

DAZ Studio 4.6 Quickstart Guide

Barefoot Dancer



Руководство по Быстрому старту

Введение (Introduction)

Спасибо за загрузку и установку **DAZ Studio**. Это *Руководство по быстрому старту* представляет собой пошаговые инструкции создания сцены *Босоногая Танцовщица (Barefoot Dancer)*. Надеемся, что эти пошаговые инструкции, заложат основу знаний, которые можно будет совершенствовать позже. Поскольку название указывает, что это *Руководство по быстрому старту*, то оно является стартовой точкой для изучения **DAZ Studio**. Здесь нет исчерпывающего объяснения всех тонкостей. По всем остальным вопросам обращайтесь к *Руководству Пользователя DAZ Studio*.

Требования

Чтобы воспользоваться этим *Руководством по быстрому старту*, вы должны убедиться, что у вас установлено следующее:

- DAZ Studio 4.6 или версия выше
- Genesis 2 Female Starter Essentials
- Default Lights and Shaders for DAZ Studio

Пожалуйста, см. онлайн-статью "[Downloading with Install Manager](#)" для информации о том, как загрузить и установить эти продукты, используя **DAZовский** менеджер загрузки.

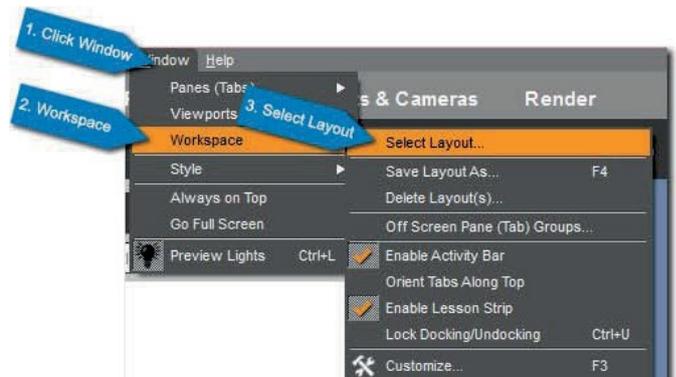
Настройка Интерфейса

Шаг 1. Использование варианта компоновки интерфейса Голливудский бульвар (Hollywood Blvd)

DAZ Studio поставляется с несколькими вариантами компоновки интерфейса. Мы будем использовать вариант *Hollywood Blvd*, который устанавливается в **DAZ Studio** по умолчанию. Если это ваш первый запуск **DAZ Studio** или вы никогда не изменяли интерфейса, тогда делать ничего не надо.

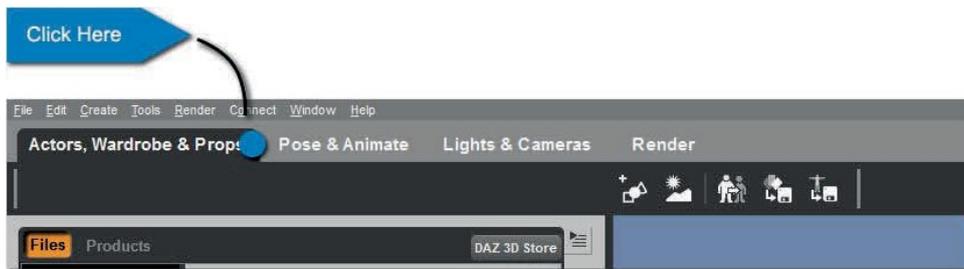
Если вы ранее изменяли интерфейс, тогда вы должны вернуть *Hollywood Blvd*. Чтобы сделать это, перейдите в главное меню **Window** → **Workspace** → **Select Layout**.

Щелчок по **Select Layout** запустит диалоговое окно выбора вариантов компоновки интерфейса. Выберите *Hollywood Blvd* из выпадающего списка и щёлкните по **Принять (Accept)**.



