

Content in DAZ sortieren

Wenn Ihr eine exe.Datei für Daz installiert,dann sucht sich das Programm die Ordner selbst was wo reininstalliert werden muss.

Leider ist das bei zip.Datein was anders.Eine zip.Datei sollte immer von Hand einsortiert werden.

Zip.Datein haben in der Regel immer den gleichen Ordner bzw, Baumstruktur wie der Contentordner im Daz/Studio.

Die Baumstruktur vom Contentordner



Für uns ist eigentlich der Runtime-Ordner wichtig warum,weil sich dort alle Unterordner befinden in

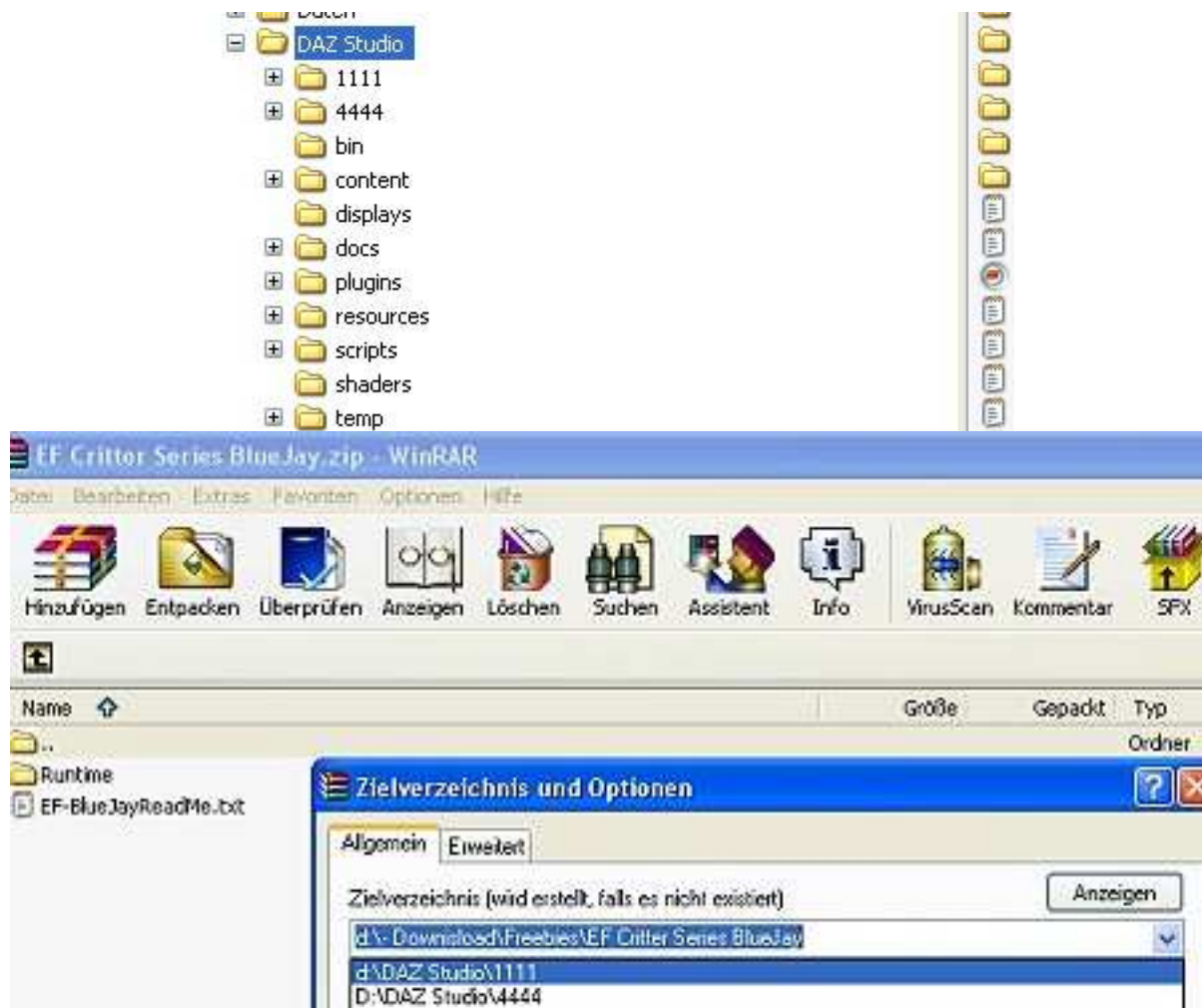
dem die Sachen für Daz einsortiert werden.

