

Erstellen eines Geoshell-Kostüms mithilfe von DAZ und Photoshop Elements

In diesem Tutorial beschreibe ich Euch, wie Ihr körperformenbetonende einfache Kleidungsstücke wie zum Beispiel einen hübschen Body selbst erstellen könnt. Glaubt Ihr nicht? - Dann lest einfach weiter...

Schritt 1:

Als erstes mache ich mir eine ungefähre Vorstellung darüber, wie das Leibchen am Ende aussehen soll. Dazu rendere ich ein Bild, in der meine G3F von vorne und von hinten zu sehen ist. (Die Geoshell kann grundsätzlich von G3F und G8F genutzt werden, aber da die G8-Figuren die Wimpern separat haben, macht es Sinn, die Shell für G3 zu konzipieren.)

In meiner Bildbearbeitung skizziere ich jetzt einfach mal wild drauflos, wie die endgültige Form ungefähr aussehen soll – braucht man nicht zwingend, sieht für's Tutorial aber gut aus, wenn die Leser wissen, wohin die Reise geht...



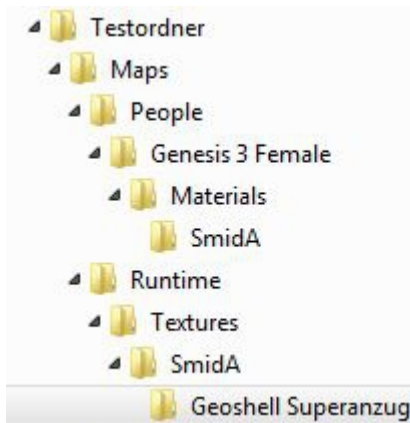
Slip, Corsage, BH und vielleicht noch ein kleines Loch am Rücken...

Schritt 2:

Ich überziehe in DAZ meine komplette Figur mit einer Geoshell (G3F im Scenepane markieren, dann auf Create – New Geoshell klicken und die Figur wird von einer milchigen Hülle umgeben). Die Geoshell hat im Moment den falschen Shader, also markiere ich jetzt die Geoshell und wende den DAZIrayUber!-Shader darauf an. Die gesamte Figur ist jetzt in einer weissen Hülle.

Schritt 3:

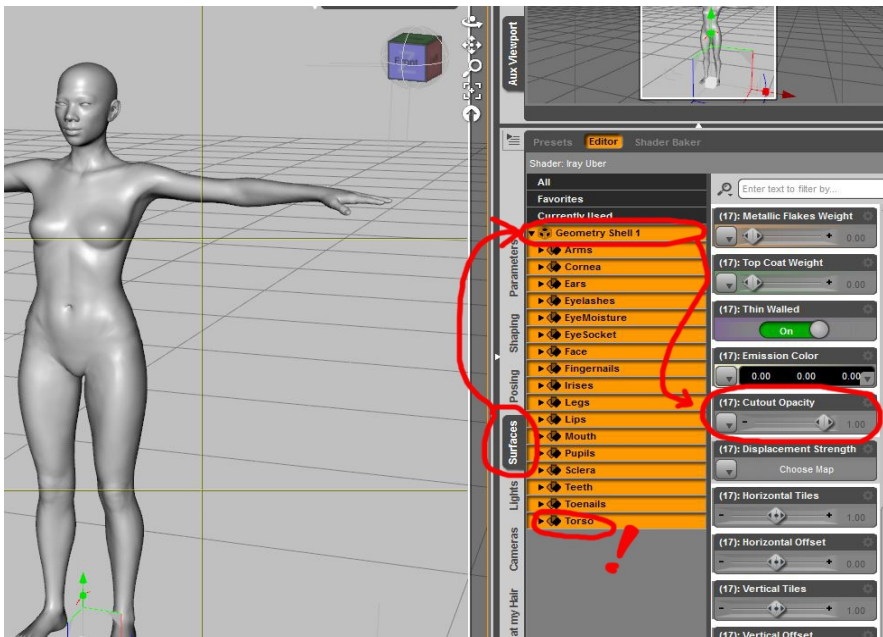
Ich lege mir in einem bei DAZ angemeldeten ansonsten leeren Ordner eine passende Ordnerstruktur an, die folgendermaßen aussehen sollte:



"Maps" ist der Ordner, den ich bei DAZ angemeldet habe. In dem befinden sich zwei Ordner mit Unterordnern: "People" und "Runtime". Wir bewegen uns jetzt erstmal im untersten Ordner von Runtime, "Geoshell Superanzug". Dort hinein kommen sämtliche Maps, die wir jetzt erstellen werden.

Die erste Map, die hier hinein kommt, ist ein quadratisches (oder sonstwie geformtes) Bild, das komplett schwarz ist, und das ihr bitte "Schwarz" nennt (oder "schwarz opa", dann wisst Ihr auch sofort, in welchen Kanal das gehört). Das Dateiformat ist jpg – andere Dateitypen benötigen wir hier nicht.

Schritt 4:



Die weisse Hülle sieht seltsam aus, und die braucht auch niemand. Wir wollen ja nur Teile davon einfärben und mit Maps versehen. Also klickt mal im Surfacepane auf eure Geoshell, und zwar ganz oben, damit sämtliche Bereiche der Shell gleichzeitig markiert sind. Jetzt scrollt Ihr runter bis zum Eintrag "Cutout Opacity". In den vorhandenen Node stöpselt Ihr die Map "schwarz" ein und schon könnt Ihr eure Figur wieder komplett sehen. Gut so!!