Шаг 2. Открываем закладку Actors, Wardrobe & Props

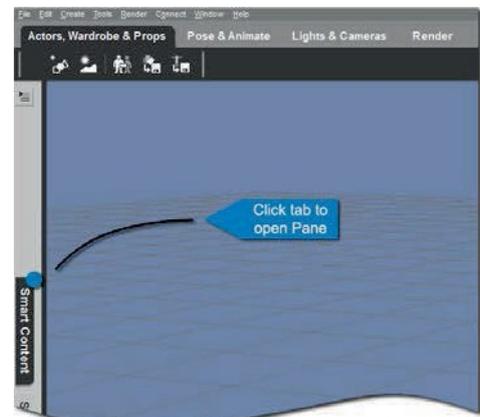
Интерфейс *Hollywood Blvd* разделяется на несколько *Закладок (Activities)*. Вы можете переключаться между закладками, щёлкая на *Ярлыки закладок (Activity Tabs)* в верхней части Главного Окна. Начнём с закладки *Персонажи, Гардероб и Реквизит (Actors, Wardrobe & Props)*. Для этого щёлкните на ярлык закладки *Actors, Wardrobe & Props*.



Загрузка Вашего Контента

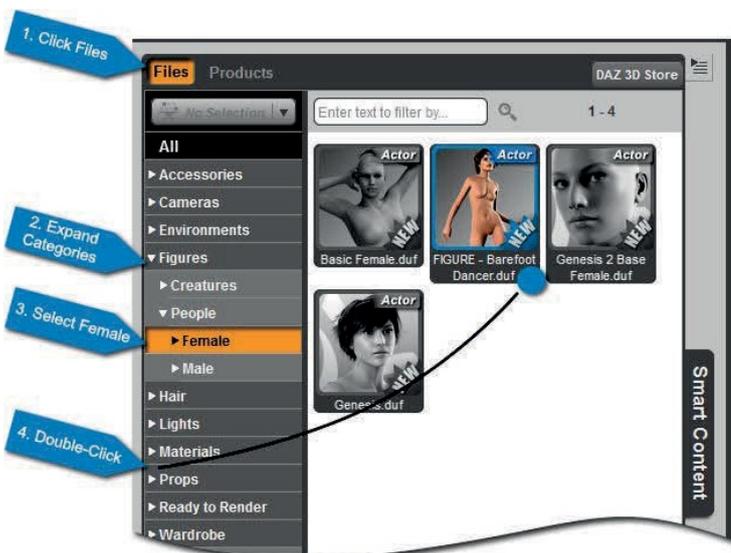
Шаг 1. Открываем панель Smart Content

Чтобы открыть панель *Smart Content*, щёлкните по закладке, которая называется *Умное Содержание (Smart Content)* на левой стороне интерфейса. Мы будем использовать закладку *Файлы (Files)* панели *Smart Content*, поэтому убедитесь, что закладка *Files* сверху панели выделена.



Шаг 2. Загрузка Персонажа (Actor)

Первое, что мы загрузим в нашу сцену, это наш *Персонаж*. Разверните категорию *Фигуры (Figures)*, щёлкнув по стрелке слева от названия *Категории (Category)*. Вы найдёте категории в панели *Smart Content* в левом столбце панели. Развернув категорию *Figures* вы увидите подкатегории. Разверните подкатеорию *Люди (People)*. В пределах категории *People* находится подкатегория *Женщина (Female)*. Щёлкните по ней, чтобы выбрать её.



Если вы сделали всё правильно, то увидите значки в правом столбце панели *Smart Content*. Каждый из этих значков является файлом контента. Дважды щёлкните по значку *Фигура - Босоногая Танцовщица (FIGURE - Barefoot Dancer)*. Это загрузит фигуру в сцену, и вы увидите, что она появилась в области просмотра. Заметьте, что "Ограничивающий прямоугольник" вокруг фигуры указывает на то, что она в настоящий момент выбрана.

