **Exportieren** Sie das Objekt vom 3D-Tool in **FBX** (FBX Plug-in Version 2014.0.1 Released).
- ② Laden Sie die **FBX-Datei** in **3DXchange 7** oder höher.



- ③ **Exportieren** Sie das Objekt als **Prop** von **3DXchange** zu **iClone 7** oder höher.



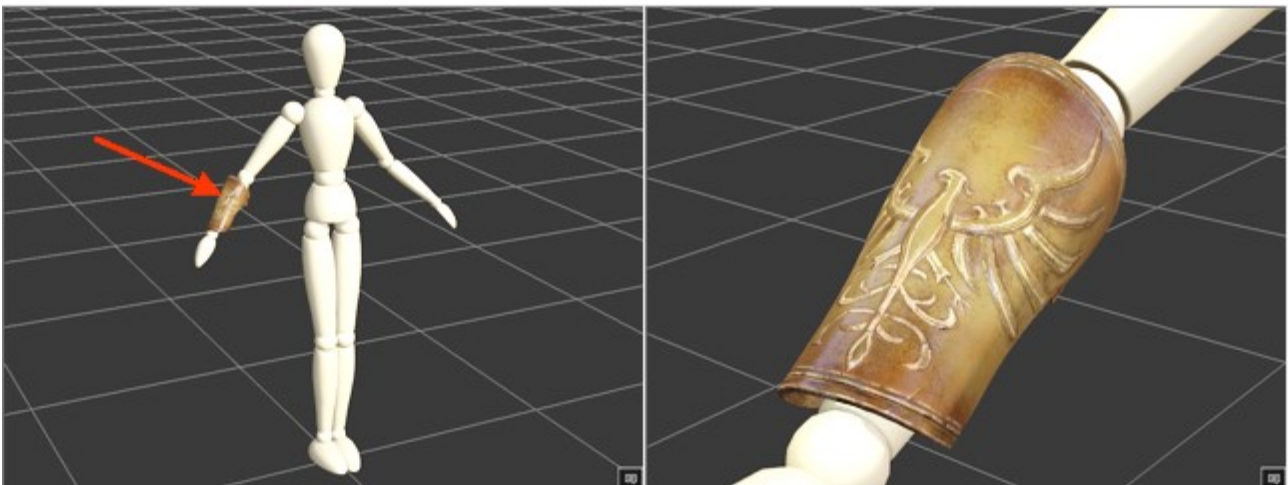
- ④ **Optionale Konvertierung** des Shader-Typs des **Materials**, das der Requisite zugeordnet ist, in **PBR**.



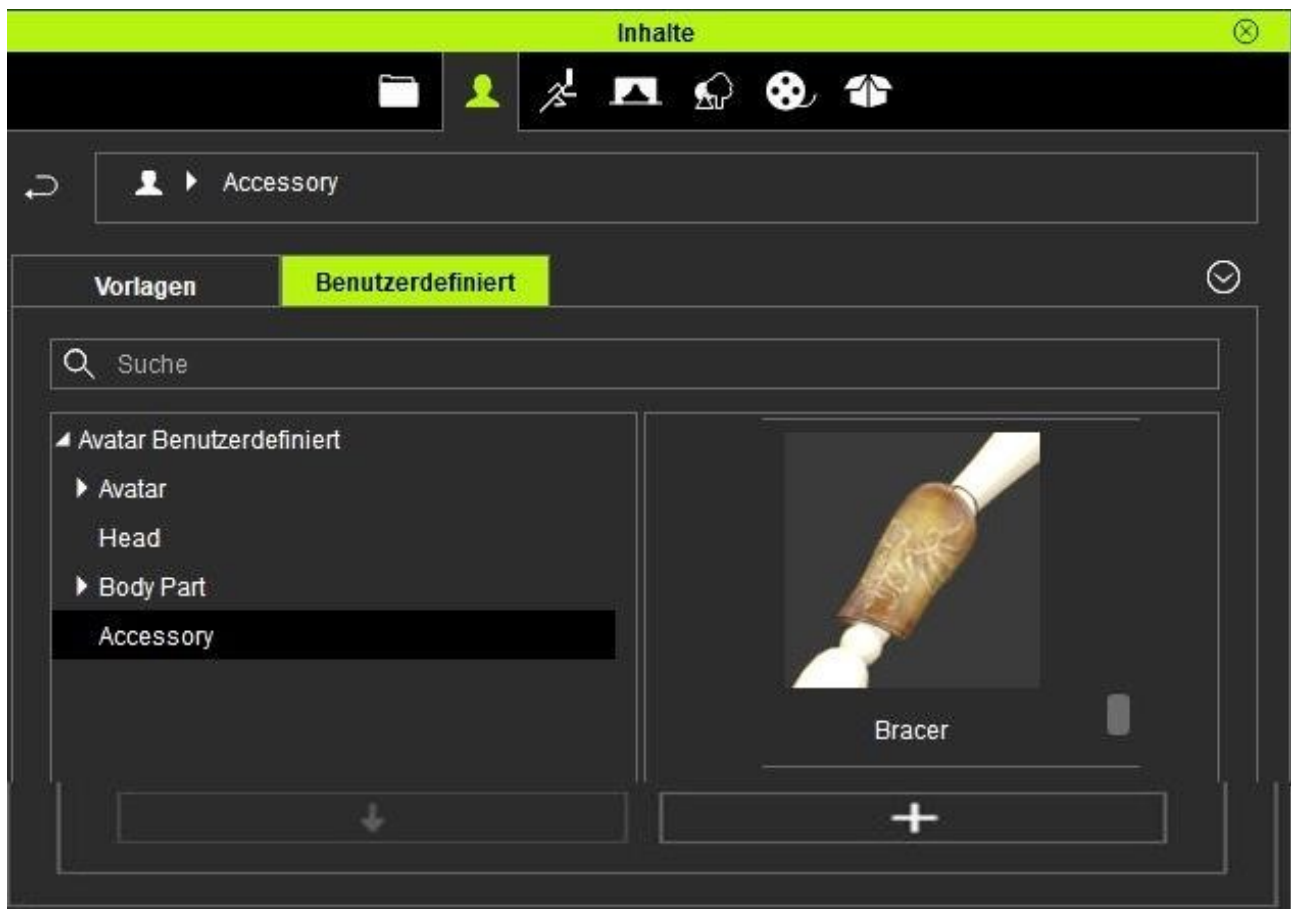
Hinweis:

Nachdem Sie die **PBR-Substanz-Voreinstellung** verwendet haben, die in **Character Creator** zur Verfügung steht, wird der Shader-Typ des Materials automatisch in **PBR** konvertiert. Aus diesem Grund ist dieser Schritt **optional**.

- ⑤ Wenden Sie einen **Charakter** an und befestigen Sie diese **Stütze** dann an einer geeigneten Stelle des **Charakters**. Die Stütze wird jetzt zu einem **Zubehörteil** gemacht.



⑥ Fügen Sie dieses Zubehör dem **Inhalts- Manager** in **iClone7** hinzu. Jetzt ist dieses Objekt bereit für anspruchsvollere Effekte mit der **PBR Stoffvoreinstellung**.

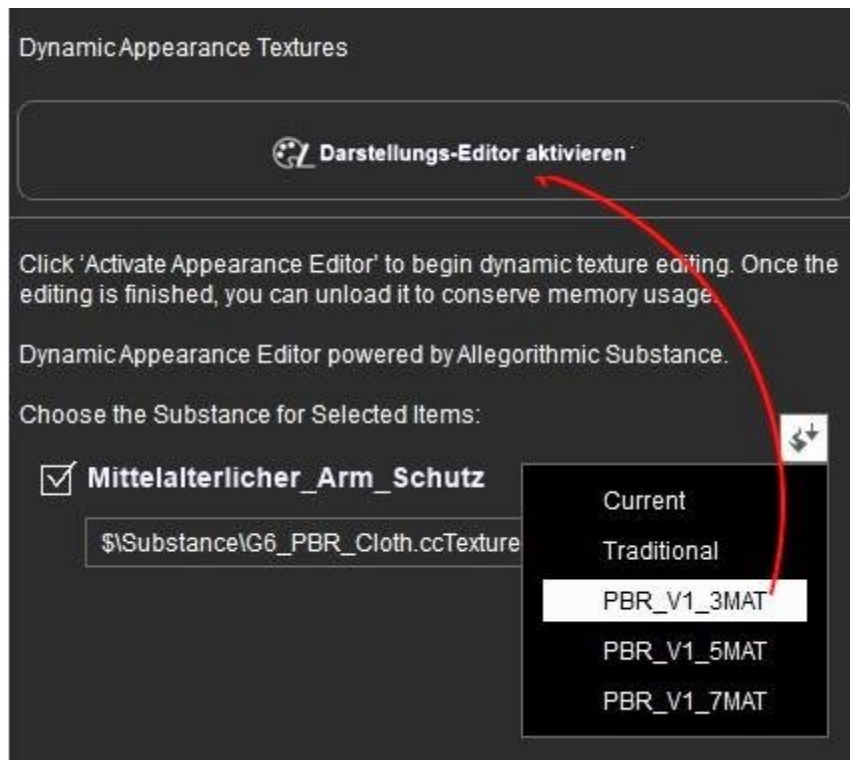


Wenden Sie den PBR-Substanzeffekt an, um das Zubehör zu aktualisieren

① Ziehen Sie das **Accessoire** per Drag-and-Drop auf einen **Charakter** im **Character Creator**.

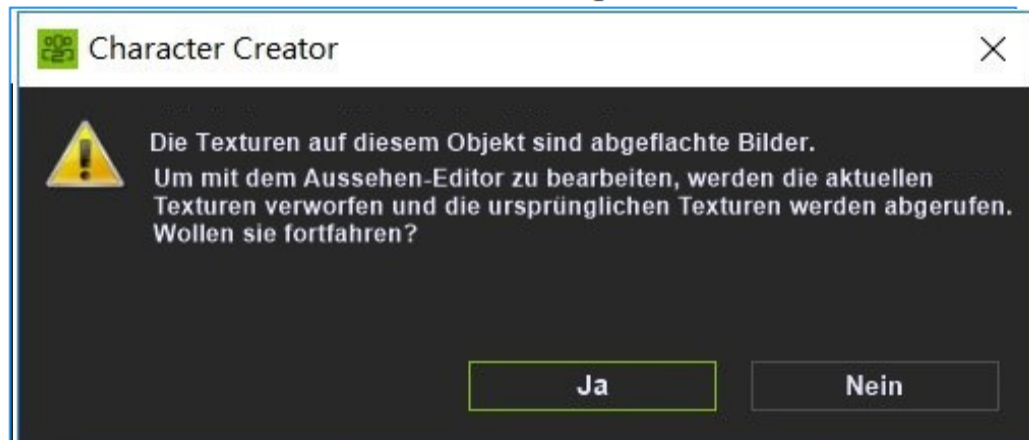


- ② Stellen Sie sicher, dass das Zubehör ausgewählt ist, und wechseln Sie dann im **Änderungen**-Feld zur Registerkarte **Darstellung**.
- ③ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Stoffmaterial** auswählen und wählen Sie **PBR_V1_3CH**, **PBR_V1_5CH** und **PBR_V1_7CH** entsprechend der Anzahl der für dieses Objekt verwendeten Materialien. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Aussehen-Editor aktivieren**.



Note:

Sie können manchmal eine Nachricht wie folgt finden:



Dies liegt daran, dass die Materialien auf dem Objekt keine Substanzdaten enthalten. Die Verwendung der **PBR-Stoffvoreinstellung** überschreibt das ursprüngliche Erscheinungsbild des Objekts.

- ④ Der Shader-Typ des Materials des Objekts wird sofort in **PBR** geändert.

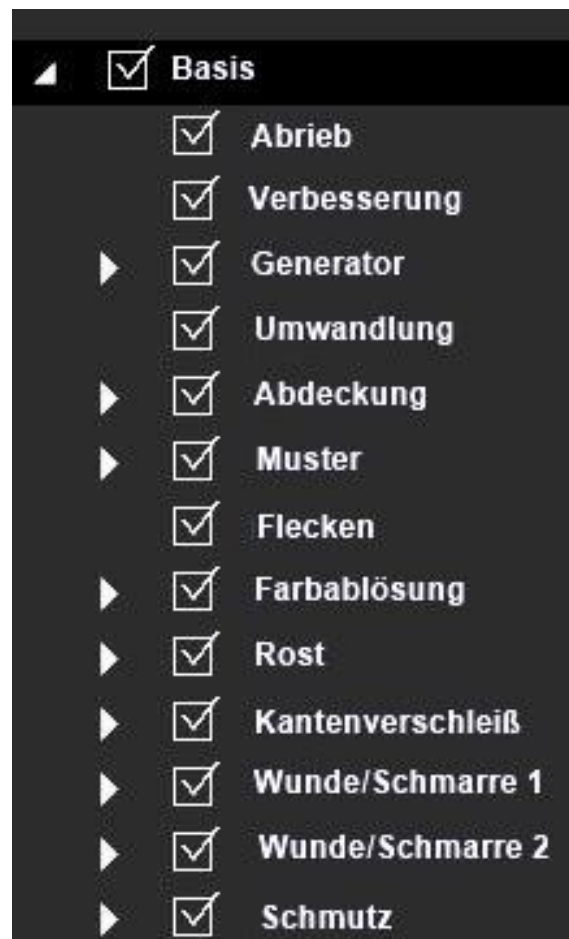


- ⑤ Überprüfen Sie die Materialbereitstellungen anhand des **Farb-ID-Kanals** im Knoten "**Netzdaten**" (in diesem Fall gibt es nur eine Farbe - **Schwarz** für das Basismaterial).

- ⑥ Öffnen Sie den Abschnitt **Basis** unter dem Knoten **Material**. ↓



- ⑦ Fügen Sie mit den Einstellungen in den Abschnitten unter dem Knoten Basis dem Material verschiedene Effekte hinzu. →→→



⑧ **Abrieb** hinzufügen



⑨ **Flecken** hinzufügen



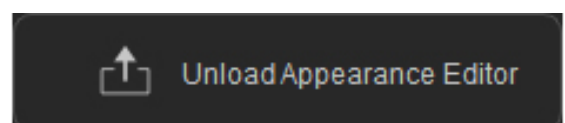
⑩ **Rost** hinzufügen



⑪ **Schmarre** hinzufügen



⑫ **Schmutz** hinzufügen



⑬ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aussehen-Editor** **↑entladen**, um die Einstellungen hinter den Kulissen in verschiedenen Texturen zu erstellen.

Hinweis:

In der Registerkarte "**Material**" des **Ändern-Bedienfelds** ist das Material nicht vom **PBR**-Shader-Typ, bei dem Texturen mit Effekten aus der **PBR**-Stoffvoreinstellung angewendet werden.

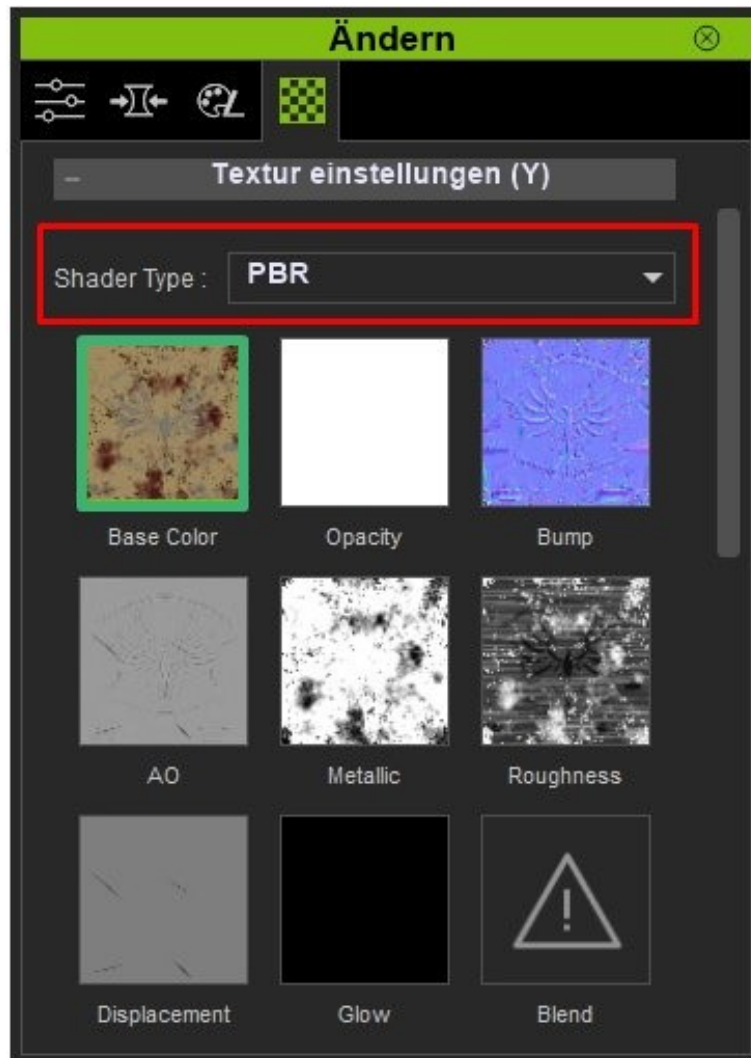


Bild Basis-Beleuchtung (IBL) für PBR einschalten (neu ab v2.0)

Die PBR-Materialien verhalten sich grundsätzlich wie das Material in der realen Welt. Sie absorbieren und reflektieren Lichter. Daher ist der PBR-Effekt ohne Lichter nicht offensichtlich.

Um die PBR-Materialien zu beobachten, müssen Sie Lichter einstellen. Wenn Sie jedoch ein Szenario erstellen möchten, das den Charakter aus Allumfassender-Richtung beleuchtet, müssen Sie eine Vielzahl von Richtungs-, Punktlichtern oder Strahlern um den Charakter herum hinzufügen, was mühsam und zeitraubend ist.

Die IBL (Bildbasisbeleuchtung) ist eine gute Lösung, da Sie nur ein Bild benötigen, um die Umgebung der Figur mit Licht zu simulieren. Sie können den Charakter aus verschiedenen Perspektiven betrachten, um ihn mit genügend Licht besser beobachten zu können.

- Die **PBR-Materialien** ohne Licht.



- Die **PBR-Materialien** reflektieren die Lichter (selbstgegossene Schatten erscheinen).



- Die PBR-Materialien reflektieren die IBL (**keine Schatten**).



- Die **PBR-Materialien reflektieren** sowohl das **Licht** als auch **die IBL** (PBR und Schatten).



Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass das **IBL-Umfeld** hier nicht sichtbar ist. Sie können es nur durch Reflexionen auf den **PBR-Oberflächen** sehen.

- Schalten Sie jetzt die **Hintergrund-Sphäre** ein, um die **IBL** von allen **Richtungen** beobachten zu können. (Das **Himmels Abbild** ist ON).



XIX. Visuelle Effekte

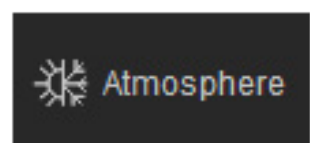
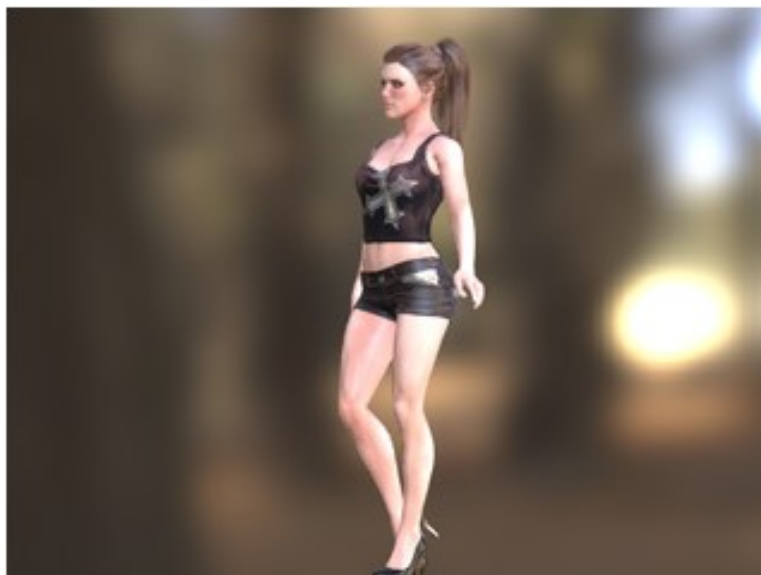
Anwenden der Atmosphärenvorlage (Neu ab Version 2.0)

In Character Creator können Sie Atmosphären-Vorlagen (im * **.iAtm-Format**) anwenden, die die Einstellungen **Himmel**, **Umgebungslicht**, **AO** (Umgebungsokklusion), **Nebel**, **HDR** (hoher Dynamikbereich), **IBL** (bildbasierte Beleuchtung), **Toon Shader** und **Beleuchtung** enthalten ; was die visuelle Qualität bereichert und zur Vorschau des Charakters genutzt werden kann.

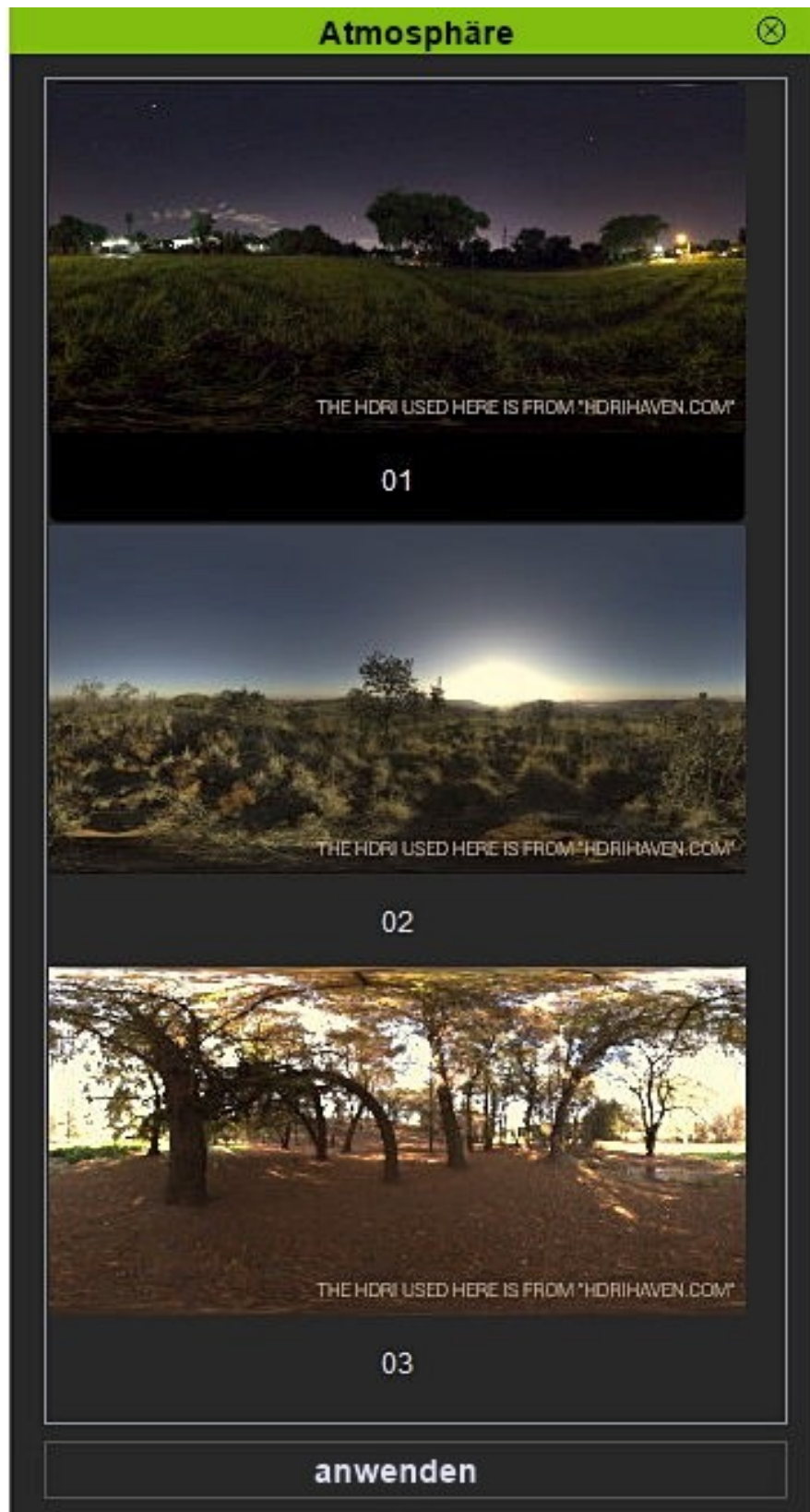
Anwenden von Atmosphärenvorlagen

In Character Creator können Sie verschiedene Standard-Atmosphären-Vorlagen anwenden, um Ihren Charakter unter verschiedenen Lichtbedingungen zu beobachten.

- ① Erstellen Sie einen neuen Charakter.



- ② Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche "**Atmosphäre**", um das Bedienfeld "**Atmosphäre**" anzuzeigen.



Hinweis:

Diese Vorlagenbilder sind urheberrechtlich geschützt. Bitte exportieren Sie sie **nicht zur weiteren Verwendung**.

- ③ Doppelklicken Sie auf die Vorlage, um sie auf das aktuelle Projekt anzuwenden.



Benutzerdefinierte Atmosphärenvorlage verwenden (neu ab v2.0)

Zusätzlich zu den eingebetteten Atmosphären-Vorlagen können Sie die Atmosphärenvorlage von **iClone** anwenden.

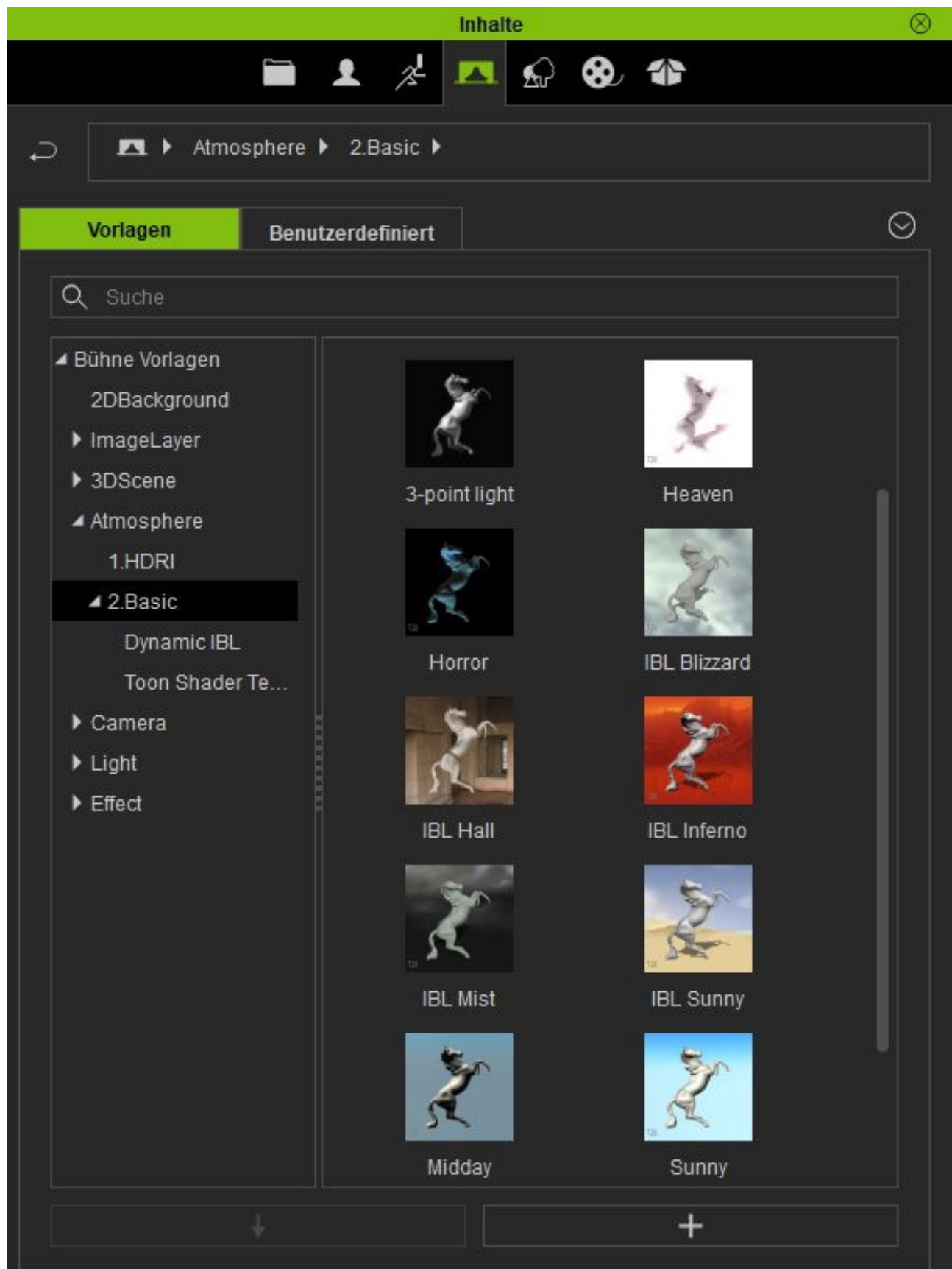
Anwenden der Atmosphärenvorlage von iClone

- ① Erstellen Sie einen Charakter.

