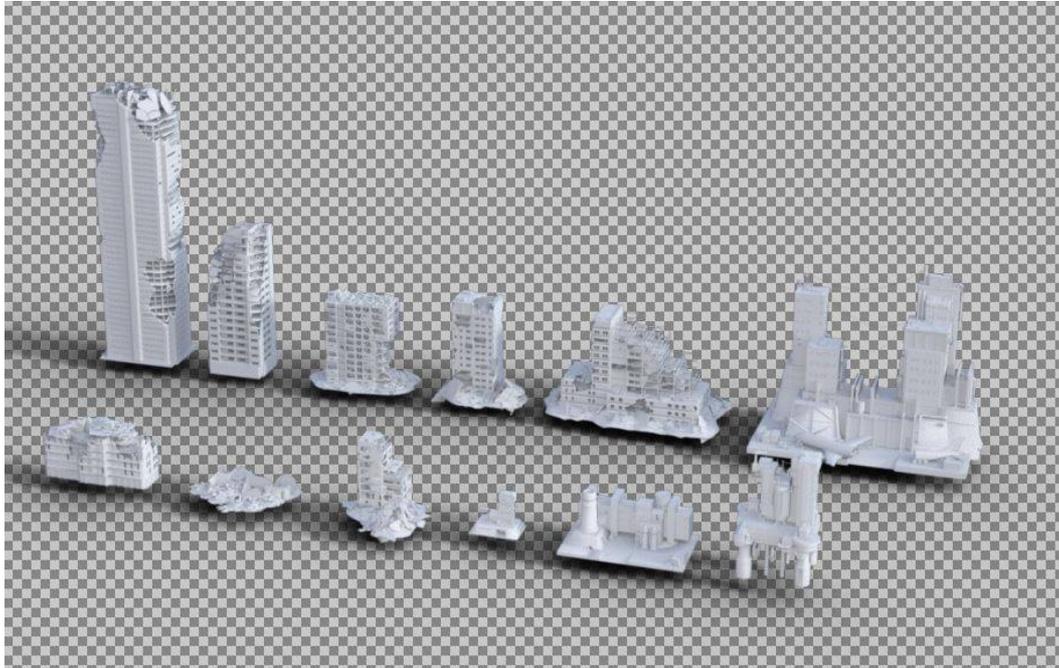


im Moment (vermutlich bis Mitte März 2020, weil die parallel einen Wettbewerb zu dem Thema laufen lassen) gibt es von Kitbash3D eine wundervoll gestaltete Zusammenstellung von zwölf einzelnen Häusern – im postapokalyptischen Stil. Das komplette Set besteht aus nur einem großen, zusammenhängenden Objekt sowie zahlreichen Texturen für die Häuser:



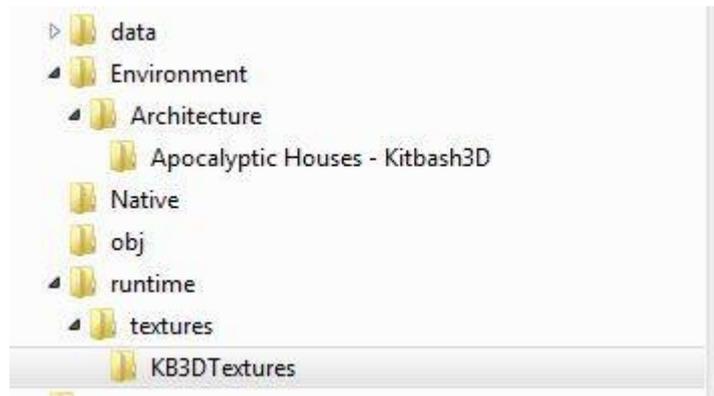
Der Link dazu:

https://kitbash3d.com/collections/kits/products/mini-kit-post-apocalypsefbclid=IwAR2emdUbcTxJm_IsvYByIy_BPEn3hgo3LiRY3f3Nf6XNofHsmjtY9bKWb0
c

Eigentlich wurde das Set nicht für DAZ erstellt – alleine die immens hohe Polygonanzahl der einzelnen Gebäude machen es da etwas schwieriger. Zudem werden in DAZ anders als zum Beispiel in Blender oder C4D die Texturen nicht automatisch zugewiesen und das Set muss man auch noch von Hand auseinander schneiden. Geht aber und am Ende wird man mit wundervollen, detaillierten Modellen belohnt.