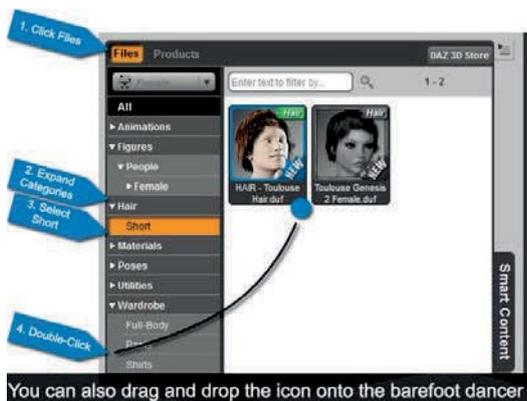
Шаг 3. Загрузка Одежды (Clothing)

Одежда (**Clothing**) может быть найдена в категории **Гардероб (Wardrobe)** панели **Smart Content**. Точно так же, как вы развернули категорию **Figures**, разверните категорию **Wardrobe**, щёлкнув по стрелке слева. Щёлкните по категории **Всё Тело (FullBody)**, чтобы выбрать её. Опять вы видите, что значки появились в правом столбце панели **Smart Content**. Нужно дважды щёлкнуть по значку с названием Одежда - Босоногая Танцовщица (**CLOTHING - Barefoot Dancer**), чтобы загрузить эту одежду в сцену. Вы можете также перетащить и отпустить значок на фигуру **Barefoot Dancer** в сцене.



Шаг 4. Загрузка Волос (Hair)

Загружаются **Волосы (Hair)** точно так же, как загружается одежда. Волосы находятся в категории **Hair** панели **Smart Content**. Разверните категорию **Hair** и щёлкните подкатеорию **Короткие (Short)**. Загрузите **HAIR - Toulouse Hair** или двойным щелчком по значку, или перетащите и отпустите волосы на фигуру **Barefoot Dancer**.



Шаг 5. Загрузка Окружающей среды (Environmen)

Вплоть до этой точки у нас была выделена фигура **Barefoot Dancer** в сцене. Однако, мы должны будем отменить это выделение прежде, чем загружать Окружающую Среду (**Environmen**). Чтобы отменить выделение, щёлкните где угодно в пределах области просмотра, только не на фигуре или её одежде.

Как только вы отмените выделение, разверните категорию **Ready to Render** и выберите подкатеорию **Architecture**. Дважды щёлкните по значку **ENVIRONMENT - Barefoot Dancer**, чтобы загрузить окружающую среду в сцену.



Формирование Волос (Shaping the Hair)

Шаг 1. Выделение Волос (Hair)

Любое выделение объектов в сцене DAZ Studio очень важно. Всякий раз, когда вы хотите что-то изменить, следует это сначала выделить. Выделить волосы можно щелчком правой кнопкой по волосам в области просмотра и выбрать **'Select ToulouseHR'** в "Контекстном меню". Когда волосы будут выделены, вы увидите ограничивающий прямоугольник вокруг волос.



Шаг 2. Открываем страницу предварительных установок панели Shaping

Чтобы открыть панель **Shaping** щёлкните по закладке **Формирование (Shaping)** на левой стороне интерфейса. Панель **Shaping** находится рядом с панелью **Smart Content**. Как только панель открылась, щёлкните по **Presets** сверху страницы, чтобы открыть страницу предварительных установок.

Шаг 3. Загрузка предварительных установок панели Shaping

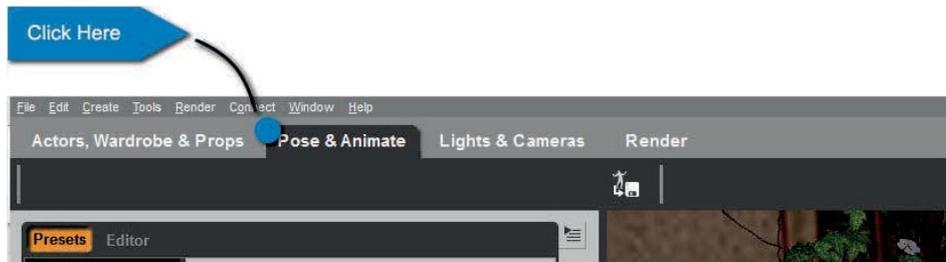
Страница предварительных установок панели **Shaping** подобна панели **Smart Content**. Щёлкните по категории **Всё (All)** слева. Справа вы увидите значок **"HAIR SHAPE - Toulouse Hair"**. Дважды щёлкните по значку, чтобы загрузить их.