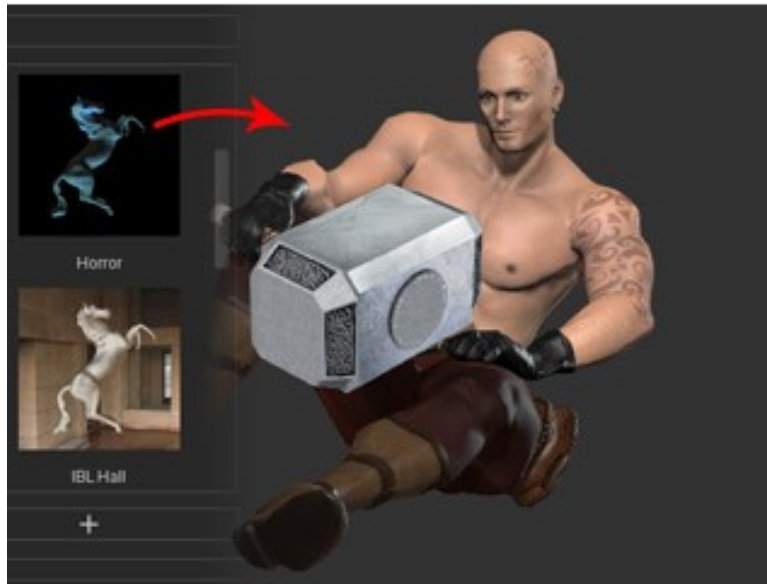


② Öffnen Sie **iClone** und wechseln im **Inhalte Manager** in die **Atmosphäre Bibliothek**.

Abb. aus **iClone 7.2**



③ Ziehen Sie die gewünschte **Vorlage** aus der **iClone-Bibliothek** in den Arbeitsbereich von **Character Creator**.



Die **Atmosphäre** im Projekt wird in die angewandte **geändert**.



In der Atmosphärenvorlage verfügbare Effekte anwenden

Eine Atmosphärenvorlage enthält die folgenden Effekte:

- **Himmel:** Ein Himmel ist eigentlich eine Kugel mit einem Himmelsbild, das auf seine innere Oberfläche abgebildet ist. Die normale Richtung ist die Mitte, mit der Sie durch die Oberfläche in der Nähe der Ansicht sehen können, um das Innere der Kugel zu beobachten. ↓



- **Ambient Light:** Das **Umgebungslicht** ist das Licht, mit der man einer gesamten Szene im Character Creator eine **Gesamtstimmung** gibt. Wenn Sie die Farbe des Umgebungslichts ändern, können Sie eine bestimmte Atmosphäre/Stimmung erzeugen.



- **Ambient Occlusion:** Die **Umgebungs-Abdeckung** ist eine Shading-Methode in iClone Character Creator, die die Szene mit räumlicher Empfindung verstärkt. Durch die Erhöhung der Randschatten mit der Simulation der Lichtabschwächung aufgrund von Abdeckung versucht Ambient Occlusion einfach, die Art und Weise, wie Licht in der Realität ausstrahlt, anzunähern, insbesondere von den normalerweise nicht reflektierenden Oberflächen.





- **Nebel:** *Der Nebel Effekt* umgibt deine Szene mit Nebel, um eine Tiefentiefe zu erzeugen, so dass jedes 3D-Objekt in der Szene mit der von dir definierten Farbe verschmilzt und verwischt wird. So wird der Nebeleffekt erzeugt.



- **HDR:** Der HDR-Effekt (*Hoher Dynamikbereich*) stellt den breiten Bereich der Intensitätsstufen im echten Leben (Szenen mit hohem Kontrast) genau dar, die durch direktes Sonnenlicht und Schatten entstehen.



- Toon Shader: Diese Funktion zeichnet die Farbe jedes Objekts auf (Himmel und Texturen auf Objekten werden ausgeschlossen) und konvertiert sie in **Cartoon-Stile**, um ein flach aussehendes 3D-Bild mit einem **Cartoon-Look** zu erstellen.



Hinweis:

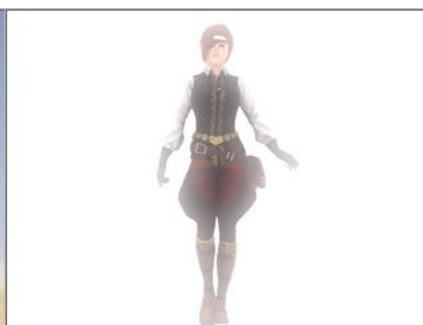
- Sehen Sie auch:
- IBL-Effekt nutzen
 - Licht und Schatten

Verwenden von IBL-Effekt (neu ab v2.0)

Die **IBL-Funktion** (Bildbasisbeleuchtung) verwendet einfach eine Bilder-Map, um die Umgebungslichtquelle zu simulieren, was einen höheren Realismus, aber weniger Rechenaufwand für die Beleuchtung bietet und die Flexibilität erhöht, um eine Grundambiente zu erzeugen. Wenden Sie eines der Templates aus der Atmosphärenbibliothek **in iClone** an, um das optimierte Ergebnis des **IBL-Effekts** zu sehen.



Sonnig



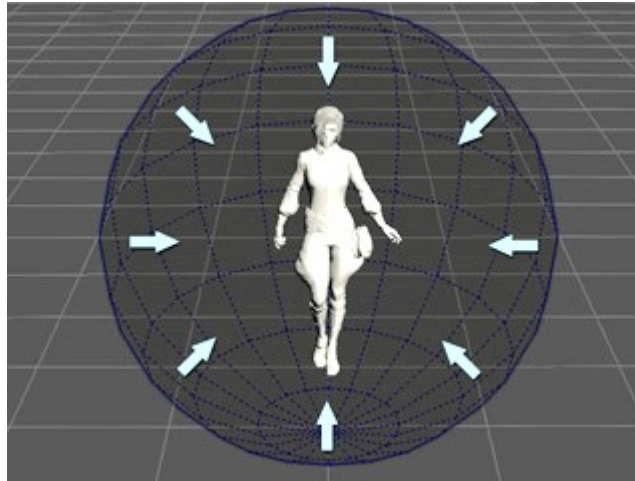
im Himmel



Grusel

Das Konzept von IBL

Das für die IBL verwendete Bild wird auf einer unsichtbaren Kugel abgebildet und von der **Kugeloberfläche** in das **Zentrum** der Kugel projiziert.



Die Vorteile von **IBL** sind:

- Die Umgebungsfarbe kann verschiedene Details haben.
- Mehrere Punktlichteffekte können erzeugt werden, indem lediglich das Quellenbild eingestellt wird.
- Verbesserung der visuellen Wirkung bei der Zusammenarbeit mit **PBR**-Materialien.

Hinweis:

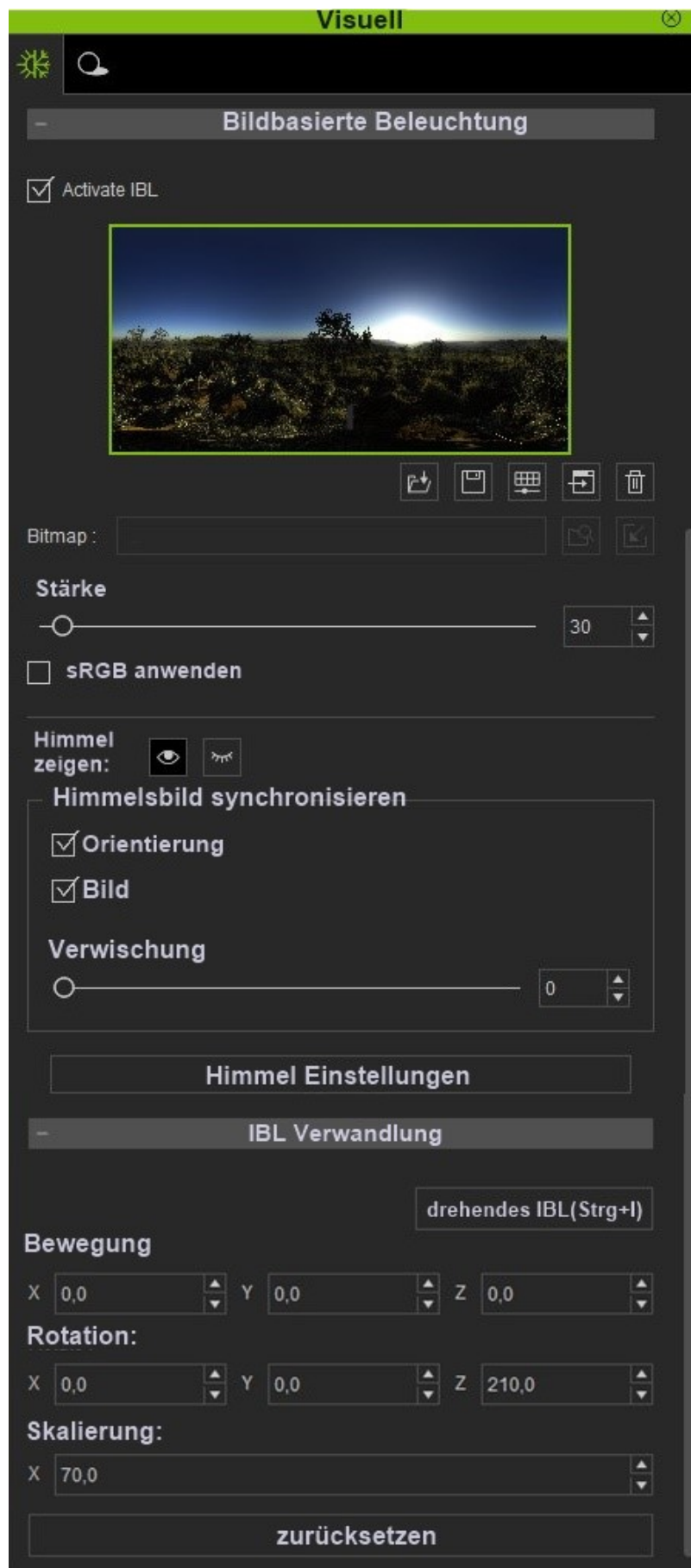
Weitere Instruktionen finden Sie in den folgenden Abschnitten:






- Die Einführung der **IBL**-bezogenen Benutzeroberfläche
- Generieren von **benutzerdefinierten IBL** durch das Ersetzen des Quellbildes
- Bearbeiten Sie das Bild für **IBL**
- IBL und Himmel

Die Einführung der IBL-bezogenen Benutzeroberfläche (neu ab v2.0)



Diese Abbildung stammt aus v2.3 ↓



- 1 Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um den IBL-Effekt zu aktivieren.
- 2 Zeigt das aktuell geladene **IBL-Bild** an.
 - Doppelklicken Sie darauf, um ein anderes Bild zu laden.
 - Ziehen und legen Sie eine Bilddatei auf diese Miniatur, das kann das Bild auch ersetzen.
 - Kompatible Bildformate: **HDR** und **EXR**.
- 3 Quellbildbezogene Tools:
 - : Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das aktuelle Bild mit eingebetteten, grundlegenden Bildbearbeitungstools anzupassen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Bild für IBL bearbeiten**.
 - : Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein anderes Bild als Quelle für **IBL** zu laden.
 - : Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das aktuelle Bild für weitere Anpassungen an den **externen** Bildbearbeitungsprogramm zu senden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Bild für IBL bearbeiten**.
 - : Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Datei des aktuellen Bildes zu exportieren.
 - : Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das aktuelle Bild zu löschen, das für IBL verwendet wird.
- 4 Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das aktuelle **IBL-Bild** an den Diffuse-Kanal des **Himmels** zu senden. Darüber hinaus können die **Stärke**-, **Transformations**- und **Farbanpassungen** der **IBL**- und der **Himmels**-Textur verknüpft werden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **IBL** und **Himmel**.
- 5 Stellen Sie die Stärke des Lichts von der **IBL** ein. Wenn Sie das **Sync des Himmels Bildes** aktivieren, beeinflussen die Anpassungen sowohl die Stärke der **IBL** als auch die diffuse Textur des **Himmels**.

- ⑥ Verwandeln Sie die IBL-Kugel mit den Einstellungen in diesem Abschnitt. Wenn Sie das ***Sync des Himmels Bildes*** aktivieren, beeinflussen Sie die Anpassungen sowohl die Transformation der ***IBL-Sphäre*** als auch der ***Himmels-Kuppel***.
-

Generieren benutzerdefinierter IBL durch Ersetzen des Quellbildes (neu ab v2.0)

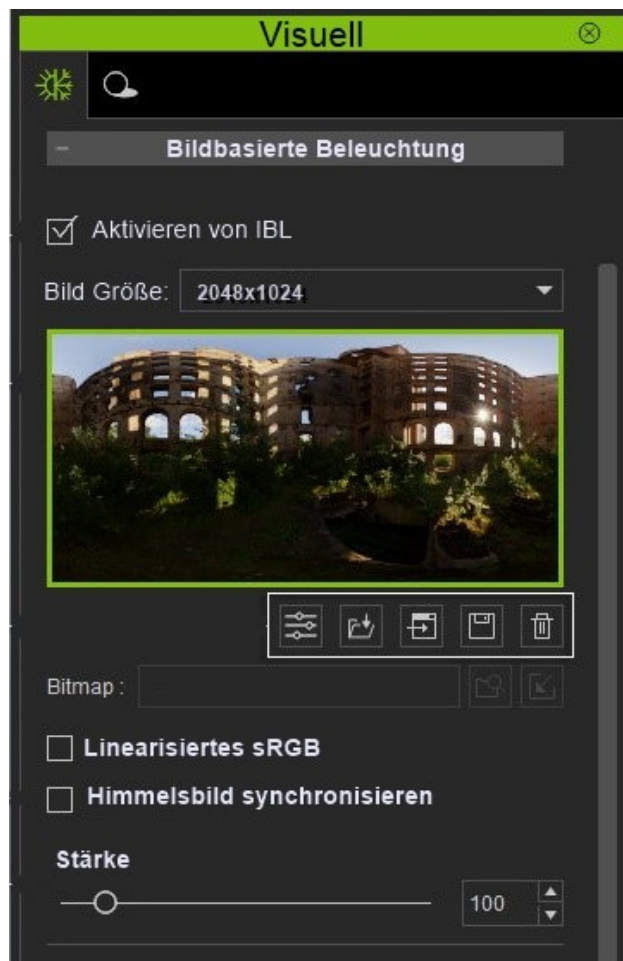
Standardmäßig wird eine neue Szene mit ***IBL*** und ***Himmel*** mit demselben ***Quellbild*** angewendet. Das ***Umgebungslicht*** ist ebenfalls auf Schwarz eingestellt.



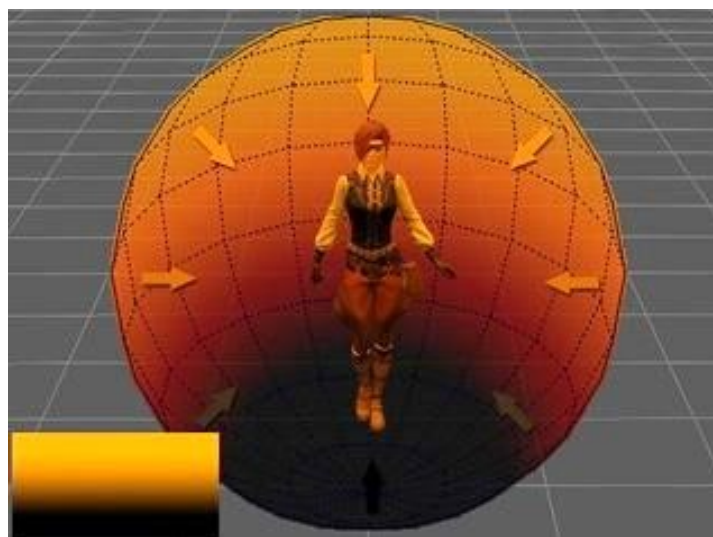
- ① Schalten Sie alle Lichter aus und verstecken Sie den Himmel, so dass die ***IBL*** die ***einzigste Lichtquelle*** ist.



- ② Wechseln Sie im Fenster "**Visuelle Einstellungen**" (Tastenkombi: F7) für Registerkarte "**Atmosphäre**" und blättern Sie zum Abschnitt "**Bildbasierte Beleuchtung**".



- ③ Ersetzen Sie das ursprüngliche IBL-Bild durch Doppelklicken auf das Originalbild und laden Sie ein entworfenen IBL-Bild, um eine neue IBL zu generieren. In der Abbildung beginnt die orangefarbene Farbe am oberen Rand des Bildes, was die Richtung des Lichts impliziert.



Hinweis:

- Die kompatiblen Bildformate sind ***.hdr** und ***.exr**.

④ Ersetzen Sie IBL durch verschiedene Bilder und beobachten Sie die Ergebnisse.



Hinweis:

- Sie können die Textur und Transformation der Himmelskuppel so einstellen, dass sie der **von IBL entspricht**, um eine konsistente Umgebung zu schaffen. Weitere Informationen finden Sie im **Abschnitt IBL und Himmel**.



Bild für IBL bearbeiten (Neu ab v2.0)

IBL kann mithilfe der Parameter angepasst werden, die im Bereich **"Farbe anpassen"** verfügbar sind.

Klicken Sie auf die Schaltfläche, um



"Farbe anpassen" anzuzeigen.

Abb. aus v2.0

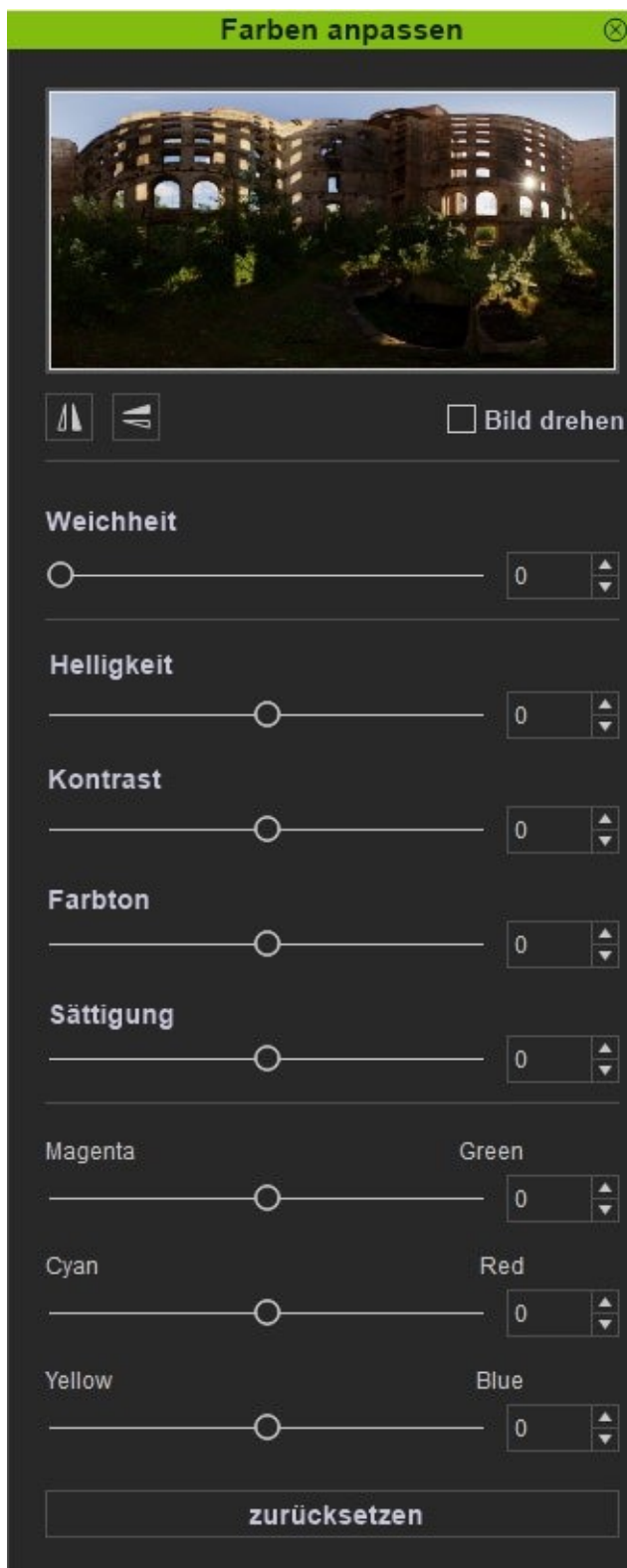


Abb. aus v2.3



Farbeinstellung

Ändern Sie die Farbeinstellungen des IBL-Bildes, um den Farbton der Szene schnell zu ändern.

- ① Erstellen Sie ein neues Projekt und wenden Sie **optional** ein benutzerdefiniertes **IBL-Bild** an (in diesem Fall wird das Standard-IBL-Bild verwendet)



- ② Passen Sie die Parameter im Bereich "**Farbe anpassen**" an.



Hinweis:

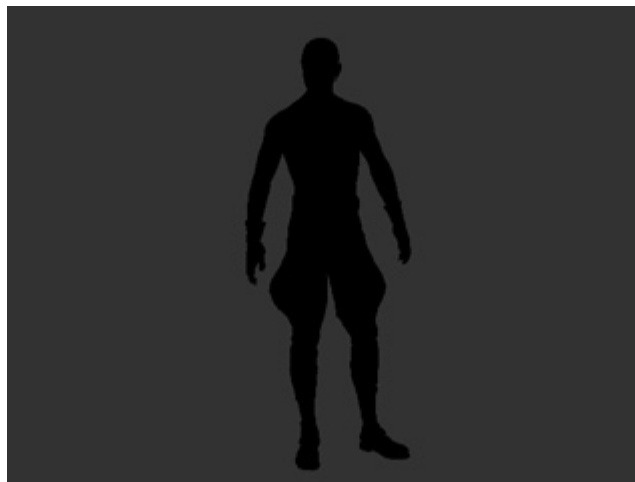
- Wenn das **IBL-Bild** im **HDR-** oder **EXR-Format** vorliegt, sind die Schieberegler für **Helligkeit**, **Kontrast**, **Magenta-Grün**, **Cyan-Rot** und **Gelb-Blau** deaktiviert.
- Sie können die Textur und die Umwandlung der Himmelskuppel so einstellen, dass sie der von IBL entspricht, um Licht und Umgebung in Einklang zu bringen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **IBL und Himmel**.



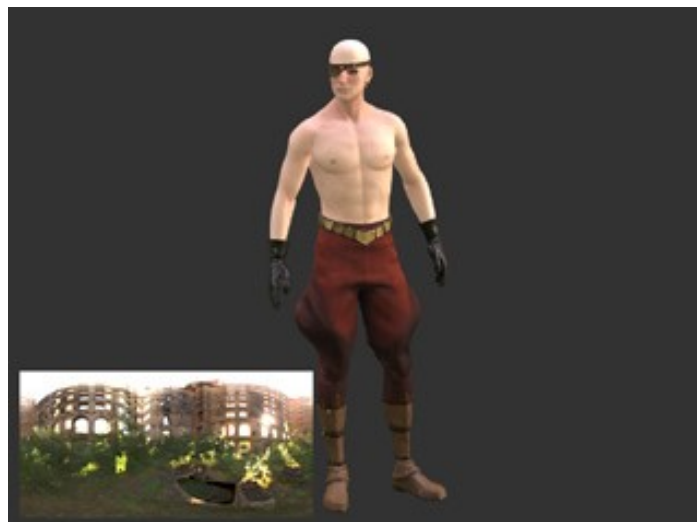
Verwenden des externen Bild-Editors

Sie können das IBL-Bild auch mit jedem externen Bildbearbeitungsprogramm anpassen.

Etwa bei einem Projekt, bei dem *alle Lichter aus sind*.



① Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **IBL aktivieren**, um die **Standard-IBL** zu verwenden.



② Klicken Sie im Abschnitt **Bildbasierte Beleuchtung** auf die Schaltfläche **Starten**, um den externen Bildbearbeitungsprogramm (in diesem Fall Photoshop) **aufzurufen**.

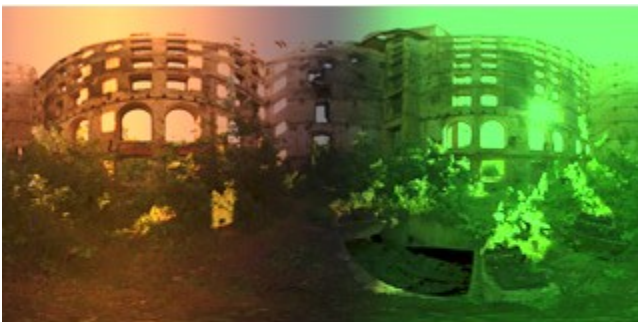
③ **Ändern** Sie das Bild.



④ **Speichern** Sie das Bild und wechseln **zurück** zu Character Creator.



⑤ **Wiederholen** Sie die **Schritte 2 und 3**, bis Sie mit den Ergebnissen zufrieden sind.



Hinweis:

- **IBL** erstellt **keine Schatten**.
- Sie können Transform-Tasten für die **IBL-Kugel** einstellen, um die **Position**, den **Winkel** und die **Größe** der **Lichtquelle** einzustellen

Die Weichheit von IBL.

Das Bild, das für **IBL** angewendet wird, ist manchmal zu scharf, besonders wenn Sie ein **HDR-Bild** verwenden. Das kann dazu führen, dass **das IBL** aussieht, als würde es Texturen auf Objekte projizieren.

Character Creator bietet eine Weichheitsfunktion an, um **das IBL-Bild** zu verwischen.



IBL = AUS



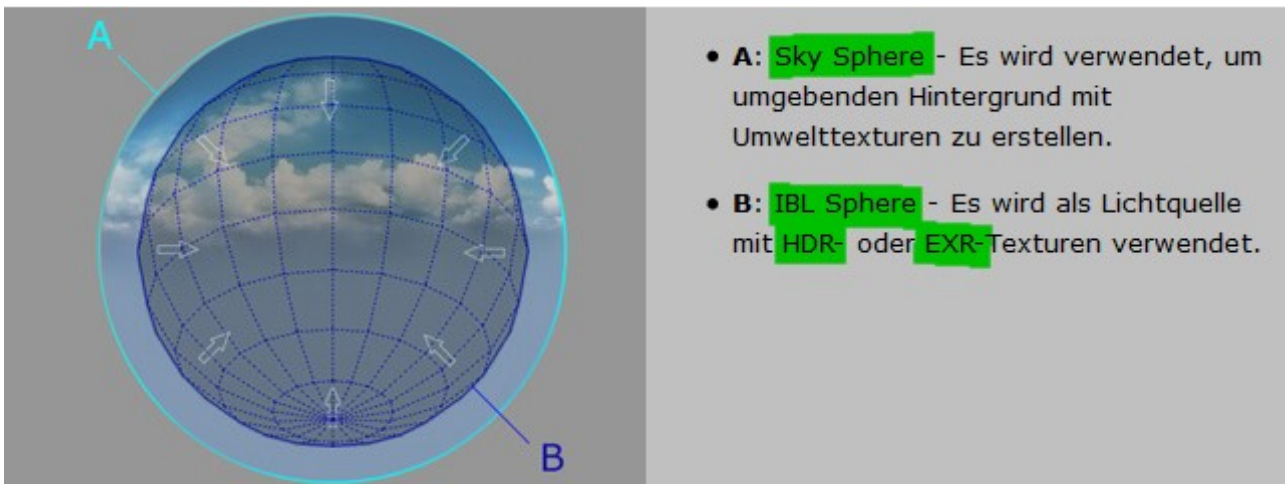
IBL (* .hdr Format) aktiviert
Weichheit = 0



Erweiche die IBL-Quelltextur
Weichheit = 15

IBL und Himmel (Neu ab v2.0)

Im Charakter-Creator sind die **IBL** und der **Himmel** zwei *individuelle Sphären*. Die **IBL-Sphäre** ist unsichtbar, emittiert jedoch Licht, das von einem kartierten Bild nach innen gesampelt wird; Die **Himmels-Kugel** hingegen zeigt das abgebildete Bild an, gibt aber keine Beleuchtung ab.



Ihre **Ausgangsbilder** können völlig unterschiedlich sein, was manchmal **seltsam** aussieht.

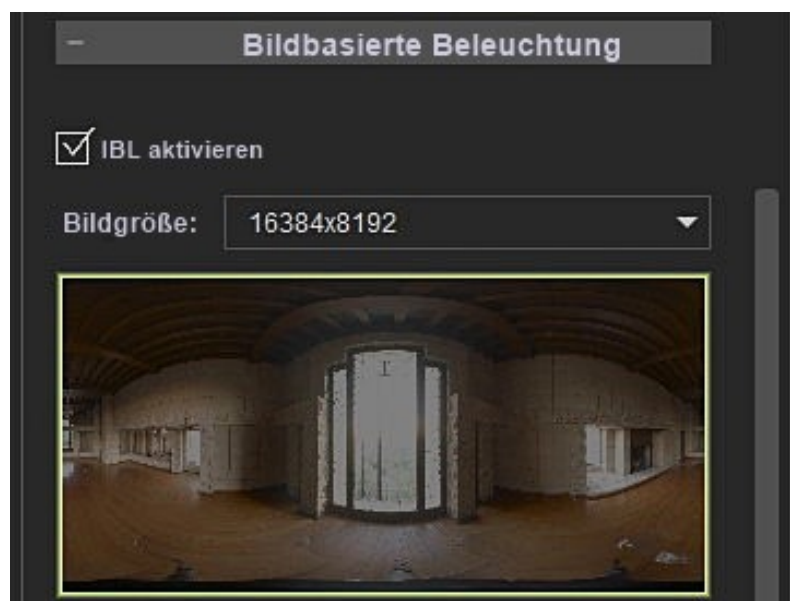


Durch die **Synchronisierung der Transformation** (insbesondere Rotation) der **Sphären** und der **Quellbilder** können Sie die Konsistenz der **IBL**- und **SKY**-Einstellungen für die Umgebung sicherstellen.

- ① Erstellen Sie ein neues Projekt. Standardmäßig sind die Bilder für **IBL** und **Sky/Himmel** identisch.



- ② Laden Sie ein **neues IBL-Bild** im Bereich "**Visual**" >> **Registerkarte "Atmosphäre"** >> **Abschnitt "Bildbasierte Beleuchtung"**.



- ③ Laden Sie ein neues Bild für die IBL. Der Charakter soll nun das **neue IBL-Ergebnis** widerspiegeln (Indoor).



- ④ Aktivieren Sie jetzt das Feld **Himmelsbild synchronisieren**.



Character Creator wird das Bild an den **diffusen Kanal** der **Himmelskugel** übergeben.