Also machen wir uns mal ans Werk. Herunterladen ist das erste! Und dann empfehle ich ganz dringend, dass Ihr in einem separaten Ordner, den Ihr in DAZ anmeldet, eine geeignete Ordnerstruktur erstellt:



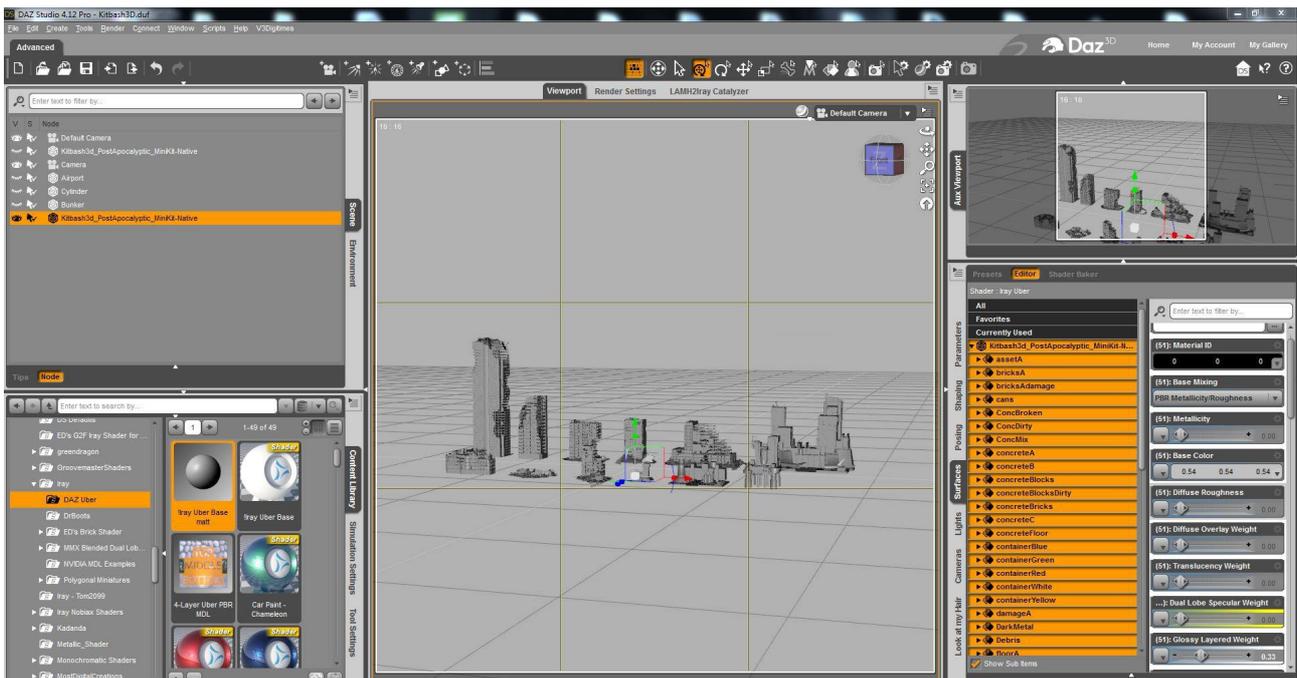
Ich empfehle Euch an dieser Stelle, dass Ihr Euch insbesondere bei der Erstellung der Ordner "runtime" – "textures" – "KB3DTextures" exakt und sklavisch an diese Vorgabe haltet und in diesen Ordner sämtliche mitgelieferten Texturen packt. Keine weiteren Unterordner – der Pfad muss stimmen, damit Ihr es etwas leichter habt, als ich ;)

Den data-Ordner müsst Ihr nicht erstellen, den erzeugt DAZ hinterher von ganz alleine. In den obj-Ordner kommt zunächst einmal das große Objekt der Häuser, später packen wir da noch mehr rein.