Im Libraries -Ordner befinden sich die Unterordner wie z.B Character (Figuren), Face, Hair, Hand,

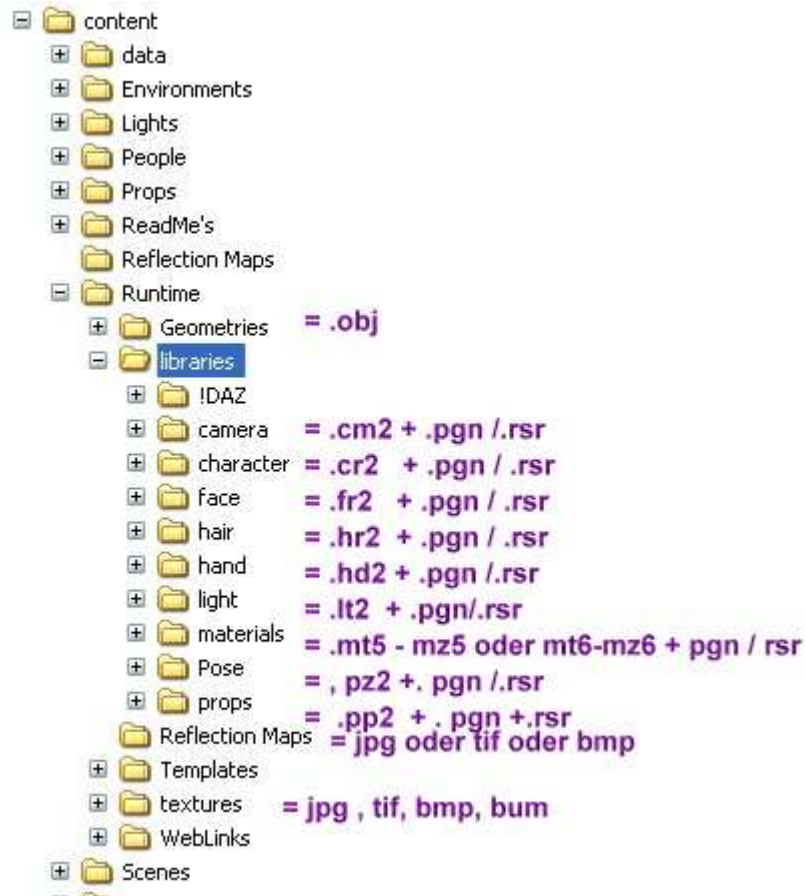
Light, Pose und die Probs diese Ordner sehen wir wenn wir das Daz Programm gestartet haben.

Ich mache folgendes wenn ich eine zip.datei entpacken möchte, so habe ich mir im Daz/Studio einen Ordner angelegt

mit dem Namen z.b.1111 und da es ja schon Freebies gibt für die V4 einen 4444 dorthin entpacke ich die zip.datein....Ein Beispiel....



Eine zip.Datei sollte in der Regel die gleiche Baumstruktur haben wie der des Daz/Studio Ordners, alle Ordner die sich in der Geometries befinden müssen auch in den Ordner Geometries der sich ja auch im Daz/Studio befindet verschoben werden.Das gleiche gilt auch für den Texturenordner (die Unterordner sollten auf keinen Fall umbenannt werden). Es kann ja passieren das man beim verschieben oder wie auch immer falsch einsortiert hat. Daher ist es wichtig die verschiedenen Dateieindungen der verschiedenen Unterordner zu kennen



obj	es handelt sich hier bei um Objekte und die gehören in die Geometries....Es kann vorkommen, dass bei den .obj-Dateien auch .tif,- bitmap,-oder rsr-Dateien befinden die gehören auch dann ebenfalls in den Ordner
cm	sind Kameraeinstellungen und gehören in den Ordner Camera hierzu gehören auch sie rsr.oder pgn-Dateien und diese sind notwendig um Vorschaubilder zu erstellen
fr	das sind Gesichter bzw. Ausdrücke auch hier gehört ebenfalls die rsr oder pgn.-Dateien dazu. Diese sortiert ihr dann in den Ordner Face
hr	das sind die Haare und eine rsr. oder pgn Dateien gehört ebenfalls dazu. Diese Dateien gehören in den Ordner Hair
hd	das sind die Handposen und eine rsr. oder pgn Dateien gehört ebenfalls dazu. Diese Dateien gehören in den Ordner Hand
lt	hat alles mit Lichtern zu tun, kommt in den Ordner Light, auch hier sind wieder rsr- oder pgn Dateien notwendig
mt	sind Materialdateien, die im Ordner Material einsortiert werden auch hier sind rsr- oder pgn Dateien notwendig
pz2	das sind immer Posen und sie werden in den Ordner Pose eingeordnet auch hier sind