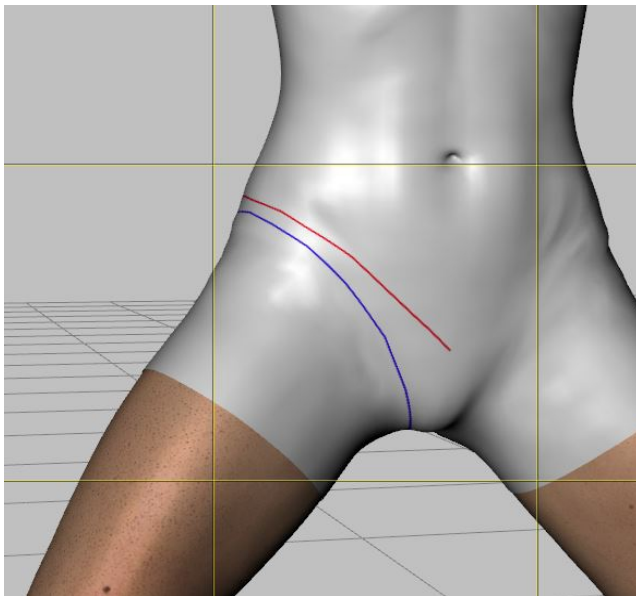
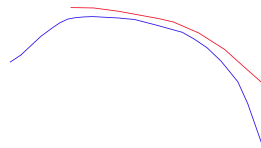
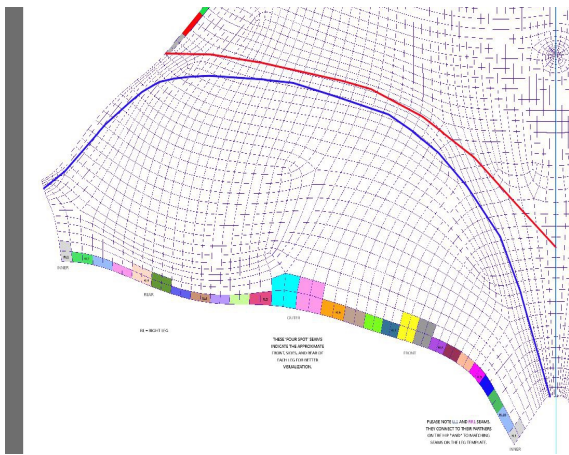
Schritt 5:

Die Kleidungsstücke, die wir erzeugen wollen, werden im Bereich "Torso" angesiedelt. Damit das hinterher nach was aussieht, sollten wir halbwegs ahnen, wo wir die Kleidungsstücke hinmalen. Ich benutze für diesen Zweck regelmäßig Seamguides, das sind fertige karierte Maps, auf denen man für die einzelnen Körperbereiche sehen kann, was wo liegt. Manchmal sind bei diesen Seamguides auch direkt die Übergänge zu benachbarten Maps farblich hervorgehoben. Echt praktisch! Schaut dafür am besten mal auf die Seite von Snowsultan (<https://www.snowsultan.com/seam-guides/>) und nutzt die Guides für G3M und G3F (oder eben ältere, wenn Ihr ältere Figuren nutzen wollt).

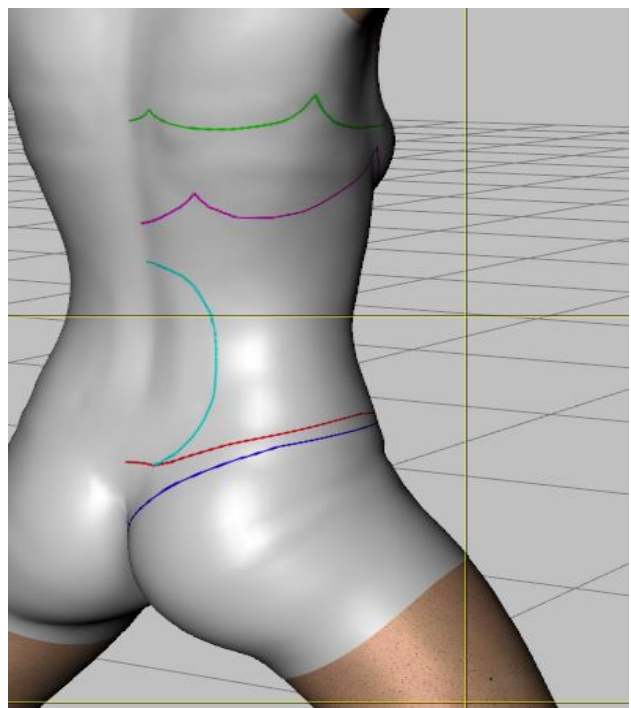
Schritt 6:

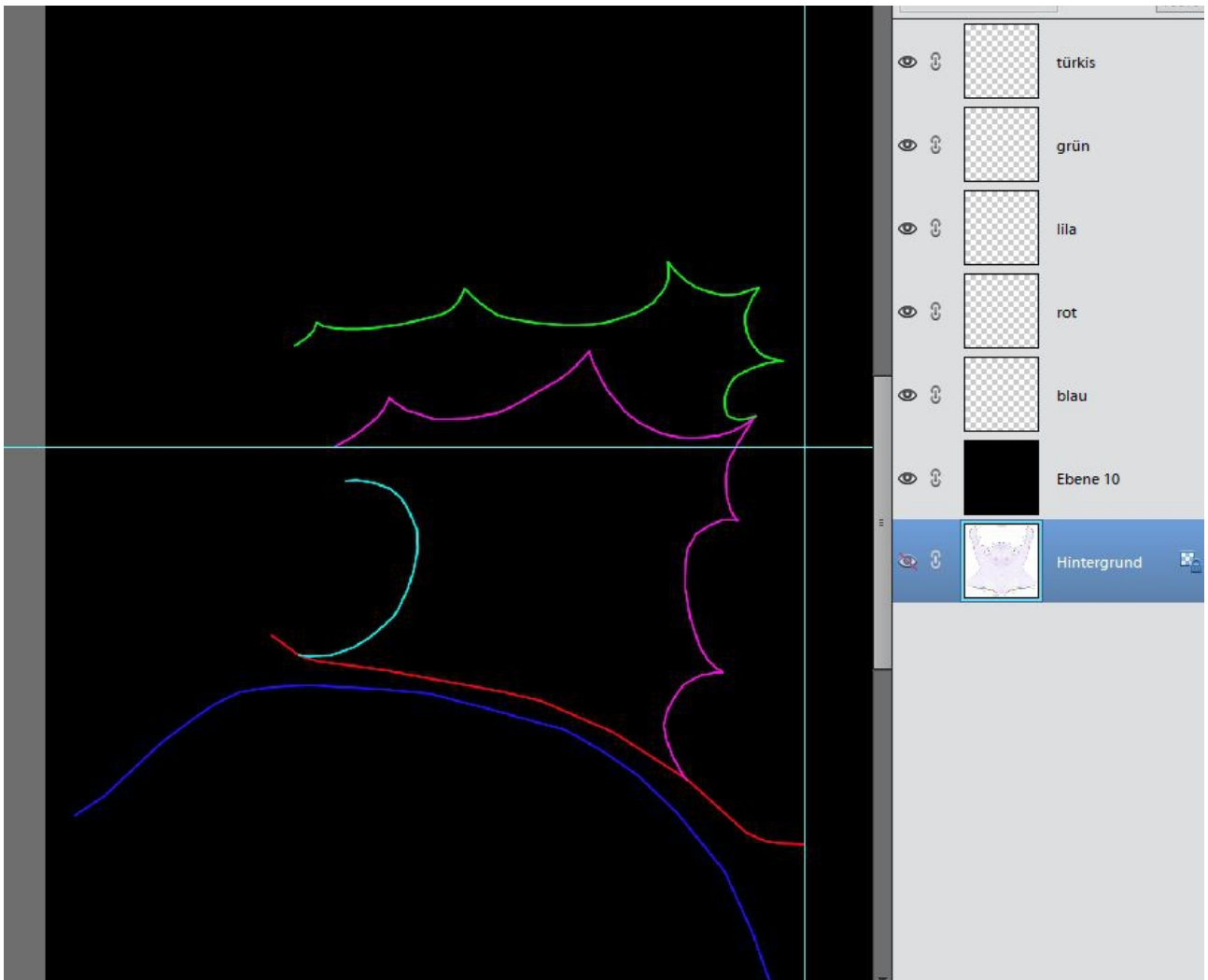
Seamguide ab in die Bildbearbeitung und dort die unterste Ebene. Das Bild ist jetzt vermutlich quadratisch (und das sollte es auch sein). Kontrolliert vielleicht auch einmal, wie groß es ist – 2048 oder sogar 4096 pxl Kantenlänge wären ideal.