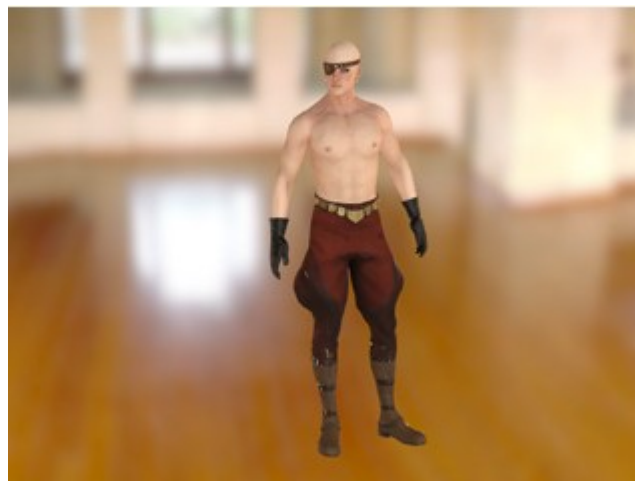


⑤ **Jegliche Anpassungen** am Bild oder an der Transformation der **IBL-Sphäre** werden die **Sky-Sphäre** ebenfalls verändern.



Hinweis:

- Die **Stärkeeinstellungen** für **IBL** und **Sky** können **nicht zusammen** mit dieser Funktion angepasst werden.
- Das Verwischen des Bildes für den Himmel kann den **DOF** (Tiefenschärfe) -**Effekt** simulieren.



- Halten Sie **Strg + /** gedrückt, um das **rotierende Gizmo** anzuzeigen, um den Winkel der **IBL-Kugel** einzustellen.



Beleuchtung (Neu ab v2.0)

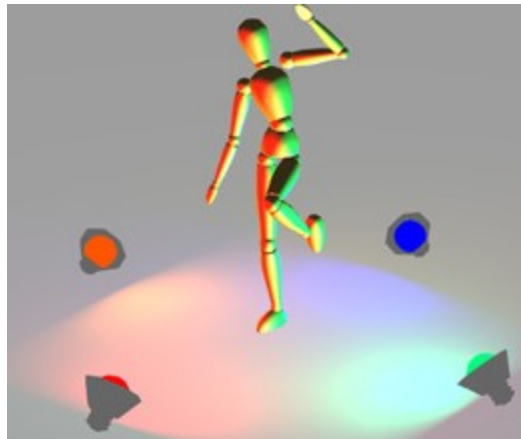
Character Creator bietet vier Arten von Lichtquellen (***Raum***, ***Punktuell***, ***Direkt*** und ***Spotlight***) für verschiedene Zwecke. Sie dürfen in jedem Projekt eine unbegrenzte Anzahl dieser Lichter einstellen. Mehr Lichter in einer Szene können jedoch die Leistung der Szene verringern.

Anwenden von Lichtern (neu ab v2.0)

Character Creator unterstützt keine benutzerdefinierte Beleuchtung. Sie können jedoch die folgenden Schritte ausführen, um Ihrem Projekt mehr Lichtquellen hinzuzufügen als denen im Standardprojekt. Die Anzahl der Lichter in Ihrem Projekt ist unendlich. Dies ermöglicht endlose Kombinationen von detaillierteren und komplexeren Beleuchtungsschemen. Es gibt zwei Methoden, um Lichter in Character Creator-Projekte einzufügen, indem Sie eine Atmosphäre-Vorlage anwenden oder Zubehör mit angehängten Lichtern importieren.

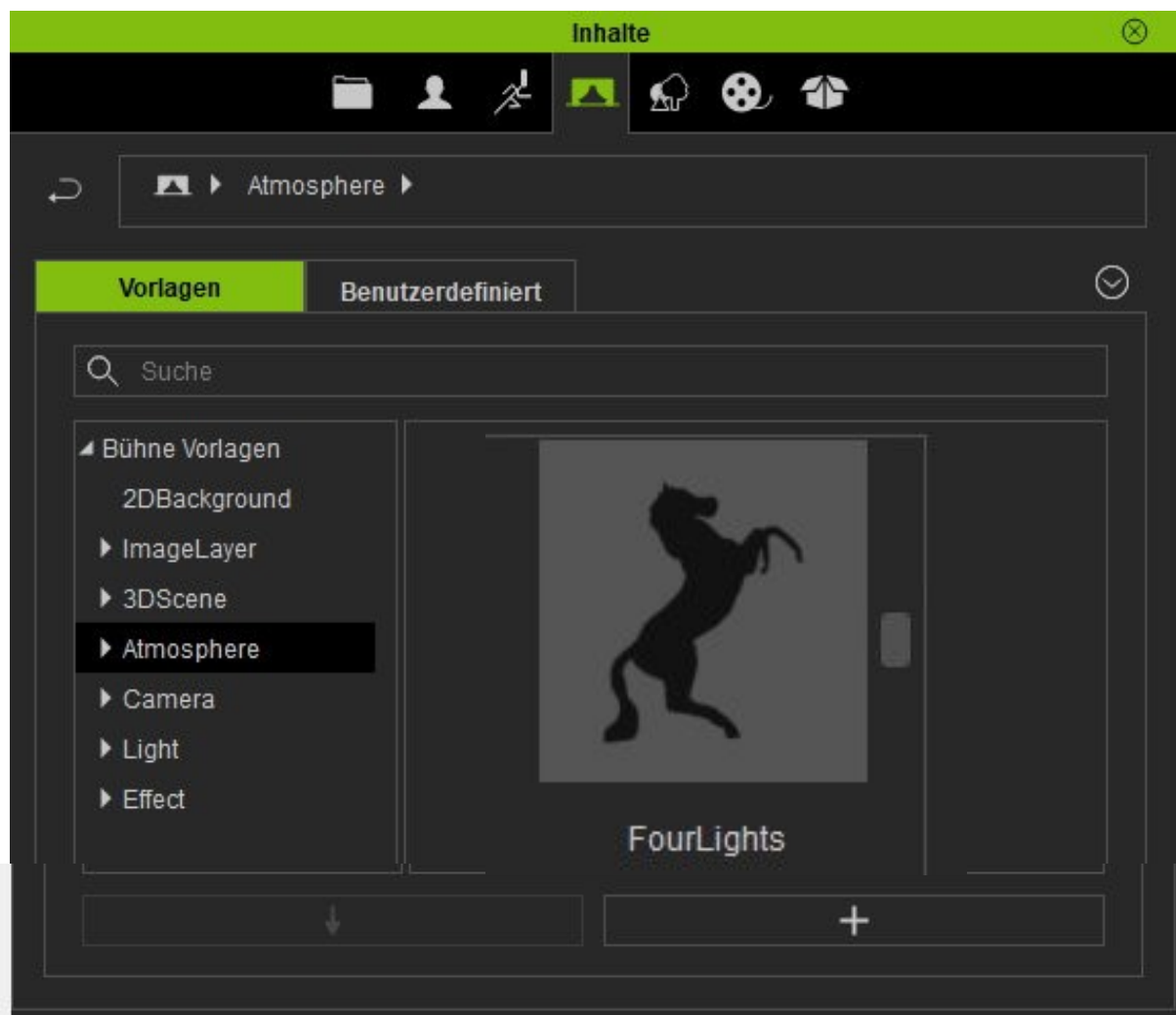
Anwenden von Atmosphärenvorlagen

① In ***iClone*** die gewünschte Anzahl von Lichtern (in diesem Fall Strahler) anwenden.



② Wechseln Sie jetzt im **Inhalt Manager** in die **Atmosphäre-Bibliothek**. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hinzufügen**, um eine neue Atmosphärenvorlage mit den enthaltenen Lichtern zu erstellen.

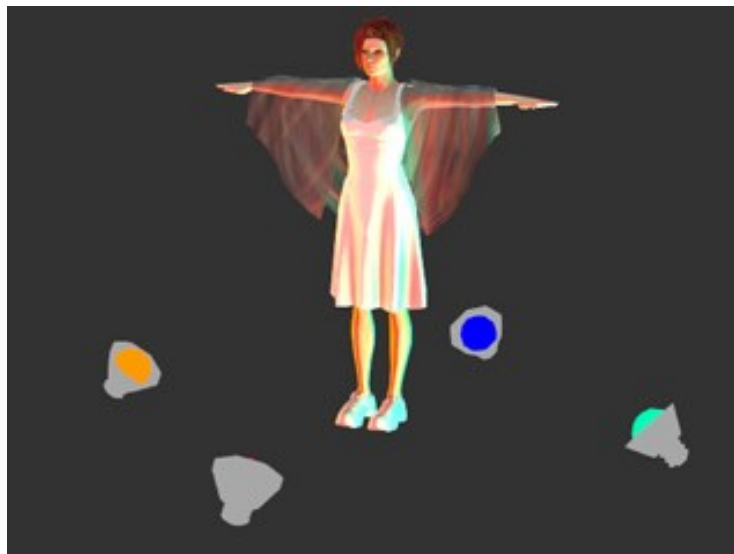
Abb. aus iClone 7.2 ↓



- ③ Gehen Sie zurück zu Character Creator und erstelle einen neuen Charakter.



- ④ Ziehen Sie die neu erstellte Vorlage per Drag & Drop von **iClone** in das Projekt **in Character Creator**.



Hinweis:

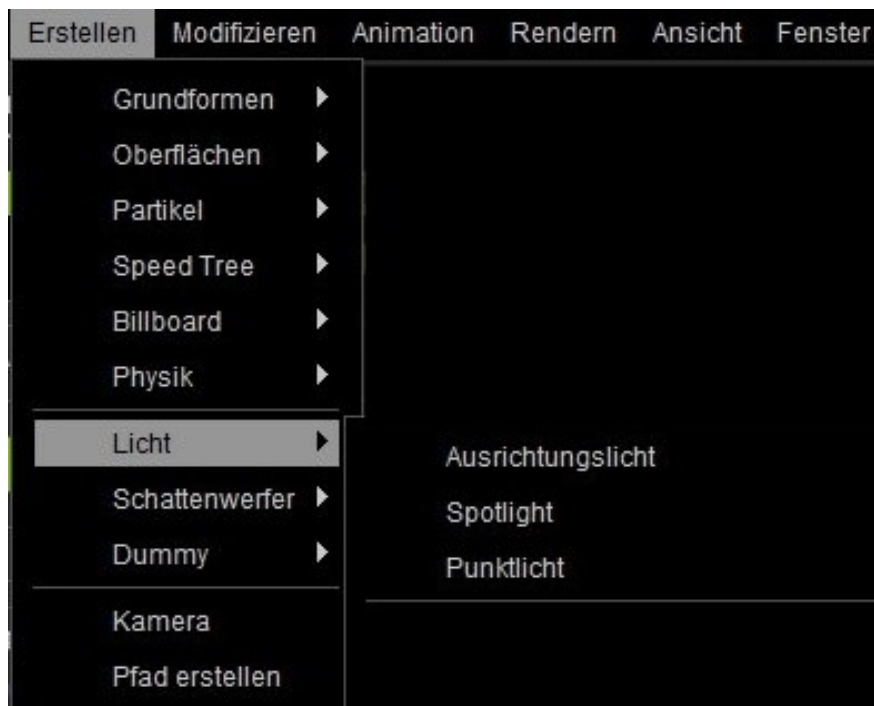
Atmosphäre Vorlagen von iClone können nicht nur die **Lichter** enthalten, sondern auch **Himmel, AO, Umgebungslicht, Nebel, HDR, IBL** und **Toon Shader**.

Angehängte Lichter anwenden

- ① Bereiten Sie eine Requisite in **iClone** vor.



- ② Gehen Sie zum **Erstellen >> Licht Menü** und erstellen das Licht entsprechend dem Typ der Requisite.



In diesem Fall wird das **Spotlight** erstellt.



③ Passen Sie die Parameter des Lichts, einschließlich **Transformation**, **Stärke**, **Farbe** usw., im **Modifizieren Feld** an.



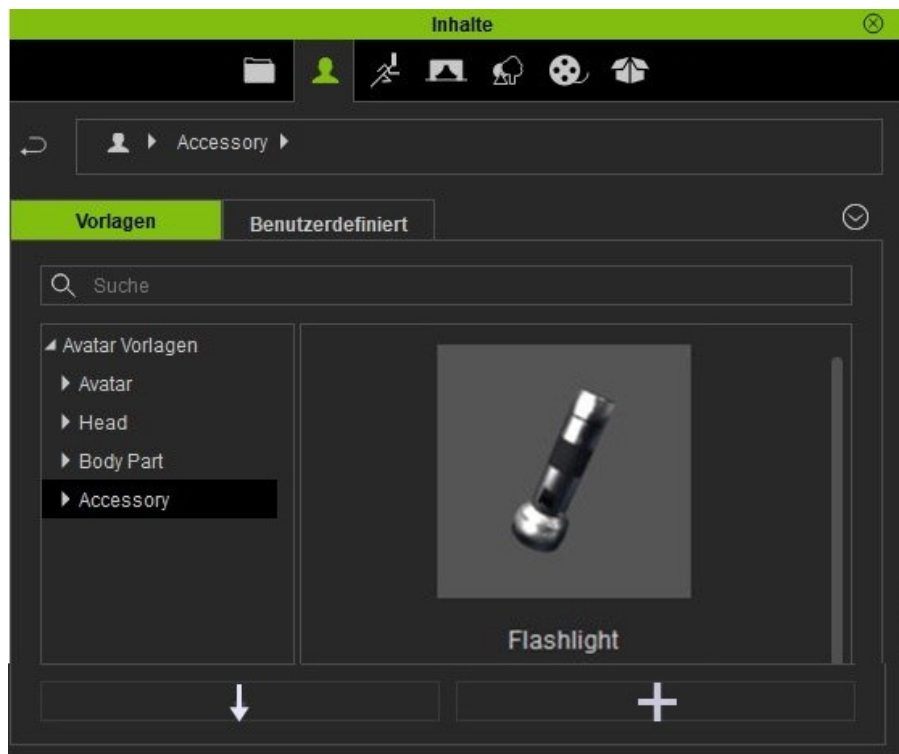
④ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Licht, führen Sie den Befehl Anfügen aus und klicken Sie dann auf die Requisite, um sie zu überlagern.



⑤ Befestigen Sie die Requisite an einem Körperteil eines Charakters, um es in ein mit Licht befestigtes Zubehörteil umzuwandeln.



- ⑥ Stellen Sie sicher, dass das Zubehör ausgewählt ist, und klicken Sie unter dem **Inhalte Manager** in **iClone** auf die Schaltfläche **Hinzufügen**, um das Zubehör in die benutzerdefinierte **Bibliothek Zubehör** einzufügen.



- ⑦ Erstellen Sie einen neuen Charakter in **Character Creator**.



- ⑧ Wenden Sie das Zubehör aus dem **iClone Inhalte Manager** auf den Charakter an. Das Licht wird somit zusammen mit dem Zubehör in das Projekt gebracht. →→→



Der Vergleich der Lichter (neu ab v2.0)

	Umgebungslicht	Punkt Licht
Aus/Ein	Immer auf	Einstellbar
Schatten	Kein Schatten	Kein Schatten
Schattenreichweite	Kein Schatten	Kein Schatten
Zusammenstellen	<ul style="list-style-type: none"> • Nicht verfügbar • Nur Farbänderung 	<ul style="list-style-type: none"> • Verfügbar
Intensität	Nicht verfügbar	Verfügbar
Abwärts strahlen	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar

	Richtungsweisend Licht	Scheinwerfer
Aus/Ein	Einstellbar	Einstellbar
Schatten	Verfügbar	Verfügbar
Schattenreichweite	Verfügbar	Verfügbar
Zusammenstellen	<ul style="list-style-type: none"> • Verfügbar 	<ul style="list-style-type: none"> • Verfügbar
Intensität	Nicht verfügbar	Verfügbar
Abwärts strahlen	Nicht verfügbar	Verfügbar

Lichtkontrast mit Multiplikator erhöhen (Neu ab v2.0)

In Character Creator wird die Stärke jedes Lichts durch die **Farbe** angegeben. Wenn Sie die Stärke und den Kontrast des Lichts erhöhen möchten, können Sie die Farbe des Lichts deaktivieren, um die gesamte Szene heller erscheinen zu lassen.

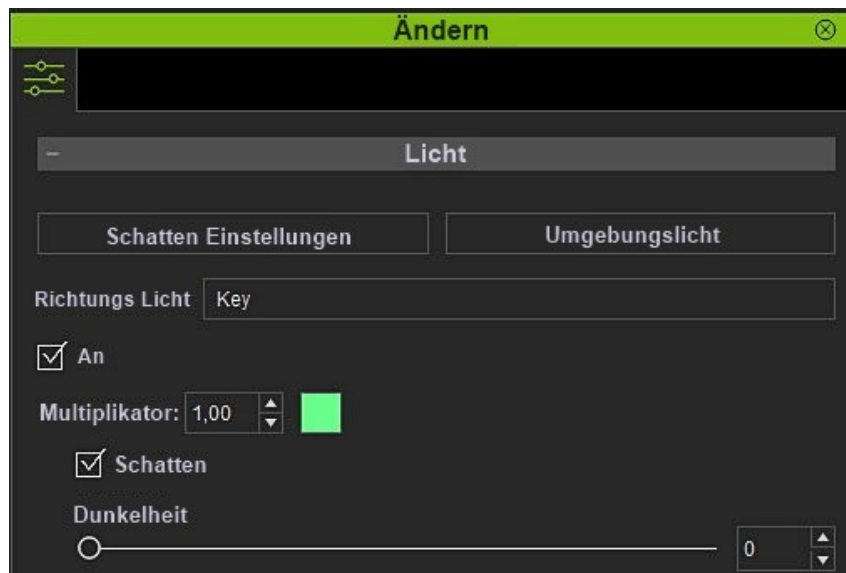
Wenn Sie die **Multiplikator-Funktion** des Lichts verwenden, können Sie die ursprüngliche Farbe des Lichts **beibehalten** und gleichzeitig die globale Stärke und den Kontrast erhöhen. Diese Funktion gilt für **Richtungslichter**, **Spotlichter** und **Punktlichter**.

Beleuchtung am Mittag mit dem Multiplikator erzeugen

- ① Bereiten Sie ein Projekt mit zwei Standardbeleuchtungen vor.



- ② Wählen Sie eine der Lichtquellen im **Szenen-Manager** und gehen Sie im Bedienfeld "**Ändern**" zum Abschnitt "**Licht**".



- ③ Ändern Sie die Lichtfarbe auf grün.



- ④ **Erhöhen** Sie die Lichtstärke, indem Sie dem **Multiplikator höhere Werte** hinzufügen.



Multiplikator = 2.5

Das Licht ist heller, während die Farbe des Lichts gleich bleibt.



Multiplikator = 9.99

Das Licht ist heller und stärker.

Hinweis:

- Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "**Schatten verdunkeln**".

Multiplikator, Spotlight und Punktlicht

Mit dem gleichen Konzept können Sie den Multiplikator verwenden, um den vom Spot- oder Punktlicht geworfenen Strahl zu betonen.

- **Scheinwerfer**



Der Spotlight-Effekt wird **dramatisiert**, nachdem der Multiplikator **auf 3 erhöht** wurde.

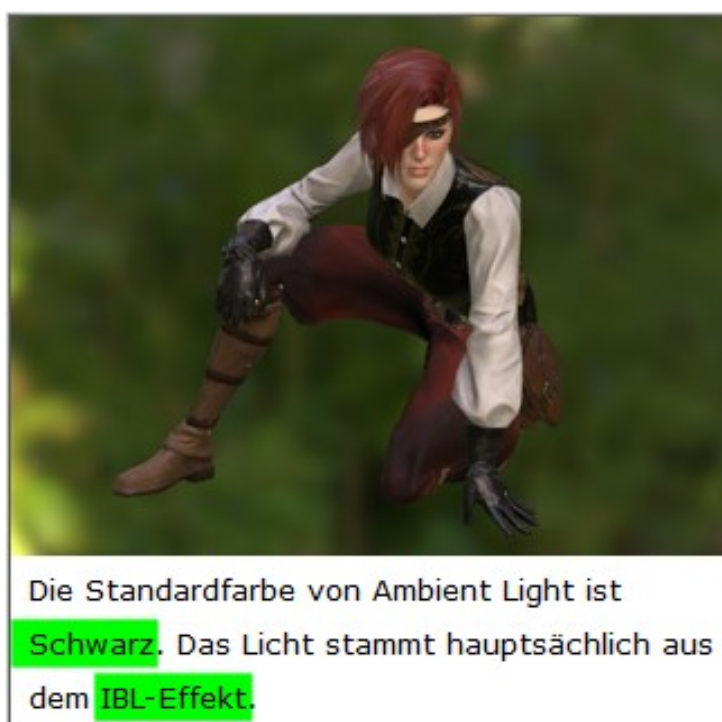
- Punktueller Licht



Umgebungslicht (Neu ab v2.0)

Das Umgebungslicht ist das Licht, um der gesamten Szene in *iClone* eine Gesamt-Stimmung zu geben. Wenn Sie die Farbe des Umgebungslichts ändern, können Sie verschiedene Atmosphären erzeugen.

iClone bietet nur ein Umgebungslicht mit veränderbarer Farbeinstellung. Sie können keine markanten Bereiche festlegen, nur die Lichtfarbe für das **gesamte Projekt**.



- ① Wechseln Sie in **Character Creator** im Bereich "**Visuelle Einstellungen**" zur Registerkarte "**Atmosphäre**".



- ② Klicken Sie auf das **Farbfeld** im Bereich **Umgebungslicht**. Wählen Sie die gewünschte Farbe (in diesem Fall grün) aus der Farbenpalette.



Hinweis:

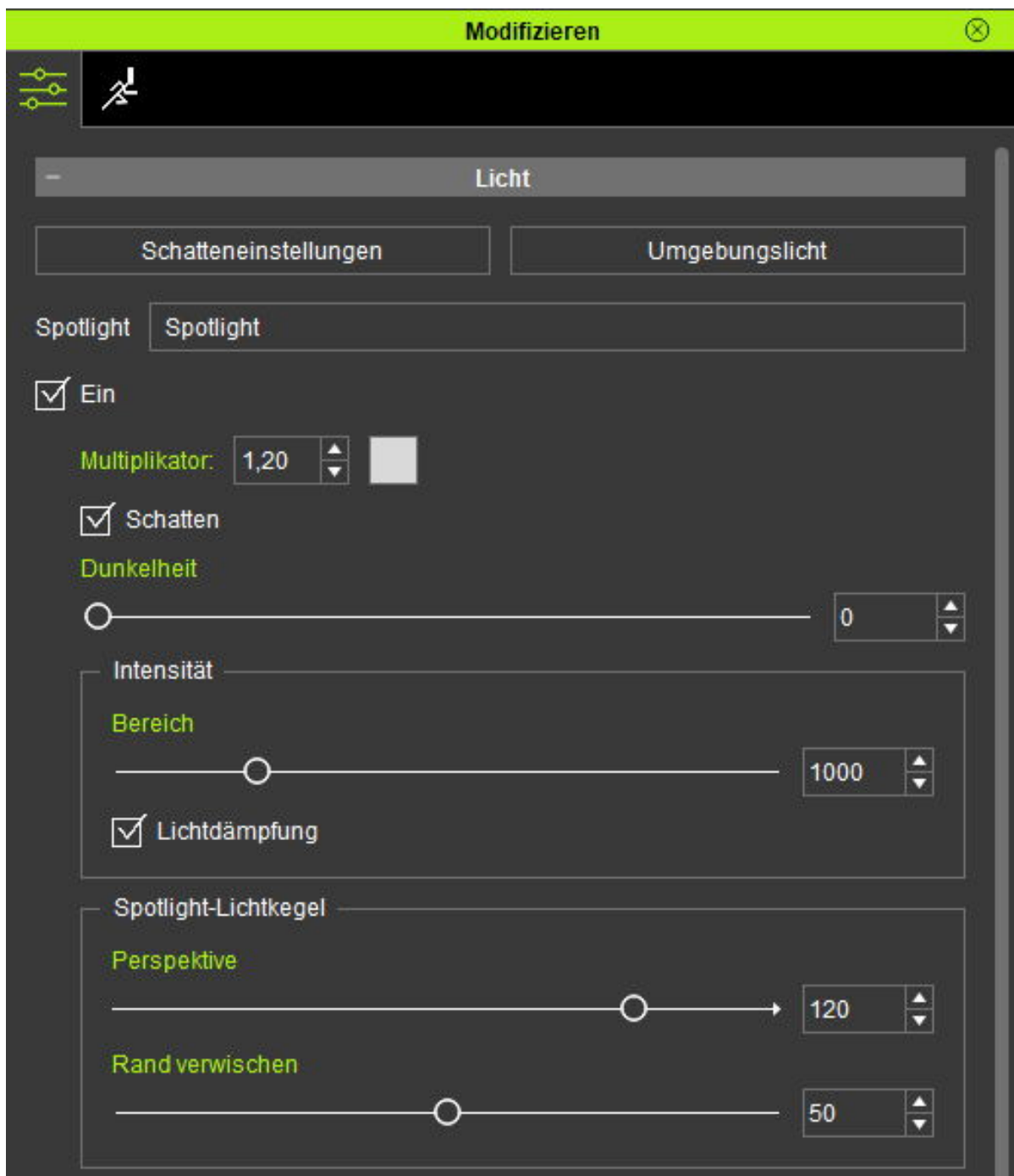
- Das Umgebungslicht ist weder im Szenenmanager noch im 3D-Viewer auswählbar.
- Weitere Informationen zu den Umgebungslicht-Eigenschaften finden Sie im **Vergleich der Lichtquellen**.
- Stellen Sie das Umgebungslicht auf **Schwarz**, um das beste visuelle Ergebnis für den **PBR-Effekt** zu erzielen.

Scheinwerfer (Neu ab v2.0)

Mit dem Scheinwerfer/Spotlight können Sie einen spezifischen Teil des Charakters beleuchten, um die Aufmerksamkeit des Publikums darauf zu ziehen.

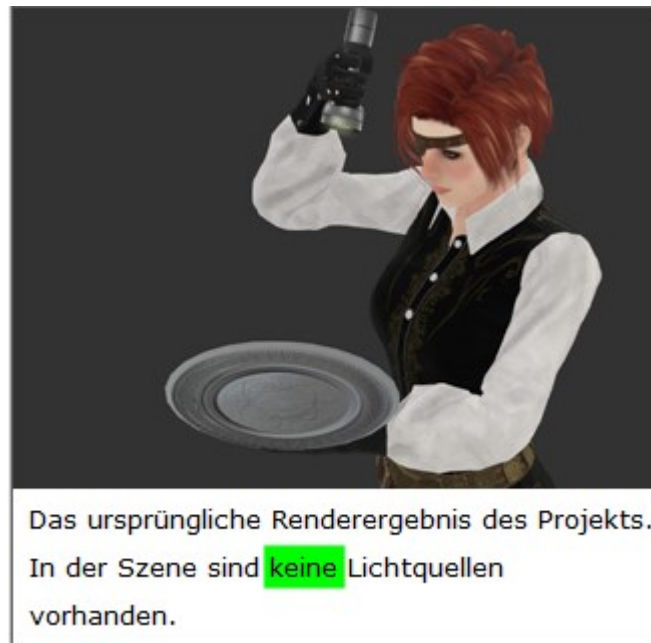
Die einstellbaren Parameter sind "**Multiplikator**", "**Farbe**", "**Bereich**", "**Abklingzeit**" in der Gruppe "**Intensität**" sowie "**Winkel**" und "**Abfall**" in der Gruppe "**Spotlight-Strahl**".

Abb. aus iClone 7.2.1220.1



Spotlight verwenden

Im folgenden Beispiel handelt es sich bei der Taschenlampe um eine Requisite mit einer leuchtenden Textur. Sie gibt überhaupt kein echtes Licht ab. Wenn Sie ein Spotlight an der gleichen Stelle platzieren, können Sie eine Illusion erzeugen, dass diese Requisite Licht ausstrahlt.



① Ein Spotlight in **Character Creator** anwenden. ↓↓



② Wählen Sie das **Spotlight** im **Szenenmanager** und verschieben Sie es im 3D-Viewer an die richtige Position. →→→



- ③ Wechseln Sie im **Ändern-Bedienfeld** zum Abschnitt **Licht**.
- ④ Ändern Sie die **Farbe** des **Lichts**.

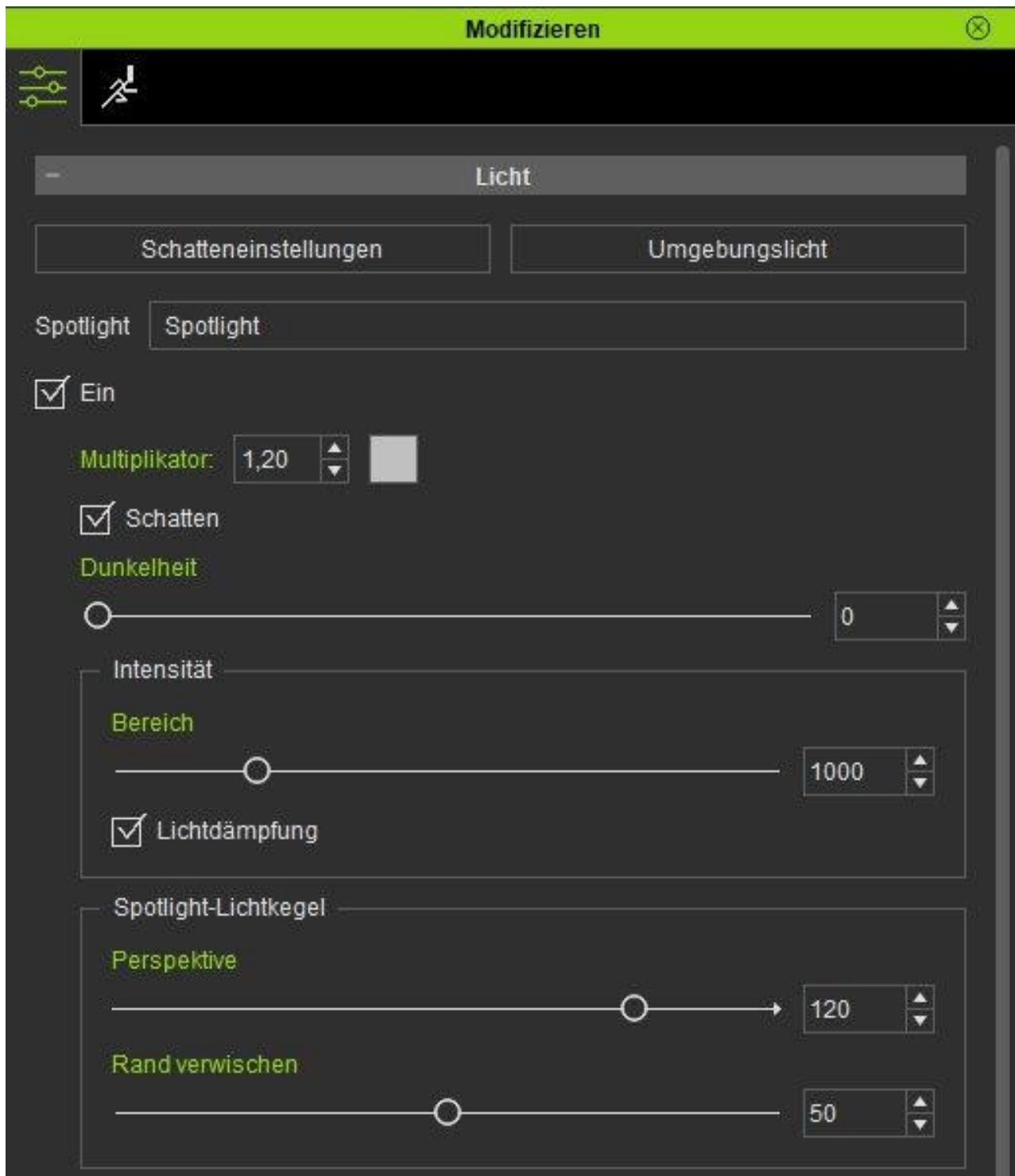


- ⑤ Passen Sie die **Intensität** und / oder den **Strahl des Scheinwerfers** an, um das ideale Ergebnis zu erzielen. →



Intensität und Strahl (neu für v2.0)

iClone bietet Ihnen einstellbare Parameter, um verschiedene Arten von Strahlern zu erzeugen. Indem Sie diese Werte ändern, können Sie verschiedene **Effekte** und **Stile** erstellen. Sie können sogar die Einstellungen auf der Timeline ändern, um Keys zu setzen (Schatten- und Lichtdämpfung-Boxen ausgeschlossen) und **leichte Animationen** bilden.