	rsr- oder pgn Dateien notwendig
pp2	das sind immer Gegenstände) und kommen in den Ordner Libraries - Probs. auch hier sind rsr- oder pgn Dateien notwendig um die Vorschaubilder zu erstellen
jpg	das sind Texturen. Diese Texturen gehören in den Ordner Textures. Es empfiehlt sich diese Texturen immer in dem jeweiligen Ordner zu lassen Wenn Ihr den Ordner wo die Texturen drin sind umbenennt, dann findet Daz die Texturen nicht mehr. Denn in der dazugehörigen Dateien, ob jetzt pp2 cr2, hr2, pz2 usw. befindet sicher der Pfad für Daz wo er die Texturen/jpg findet.

Im Daz/Studio Ordner mal Ordnung machen

Hier geht's um die Ordnung in den verschiedenen Hauptordner der Libraries. Die Namen der verschiedenen Unterordner der Hauptordner (Character, Face usw.) kann man jederzeit ändern und auch neue eigene Ordner hinzufügen.

Nehmen wir zuerst den Charakter-Ordner uns vor, den wir im geöffneten Daz Programm als Figures sehen.

Ich habe hier mir eigene Ordner erstellt und dann meine Freebies vom wie schon im ersten Teil erwähnten Ordner 1111 einsortiert und das mache ich auch mit den selbst installierten Daz Sachen .

So ähnlich schaut es auch in den Pose und den Probs -Ordnern aus.

Hier ein Beispiel vom Character Ordner (Figures)



Schauen wir z.B den Hair V3 mal näher an



Wie ihr seht habe ich hier keine Unterordner erstellt, dass hat auch seinen Grund
Man sieht nämlich jetzt im geöffneten Daz dies hier



Ich habe mir die Mühe gemacht die Haare aufzuteilen(erkläre ich noch) muss man aber nicht
man kann
sie auch in ihren Unterordner belassen. So muss man halt ständig die verschiedenen Ordner
im
geöffneten Daz anklicken, um zu sehen was das für Haare sind *was für ein Zeitaufwand*
und es werden
mit der Zeit auch nicht weniger.

So nun zur Aufteilung der Haare .

Nehmen wir z, B. die FairFae Haare in diesen Order befinden sich die dazu passenden Haare
für

die V3- A3- SP. ich hab mir für die V3 die cr2 und die rsr.datei rauskopiert und dann in den
Hair V3 eingefügt und das habe ich auch noch mit A3 usw. gemacht.



Dies geht aber nur wenn man sich vorher überzeugt hat das auch die gleiche Bezeichnung dann im Poseordner Haare auch der mit Mat FairFae erscheint, also es müssen die Dateinamen(FairFaeV3.cr2) und das dazugehörige Material im Namen(FairFae) identisch sein. Ein Beispiel wenn s nicht geht im Character -Haare- Unterorder *UltraSalon* befindet sich die Datei * Princesshair.cr usw.



Jetzt gehen wir mal zum Hauptordner Pose - Haare dort werdet ihr keinen Unterordner mit Princess Hair finden sondern den mit dem Namen UltraSalon. Somit kann man diese haare nicht in dem Haar V3 einzeln ohne Ordner einsortieren, da man die dazugehörige Textur später nicht mehr findet. Im Hauptordner Pose habe ich nur einen Unterorder mit Haare da das Material bzw.die Texturen für die z.B.der V3 oder auch A3 passen ist ja logisch.

Wichtig ist dabei ihr dürft auf keine Fall in dem Geometries und des Texturenordner umbenennen oder eigene Ordner erstellen sonst findet Daz die dazugehörigen Pfade nicht mehr. Wer es denn noch tun möchte muss alle die dazugehörigen Pfade umbenennen. Ich habe es noch nicht ausprobiert und hoffe ich konnte einigen von euch etwas helfen