Nun solltet Ihr Euch trauen, ein bisschen kreativ zu sein. Ich habe bei mir mit dem unteren Beinabschluss vom Slip angefangen. Soll hinterher etwas sexy werden, daher möchte ich den ein wenig hoch ziehen. Dazu zeichne ich auf eine Ebene eine blaue Linie (unterer Abschluss) und darüber eine rote Linie (Bund vom Höschen). Den Seamguide blende ich aus und speichere die Map unter dem Namen "G3F GeoSuit Slip 01" – das hinten ist eine fortlaufende Nummer, die ich verwende, weil sich DAZ gleiche Bezeichnungen gerne mal in den Zwischenspeicher lädt und man zwischen den einzelnen Versionen keine Unterschiede mehr erkennen würde.



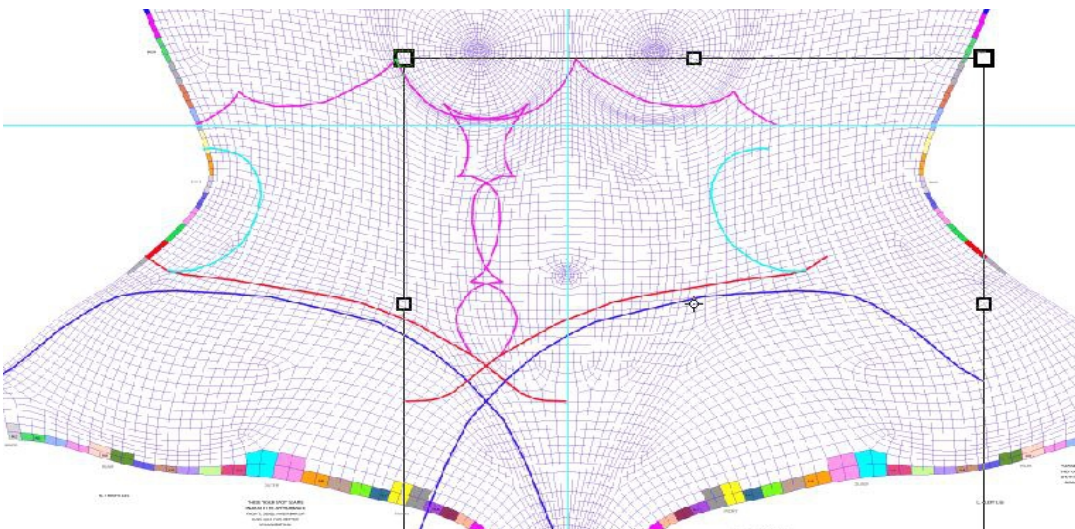
Diese weiße Map mit den zwei farbigen Linien verwende ich jetzt beim Eintrag Torso im Node für "Base Color" und schaue, wie das aussieht. Ihr seht nichts? Ok – huscht mal nach unten und nehmt die Map "Schwarz" aus dem Node für Opacity Color raus (auf "none" stellen).





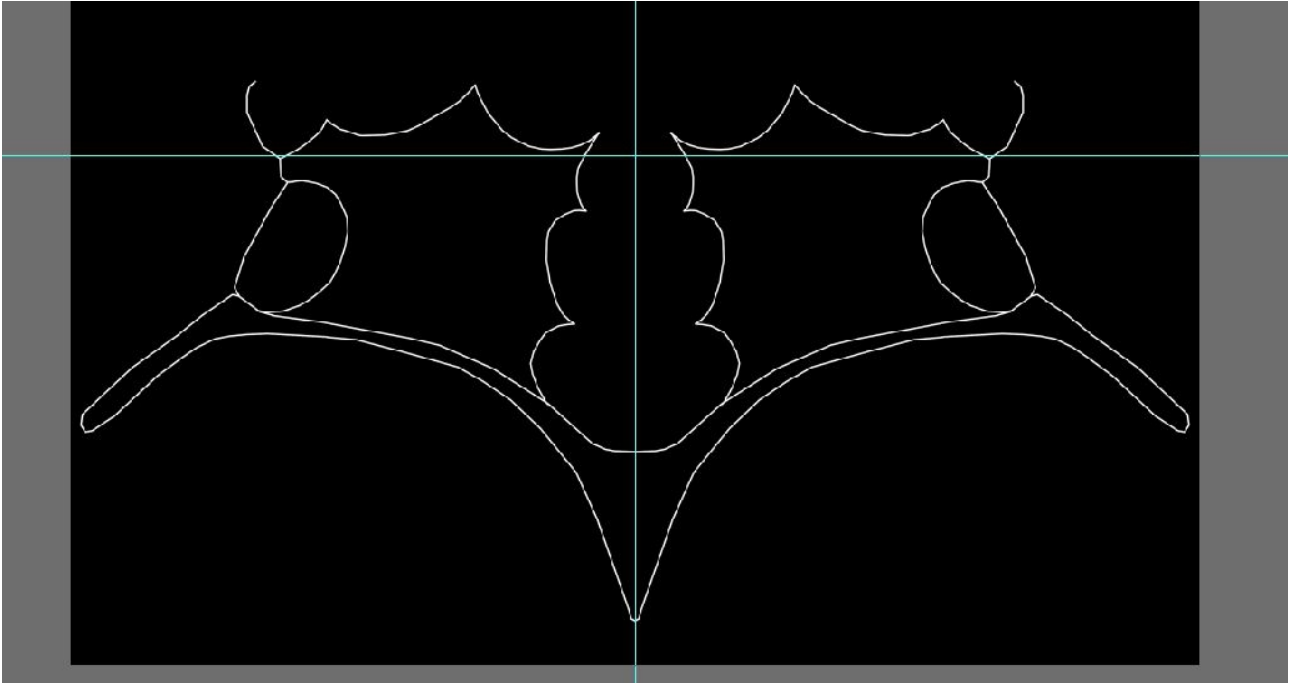
Mit der Zeit kommen da ein paar Ebenen zusammen, die dann letztlich die gesamte Form ergeben sollen. Jede Ebene hat bei mir eine andere Farbe und den Namen der Farbe habe ich der Ebene gegeben. So finde ich mich sehr schnell zurecht.