Intensitätsgruppe

Reichweite

Im Abschnitt **Intensität** können Sie das Ende des Lichtstrahls definieren, indem Sie den Schieberegler Bereich anpassen. Objekte außerhalb des Bereichs werden daher möglicherweise nicht vom Spotlight beeinflusst. Dies ist vielleicht nicht realistisch, aber es ist sehr praktisch, wenn Sie **3D-Artworks** machen.

① Ziehen Sie den Schieberegler nach rechts, um den Bereich des Spotlight-Effekts zu vergrößern.



② Ziehen Sie den Schieberegler nach links, um den Bereich des Lichts zu begrenzen.



Streulicht

Normalerweise schalten Sie das **Streulicht** ein, damit die **Intensität** des Spotlights allmählich von der Lichtquelle am Ende der Range **abnimmt**. Dies verhindert eine scharfe Endkante, wie in den Abbildungen gezeigt.



Spotlight Strahlen-Gruppierung

Winkel

Der **Stil** der **Lichtstrahlen** kann durch Ändern der **Perspektive/Winkel**- und der **Randunschärfe**-Werte des Strahlers angepasst werden. Der vom Licht erzeugte Strahl hat die Form eines Kegels, wie man es von einer Taschenlampe kennt. Der Bereich dieses Kegels wird durch den Schieberegler "**Perspektive/Winkel**" festgelegt.

- ① Ziehen Sie den Schieberegler "**Perspektive/Winkel**" auf **30** (Grad).

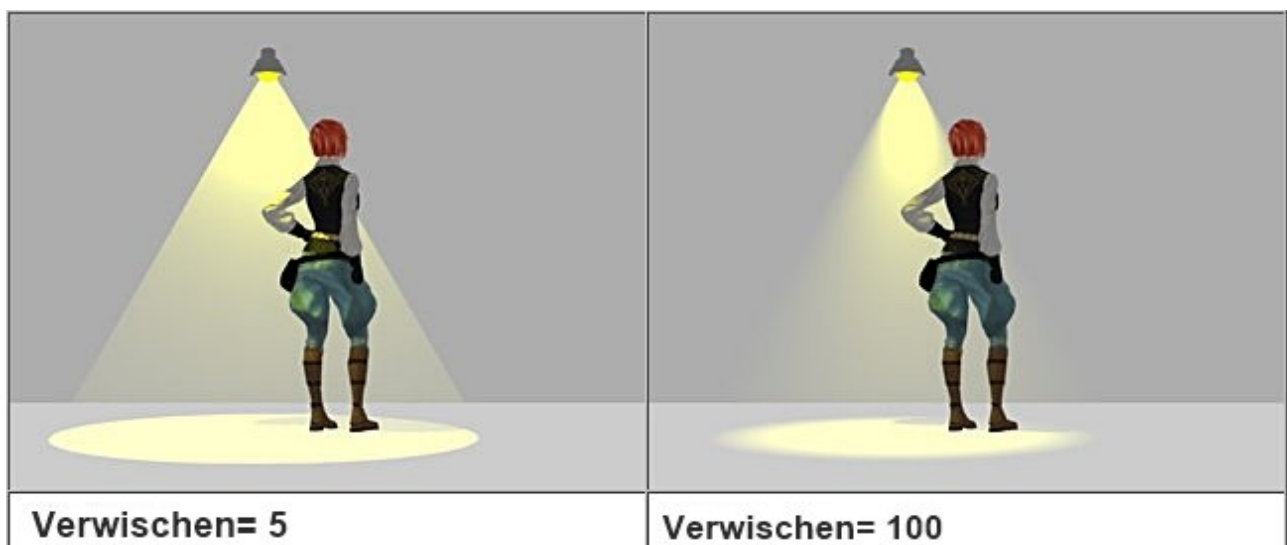


- ② Ziehen Sie den Schieberegler **Perspektive/Winkel** auf **80** (Grad).



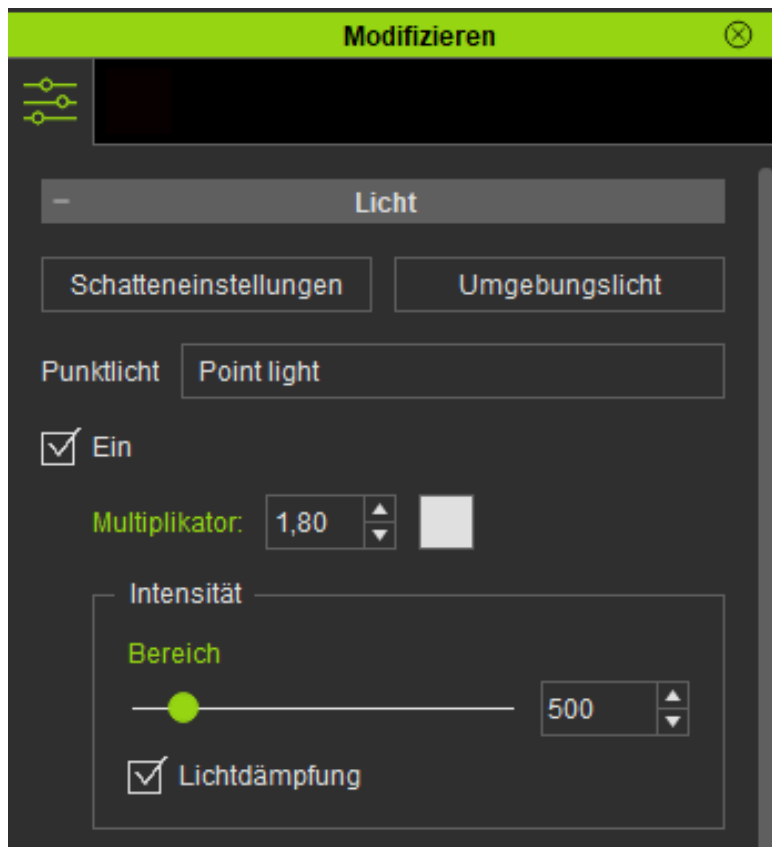
Ränder verwischen

Wenn Sie der Meinung sind, dass der **Strahl** zu **scharf** eingestellt ist, können Sie die **Kanten** des Lichtstrahls **verwischen**, indem Sie das mit dem Verwischen-Regler ändern.



Punktlicht (Neu ab v2.0)

Das **Punktlicht** wird verwendet, um einen Teil der Szene zu beleuchten. Die Beleuchtung geht von einem **einzigem Mittelpunkt** aus in alle Richtungen. Mit dieser Art von Licht können Sie **Fackeln**, **Kerzen** und **Glühbirnen** simulieren. Beachten Sie, dass Punktlichter **in iClone** keine Schatten erzeugen.



Punktlichter verwenden

Im folgenden Beispiel sind die magischen Ringe eigentlich eine Requisite mit leuchtenden Texturen. sie gibt überhaupt kein echtes Licht ab. Indem Sie ein Punktlicht an der gleichen Stelle platzieren, können Sie eine Illusion erzeugen, dass die Requisite leuchtet.



- ① Anwenden eines Punktlichtes auf Character Creator.

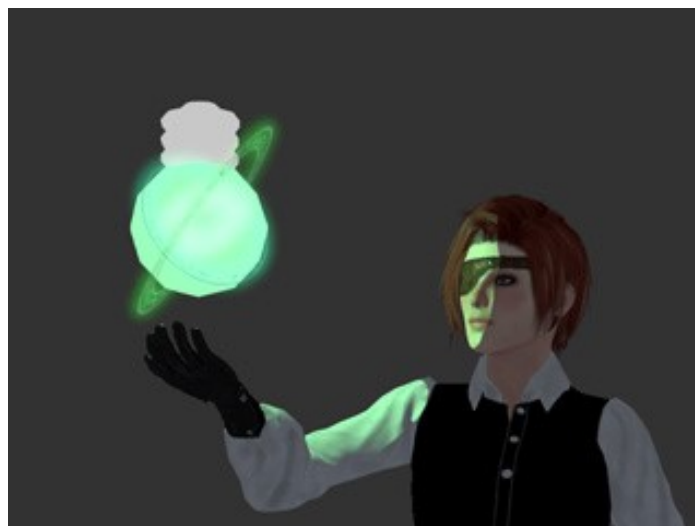


- ② Wählen Sie das Punktlicht im **Szenenmanager** und verschieben Sie es **im 3D-Viewer** an die richtige Position.



- ③ Wechseln Sie im **Ändern**-Bedienfeld zum **Abschnitt Licht**.

- ④ Ändern Sie die Farbe des Lichts nach Ihren Vorstellungen.



- ⑤ Stellen Sie den **Bereich** und / oder den **Abklingpunkt** ein, um den Effekt des Punktlichts festzulegen.

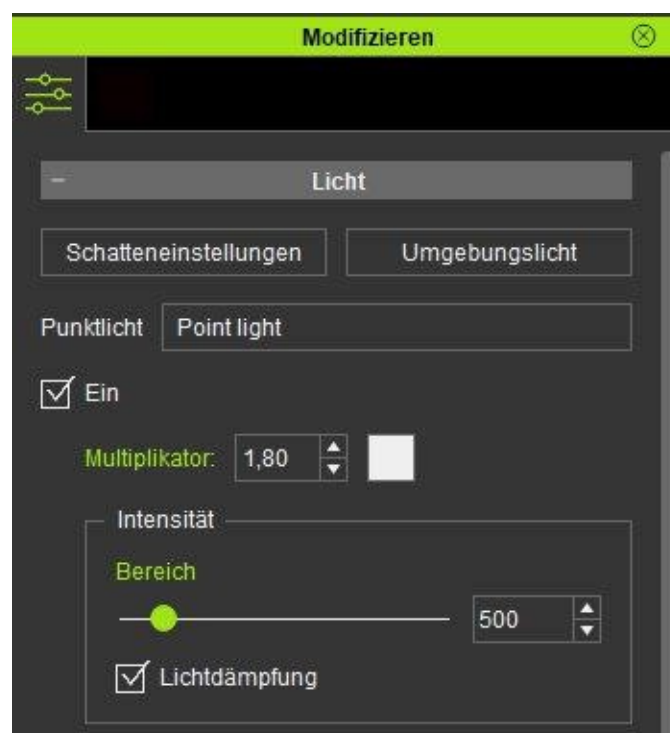


Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass die Punktlichter **keine Schatten** erzeugen.

Bereich und Dämpfung von Punktlichtern (neu ab v2.0)

Mit dem Punktlicht können Sie einen bestimmten Teil des Charakters beleuchten. Die einstellbaren Parameter sind **Multiplikator**, **Farbe**, **Bereich** und **Abklingzeit** in der Gruppe **Intensität**.

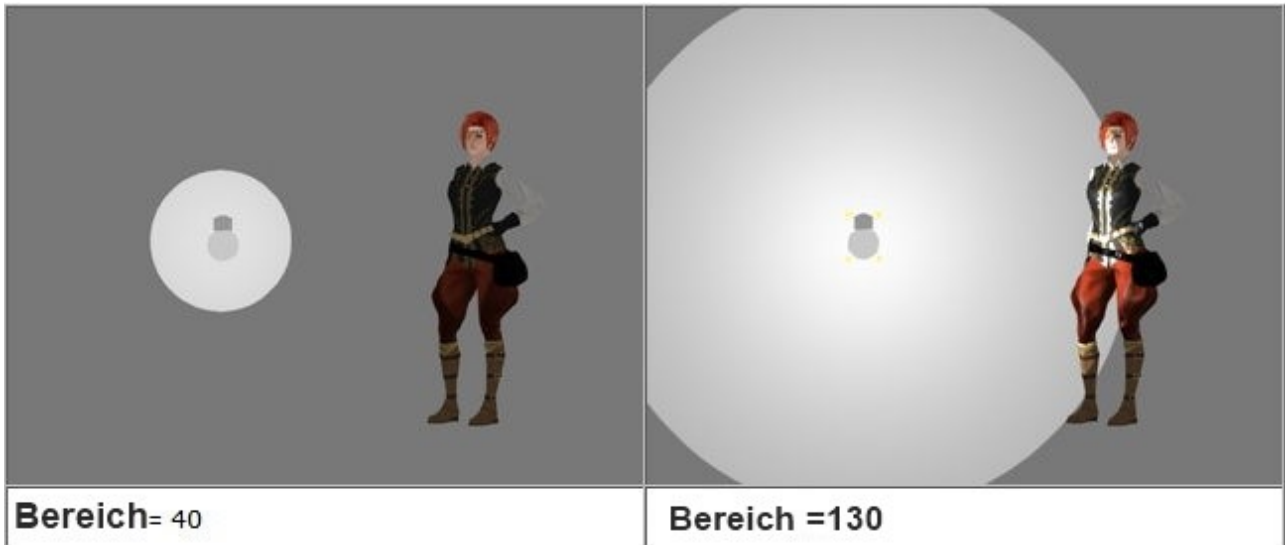


Intensitätsgruppe

Die Wirkung eines Punktlichts ist relativ einfach, da Sie nur die Parameter "**Bereich**" und "**Abklingzeit**" in der Gruppe "**Intensität**" anpassen müssen.

Bereich

Es ist der Radius des Punktlichts. Da das Punktlicht Licht in alle Richtungen sendet, können alle Objekte in diesem Bereich Licht empfangen.



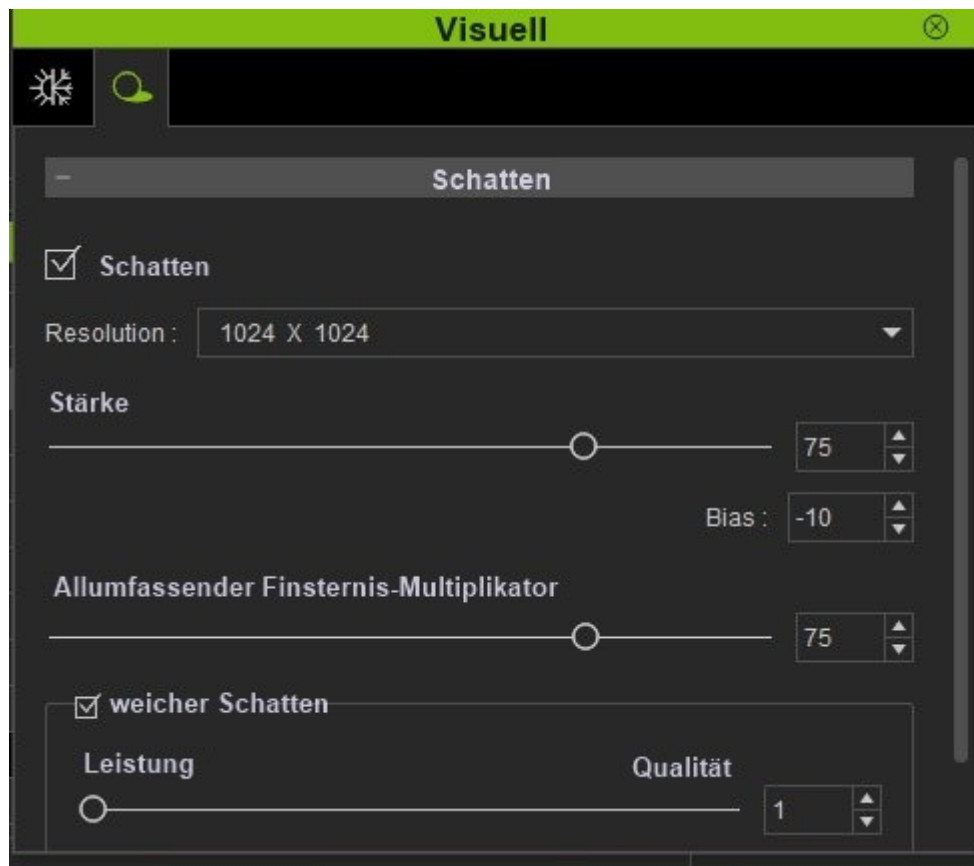
Dämpfung

Aktivieren Sie die **Dämpfung**, damit die Lichtstärke von der Lichtquelle zum Ende des Bereichs allmählich **abnimmt**.



Schatten (Neu für v2.0)

Im **Character Creator** können nur das **Direktionale Licht** und das **Spotlight** Schatten erzeugen; während es das **Punktlicht**, die **Bildbasierte Beleuchtung** und das **Umgebungslicht** nicht vermögen.



- Aktivieren Sie die Option "Schatten" auf der Registerkarte "Schattenkarte" im Bereich "Visuelle Einstellungen", um den Schatteneffekt festzulegen.



Schatten vom Richtungslicht



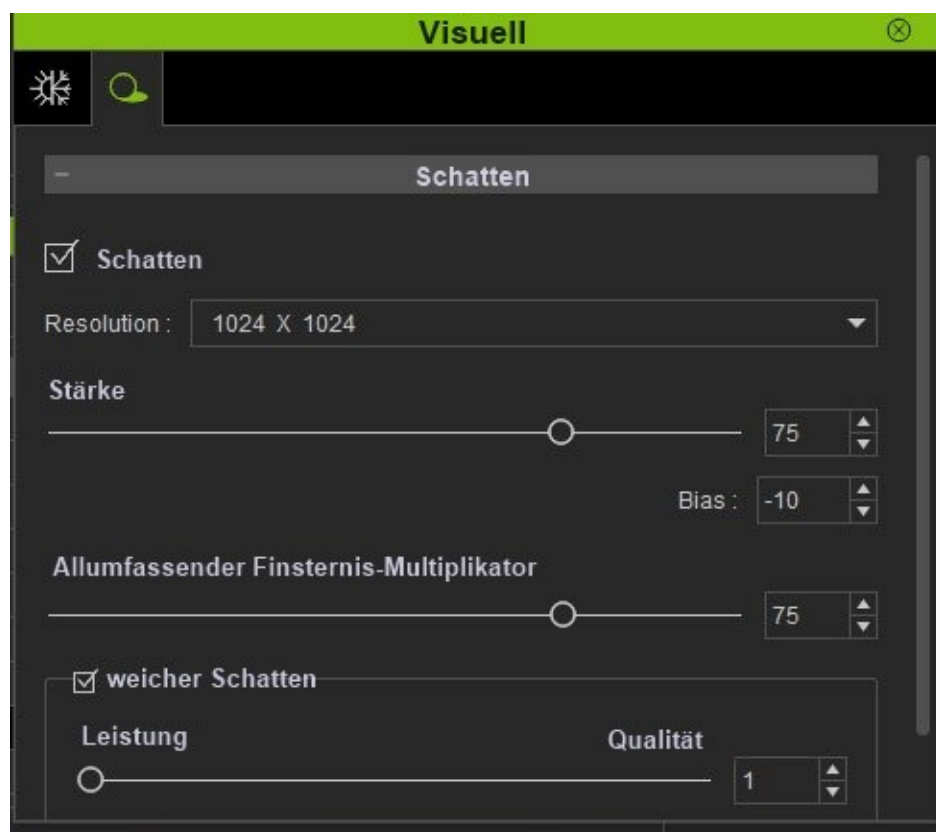
Schatten von Spotlight

- **Mehr über Schatten wissen**

- **Character Creator** verwendet Shadow-Map-Technologie für einen **realistischen Schattenwurf**.
- **Casting Schatten** kommen von **Charaktern** und **Zubehör**.
- Eine **Schatten-Karte** mit **höherer Auflösung** ist erforderlich, wenn alle Szenenelemente Schatten werfen sollen.
- Schatten können **nur** auf **3D-Objekte** projiziert werden, aber **nicht** auf dem **virtuellen Boden** (X-Y-Ebene).
- Weitere Informationen finden Sie unter **Schattenoption**.

Schattenoption (Neu ab v2.0)

Wenn Sie die Option "Schatten" aktivieren, verwenden Sie die so genannte **Schattenkarte**, die alle sichtbaren Teile der Szene abdeckt, um den Schattenbereich für alle Objekte, die einen Schatten werfen können, global zu berechnen. Bitte beachten Sie, dass die folgenden Parameter global sind. Sie können für **verschiedene Lichter** im Projekt **keine** unterschiedlichen Werte zuweisen.



Auflösung

- Die Werte aus der Dropdown-Liste entscheiden über die **Auflösung** der Schattenkarte (blaue Linien). Höhere Werte entsprechen besseren Details.



Auflösung = 512 x 512



Auflösung = 4096 x 4096

Schatten Abdeckung

- Passen Sie den **Abdeckungswert** an, um die **Transparenz** des Schattens zu definieren. Im Allgemeinen wird ein stärkeres Licht (insbesondere gerichtetes Licht) einen dichteren Schatten werfen.



Abdeckung = 20



Abdeckung = 100

Weicher Schatten

- Aktivieren Sie **Weicher Schatten**, um die Ränder der Schatten zu verwischen. Passen Sie den Schieberegler "**Leistung / Qualität**" an, um die Kantenweichheit von Schatten zu definieren.



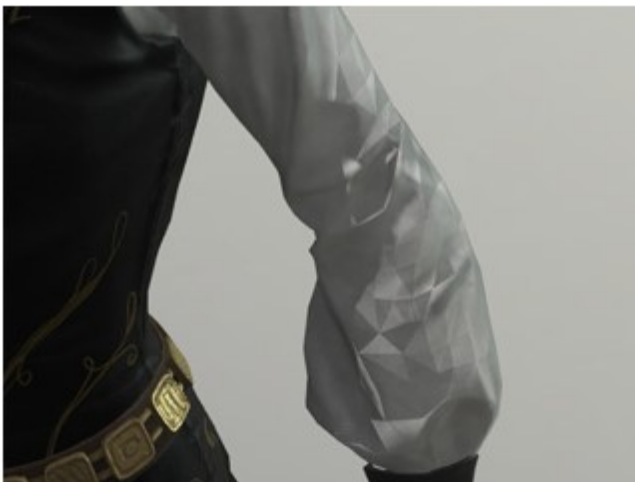
Weicher Schatten = 1



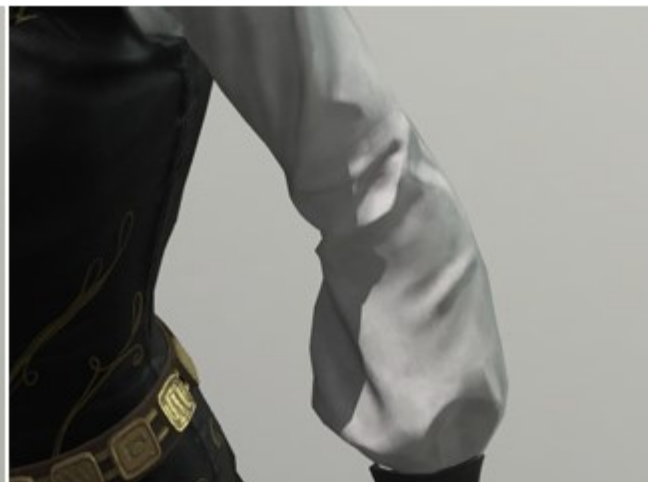
Weicher Schatten = 3

Schatten-Bias-Anpassung

- Diese Funktion hilft, einige Schatten-**Verschiebungsfehler** zu **korrigieren**, die durch extreme Schattenwinkel verursacht werden.



Bias = 0



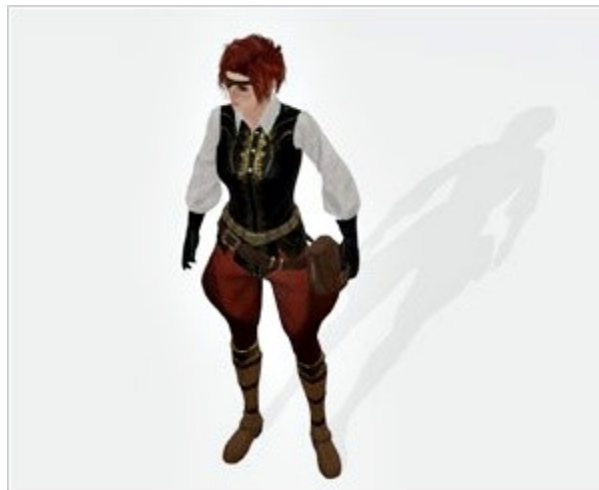
Bias = -3

Verdunkelung der Schatten (Neu ab v2.0)

Schatten spielen in jeder Szene eine sehr wichtige Rolle. Sie zeigen nicht nur die Richtungen des Lichts an, sondern schaffen auch Atmosphären in der Umgebung und betonen die Existenz und Masse von Objekten in der 3D-Szene. Sie können mehrere Funktionen in **Character Creator** kombinieren, um die Schatten zu verdunkeln, um eine Beleuchtung mit hohem Kontrast zu erzeugen, die normalerweise zur Mittagszeit sichtbar ist.

Verdunkelung der Schatten

① Bereiten Sie ein Projekt mit **Standardlicht** vor. Aktivieren Sie die Option **Schatten**. Wenn der Schatten nicht sehr stark ist, fahren Sie mit den folgenden Schritten fort.



② Wechseln Sie im Bereich "**Visuelle Einstellungen**" zur Registerkarte "**Atmosphäre**" und wählen Sie im Bereich "**Umgebungslicht**" eine dunklere Farbe für das Umgebungslicht aus.



- ③ Wählen Sie das Licht im **Szenenmanager** aus. Wechseln Sie zum **Ändern-Bedienfeld** und erhöhen Sie die Lichtstärke, indem Sie den **Multiplikator** im Lichtbereich erhöhen.



- ④ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schatteneinstellungen**, um die Deckkraft des Schattens im Bereich "**Visuelle Einstellungen**" zu erhöhen.



Schatten und transparentes Zubehör (neu ab v2.0)

Die Schatten für Zubehör mit **Deckkraftkarte** können im Ändern-Feld individuell eingestellt werden. Wenn die Deckkraft-Textur Graustufen ist, können Sie das Aussehen des Schattens entsprechend dem **Abdeckungs-Bild** des Objekts festlegen.



Zubehör ohne Opazitätstextur.



Das Zubehör wurde mit einer Graustufen-Opazitäts-Textur versehen. Der Schatten ändert sich nicht mit den Transparenzstufen des Zubehörs.

iClone bietet mit **Alpha-Schwelle** und **Schatten-Schwelle** Einstellungen zum Anpassen der Schatten von **Zubehör** mit **Abdeckungs-Karten**.



Schattenschwelle und Schatten

Die Schattenschwelle behandelt nur den Schatten des Zubehörs, das mit der Deckkrafttextur abgebildet ist. Die Pixel in der Deckkrafttextur werden erkannt, wenn ihre Graustufenwerte innerhalb des Grenzwerts liegen oder nicht. Der Teil der Oberfläche, der den Pixeln zugeordnet ist, wird somit angezeigt oder verborgen. Je höher der Schwellenwert ist, desto weniger Schatten werden geworfen. Bitte beachten Sie, dass diese Methode das Aussehen der Requisite nicht verändert.



Schattenschwelle = 30



Schattenschwelle = 50



Schattenschwelle = 70

Zusätzlich zu den Accessoires mit Überdeckungs-Karte können Sie durch Anpassen des Werts der Schattenschwelle den Schatten der Haare exquisiter machen, ohne das Haar zu verändern.



Schattenschwelle = 1



Schattenschwelle = 60

Alpha-Schwelle und Schatten

Die **Alpha Schwelle** ändert die **Überdeckungs-Textur** in ein Binärformat, um das Erscheinungsbild des Zubehörs und seines Schattens zu ändern. Jeder Teil des Objekt-Mappings mit Pixeln innerhalb der Alpha-Schwelle wird angezeigt, der Rest verschwindet.



Alpha-Schwelle = 30



Alpha-Schwelle = 50



Alpha-Schwelle = 70

Sie können auch die **Alpha-Schwelle** verwenden, um das Haar feiner zu schneiden. Der Schatten wird auch angepasst, wenn das Haar verändert wird.

↓ ↓ ↓



Alpha-Schwelle = 0



Alpha-Schwelle = 40

Alpha Schwelle (Neu ab Version 2.0)

Character Creator bietet die **Alpha Schwellen-Einstellungen** für Objekte mit **Deckkraft-Texturen**. Wenn Sie ein Graustufenbild auf den **Deckkraft-Kanal** anwenden, können einige Probleme mit früheren Versionen von Character Creator auftreten. Mit der Einstellung **Alpha Schwelle** können diese Artefakte jedoch entfernt werden.