Позирование (Posing) Barefoot Dancer

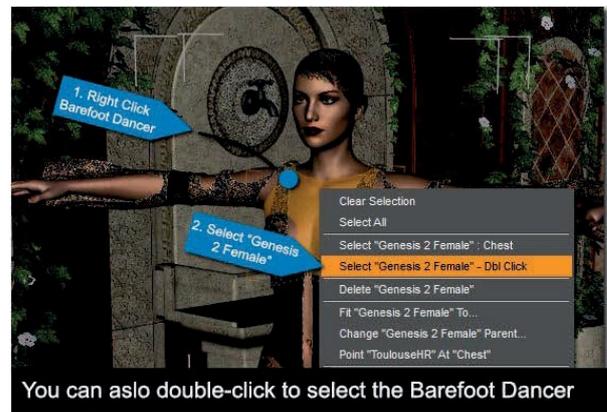
Шаг 1. Открываем закладку Pose & Animate

Наш персонаж, одежда, причёска и окружающая среда уже загружены. Теперь пора переместиться в новую закладку. Чтобы позировать (поставить в нужную позу) **Barefoot Dancer**, мы будем использовать закладку *Позирование и Анимация (Pose & Animate)*. Откройте её, щёлкая по ярлыку закладки **Pose & Animate** сверху интерфейса **DAZ Studio**.



Шаг 2. Выделение Barefoot Dancer

Так как мы собираемся изменить позу **Barefoot Dancer**, то мы должны убедиться, что персонаж выделен. Для этого переместите ваш курсор на персонаж **Barefoot Dancer** или по крайней мере, на любую его часть и сделайте двойной щелчок. Можно также щёлкнуть правой кнопкой по **Barefoot Dancer** и выбрать из списка **Select Genesis 2 Female** - двойной щелчок в контекстном меню.



Шаг 3. Открываем страницу предустановок панели Posing

Если панель **'Posing'** не была открыта, то можно открыть её, щёлкая по вкладке *Позирование (Posing)* на левой стороне интерфейса. Как только панель **Posing** будет открыта, щёлкните по **Presets** сверху панели, чтобы открыть страницу предустановок.



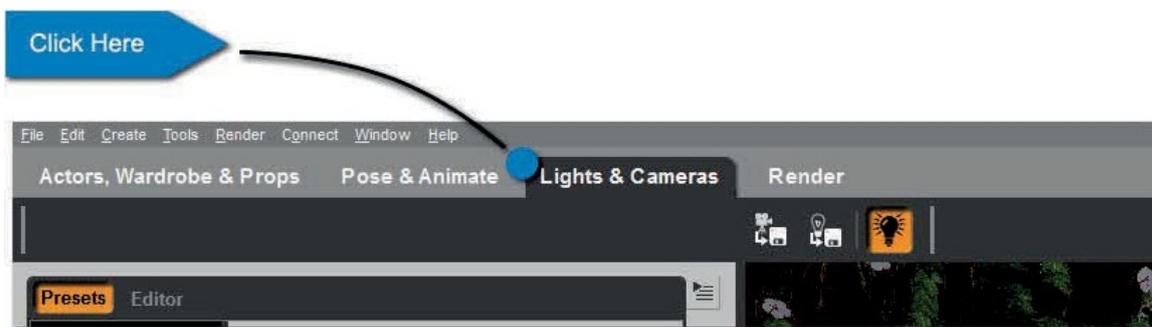
Шаг 4. Загрузка предустановленных поз

Разверните категорию **By Function** на левой стороне страницы Предустановок в панели **Posing**. Выберите подкатегорию **Бег (Running)**. Дважды щёлкните по значку **POSE – Genesis 2 Barefoot Dancer**, чтобы загрузить данную позу. Если **Barefoot Dancer** выделена, то вы увидите её изменение в новую позу.

Освещение (Lighting) Вашей Сцены

Шаг 1. Открываем закладку Lights & Cameras

Теперь, когда **Barefoot Dancer** находится в нужной позе, мы можем идти дальше, открыв новую закладку. Откройте закладку *Источники света и камеры (Lights & Cameras)*, щёлкая по ярлыку закладки **Lights & Cameras** сверху интерфейса DAZ Studio.