Ist Euch eigentlich aufgefallen, dass ich nur auf einer Hälfte des Seamguide arbeite? Ich habe dafür sogar extra eine Hilfslinie eingefügt, damit ich nicht über die Mitte hinausmale. Das macht hier durchaus Sinn, weil ich ja ein symmetrische Kleidungsstück entwerfe – ich male nur eine Hälfte und spiegel das Ergebnis am Ende einfach auf die andere Hälfte – pfiffig, nicht wahr?

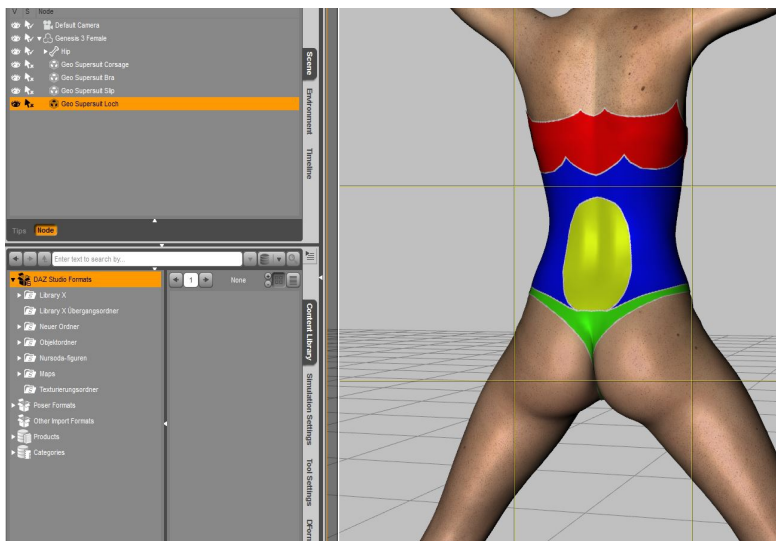


Schritt 7:

Die Kanten von meinem Kleidungsstück sind jetzt soweit fertig. Damit ich die möglichst einfach einfärben kann, verbinde ich die "offenen Enden" der Kanten **außerhalb** vom Seamguide (ist wichtig, sonst sieht man das hinterher), damit es abgeschlossene Bereiche gibt. Zudem kommt noch eine schwarze Ebene unter alles. Ach ja, ich habe außerdem die Helligkeit meiner Kanten auf Maximum gedreht. Dadurch verlieren die ihre Farbe und erstahlen in weiss.



Die fertigen Kanten habe ich zusammengefasst und diese Ebene dupliziert. Unter die obere der beiden kam dann eine schwarze Ebene und beide wurden dann auf eine Ebene reduziert. (Die untere mit den Kanten benötigen wir später noch.) Wofür diesen Schritt? So lassen sich Bereiche innerhalb der Flächen ganz einfach markieren und als neue Ebene kopieren. Dadurch erhalte ich ganz schnell Ebenenmasken für das Texturieren – kommt noch ;)

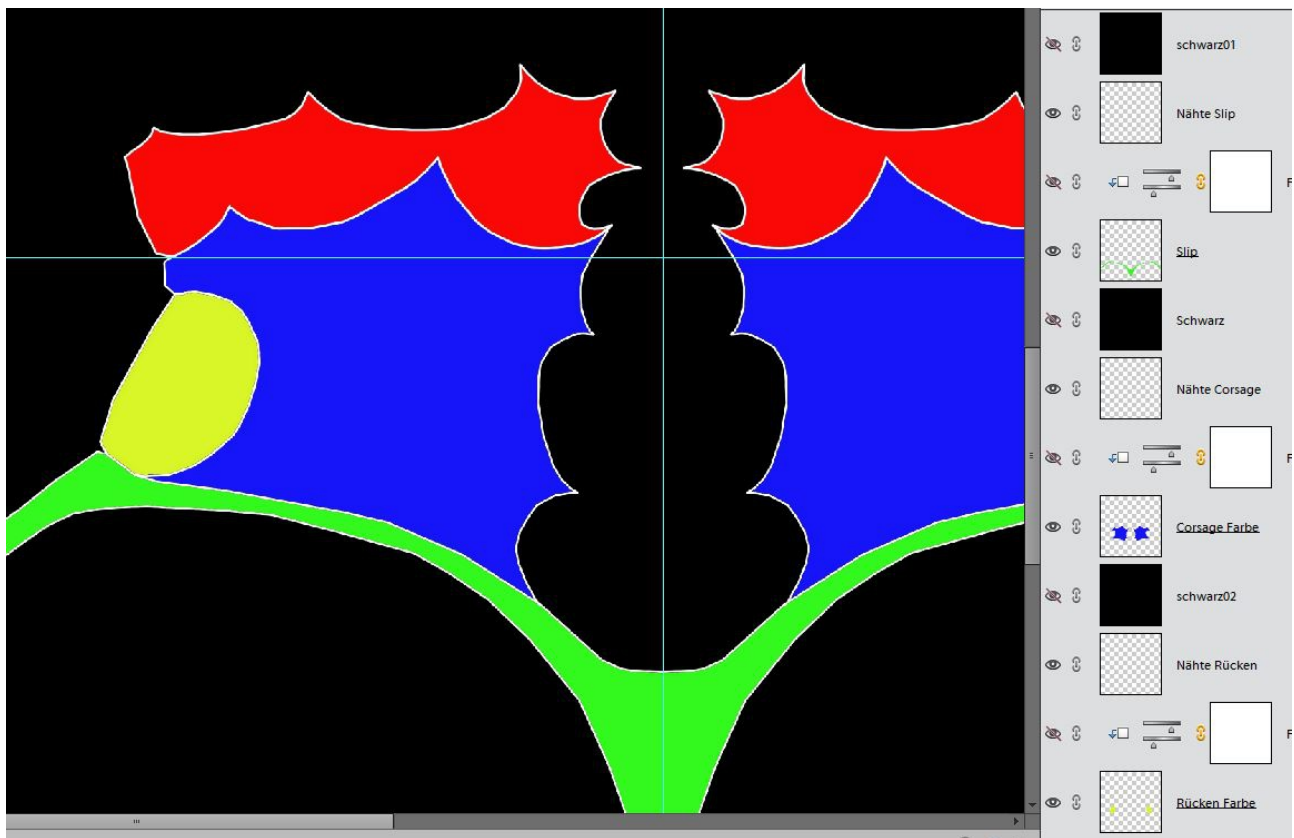


Ich sage es ungern, aber für mein Beispiel habe ich mich dann doch entschlossen, insgesamt vier Geoshells zu erzeugen (Schritte wie bei der Ersten). Damit kann ich (wenn ich möchte) jeder dieser Materialzonen unterschiedliche Shader zuweisen. Ihr könnt hier erkennen, dass ich die jetzt erstmal alle in einer unterschiedlichen Farbe eingefärbt habe. Zudem seht ihr die Kanten in weiss.