Die Artefakte, die durch die Opazität der Graustufen verursacht werden

Behoben, wenn die Alpha Schwelle aktiviert ist

Die **Alpha Schwelle** verwendet die **Deckkraft-Textur**, um Zubehör zuzuschneiden. Die Schatten werden dann verändert, wenn die Zubehöerteile verändert werden. Obwohl die Schattenergebnisse der **Schattenschwelle** entsprechen, wird das Zubehör mit der **Alpha-Schwelle** getrimmt.

Die Vorteile der **Alpha Schwellen-Funktion** sind:

- Zunehmende Geschwindigkeit und Leistung in Echtzeit
- Fixieren unerwünschter Kantenlinien von Objekten
- Unlogische Umriss aus dem Haar des Charakters entfernen

Steigern Sie die Geschwindigkeit und Leistung in Echtzeit

- Wenn Sie ein Graustufenbild für den **Deckkraft-Kanal** anwenden, um ein transparentes Zubehör zu erstellen, berechnet das Programm immer die **transparenten**, die **halbtransparenten** und die **verdeckten** Bereiche.



Gradient Opazitätsbild

Alpha-Schwelle = aus

- Wenn das Zubehörteile keine semitransparenten Teile enthält, wie z. B. ein Maschendraht oder Zaun, können Sie den **Alpha-Schwellenwert aktivieren** und den Wert anpassen, um die Berechnung der halbtransparenten Teile zu überspringen.



Schwarz-Weiß-Opazitätsbild

Alpha-Schwelle = Ein

Behebung unerwünschter Kantenlinien aus Objekten

- Wenn Sie den **Deckkraft-Kanal** verwenden, um ein **teiltransparentes** Objekt zu erzeugen, können Sie um das Objekt herum Kanten finden.



Alpha-Schwelle = Aus

- Wenn Sie die **Alpha Schwellen-Einstellung** aktivieren und den Schieberegler anpassen, können Sie diese störenden **Kanten beseitigen**.

↙ ↙



Alpha-Schwelle = Ein

→ → / /

Haar des Charakters für Toon Shader und NPR Post Effekte korrigieren

- Das Haar jedes Charakters enthält Deckkraft-Texturen, die zu **falschen Toon Shader-** oder **NPR-Ergebnissen** führen können. Durch Aktivieren der Alpha-Schwellenwert-Box der Haare können die visuellen Artefakte entfernt werden.



Alpha-Schwelle = Aus



Alpha-Schwelle = Ein

XX. Export

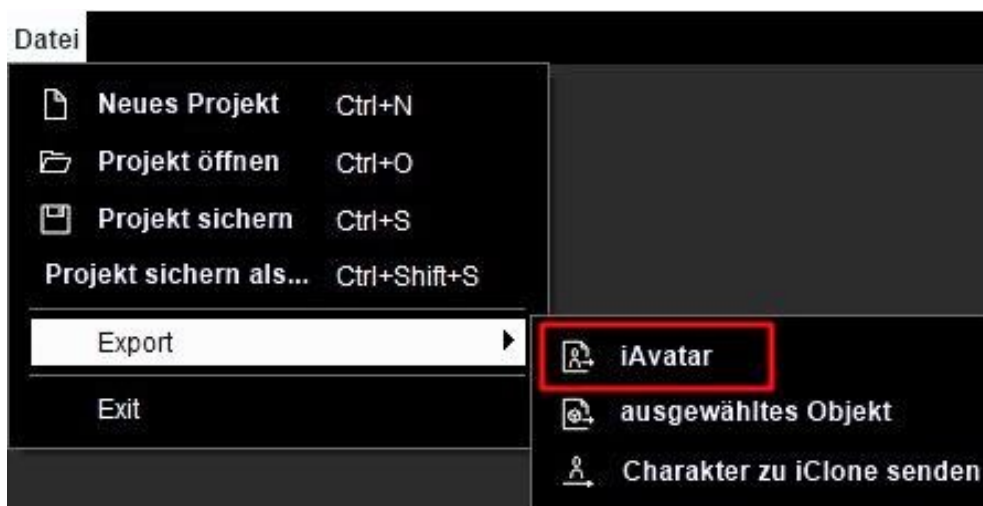
Exportieren von iAvatar

Nachdem die Bearbeitung für den Charakter abgeschlossen ist, können Sie ihn als **Avatar-Datei** im ***.iAvatar**-Format speichern und zum Erstellen von Animationen in **iClone** verwenden.

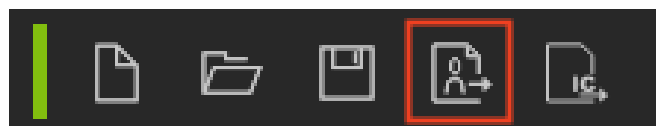
- ① Erstellen Sie einen Charakter.



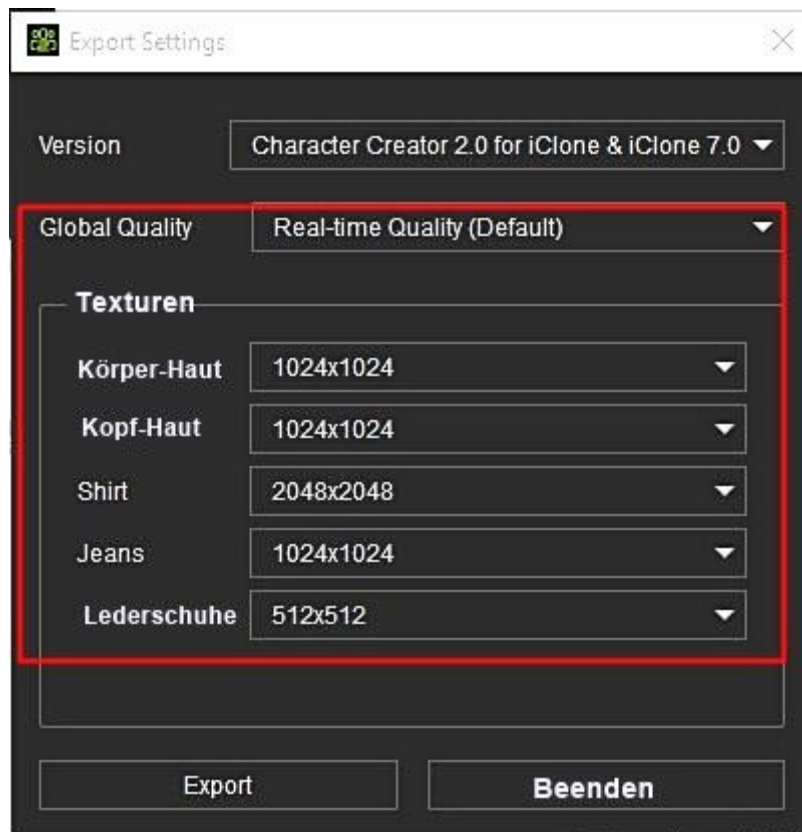
- ② Führen Sie den Befehl **Datei >> Exportieren >> iAvatar** aus.



Alternativ können Sie auf die Schaltfläche **Export iAvatar** auf der **Projekt-Symbolleiste** klicken.



- ③ Sie werden jetzt aufgefordert, die Auflösung der Texturbilder einzustellen, die der Charakter enthält.



- ④ Durchsuchen und speichern Sie den Charakter als ***.iAvatar**-Format in Ihr **Lieblingsverzeichnis**.

- ⑤ Übernehmen Sie diesen Charakter **in iClone**, um eine **neue Animation** zu erstellen.



Exportieren von iAvatar für iClone frühere Version (neu ab v2.0)

Character Creator exportiert iAvatar hauptsächlich für iClone 7 (in 2017). Wenn Sie jedoch Charaktere für **Version 6.5** exportieren möchten, führen Sie die folgenden Schritte aus:

Hinweis:

Die **PBR-Materialien** des Charakters, Haares und Zubehörs werden aus Kompatibilitätsgründen in **klassisches Material** umgewandelt.

- ① Erstellen Sie einen Charakter (mit oder ohne PBR-Materialien).



- ② Führen Sie den Befehl **Datei >> Exportieren >> iAvatar** aus.



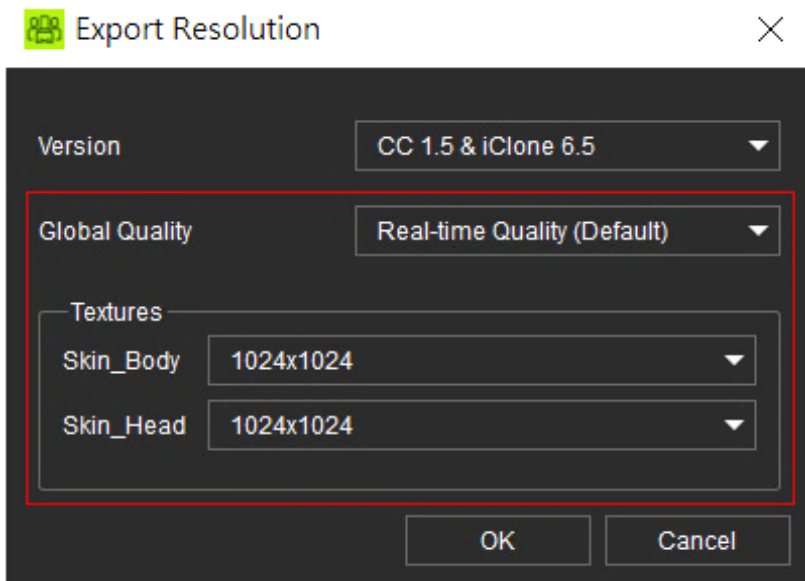
Alternativ können Sie auf die Schaltfläche Export iAvatar auf der Projekt-Symbolleiste klicken.



- ③ Wählen Sie im Fenster "**Exportauflösung**" die Zielversion von iClone mithilfe der Dropdown-Liste "**Version**" aus. Hierbei **CC 1.5 & iClone 6.5**.

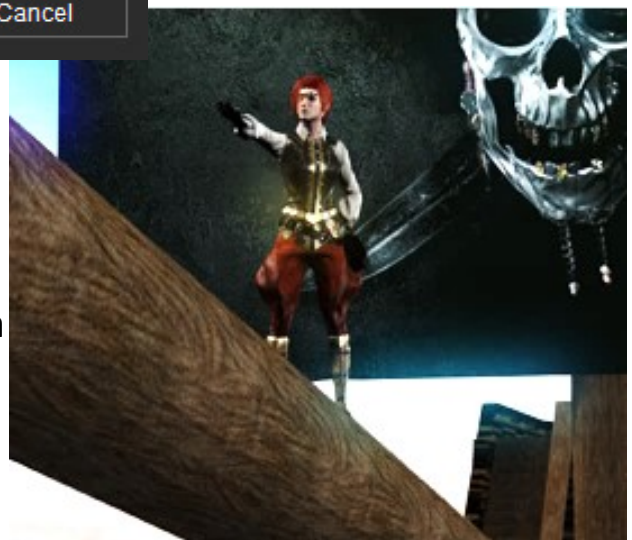


- ④ Legen Sie die Auflösungen der Texturbilder beim Export fest.



- ⑤ Durchsuchen und speichern Sie den Charakter als ***.iAvatar-Format** in Ihr Lieblingsverzeichnis.

- ⑥ Übernehmen Sie den Charakter in **iClone V6.5**, um eine neue Animation zu erstellen. →→→



Objekte exportieren

Wenn Sie die Haare, Kleidung oder Accessoires für die **Verwendung in iClone** einfach exportieren möchten, gehen Sie bitte wie folgt vor:

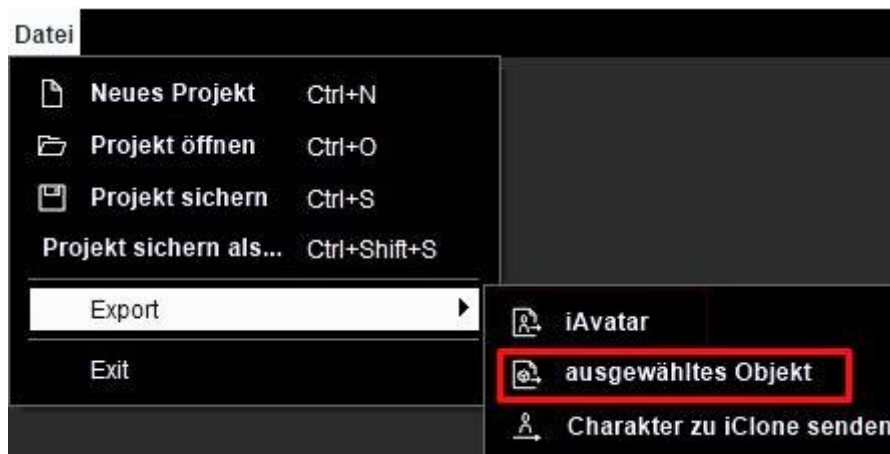
- ① Erstellen Sie einen Charakter.



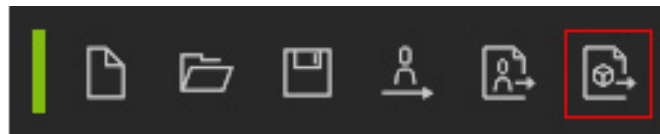
- ② **Wählen** Sie das Objekt aus, das Sie exportieren möchten (in diesem Fall die Jeans).



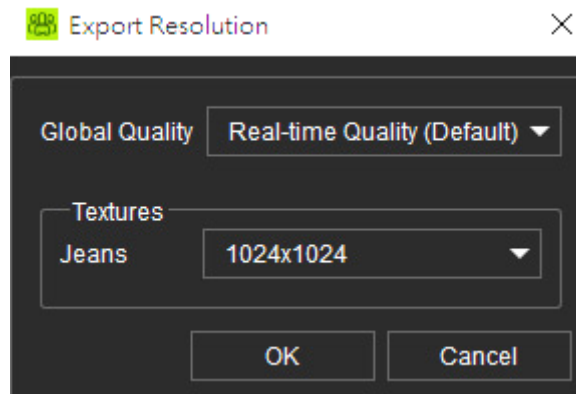
- ③ Führen Sie den Befehl **Datei >> Exportieren >> Ausgewähltes Objekt** aus.



Alternativ können Sie **bis zur Version 2.0** auch auf die Schaltfläche **Ausgewähltes Objekt exportieren** in der Projekt-Symbolleiste klicken.



④ Sie werden jetzt aufgefordert, die Auflösung der Texturbilder einzustellen, die das Objekt enthält.



⑤ Durchsuchen und speichern Sie das Objekt als ***.iCloth-Format** in Ihrem bevorzugten Verzeichnis.

Hinweis:

Das ausgewählte Objekt kann Stoff, Haar und Zubehör sein und wird in den Formaten ***.iCloth**, ***.iHair** und ***.iAcc** gespeichert.

⑥ Wenden Sie das Objekt auf den **Charakter in iClone** an.



Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass diese Objekte nur für **G6-Charaktere** gelten.

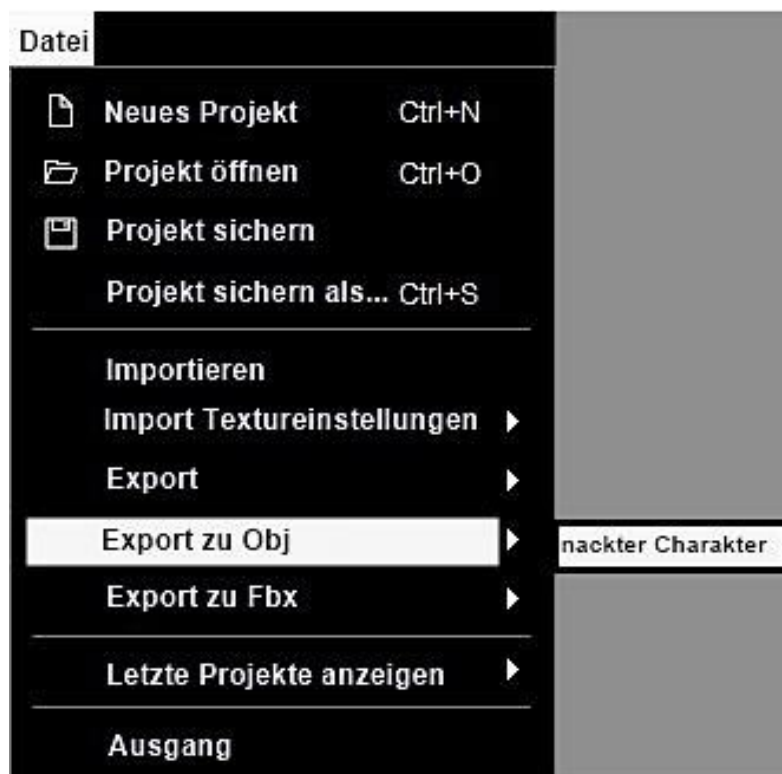
Exportieren von OBJ-Charakteren

Das Exportieren des aktuellen Charakters in eine Avatar-Datei im **OBJ-Format** hat spezielle Bedeutungen. Sie können die Datei in anderen 3D-Modellierungswerkzeugen anpassen und als Ziel-Morphing-Charaktere zurückladen, um benutzerdefinierte Morphing-Schieberegler zu erstellen. Darüber hinaus müssen Sie die OBJ-Datei nicht mehr über **iClone 3DXchange** exportieren und importieren.

- ① Bereiten Sie einen Charakter vor (optional morphen Sie ihn).



- ② Führen Sie den Befehl **Datei >> Exportieren nach Obj >> nackter Charakter** aus.



In **Character Creator v2.3** erscheint jetzt nachstehender Hinweis:



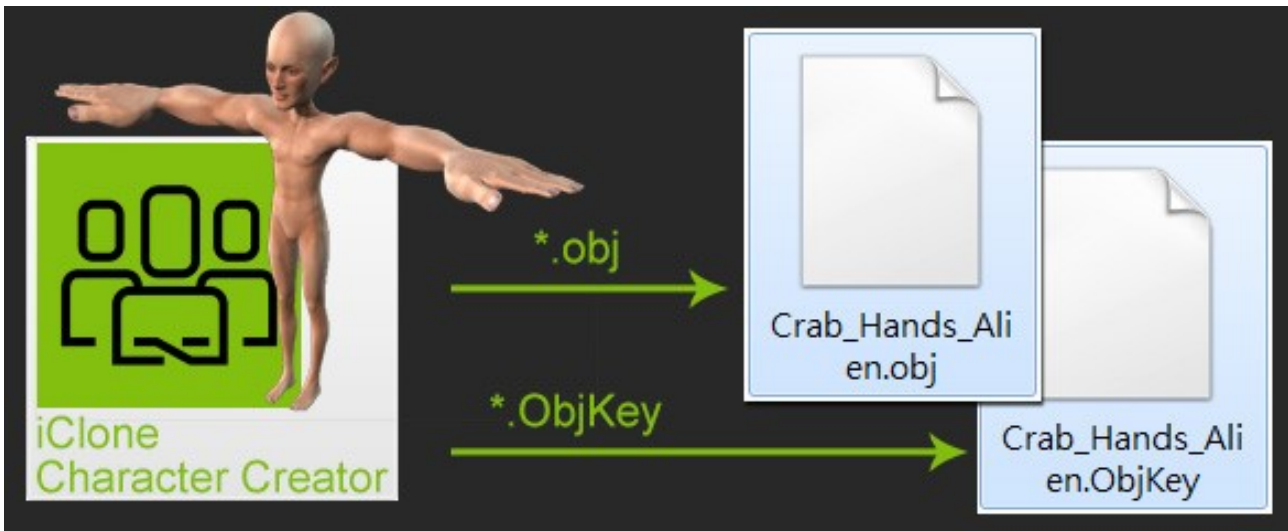
③ Haben Sie **3DXchange PRO installiert**, so passen Sie jetzt die Einstellungen entsprechend dem Achsenkoordinaten-system Ihrer 3D-Modellierungswerkzeuge an.



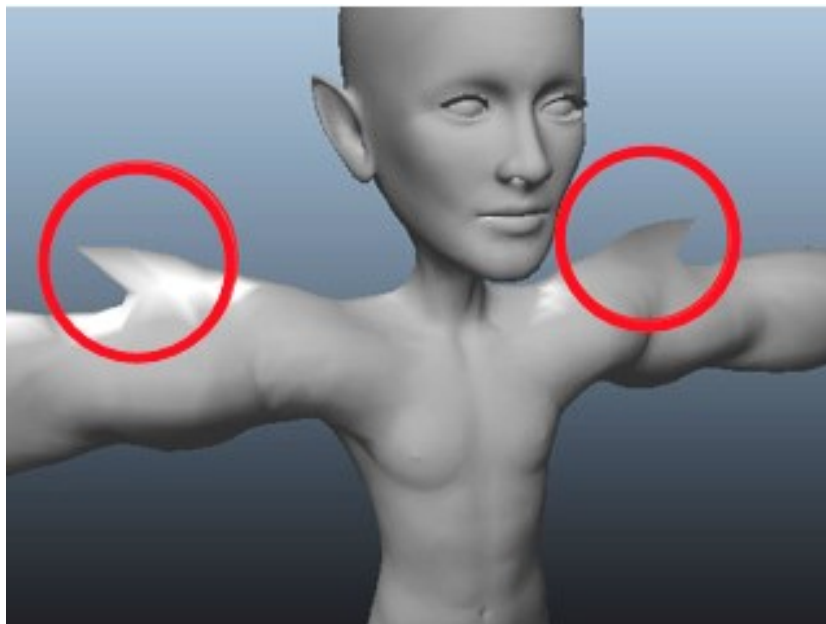
Hinweis:

Wählen Sie des **Voll-Körper**-Optionsfelds zum Exportieren des Charakters einschließlich Körper, Augäpfel und Zähne aus; während bei **Körper** dieser ohne Augäpfel und Zähne exportiert wird.

④ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Exportieren**, um zwei Dateien, ***.obj** und ***.ObjKey**, zu exportieren. Die Letztere enthält die DRM-Daten für die ***.obj-Datei**. Behalten Sie diese zwei Dateien, denn Sie werden sie brauchen, wenn Sie den modifizierten OBJ-Avatar als Ziel-Morphing-Charakter zurück zu **Character Creator** geladen haben. ↓↓↓



⑤ Ändern Sie die OBJ-Datei mit den externen **3D-Modellierungswerkzeugen**.



Hinweis:

- Sie können beliebige 3D-Modellierungswerkzeuge wie **3ds Max**, **Maya** oder **ZBrush** verwenden.
- Ändern Sie **NICHT** die Gesamtzahl und die Struktur des Eckpunkts im OBJ-Avatar mit Hilfe von Funktionen wie **Unterteilung**, **Schnitt**, **Hinzufügen** / **Löschen** von Vertices ... und so weiter.

- ⑥ Speichere den **OBJ-Avatar** und verwende ihn als Ziel-Morphing-Charakter in **Character Creator**.



Hinweis:

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Morphing-Schieberegler zum Ändern des Aussehens von Charakteren**.

FBX-Charaktere exportieren

Sie können einen Charakter im **FBX-Format** exportieren, um ihn in Ihren bevorzugten **3D-Werkzeugen** wie **3Ds Max** oder **Maya** zu animieren, anstatt den Charakter zum Exportieren an **3DXchange** zu senden. Eine **3DXchange Pipeline** Version ist dann erforderlich.

Statischen FBX-Charakter exportieren

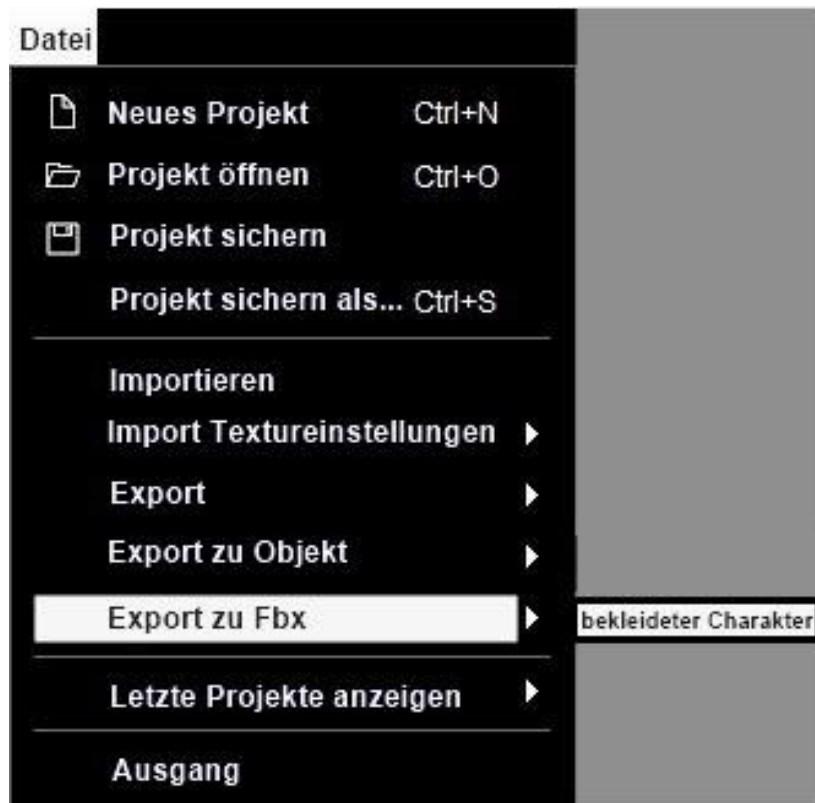
Einen FBX Charakter für die Animation exportieren:

- ① Bereiten Sie einen Charakter vor (nackt oder bekleidet).

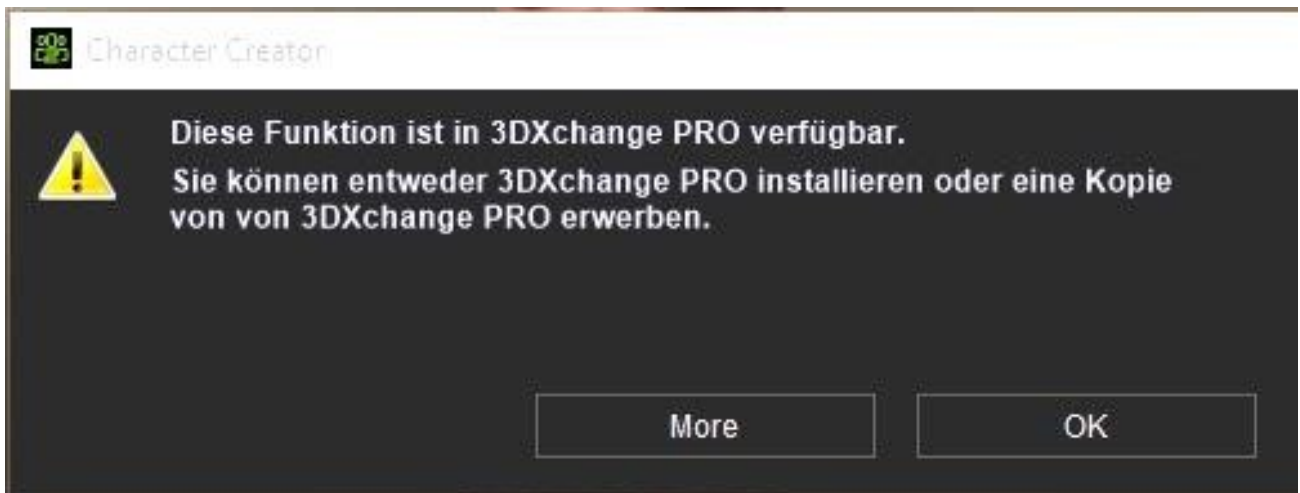


② Führen Sie den Befehl

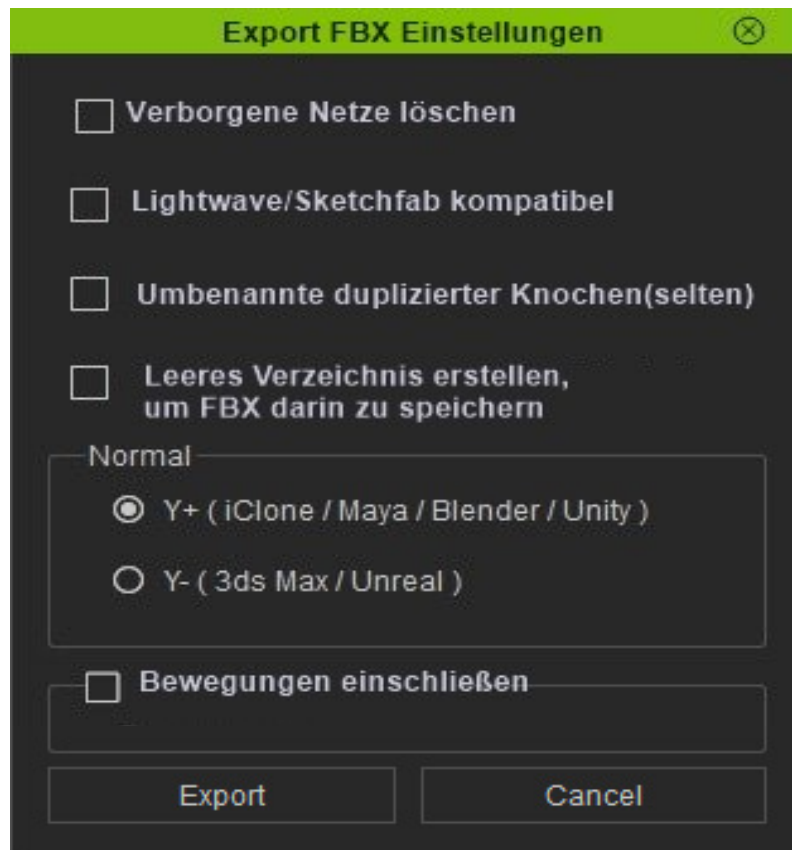
Datei >> Exportieren nach Fbx >> bekleideter Charakter aus.