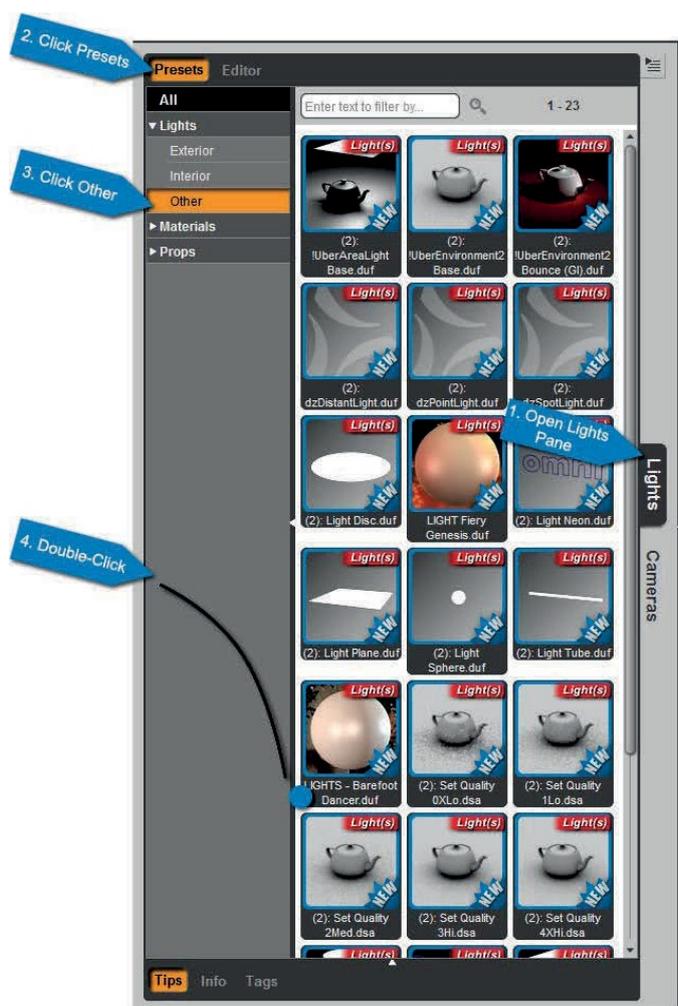


Шаг 2. Открываем страницу предустановок панели Свет (Lights)

Чтобы открыть панель **Свет (Lights)** щёлкаем по вкладке **Lights** на левой стороне интерфейса DAZ Studio. Как только панель **Lights** будет открыта, щёлкните на **Presets** сверху панели. Это откроет страницу предустановок панели **Lights**.

Шаг 3. Загрузка страницы предустановок панели Lights

Разверните категорию **Lights** в левом столбце панели **Lights** закладки предустановок и выберите подкатегорию *Другие (Other)*. Найдите значок, который называется **LIGHTS - Barefoot Dancer**, в правом столбце. Дважды щёлкните по этому значку, чтобы загрузить этот предустановленный свет.



Настройка Камер (Cameras)

Шаг 1. Открываем страницу предустановок панели Cameras

Панель **The Cameras** расположена рядом с панелью **Lights** на левой стороне интерфейса **DAZ Studio**. Чтобы открыть панель **The Cameras** щёлкните по вкладке **The Cameras**. Как только панель откроется, щёлкните **Presets** сверху панели, чтобы открыть закладку предустановленных камер.

Шаг 2. Загрузка предустановленных камер

Как только закладка предустановок панели **Cameras** откроется, щёлкните по категории **Barefoot Dancer** в левом столбце. В правом вы увидите два значка, каждый из которых представляет установленные камеры. Дважды щёлкните по **CAMERA 1 - Barefoot Dancer**, чтобы загрузить эту камеру в сцену.