Zum Probieren könnt Ihr aber auch erstmal alles bei einer Shell belassen – ich will ja nur ein bisschen angeben..

Im nächsten Bild könnt Ihr erkennen, wie eine einzelne Geoshellmap bei mir grundsätzlich aufgebaut ist: Ganz unten gibt es eine schwarze Ebene. Darüber befindet sich eine farbige Map mit den entsprechenden Konturen. Diese Ebene ist auch gleich mit einem Regler für Sättigung und Helligkeit versehen, dass ich diese Ebene bei Bedarf einfach auf weiss schalten kann. Wozu das gut

ist, werdet Ihr noch sehen. Die oberste Ebene sind dann jeweils die Nähte, die bei mir separat laufen – auch das erkläre ich noch.



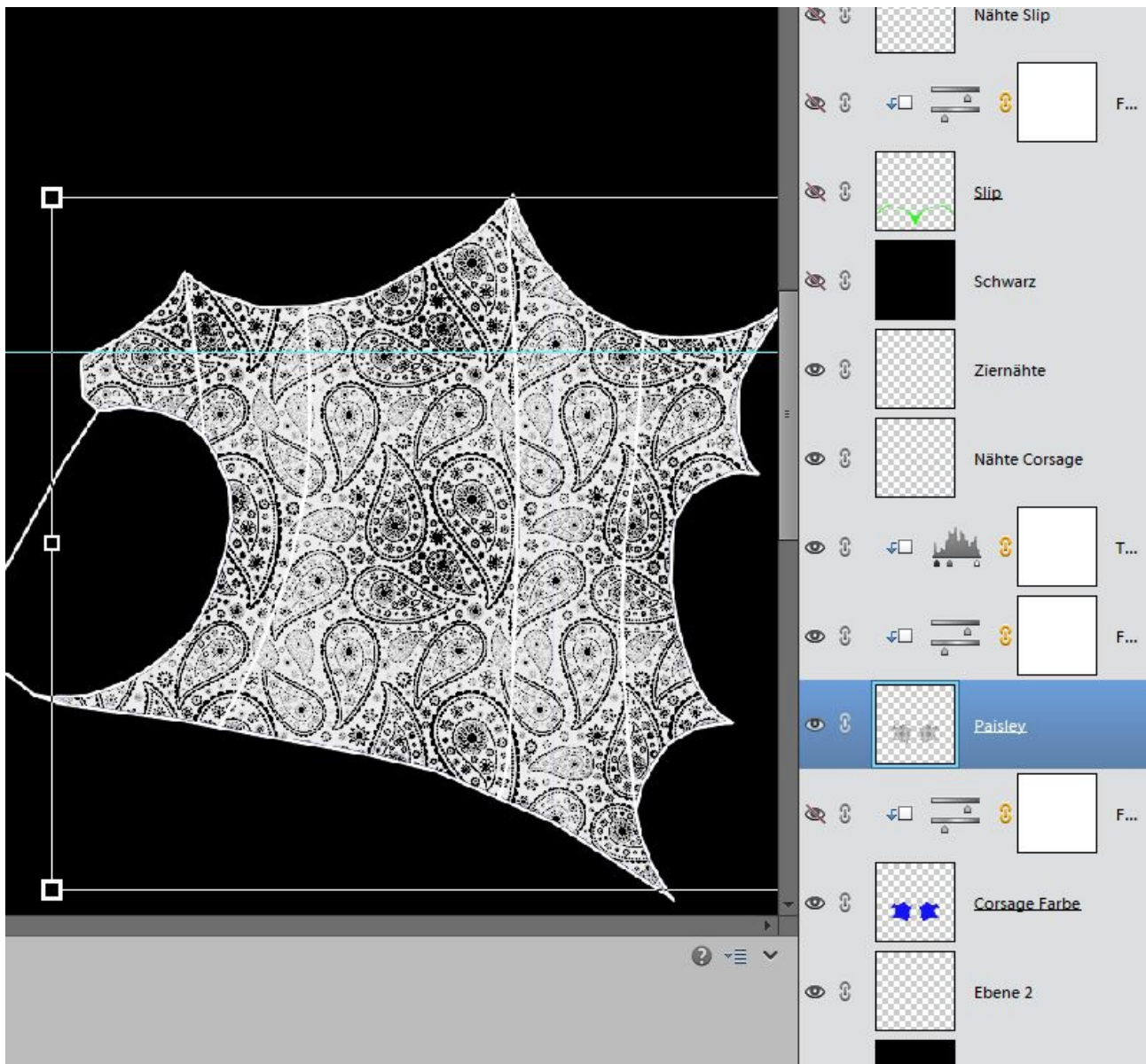
Schritt 8:

Für den Fall, dass Ihr auch mit mehreren Geoshells arbeiten solltet, müssen diese Shells unterschiedliche Abstände von der ursprünglichen Figur haben. Bei gleichem Abstand weiss DAZ nicht, welche Geoshell berücksichtigt werden soll, was darin gipfelt, dass Ihr beim Rendern Artefakte bekommt. Daher haben meine Maps Abstände von 0.15, 0.2, 0.25 und 0.3 – einstellbar unter Parameters – Mesh Offset – Offset Distance.