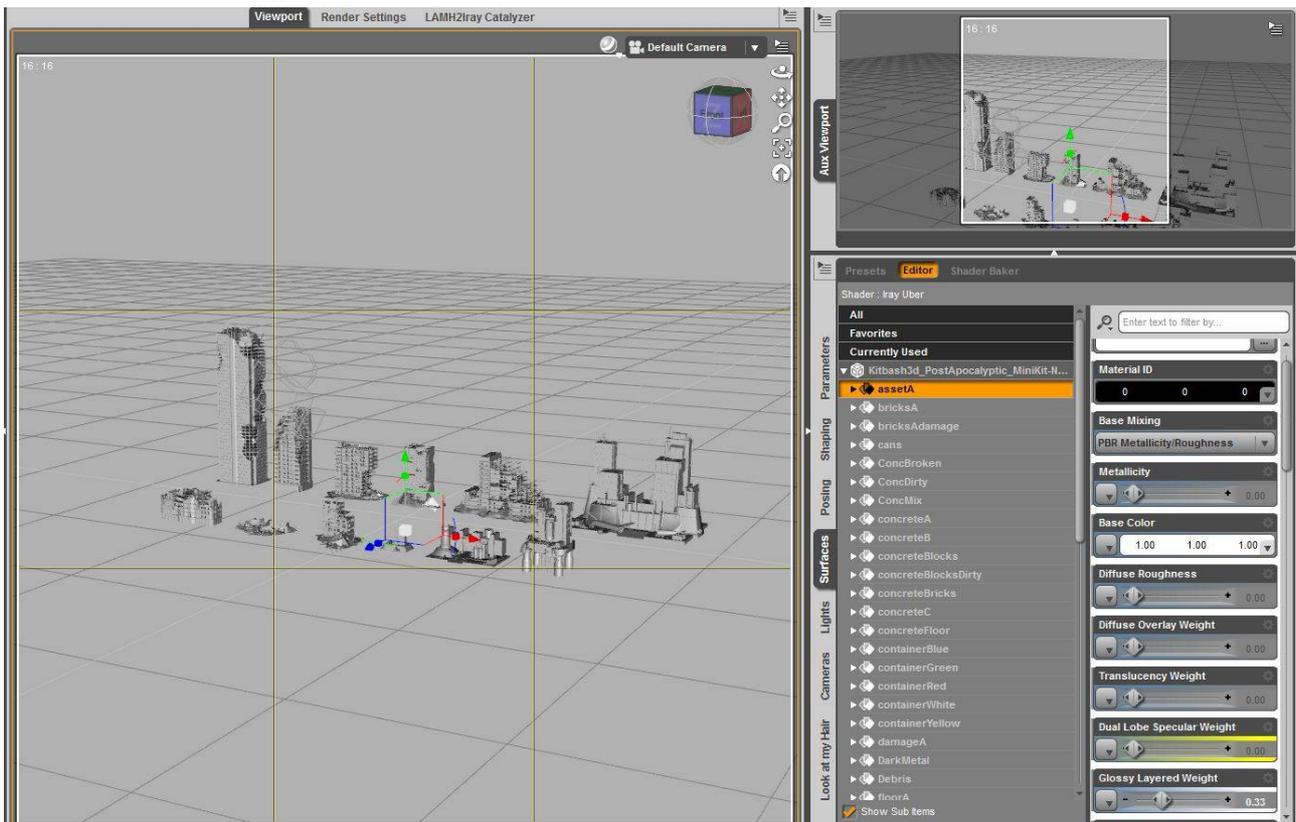
Die Ordnerstruktur unter Environment schien mir einfach passend, aber da könnt Ihr variabel vorgehen. Wenn Euch ein Prop-Ordner lieber wäre – nur zu!

Genug Vorbereitung, startet DAZ. Jetzt importiert das Objekt (die .obj-Datei) – hier ist die Größe erstmal unerheblich, ich habe die Einstellung einfach auf Custom gelassen.