In **Character Creator v2.3** erscheint jetzt nachstehender Hinweis:



③ Haben Sie **3DXchange PRO** installiert, so öffnet sich das Export-Panel für die FBX Einstellungen:



Hinweis:

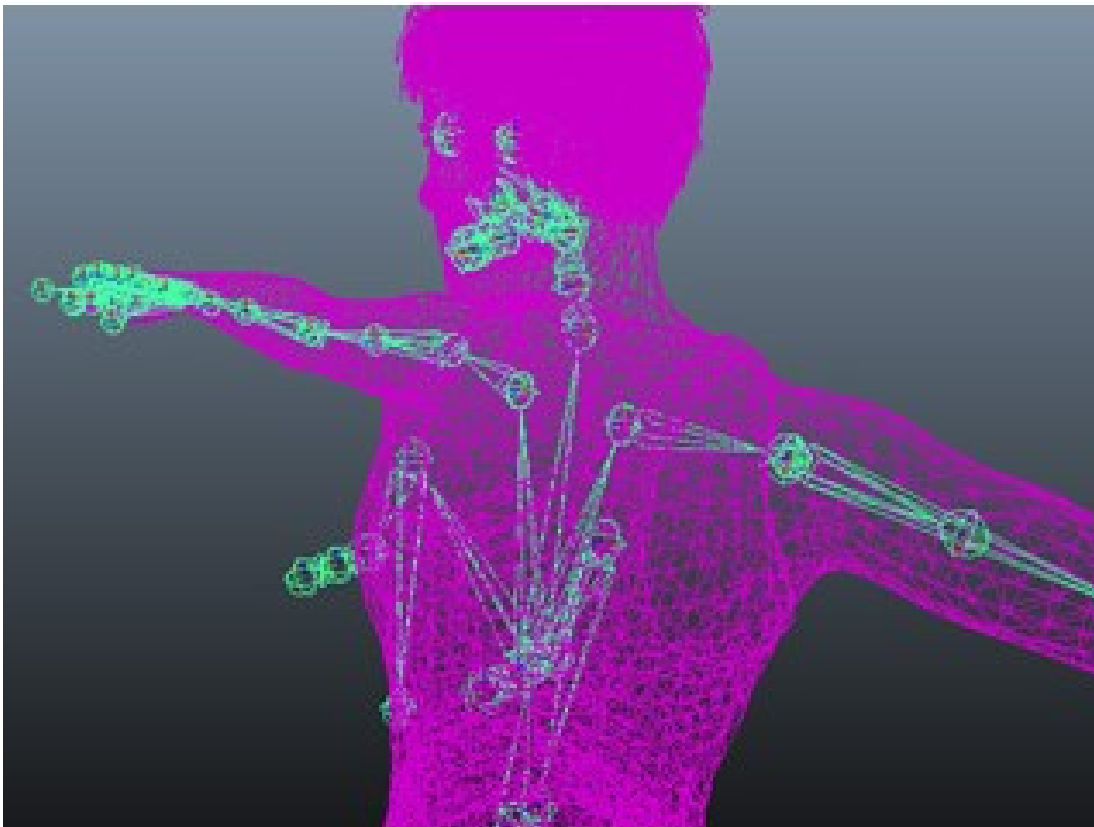
- **Verborgenes Netz löschen:** Um versteckte Netze vor dem Export zu löschen. Wenn Ihr Zweck zum Exportieren von FBX-Charakteren das Erstellen von benutzerdefinierten Stoffen ist, aktivieren Sie diese Box NICHT, um die Integrität der inneren Maschen sicherzustellen.
- **Lightwave-kompatibel:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Kompatibilität der **FBX-Zeichendatei** zu gewährleisten, wenn das Zielwerkzeug Lightwave ist.
- **Umbenennen von Knochen (Unreal):** Da Unreal keine Bones mit identischen Namen akzeptiert, aktiviere diese Box, damit die **FBX-Zeichendatei** normal in Unreal funktionieren kann.
- **Leeres Verzeichnis erstellen und FBX darin speichern:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um einen neuen leeren Ordner zu erstellen, in dem Sie das aktuelle Zeichen als FBX-Datei speichern.
- **Normal:** Wählen Sie eines der Optionsfelder gemäß den 3D-Zielwerkzeugen, die Sie in die exportierte FBX-Datei laden möchten, da die Richtungen der Y-Achse in diesen Werkzeugen nicht identisch sind.

- **Bewegung einschließen:** Aktivieren Sie dieses Feld **nicht** in diesem Szenario. Weitere Informationen zu den Einstellungen in dieser Gruppe finden Sie in den folgenden Abschnitten!
-

- ④ Laden Sie den exportierten FBX-Charakter in die 3D-Software Ihrer Wahl.

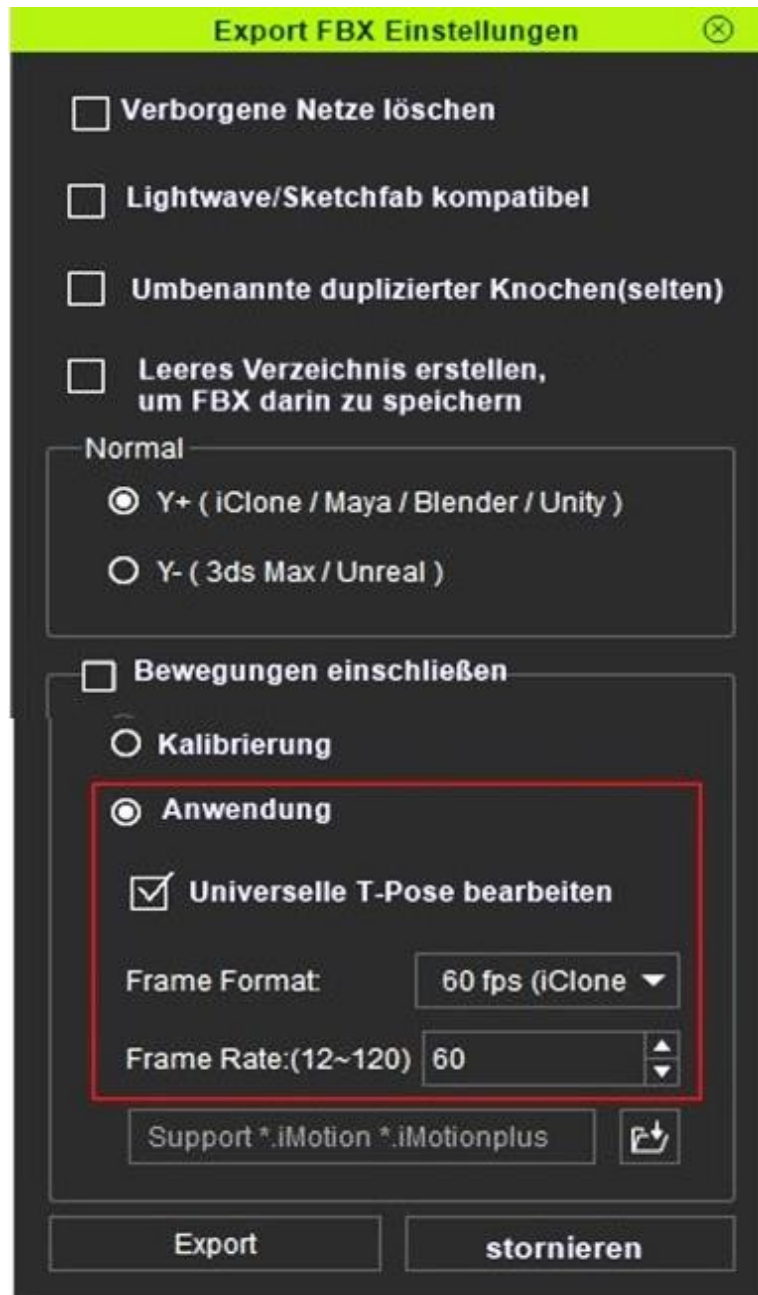


- ⑤ Dieser Charakter ist knochenhäutig und bereit für die Animation.



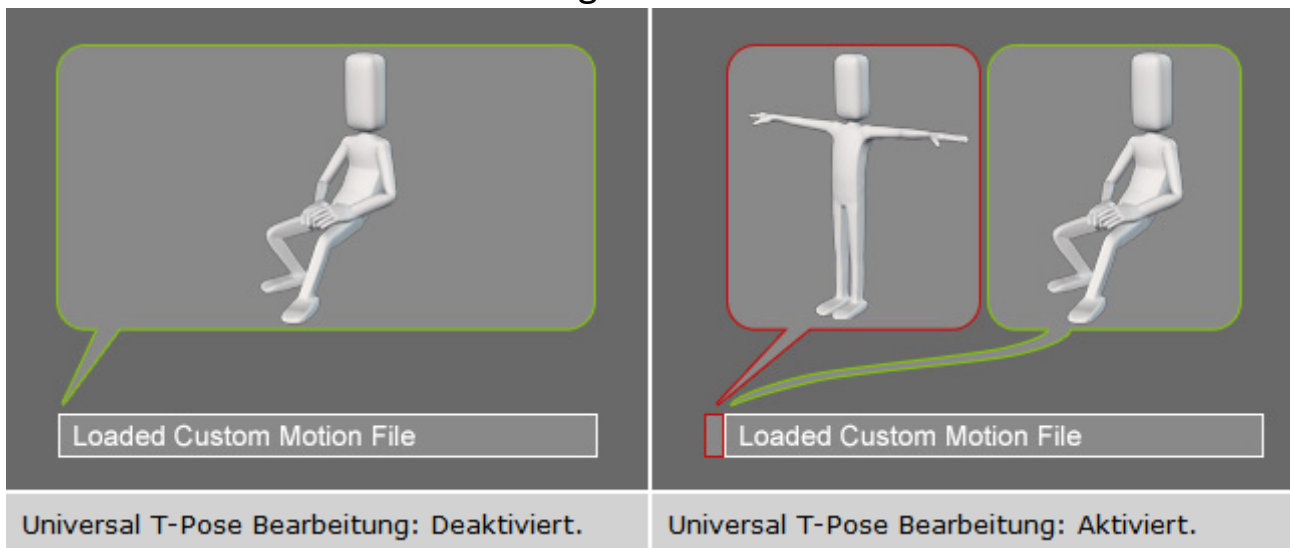
Einstellen der Bildrate für den Export von FBX

Abhängig von der Art der Umgebung, in der Ihre Animationen landen, müssen Sie möglicherweise die Bildrate anpassen. Die folgenden Schritte helfen Ihnen, inkompatible Time-Line-Geschwindigkeiten zwischen **Character Creator** und anderer Software von **Drittanbietern** zu vermeiden.

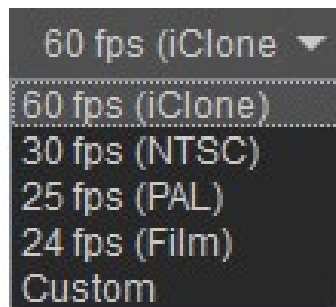


- Sobald die universelle T-Pose-Bearbeitung aktiviert ist, wird der Zeichenanimationsspur ein einzelner T-Poser-Rahmen vorangestellt.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Verwenden der Universal-T-Pose-Bearbeitungsfunktion.



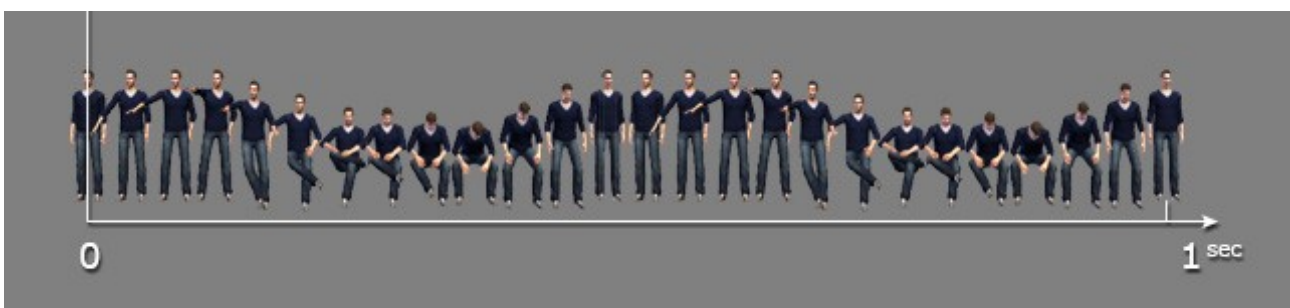
- **Rahmenformat:** Diese Dropdown-Liste enthält Vorlagen für bestimmte Bildraten.



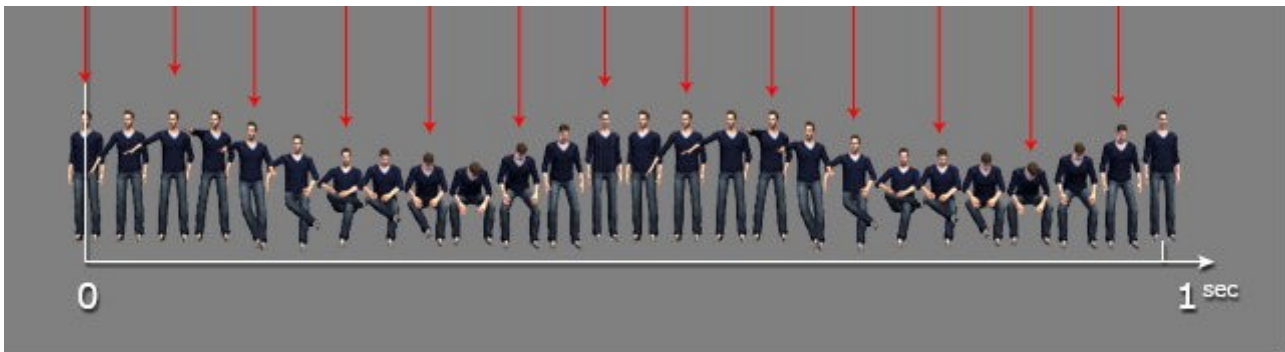
- **Bildrate** (Benutzerdefiniert): In diesem Feld können Sie einen benutzerdefinierten Wert eingeben. Höhere Werte führen zu einer präziseren Bewegung auf Kosten der zusätzlichen Dateigröße der exportierten FBX-Datei.

Bildrate und Bewegungen

Die Frame Rate gibt die Anzahl der Samplings pro Sekunde der Animation an. Gegeben ist eine Bewegung mit unterschiedlicher Pose pro Bild in einer Sekunde Dauer:

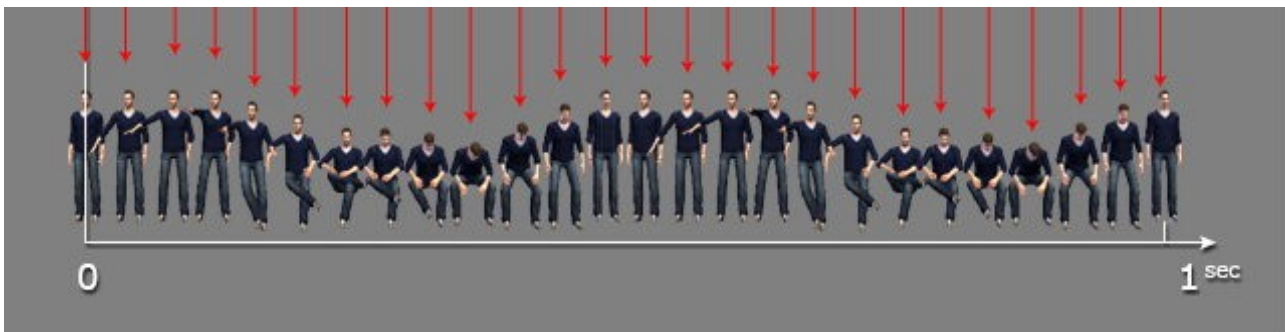


- **Bildrate bei 12 fps** (Mindestwert in Character Creator):



Die Abtastzeiten werden bei jedem zweiten Frame interpoliert.

- **Bildrate bei 24 fps:**



Sampling-Zeiten haben eine viel bessere Animationsgenauigkeit.

Exportieren von FBX-Charakteren mit iMotion

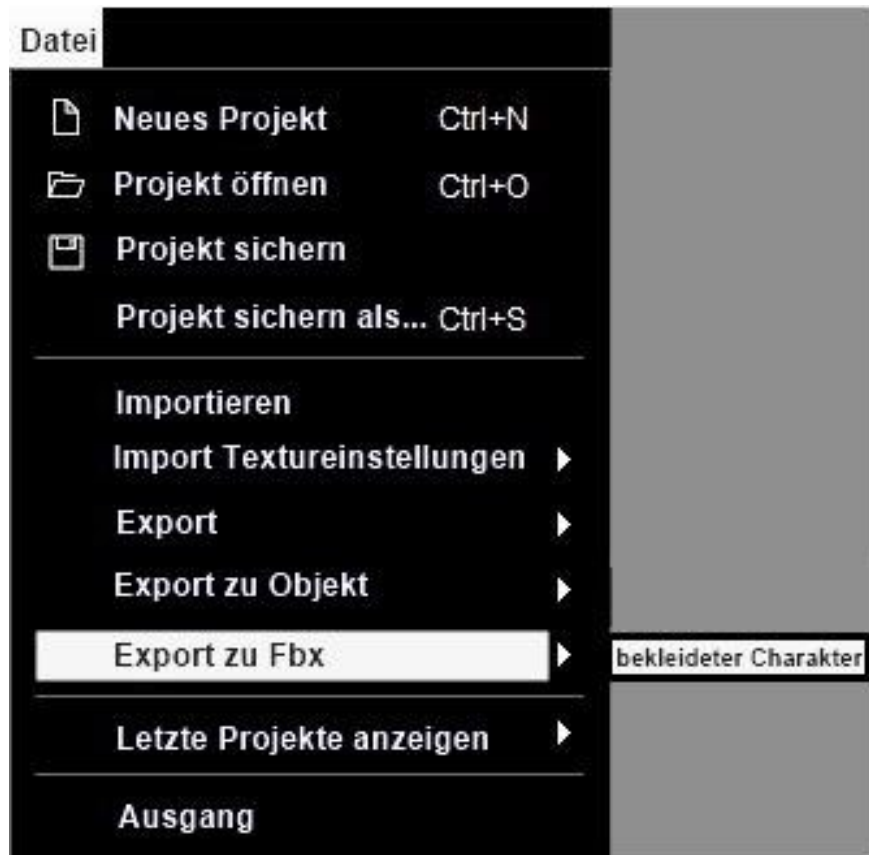
Mit Character Creator können Sie FBX-Dateien mit .iMotion oder eingebetteter Kalibrierungsbewegung exportieren, um die Hautabdeckung zu überprüfen.

- ① Bereiten Sie einen Charakter vor (nackt oder bekleidet).

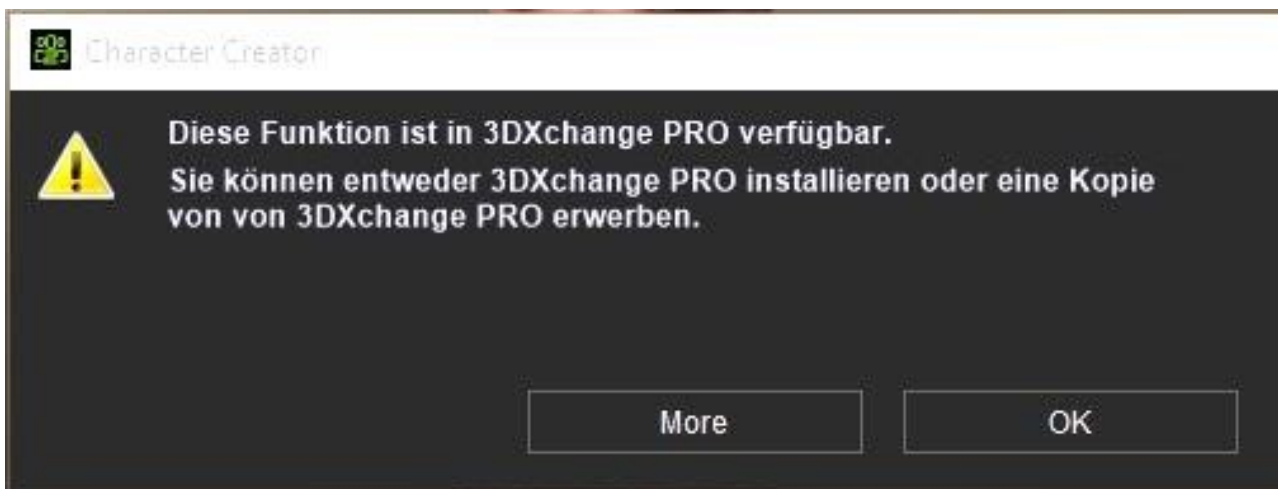


② Führen Sie den Befehl

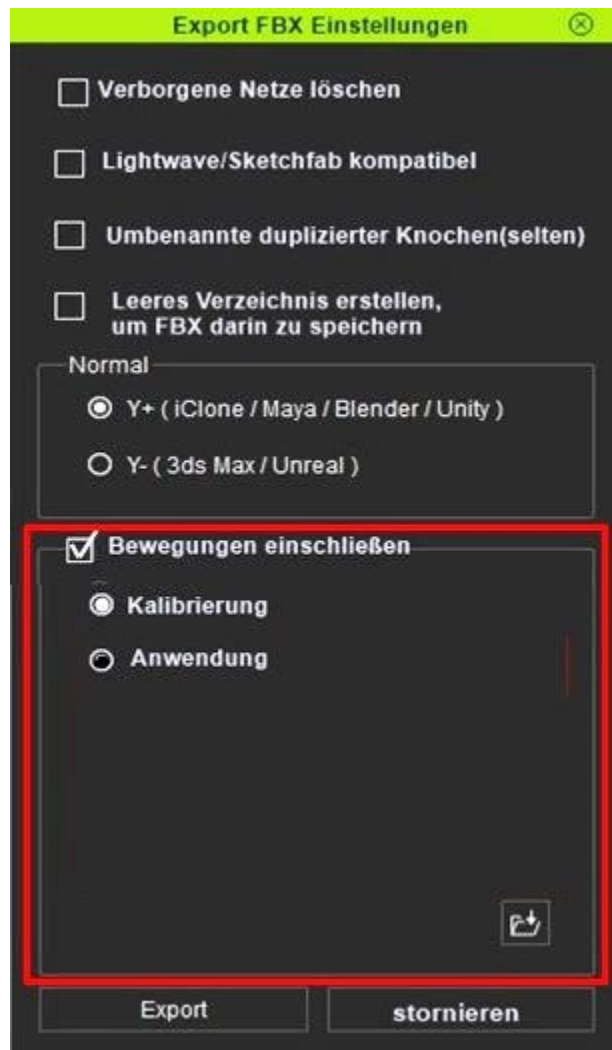
Datei >> Exportieren nach Fbx >> bekleideter Charakter aus.



In **Character Creator v2.3** erscheint jetzt nachstehender Hinweis:



③ Haben Sie **3DXchange PRO installiert**, so aktivieren Sie im Folgenden das Fenster **Bewegung einbeziehen**.



④ Wählen Sie die Schaltfläche **Kalibrierung** oder benutzerdefinierte **Anwendung**, um eine .iMotion in den FBX-Charakter einzufügen.

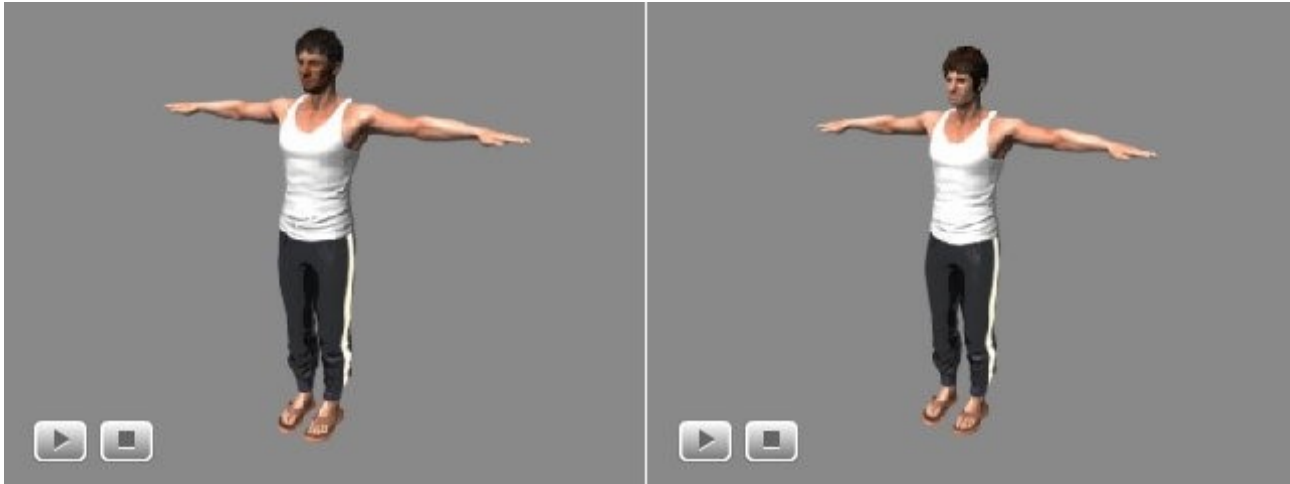
Hinweis:

- o Weitere Informationen finden Sie unter **Festlegen der Bildrate** für den Export von FBX-Abschnitten.
- o Wenn Sie einen Charakter mit **Bewegung** und **Gesichtsausdruck** exportieren möchten, müssen Sie die Bewegungsdatei im **MotionPlus-Format** einfügen.

⑤ Sie können dann in der **3D-Software von Drittanbietern** die Hautabdeckung mit der Kleidung, die bereits angezogen oder angepasst ist, wiedergeben.

Hinweis:

Die hier dargestellten **Adobe Flash Bildsequenzen** können Sie in der englischsprachigen Originalfassung dieses Handbuchs betrachten!



Kalibrierungsbewegungen zur Überprüfung der Hautabdeckung durch Kleidung

Für bestimmte Szenarien ist die Verwendung von benutzerdefinierten Bewegungen möglich.

Exportieren von FBX-Charakteren mit MotionPlus

Wenn Sie den Charakter mit Körperbewegungen und Gesichtsausdrücken in das FBX-Format exportieren möchten, müssen Sie beim Exportieren von FBX-Dateien die Reallusion Motion-Datei im ***.iMotionPlus**-Format einschließen. Weitere Informationen zu MotionPlus finden Sie im Abschnitt **Was ist MotionPlus?**

FBX-Charakter mit MotionPlus exportieren

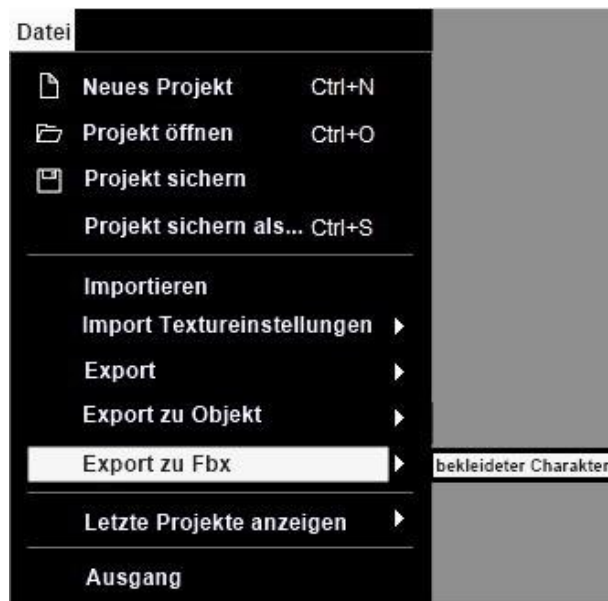
Mit Character Creator können Sie den FBX-Charakter mit Körperbewegungen und Gesichtsausdrücken (*.iMotionPlus) exportieren.

- ① Bereiten Sie einen Charakter vor (nackt oder bekleidet).

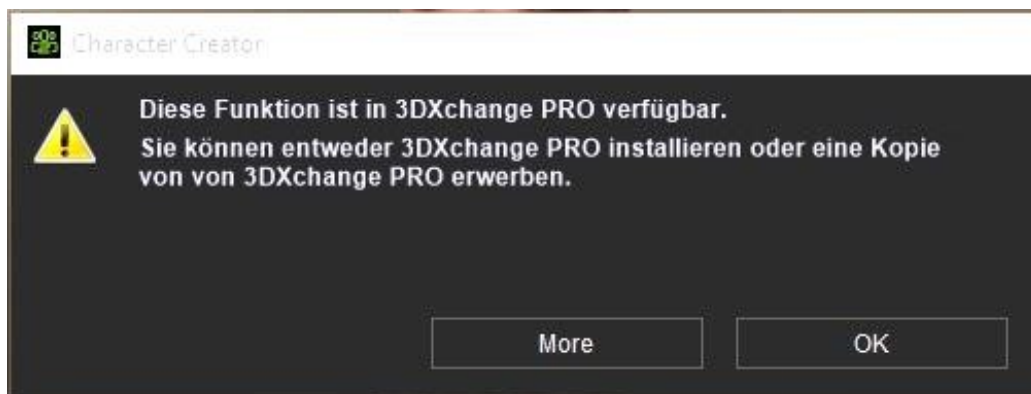


② Führen Sie den Befehl

Datei >> Exportieren nach Fbx >> bekleideter Charakter aus.



In **Character Creator v2.3** erscheint jetzt nachstehender Hinweis:



③ Haben Sie **3DXchange PRO** installiert, so aktivieren Sie im folgenden Fenster **Bewegung einschließen**.

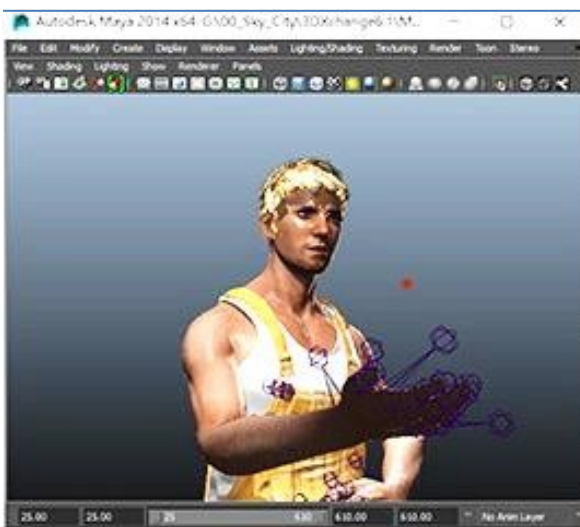


- ④ Wählen Sie die Schaltfläche benutzerdefinierte **Anwendung**, um dem FBX-Zeichen eine Bewegung mit Gesichtsausdrücken (im * .iMotionPlus-Format) hinzuzufügen.