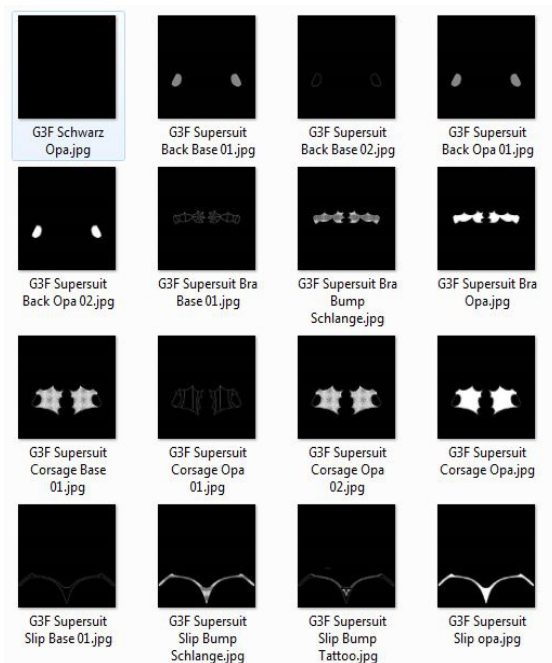


Schritt 9:

Die Farben sind ja recht fröhlich, aber eigentlich möchte ich auf die einzelnen Maps ein schöneres Muster und vielleicht sogar ein paar ausgeschnittene Bereiche. Für meine Corsage habe ich mich für ein (bereits vor Jahren von mir freigestelltes) Paisley-Muster entschieden – ich wusste, dass ich das irgendwann einmal brauchen könnte. Dieses Muster habe ich über die Fläche der Corsage verteilt (wieder nur eine Seite und dann gespiegelt, damit die Stoßstellen am Rücken passen). Bei PSE und Windows kann man mit der gedrückten Strg-Taste und linksklick auf die Maske (blau in diesem Fall) die Map ganz einfach zurecht schneiden.



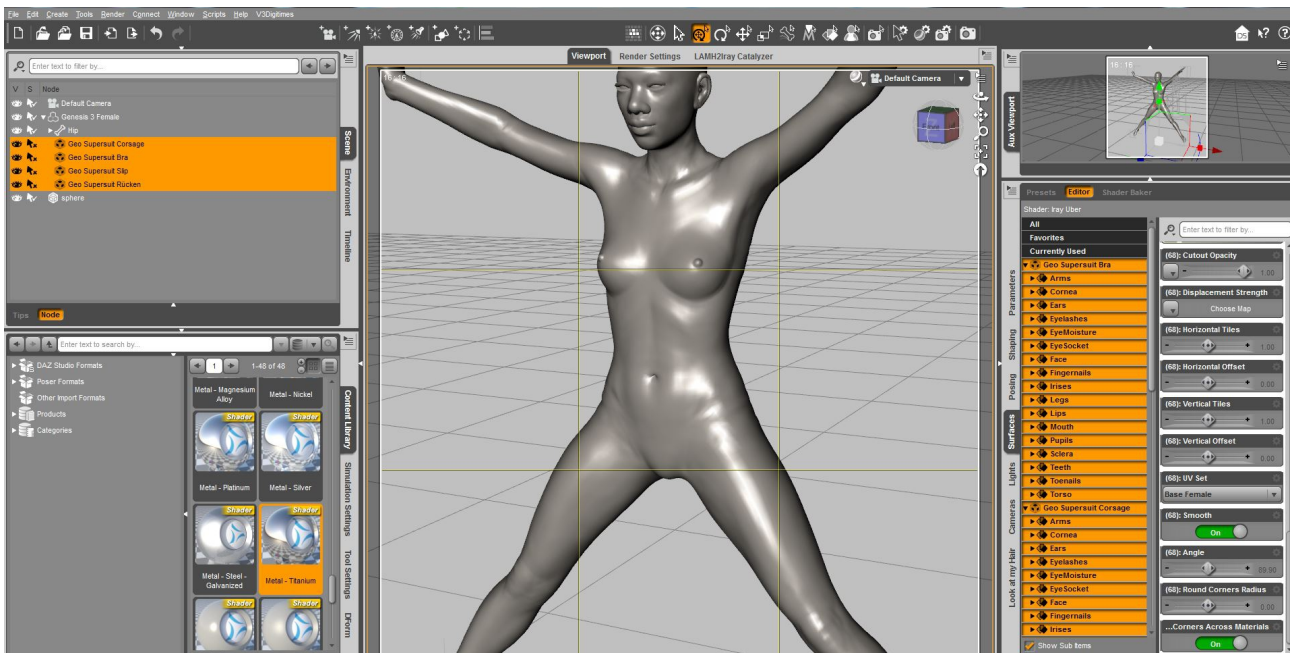
Schritt 10:



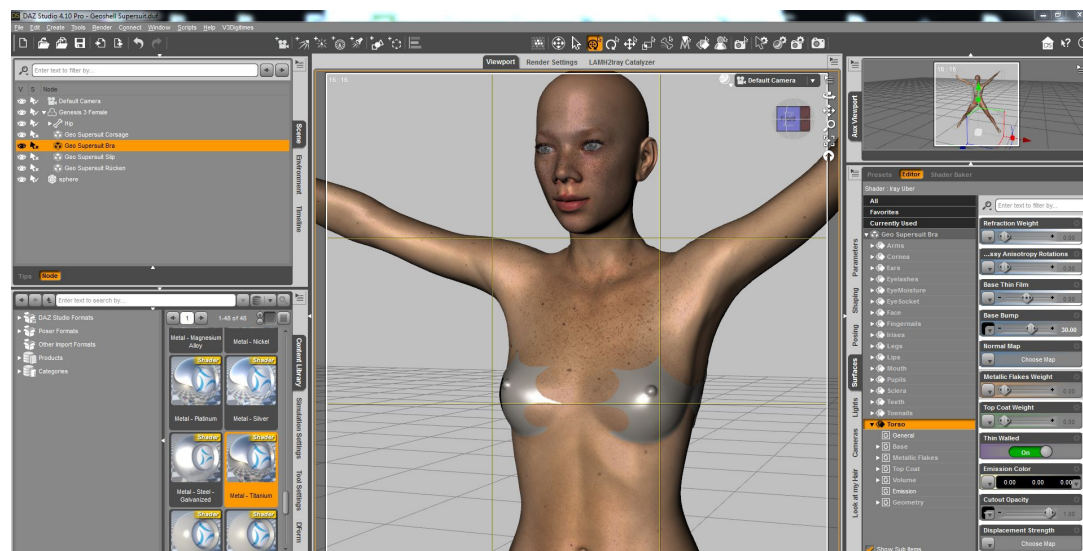
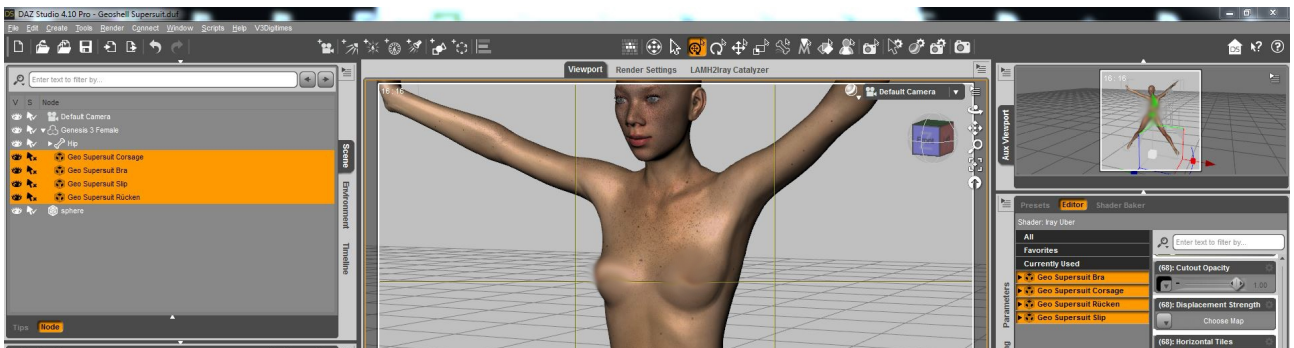
Sämtliche Maps sollten irgendwie halbwegs sinnvoll benannt werden. Ich habe das ganz am Anfang schon geschrieben, dass ich für dieses Projekt eigentlich nur schwarz-grau-weiße Maps benötige. Bei einigen stelle ich mir den Node bei Basecolor vor, die heissen dann auch ...base, bei anderen die Opacity (...opa) und bei einigen vielleicht auch Höheninformationen. Apropos: Da haben wir ja noch garnicht drüber gesprochen. Es gibt einen Node bei Base Bump. Da passen schwarz-grau-weiße Maps rein, die DAZ virtuelle Höheninformationen vermitteln. Na so ein Glück, dass wir solche Maps in Hülle und Fülle haben, oder? Ich gebe da übrigens standardmässig erstmal den Wert 30 ein – habe ich gute Erfahrungen mit gemacht. Bei der Höhe gilt: Je heller, desto höher – darum habe ich die Nähte auch separat und weiss gelassen...