Im Scenepane wird die Datei jetzt zwar angezeigt, aber vermutlich seht Ihr noch nichts. Also müsst Ihr das Objekt markieren und einen beliebigen einfachen Shader (z.B. DAZ Iray !Uber) anwenden.

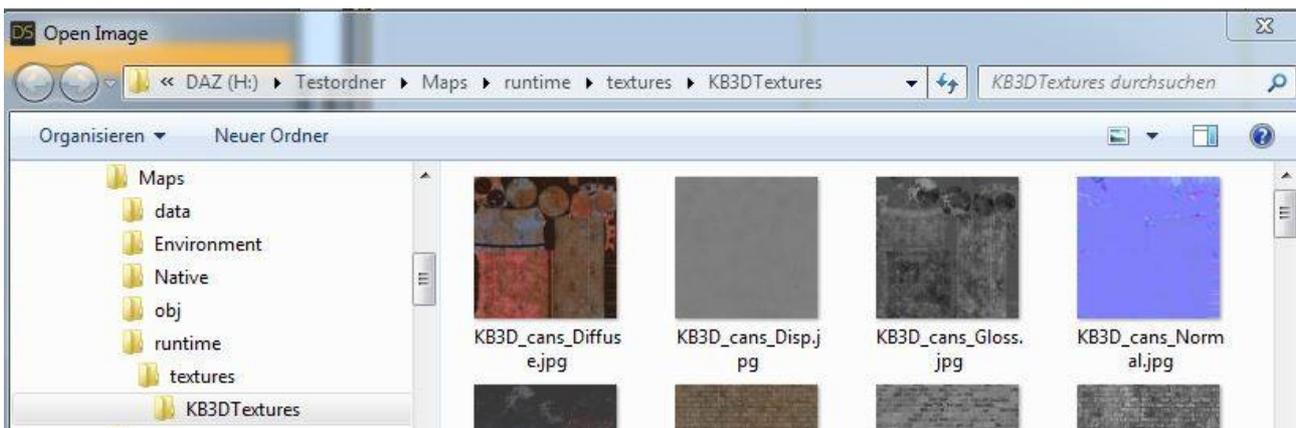


So, wie im vorherigen Bild sollte es dann aussehen. Apropos, seht Ihr auch diese ätzend vielen verschiedenen Materialien? Na das wird ja toll, die alle zuzuweisen :(Ich freue mich jetzt schon...



Material 1 "assetA" auswählen und dann von oben nach unten vorgehen. Ich fange immer mit der Basecolor an, dann kann ich auch gleich nachschauen, was für Maps sonst noch im Ordner sind.

Anstelle von BaseColor steht da manchmal auch einfach was von blablabla-Diffuse, so auch bei diesem Modell. Klickt auf den entsprechenden Node...