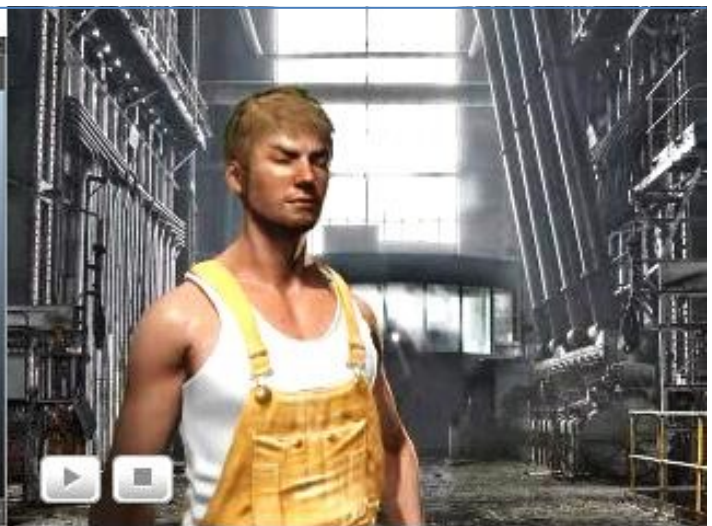
Hinweis:

- o Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Einstellen der Bildrate für das Exportieren von FBX**.

- ⑤ Die folgend dargestellten **Adobe Flash Bildsequenzen** können Sie in der englischsprachigen Originalfassung dieses Handbuchs betrachten! Sie können sie dann im 3D-Werkzeug wiedergeben, um die Bewegungen und Gesichtsausdrücke gleichzeitig zu sehen.



Charakter mit Bewegung und Gesichtsausdrücken im 3D-Tool.

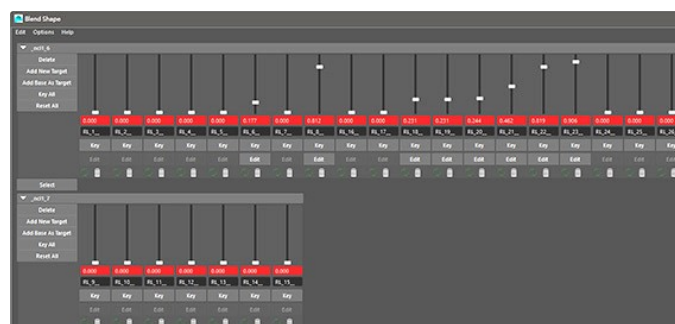


Das gerenderte Video von einer anderen 3D-Software.

Hinweis:

Die Mischformen des Kopfes des Charakters sind ebenfalls enthalten und können in einem **externen 3D-Werkzeug** wie **Maya oder 3DS Max** aufgerufen werden. Sie können dann subtile Gesichtsausdrücke weiter anpassen (in diesem **Beispiel Maya**):

Bild
verkleinert →→



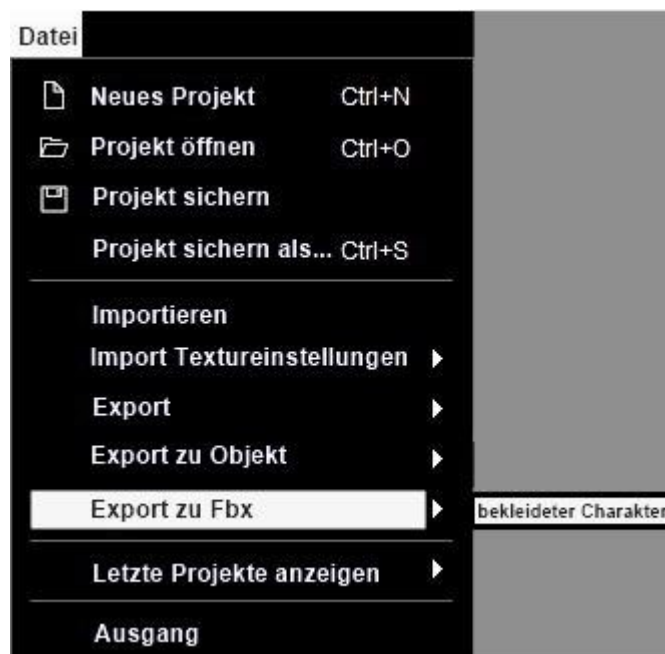
Verwenden der Universal-T-Pose-Bearbeitungsfunktion

Das Exportieren eines Charakters mit Bewegung im **FBX-Format** ist ein unidirektionaler Workflow. Das bedeutet, dass die FBX-Datei in einer externen 3D-Anwendung bearbeitet werden kann, aber nicht in Character Creator für die Körperform- oder Outfit-Bearbeitung zurückübertragen werden kann. Das **Deaktivieren der Universal T-Pose-Bearbeitungsfunktion** kann diesen unidirektionalen Workflow vereinfachen, indem Sie beispielsweise Ihren Charakter in **Sketchfab** veröffentlichen.

- ① Bereiten Sie einen Charakter vor.



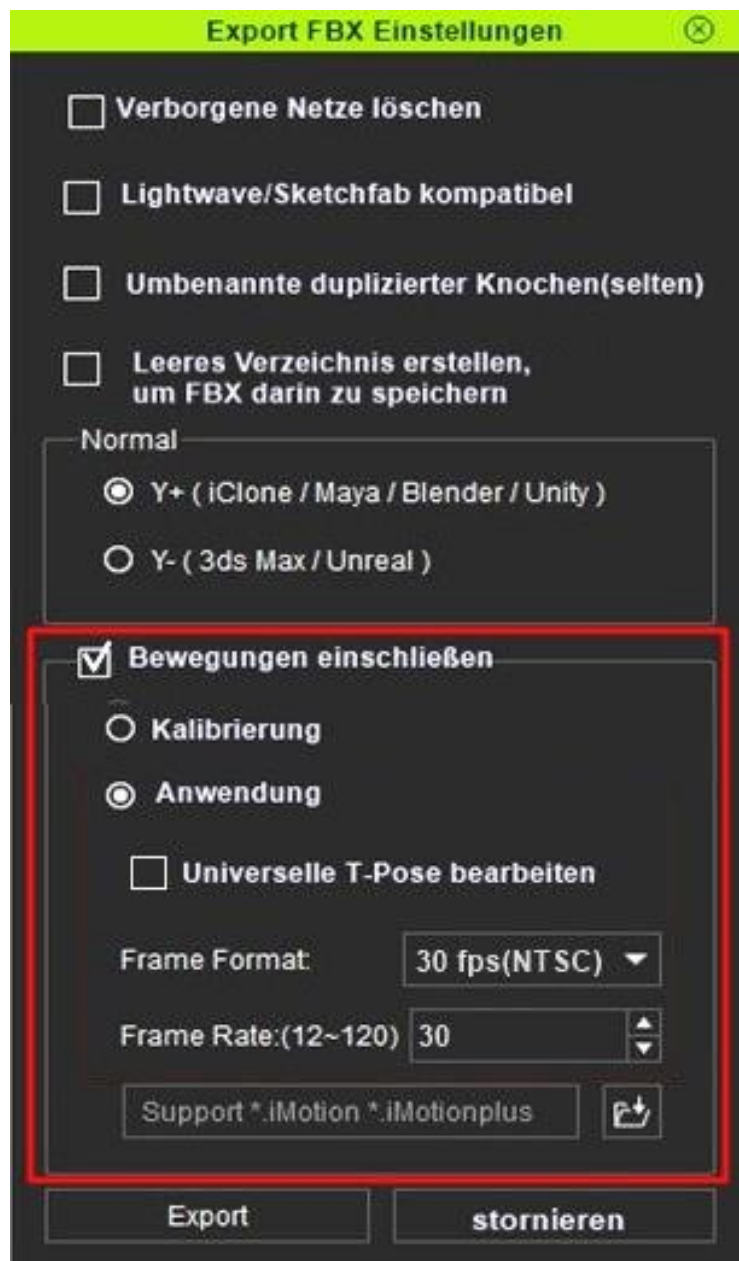
- ② Führen Sie den Befehl **Datei >> Exportieren nach Fbx >> bekleideter Charakter** aus.



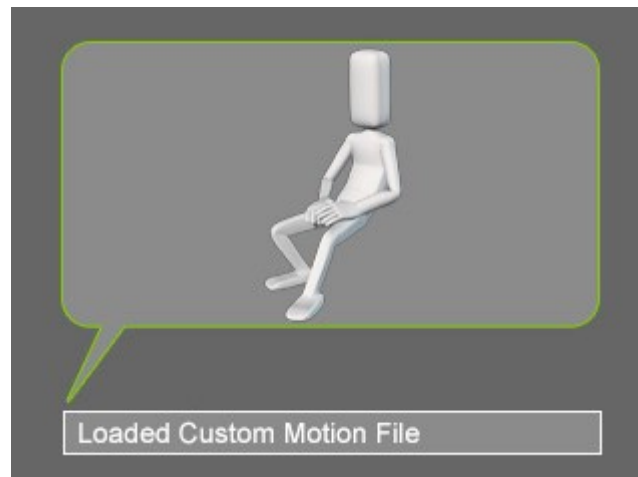
In **Character Creator v2.3** erscheint jetzt nachstehender Hinweis:



③ Haben Sie 3DXchange PRO installiert, so aktivieren Sie im folgenden Fenster die Option **Bewegung einschließen** und wählen Sie die Option **benutzerdefinierte Anwendung**.



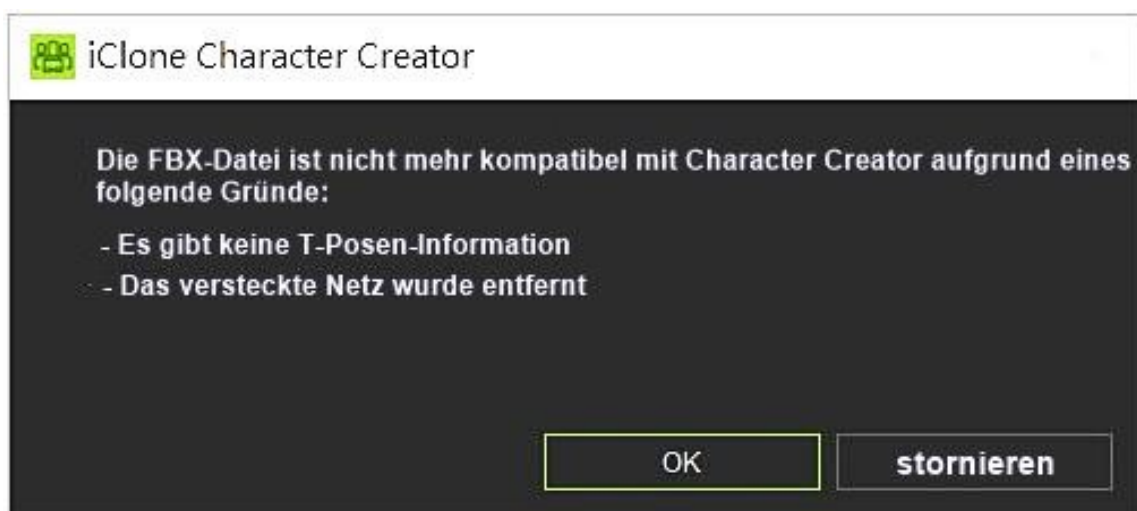
- ④ Mit der Option **Benutzerdefinierte Anwendung** können Sie eine **.iMotion-** oder **.iMotionPlus**-Animationsspur zusammen mit der **FBX-Datei** einfügen.



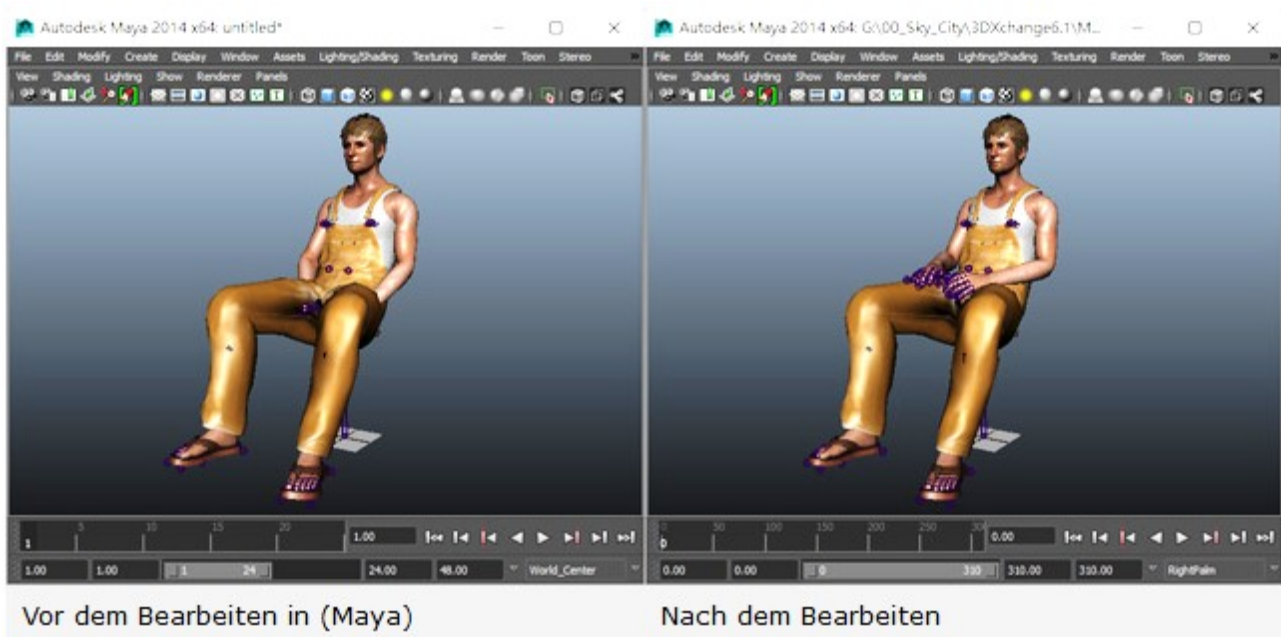
Hinweis:

- Ein **iMotion** ist eine Bewegungsdatei mit **Körperbewegung**, während ein **iMotionPlus** neben **Körperbewegungen** auch **Gesichtsausdrücke** enthält.

- ⑤ Wenn Sie einen Charakter mit den obigen Einstellungen exportieren, sollte eine Warnmeldung angezeigt werden. Überspringen Sie dieses Pop-up, indem Sie die OK-Taste drücken.



- ⑥ Bearbeiten Sie die Bewegung in einer **anderen 3D-Software**.



Hinweis:

Das Laden des Charakters zurück in den Charakter Creator ohne die Einbeziehung der T-Pose führt zu Körperverformungen und anderen Kuriositäten.



Verwenden der Universal-T-Pose-Bearbeitungsfunktion

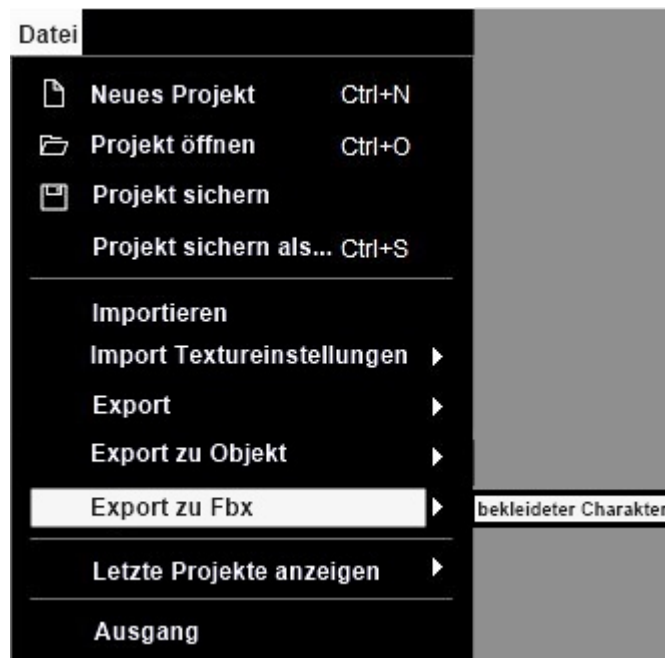
Wenn die Universal-T-Pose-Bearbeitungsfunktion aktiviert ist, können Sie in 3D-Anwendungen von Drittanbietern Zeichensatz-kompatible Objekte erstellen.

① Bereiten Sie einen Charakter vor.

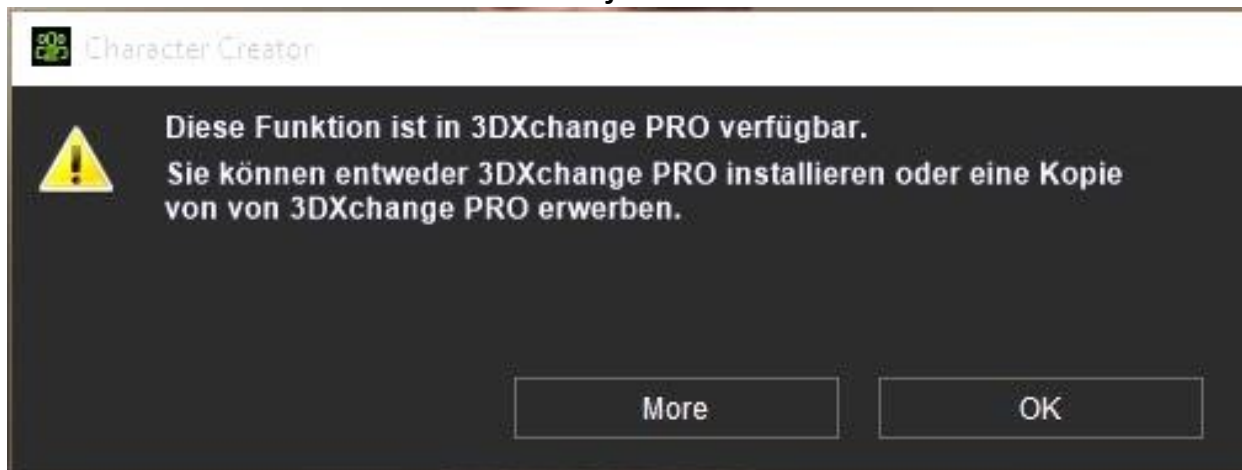


② Führen Sie den Befehl

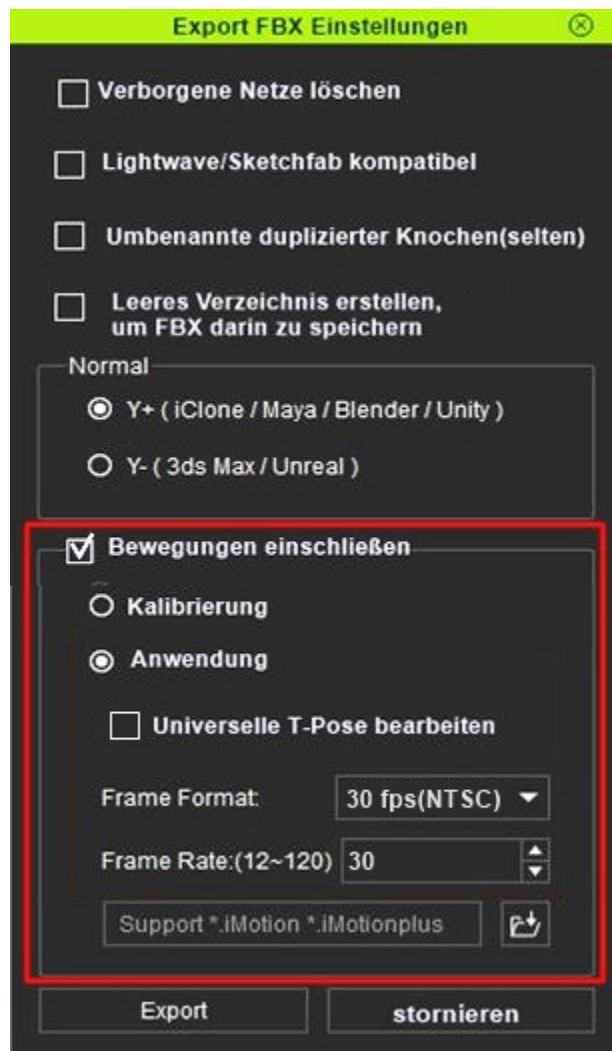
Datei >> Exportieren nach Fbx >> bekleideter Charakter aus.



In **Character Creator v2.3** erscheint jetzt nachstehender Hinweis:

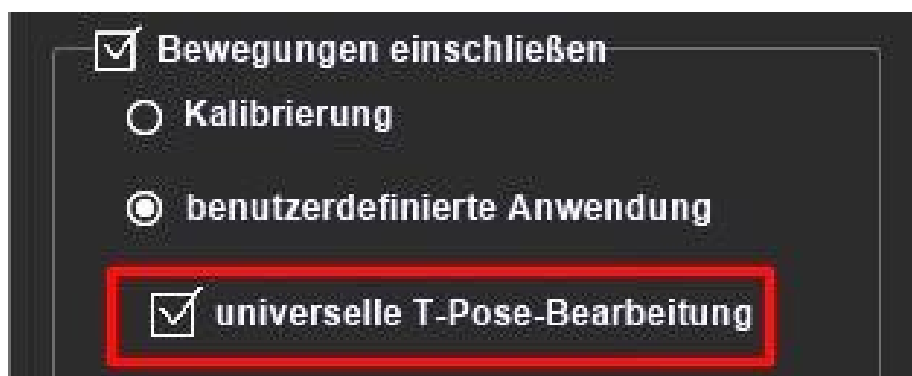


- ③ Haben Sie 3DXchange PRO installiert, so aktivieren Sie im folgenden Fenster **Bewegung einbeziehen** und wählen Sie die Option **benutzerdefinierte Anwendung**.

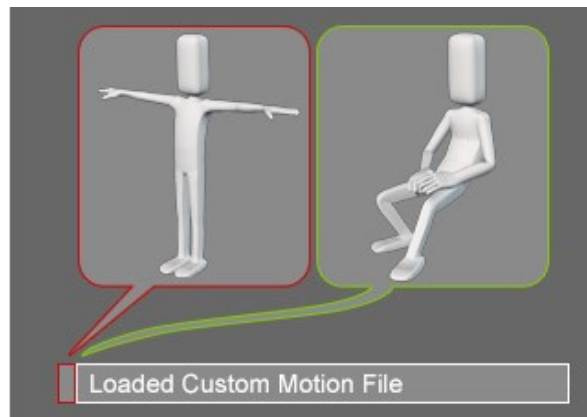


- ④ Mit der Option Benutzerdefinierte **Anwendung** können Sie eine **.iMotion-** oder **.iMotionPlus-**Animationsspur zusammen mit der **FBX-Datei** einfügen.

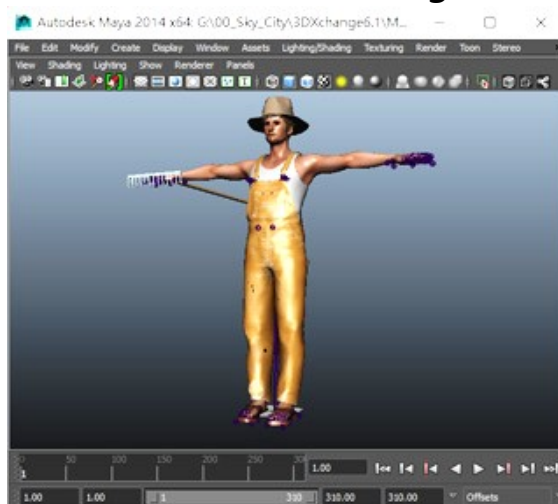
- ⑤ Aktivieren Sie die universelle **T-Pose-Bearbeitung**.



Einer T-Pose wird einen Frame vor der Zeitlinienbewegung eingefügt.

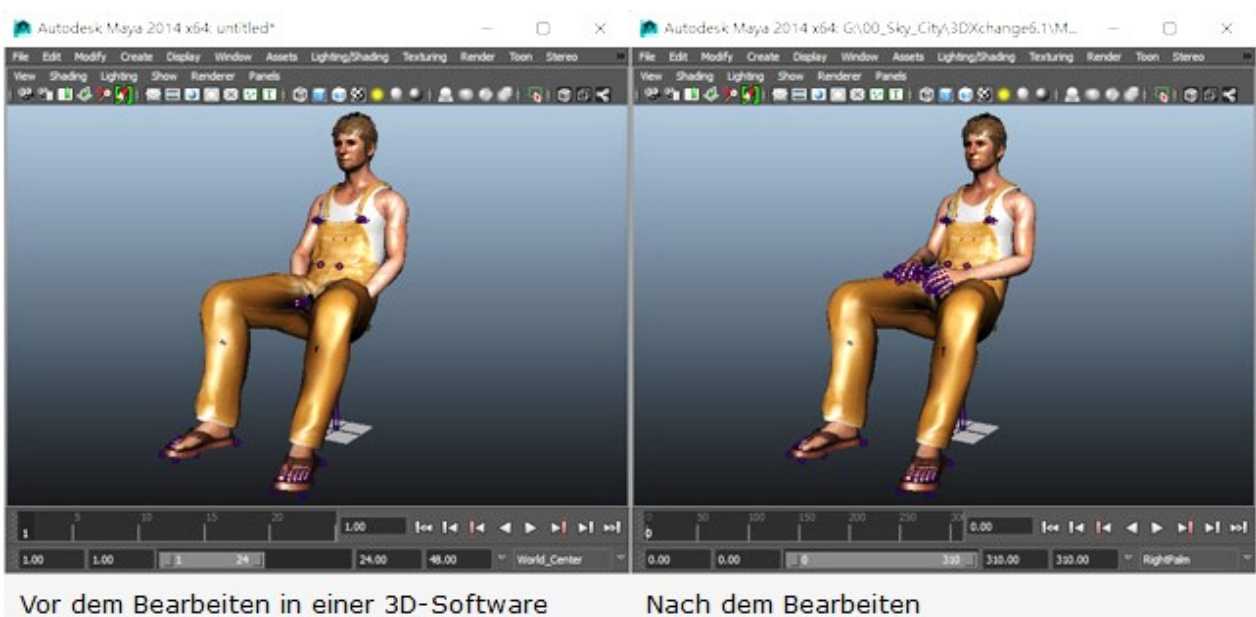


⑥ Erstellen Sie benutzerdefinierte Objekte *im T-Poser-Rahmen* des Charakters mit einer **externen 3D-Anwendung**.

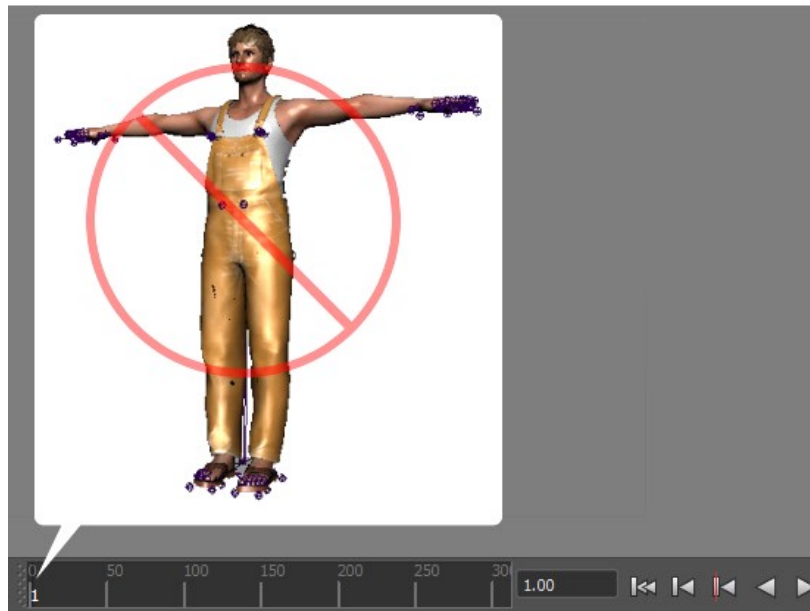


Hinweis:

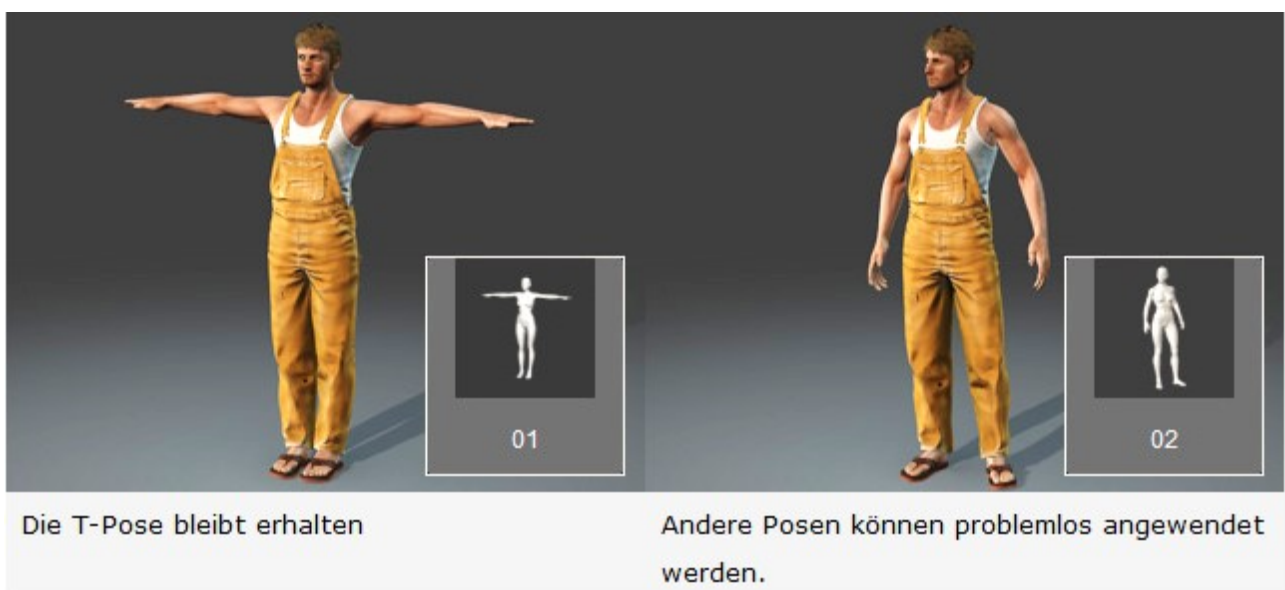
o Sie können die Bewegung mit Ausnahme des **ersten T-Poser-Frames** bearbeiten.