Schritt 11:

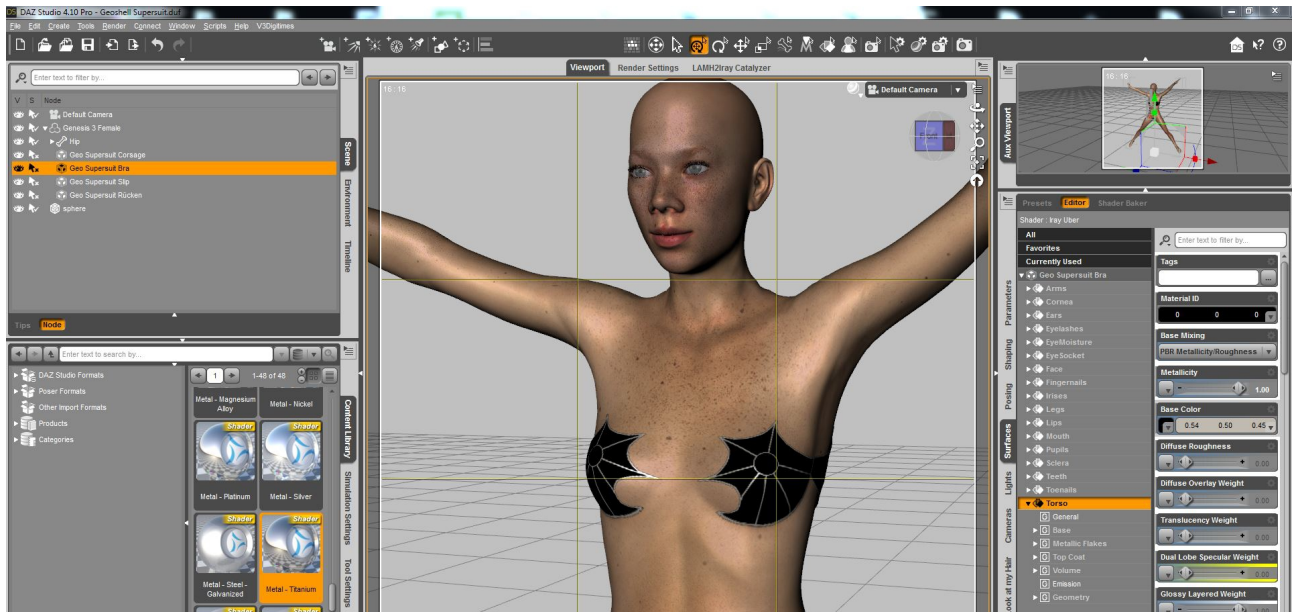
Na dann wollen wir mal! Ihr könnt natürlich jetzt einfach auf den DAZÜber!-Shader aufbauen, ich mag es aber etwas edler und deshalb erkläre ich an dieser Stelle, wie Ihr die Kleidung auf einen beliebigen anderen (nicht prozedurelen) Shader aufbauen könnt. In meinem folgenden Beispiel nehme ich Titanium:



Geoshell(s) auswählen, Titanshader aufrufen, dann die Map "schwarz" in den Opacity-Kanal und dann für jeden Bereich eine passende Opacity-Map im Bereich Torso verknüpfen.