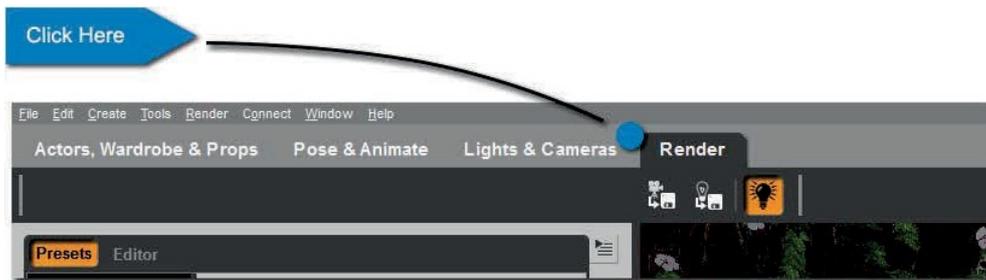
Когда камера загрузится, вы заметите, что ваш вид изменился. Предустановленная камера загрузилась в вашу сцену, и вы теперь смотрите через эту камеру.



Визуализация вашего изображения (Render your Image)

Шаг 1. Открываем закладку Визуализация (Render)

Теперь, когда у вас есть законченная сцена со светом и камерами, то вы уже готовы к Визуализации (**Render**) своей сцены. Рендеринг (визуализация) выполняется в закладке **Render**. Открывается закладка **Render** щелчком по ярлычку закладки **Render**.



Шаг 2. Загрузка предустановленных настроек визуализации

Для загрузки предустановленных настроек визуализации, мы представим новое место для загрузки вашего контента. Откройте панель **Библиотека Контента (Content Library)** на правой стороне интерфейса, щёлкая по вкладке **Content Library**.

Любой контент в панели **Smart Content**, может быть загружен и из панели **Content Library**.

Узнать больше об этой панели можно в **Руководстве Пользователя DAZ Studio**.



В **Контейнерном Представлении (Container View)** сверху панели **Content Library** пройдите: **DAZ Studio Formats** → **My DAZ 3D Library** → **DAZ Studio Tutorials** → **Genesis 2 Barefoot Dancer**. Ниже вы увидите несколько значков. Многие из этих значков вам уже знакомы, поскольку мы загружали их из панели **Smart Content**, панели **Shaping**, панели **Posing**, панели **Lights** и панели **Cameras**. Обратите внимание на три значка настроек визуализации. Дважды щёлкните по значку **Render Settings Low – Barefoot Dancer** для загрузки настроек визуализации низкого качества. Можно также использовать среднее или высокое качество настроек, но время на визуализацию увеличится.

Шаг 3. Открываем главную страницу настроек визуализации

Панель *Настройки Визуализации (The Render Settings)* расположена на левой стороне интерфейса. Чтобы открыть эту панель, щёлкните по вкладке **Render Settings**. Как только панель откроется, щёлкните закладку **General** сверху панели, откроется главная страница панели *Настройки Визуализации*.

Шаг 4. Установка Размера Изображения (Image Size)

В предустановленных настройках визуализации, которые мы только что загрузили, установлен размер изображения 700x910 пикселей. Можно увеличить или уменьшить размер изображения, меняя число пикселей в полях *Размеры (Dimensions)*.

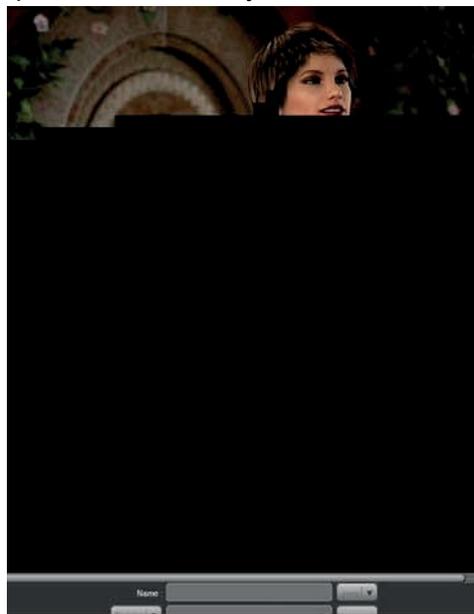


Шаг 5. Визуализация изображения

Теперь вы готовы к визуализации своего изображения. Щёлкните по зелёной кнопке **Render** в верхнем правом углу панели **Render Settings**, чтобы начать вашу визуализацию. Можно также использовать сочетание клавиш **Ctrl/Cmd+R**.