- Wenn Sie die Körperform oder das Outfit des Charakters in Character Creator bearbeiten möchten, bearbeiten Sie **NICHT** die **T-Pose** des ersten Frames, jedoch sind Anpassungen in den folgenden Frames zulässig.



- Die angepasste Animation kann mithilfe des **FBX-Formats** in **Character Creator** zurückversetzt werden, so dass sie dank der Aufnahme eines Prestine-T-Poserahmens problemlos weiter bearbeitet werden kann.



Charaktere an iClone senden

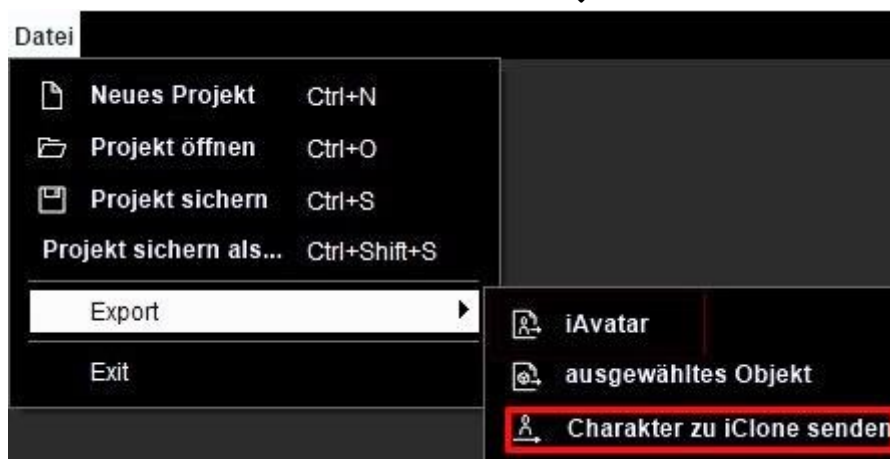
Wenn Sie den Charakter einfach an iClone senden möchten, **ohne es als Datei zu speichern**, führen Sie die folgenden Schritte aus. Diese Methode hilft Ihnen dabei, das aktuell verwendete Zeichen in iClone zu aktualisieren, ohne es im Character Creator als Charakter **zu speichern**.

- ① Erstellen Sie einen Charakter.



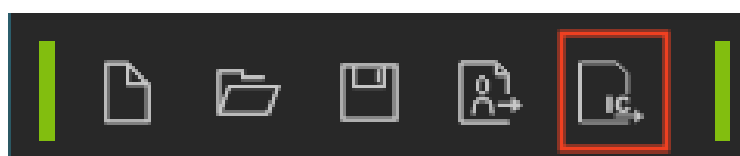
- ② Führen Sie den Befehl **Datei >> Exportieren >> Charakter an iClone senden** aus.

Abb. aus v2.0 ↓



Alternativ können Sie auf die Schaltfläche "Zeichen an iClone senden" in der Projekt-Symbolleiste klicken.

Abb. aus v2.3 ↓



Hinweis:

Die Auflösung der Texturbilder, die auf dem Zeichen gebrannt werden, wird durch die Einstellungen auf der Registerkarte Darstellung des Modifikatorbedienfelds festgelegt.

Abb. aus v2.3 ↓



③ Der Charakter wird in das **aktuelle iClone-Projekt** übernommen (wenn iClone nicht gestartet wird, wird es mit einem neuen Projekt mit dem exportierten Zeichen gestartet).

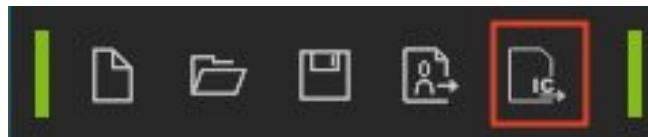


- ④ Ändern Sie den Charakter wieder in **Character Creator**.



- ⑤ Senden Sie den **geänderten** Charakter **erneut an iClone**, indem Sie auf die Schaltfläche An iClone senden klicken.

Abb. aus v2.3 ↓



- ⑥ Wenn der Charakter in iClone bereits ausgewählt ist, wird er ersetzt. →→→



Wird es jedoch nicht ausgewählt, wird ein neues Zeichen in das aktuelle iClone-Projekt übernommen.

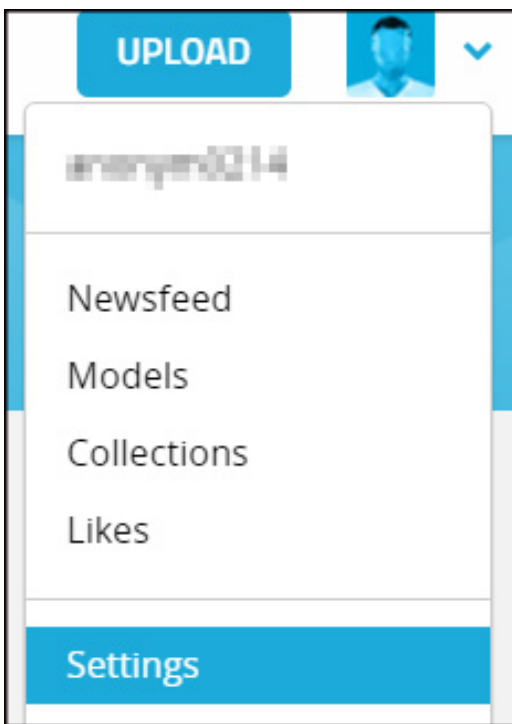
←←←

Charaktere an Sketchfab senden (Neu ab v2.0)

[Sketchfab](#) ist eine Online-Plattform, mit der Sie 3D-Inhalte online und in VR mit Ihrem Browser veröffentlichen, teilen und entdecken können. Mit seinem universellen 3D & VR-Player können Benutzerkreationen auf jeder Webseite und in jedem wichtigen Netzwerk wie **Facebook**, **Twitter**, **Tumblr**, **LinkedIn**, **WordPress**, **Bēhance**, **DeviantArt** und **Kickstarter** eingebettet werden.

Sketchfab-Token finden

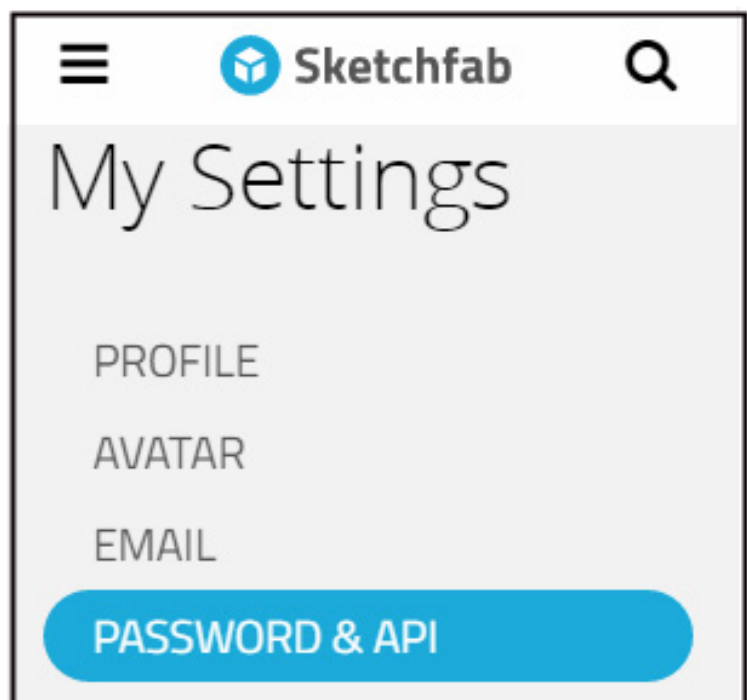
- ① Melden Sie sich für ein Konto bei Sketchfab an.



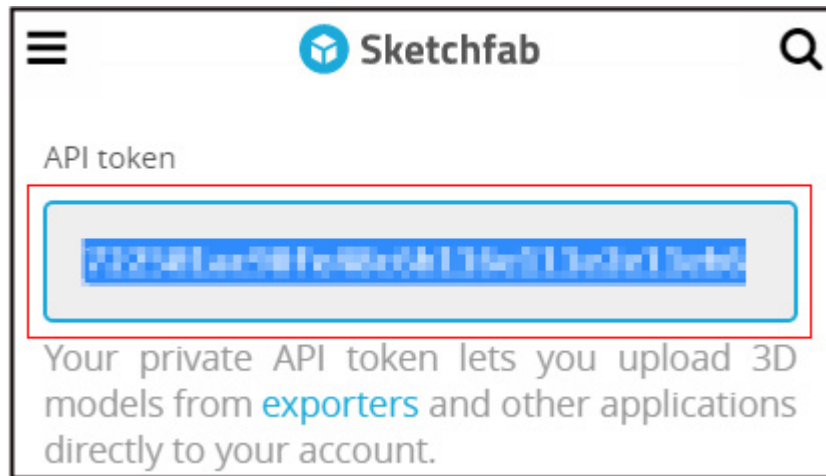
- ② Gehe zu den Einstellungen im Konto
←←←

- ③ Klicken Sie auf der Seite **Meine Einstellungen** auf das Element **Password** und **API**.

→→→



- ④ Scrollen Sie nach unten, um das API-Token-Feld zu finden. **Kopieren Sie die Zeichenfolge.**



Charaktere an Sketchfab senden

- ① Erstellen Sie in **Character Creator** einen benutzerdefinierten Charakter.



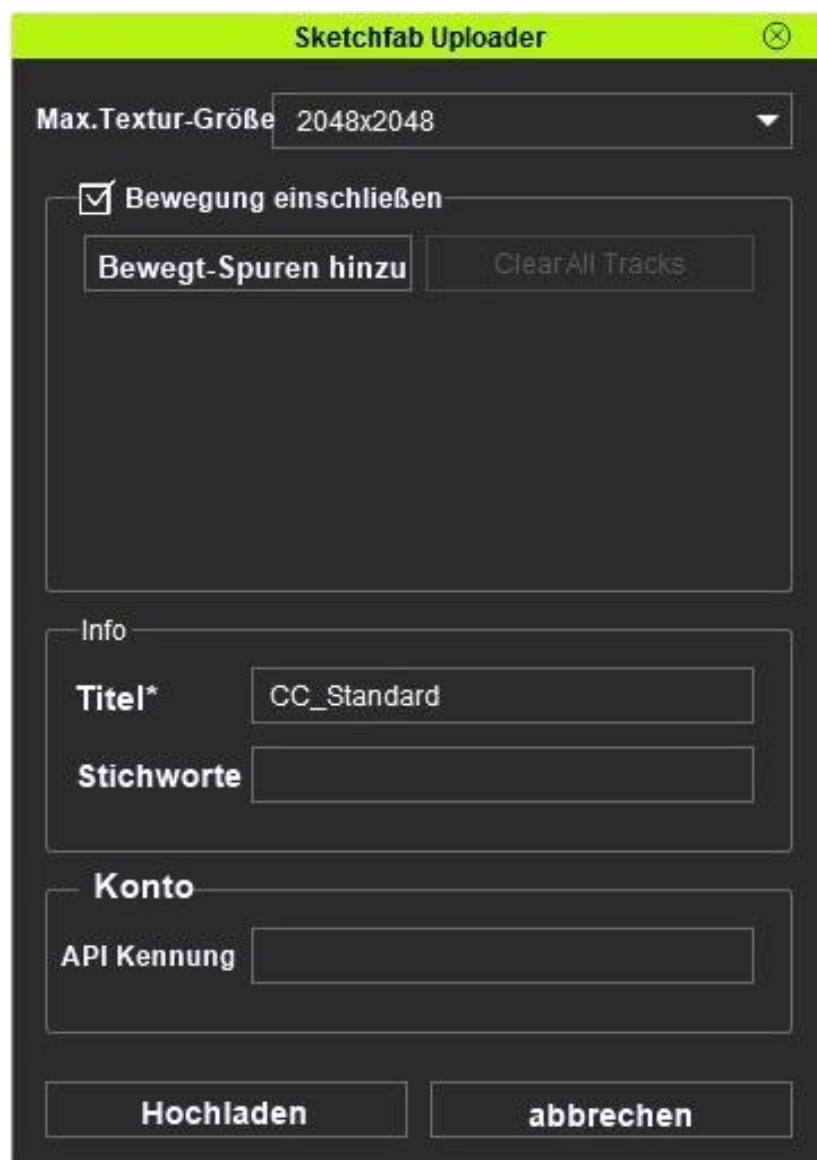
- ② Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Sketchfab hochladen** in der Symbolleiste.



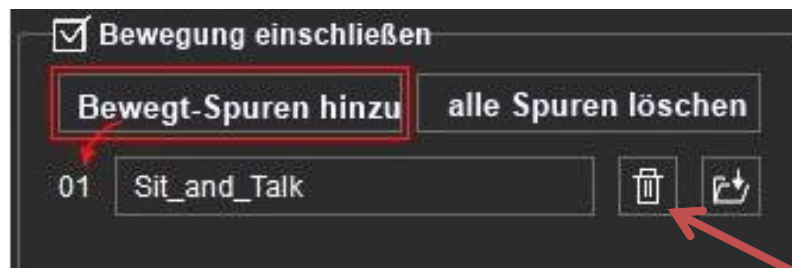
In **Character Creator v2.3** erscheint jetzt nachstehender Hinweis:




③ Haben Sie **3DXchange PRO installiert**, so passen Sie die Einstellungen im nächsten Fenster an.



- **Max. Texturgröße:** Verwenden Sie diese Dropdown-Liste, um die Größe jeder Textur für den Charakter festzulegen. Der Auflösungsbereich beträgt 256 x 256 bis 2048 x 2048
- **Bewegung einschließen:** Sketchfab ermöglicht es dem Charakter Bewegungen in mehreren Spuren zu haben. Sie können in dieser Gruppe weitere Bewegungsspuren hinzufügen.
 - **Hinzufügen von Bewegungsspuren:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche und laden Sie eine neue Bewegungsdatei, um mit dem Charakter hochgeladen zu werden.



- **Bewegungsspuren löschen:** Sie können auf die Schaltfläche "**Papierkorb**" klicken, um die entsprechende Spur zu löschen, oder auf "**Alle Spuren löschen**" klicken, um alle Bewegungen in der Liste gleichzeitig zu löschen.

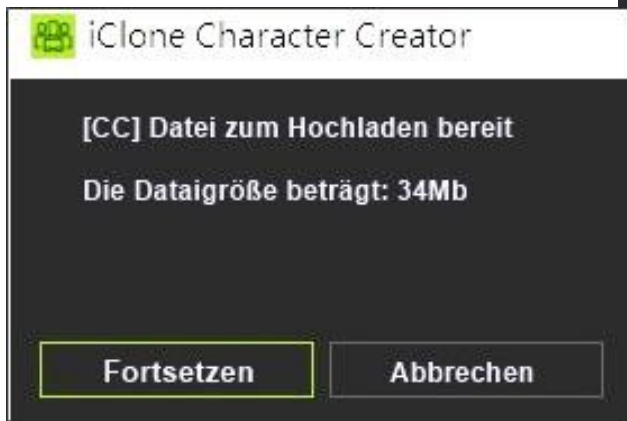
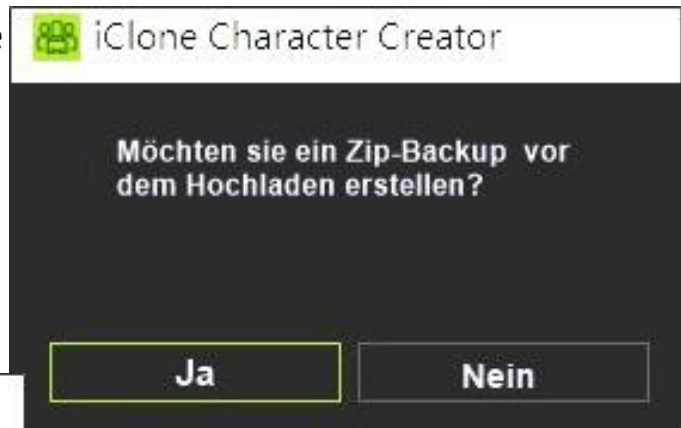
- **Bewegungsclip ersetzen:** Klicken Sie auf,  um einen neuen Bewegungsclip zu laden, um die Bewegung in der aktuell fokussierten Bewegungsspur zu ersetzen.

- **Spur umbenennen:** Durch die Fokussierung auf den Namen des Titels kann der Titel auch umbenannt werden. Es wird zu einem Element im Bewegungsmenü, nachdem der Charakter an Sketchfab gesendet wurde.

- **Info:** Geben Sie den gewünschten Namen für diesen Charakter in das Feld Titel ein.
- **Konto / API-Kennung:** Geben Sie die API-Kennung ein oder fügen Sie das ein, das Sie von der Sketchfab-Webseite erhalten, wie im vorherigen Abschnitt beschrieben.

④ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hochladen**, um mit dem Hochladen des Charakters in Sketchfab zu beginnen.

⑤ Klicken Sie auf die Schaltfläche Ja, wenn Sie die Hochladefile im Zip-Format sichern möchten. Klicken Sie auf die Schaltfläche Nein, um diesen Schritt zu überspringen. →→→→



⑥ Character Creator berechnet die Dateigröße vor dem Hochladen. Klicken Sie zum Fortfahren auf die Schaltfläche **Fortsetzen**.

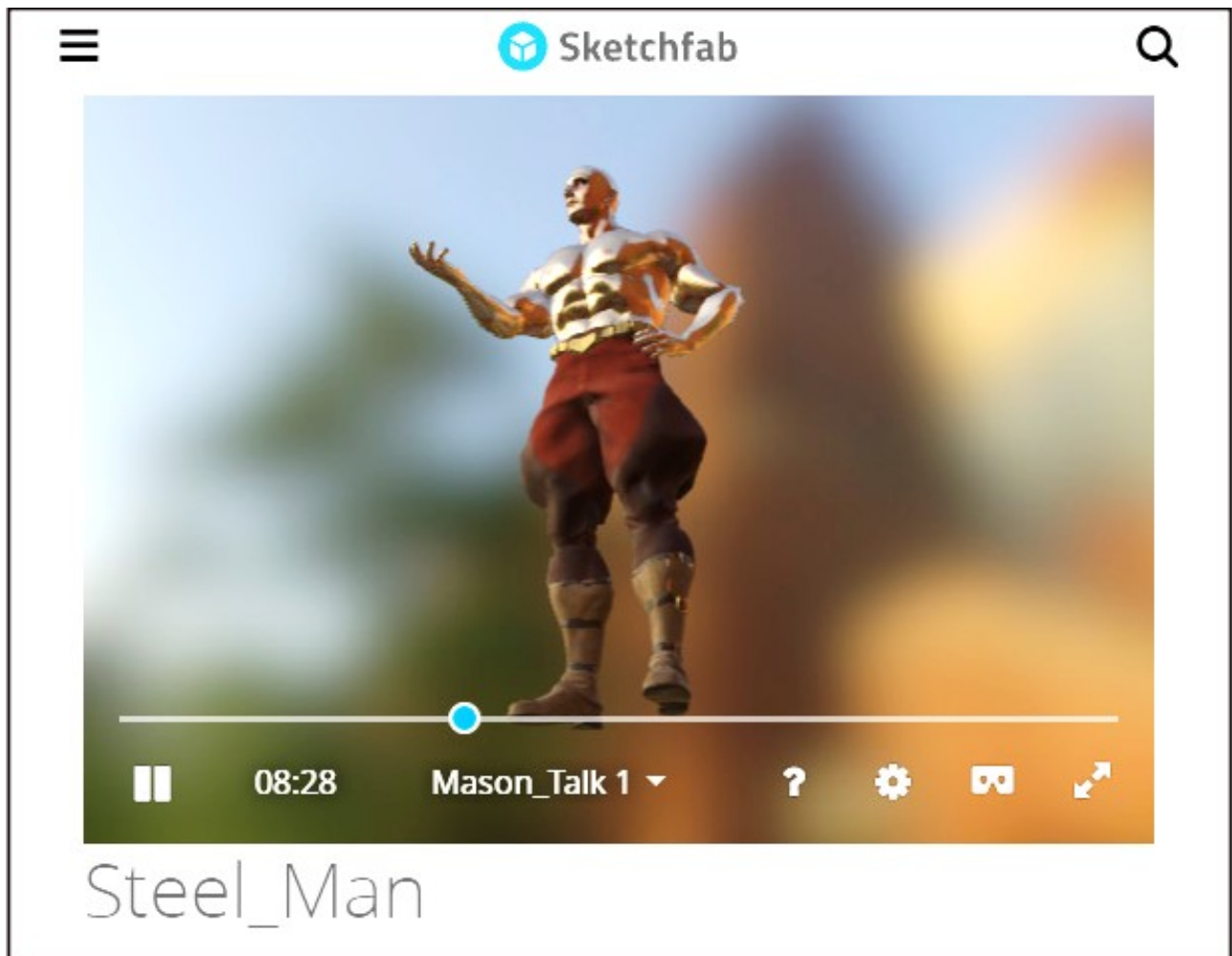
Hinweis:

Wenn die Größe das Limit überschreitet, klicken Sie auf die Schaltfläche Abbrechen, um das Zeichen anzupassen, um die Größe der Hochladefile zu verringern.

⑦ Wenn der Upload abgeschlossen ist, werden Sie gefragt, ob Sie den hochgeladenen Charakter sofort online sehen möchten.



- ⑧ Sie können den Charakter dann im Browser anzeigen. ↓↓↓



XXI. Keyboard Shortcuts Tabellen

Dateioperation		
Funktion	Hotkey	Anmerkungen
Neues Projekt	Strg + N	Erstelle ein neues Projekt.
Offenes Projekt	Strg + O	Öffnen Sie das vorhandene Projekt.
Projekt speichern	Strg + S	Aktuelles Projekt speichern
Projekt speichern als	Strg + Umschalt + S	Speichert das aktuelle Projekt als eine andere Datei.

Bildschirmanzeige		
Funktion	Hotkey	Anmerkungen
Online-Hilfe anzeigen	F1	Zeige Online Hilfe.
Inhaltsmanager anzeigen / ausblenden	F4	Content Manager ein- / ausblenden
Modifikatorfeld ein- / ausblenden	F6	Modifikatorfeld ein- / ausblenden
Präferenzbereich ein- / ausblenden	Strg + P	Ein- / Ausblenden der Voreinstellung.
Zeigen / Verstecken Gizmo	Strg + Q	Umschalten Gizmo-Modus ein- / ausschalten.
Zeige / Verstecke Objektinformationen	Strg + F	Objektanzahl und Höhenanzeige ein- / ausschalten.
Zeige / Verstecke die Weltachse	Strg + A	Schaltet die Weltachse ein / aus.

Layoutvoreinstellung	
Layout	Hotkey
Standard	Strg + 2
Animation	Strg + 3
Visuelle Effekte	Strg + 4
Endgültiges Rendern	Strg + 5
Alle Panels	Strg + 6

Arbeitsbereich		
Funktion	Hotkey	Anmerkungen
Rückgängig machen	Strg + Z	Rückgängig machen
bereit	Strg + Y	bereit
Objekt löschen	Löschen	
Auswahl	Strg + linke Maustaste	Mehrfachauswahl
Wechseln Sie zu Auswahlwerkzeug	Q	
Wechseln zu Verschieben Werkzeug	W	
Umschalten auf Werkzeug drehen	E	
Wechseln Sie zu Skalierungswerkzeug	R	
Werkzeug verschieben (Gizmo ausgeblendet)	Linke Maustaste Rollen Mausrad Rechte Maustaste Beide Maustasten	Bewegen Sie sich entlang der X-Y-Ebene. Bewegen Sie sich entlang der Z-Achse. Nach Z-Achse drehen. Gleichmäßig skalieren.
Werkzeug drehen (Gizmo ausgeblendet)	Linke Maustaste Rechte Maustaste Beide Maustasten	Nach Z-Achse drehen. Um Y-Achse drehen. Nach X-Achse drehen.
Skalierwerkzeug (Gizmo ausgeblendet)	Linke Maustaste Beide Maustasten Rechte Maustaste	Gleichmäßig skalieren. Skalieren Sie entlang der Z-Achse. Skalieren Sie entlang der X-Y-Achse.
Material auswählen	B	

Artikelumwandlung	
Funktion	Hotkey
Bewegen Sie sich entlang der X-Achse	Alt + Rechte / Linke Pfeiltasten
Bewegen Sie sich entlang der Y-Achse	Alt + Auf / Ab-Pfeiltasten
Bewegen Sie sich entlang der Z-Achse	Strg + Auf / Ab-Pfeiltasten
Nach Z-Achse drehen	Strg + Pfeiltasten links / rechts
Bewegung beschleunigen	Kombinieren der obigen Tasten mit der Umschalttaste

Arbeitsbereich - Kameramanipulation		
Funktion	Hotkey	Anmerkungen
Roll X-Z	Rechte Maustaste	Drücken Sie die 3D-Ansicht und ziehen Sie sie, um die Ansicht auf der X-Z Ebene zu rollen.
Rein / rauszoomen	Mausrad	Scrollen sie mit dem Mausrad, um den 3D-Viewer zu vergrößern/verkleinern.
Geschwindigkeit Zoom In / Out	Rechte + linke Maustasten	Drücken Sie die rechte und linke Maustaste, um das Zoomen der 3D-Ansicht zu beschleunigen-
Schnelle Kamerapositionierung	A - Links S - Recht D - Zurück F - Vorderseite G - oben J - Gesicht K - Alle Zuhause - 45 Grad	Drücken Sie F, um das ausgewählte Objekt (Charakter, Kleidung, Haar und Zubehör) an der Vorderseite anzuzeigen. Drücken sie die Home-Taste, um die Kamera auf eine 45-Grad-Perspektive des ausgewählten Objektes (Charakter, Zubehör, Haare und Stoff) zu richten.
Kamera-Manipulationsschalter	Z - Zoom X - Pfanne C - Drehe X - Y	Tipps - Geschwindigkeitsbewegung: Wenn Sie beim Zoomen, Verschieben, Rollen und Drehen die Umschalttaste gedrückt halten, erhöht sich die Bewegungsgeschwindigkeit um das
Inhaltsmanager		
Funktion	Hotkey	Anmerkungen
Ändern Sie den Ansichtsmodus	Strg + 1	Ändern sie die Ansicht des Inhalts Managers in die Modi Kleines Thumbnail, Großes Thumbnail, Details

			Na�me	Size	Type	Date
 Camisole_A  Camisole_B  Camisole_C  Shirt_A	 Camisole_A		 Camis...	4.1 ...	ccC...	8/7/...
			 Camis...	4.8 ...	ccC...	8/7/...
			 Camis...	5.0 ...	ccC...	8/7/...
			 Shirt_A	4.4 ...	ccC...	8/7/...
Kleine Miniaturansicht	Gro�e Miniaturansicht	Detailansicht	 Shirt_B	4.6 ...	ccC...	8/7/...
			 Shirt_C	5.1 ...	ccC...	8/7/...

Umbenennen	F2	Benennen Sie Objekte in Content Manager um.
Mehrfachauswahl kontinuierlich	Strg + Whlen	
Zur�ck zum vorherigen Ordner	R�cktaste	

Panel modifizieren		
Aktion (Blättern zu)	Hotkey	Anmerkungen
Oberer Abschnitt	L	Scrollen Sie im Modifikator zum obersten Bereich.
Vorherige Sektion	Strg + Bild auf	Scrollen Sie in der Ändern-Gruppe zum vorherigen Abschnitt.
Nächster Abschnitt	Strg + Bild ab	Scrollen Sie in der Ändern-Gruppe zum nächsten Abschnitt.
Unterer Abschnitt	Strg + Ende	Scrollen Sie in der Ändern-Gruppe zum unteren Abschnitt.
Erweitern Sie alle Abschnitte	Strg + +	
Alle Abschnitte ausblenden	Strg + -	

Paneele ändern (Tab Switching)	
Funktion	Hotkey
Wechseln Sie zur Registerkarte Material.	P
Wechseln Sie zur Registerkarte Darstellung.	T
Wechseln Sie zur Registerkarte Morphs.	Y

Fehlerbehebung

Die neuesten Informationen zur Fehlerbehebung finden Sie im Support-Bereich unserer Website unter <https://www.reallusion.com/support.asp>.

Häufig gestellte Fragen

Bitte besuchen Sie unsere Website für die komplette FAQ:

https://www.reallusion.com/iclone/ic_faq.asp.

Wenn Sie die gewünschte Antwort nicht finden, füllen Sie bitte das Hilfeformular aus, um weitere Hilfe zu erhalten:

<https://www.reallusion.com/CustomerSupport/user/QForm.aspx>.

Technischer Support und Feedback

Mit dem Kauf von iClone erhalten Sie Anspruch auf Premium-Support von unserem technischen Support-Team, falls dies erforderlich sein sollte! Bitte sehen Sie sich unsere Support-Ressourcen auf unserer Website an (<https://www.reallusion.com/CustomerSupport/user/FAQList.aspx>).

In vielen Fällen werden wir in der Lage sein, Ihre Fragen sofort zu beantworten; Wenn Sie Kommentare oder Bedenken zu iClone haben oder sich an unser Support-Team wenden möchten, füllen Sie bitte das Supportformular unter www.reallusion.com/CustomerSupport/user/QForm.aspx aus.

Reallusion kontaktieren

Kontaktiere uns:

Technischer und Kundendienst:

<https://www.reallusion.com/CustomerSupport/user/FAQList.aspx>

Reallusion Forum:

<https://forum.reallusion.com/>

Reallusion Entwicklerzentrum:

<https://developer.reallusion.com/>

Internet:

<https://www.reallusion.com/>

Adresse:

Reallusion Inc.
2033 Gateway Place
Fifth Floor, San Jose
CA 95110