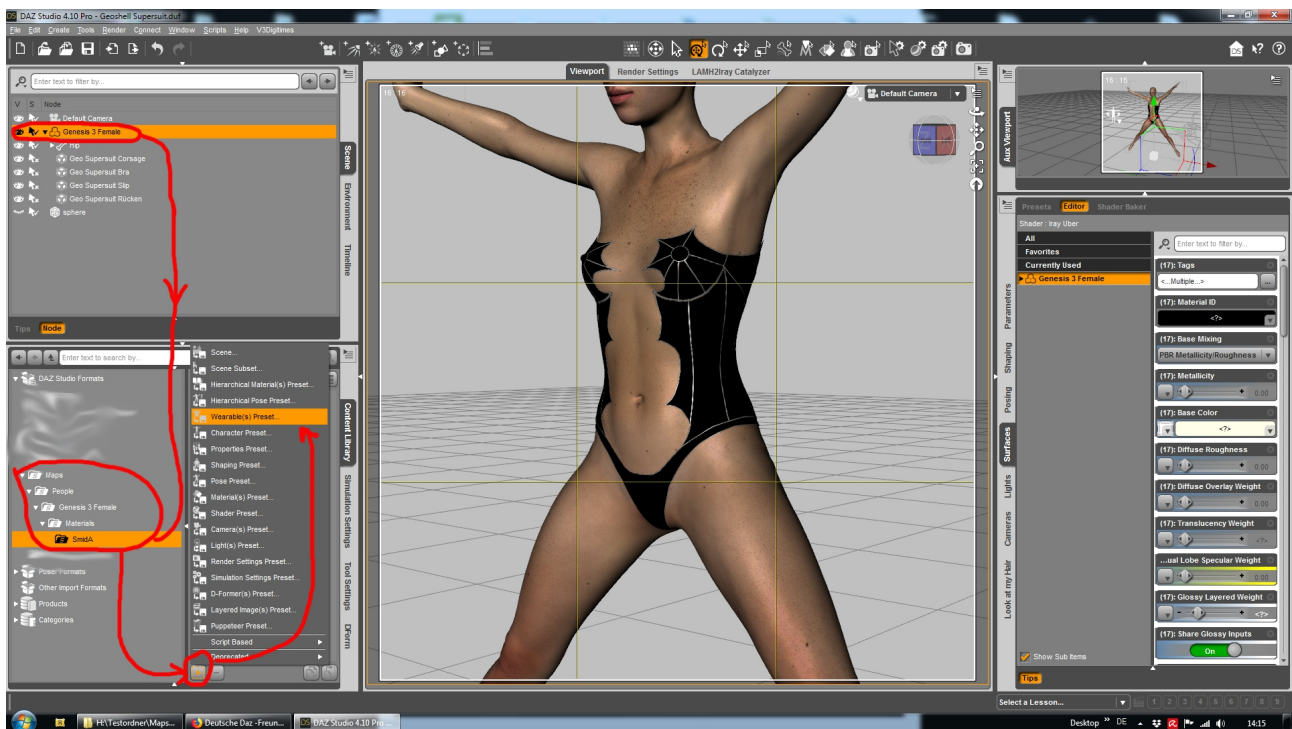


In der Base Color habe ich ebenfalls eine Map hinterlegt – kommt gut, sage ich Euch...



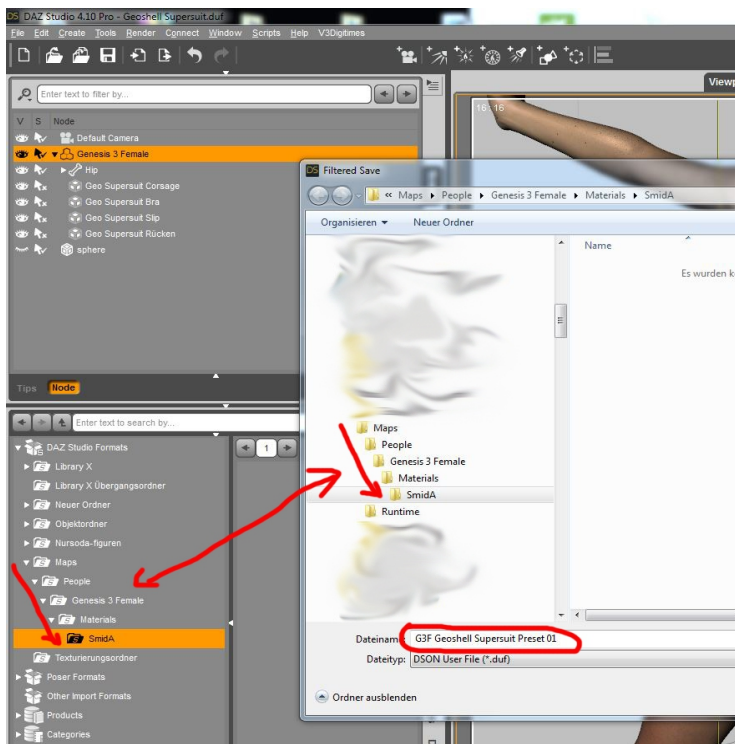
Schritt 12

Die einzelnen Schritte sind nicht schwer, aber man möchte die nicht immer wieder von Vorne durchführen, oder? Darum speichere ich die Geoshells so, dass ich die auf Knopfdruck direkt parat habe: G3F auswählen – in der Content Library den Ort aussuchen, wo die Geoshell gefunden werden soll (habt Ihr ja in Schritt 3 angelegt) – auf das kleine "+" klicken und "Wearable Preset(s)" auswählen.

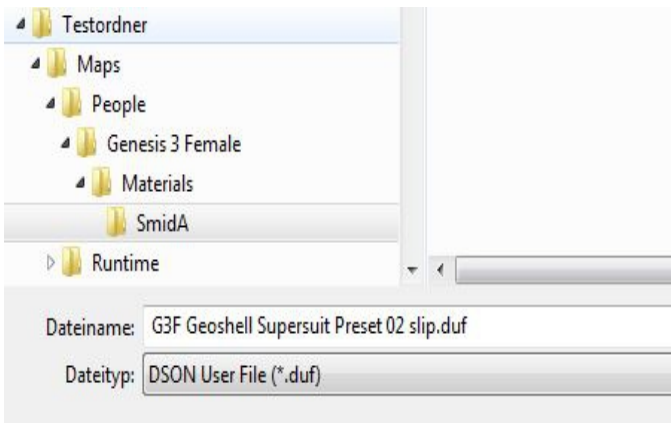


Es öffnet sich ein Verzeichnisbaum und Ihr solltet einen vernünftigen Namen eingeben – eben irgendwas, was mit Eurer Geoshell zu tun haben könnte.

Danach öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem Ihr gefragt werdet, was im Preset gespeichert werden soll. Bei G8-Figuren tauchen hier übrigens die Wimpern mit auf; die solltet Ihr nicht mit auswählen.



Ihr könnt auswählen, was enthalten sein soll? Na prima, dann könnt Ihr ja entweder ein komplettes Preset mit allem machen, oder eben nur teile davon auswählen. Klappt ganz genauso...





Maps

People

Genesis 3 Female

Materials

SmidA

Runtime

Textures

SmidA

Geoshell Superanzug

Name	Änderungsdatum	Typ
 G3F Geoshell Supersuit Preset 01.duf	08.04.2019 14:24	DSON User File
 G3F Geoshell Supersuit Preset 01.duf.png	08.04.2019 14:24	PNG-Bild
 G3F Geoshell Supersuit Preset 02 slip.duf	08.04.2019 14:48	DSON User File
 G3F Geoshell Supersuit Preset 02 slip.duf....	08.04.2019 14:48	PNG-Bild
 G3F Geoshell Supersuit Preset 02.duf	08.04.2019 14:46	DSON User File
 G3F Geoshell Supersuit Preset 02.duf.png	08.04.2019 14:46	PNG-Bild

Wenn Ihr Lust habt, könnt Ihr jetzt den kompletten Inhalt Eures Ordners, in dem Ihr alles erstellt habt, in ein Archiv (Zip) zusammenfügen und die datei an Eure Freunde und Bekannten verschicken... Kein Muss...

Viel Spaß beim Nachbauen,

SmidA