Шаг 6. Ожидание

Визуализация - долгий процесс. В зависимости от мощности вашего компьютера и параметров настройки визуализации, которые были выбраны, визуализация может длиться час или больше. Будьте достаточно терпеливы, когда компьютер визуализирует ваше изображение. Наблюдать прогресс вашей визуализации вы можете в окне **Render Window**.



Сохранение и совместное использование результата вашей визуализации

Шаг 1. Назовите и сохраните вашу визуализацию

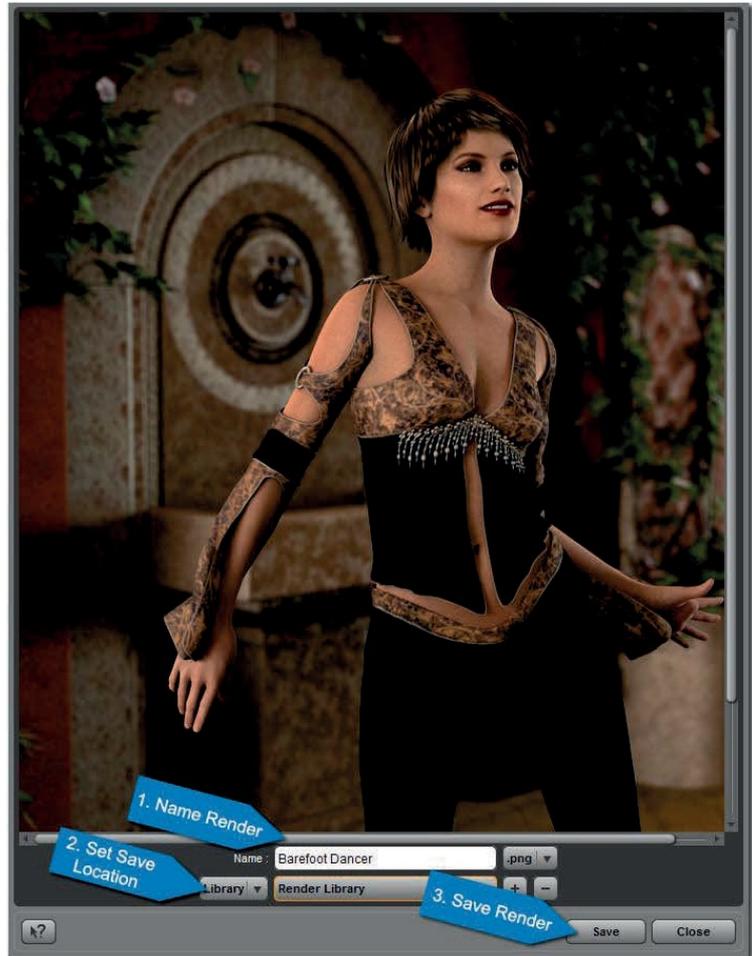
Когда визуализация будет завершена, то вы можете дать ей имя и сохранить. Напишите имя в поле *Имя (Name)* и щёлкните на кнопку *Сохранить (Save)*. Найдите свою визуализацию вы сможете в Библиотеке Визуализаций (*Render Library*).

Шаг 2. Открытие панели *Render Library*

Открыть сохранённую ранее визуализацию можно через *Render Library*. Откройте панель *Render Library*, щёлкая по закладке *Render Library* на левой стороне интерфейса. Помните, что мы находимся всё ещё в закладке *Render*.

Шаг 3. Открытие полученной визуализации

В панели *Render Library* вы увидите значок, который похож на вашу визуализацию. У значка будет имя, как вы его назвали. Дважды щёлкните по значку, чтобы открыть его. Визуализированное изображение откроется в любой программе для этого типа файлов, которая у вас установлена. Если у программы есть возможность редактирования, то вы можете отредактировать и сохранить это изображение.



Шаг 4. Совместное использование вашей визуализации

Если Вы отредактировали свою визуализацию во внешнем редакторе изображений, то сохраните её. Перейдите к папке, где вы сохранили вашу визуализацию. Ваша *Render Library* может быть найдена в */Users/[ваше имя]/Documents/DAZ 3D/Studio/Render Library*. Вы можете загрузить полученное изображение в **Facebook**, **Twitter** или послать его по электронной почте вашим друзьям.