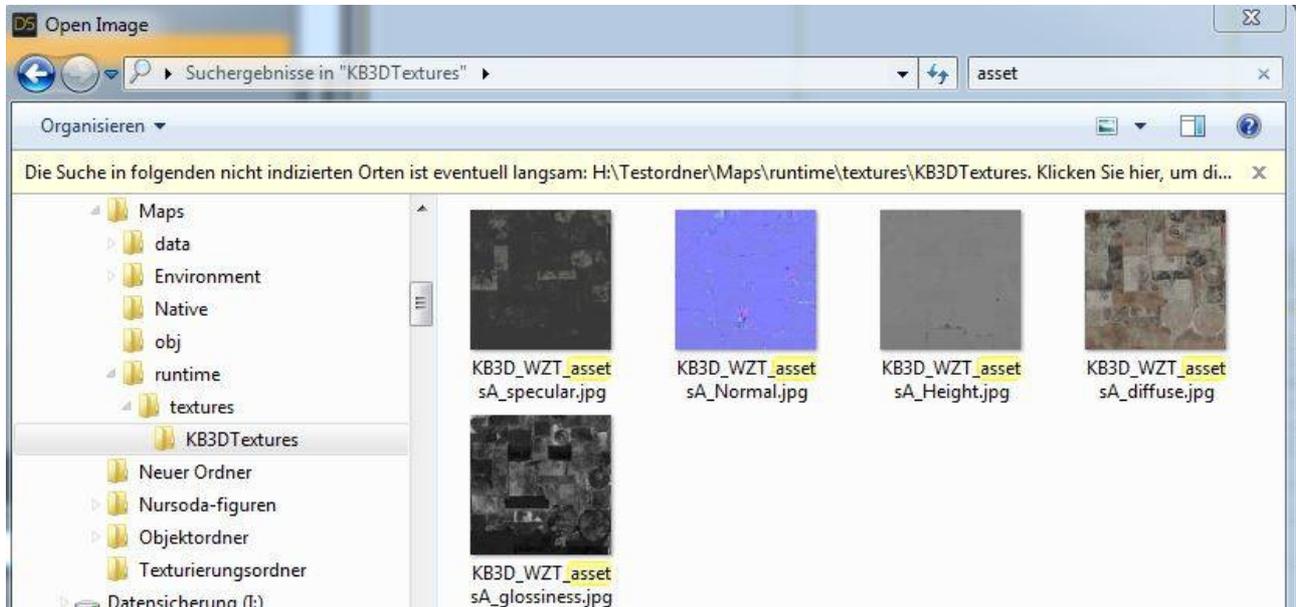


...und ein zusätzliches Fenster öffnet sich. Wechselt jetzt auf den Speicherort, in dem Ihr Eure Texturen abgelegt habt. (Bitte, bitte habt den selben Pfad, den ich schon beschrieben habe, angelegt... Das würde in diesem Fall die Angelegenheit deutlich einfacher machen.)

In dem Ordner, der sich jetzt öffnet, befinden sich bloss 222 verschiedene Maps – ist doch ein Kinderspiel, die von Hand zuzuordnen. Da kann man jetzt natürlich raten, was was genau ist – also nur von den Maps her. Oder man nutzt die Suchfunktion oben rechts. Auf Windows beschränkt sich

diese nämlich auf den aktuellen Ordner – bei Mac wird standardmäßig leider immer der gesamte Rechner durchsucht. Kann und sollte man daher umstellen. Wie das genau geht, weiss ich nicht, weil ich keinen Mac habe.

Ich gebe mal für meine erste Oberfläche "asset" ein (die ersten vier Buchstaben reichten in der Regel aber schon aus) und mir werden nur noch 5 Maps angezeigt. Diese beziehen sich alle auf die erste Oberfläche – und genau so findet Ihr auch die Maps für alle anderen Oberflächen.



Jetzt müssen wir als nächstes die Maps den richtigen Nodes zuordnen. Da habe ich mir keine großen Gedanken zu gemacht und mich zu folgendem entschieden (manchmal auch die Werte ein wenig geändert:

Base Color - ...diffuse...

Glossy Layered Weight - ...glossiness... - Wert 0.8

Base Bump - ...height... (oder auch ...disp...) - Wert 30

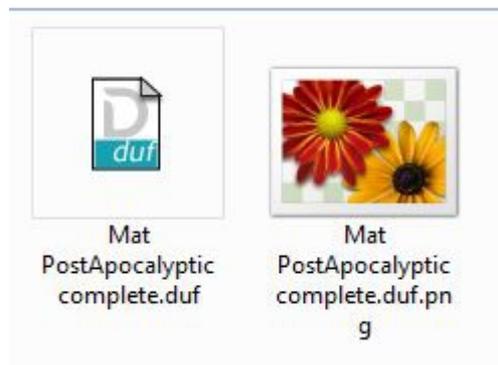
Normal Map - ...normal... - Wert 1

Für die ...specular...-Map habe ich den Node bei Metallicity verwendet, da wusste ich sonst nichts mit anzufangen und den Wert hierfür auf 0.6 gestellt. Das ließe sich ja alles noch individuell einstellen, wenn man Bock drauf hat.

Diesen Spass muss man dann für sämtliche Oberflächen des Modells machen. Hierbei muss man noch beachten, dass das Material "Concrete Broken" mit den Maps "Concrete old" versehen wird, der rest hat die richtigen Bezeichnungen. Ach ja, und für Glass gibt es nichts, weshalb ich hier einfach den Glasshader aus dem Grundcontent gewählt habe.

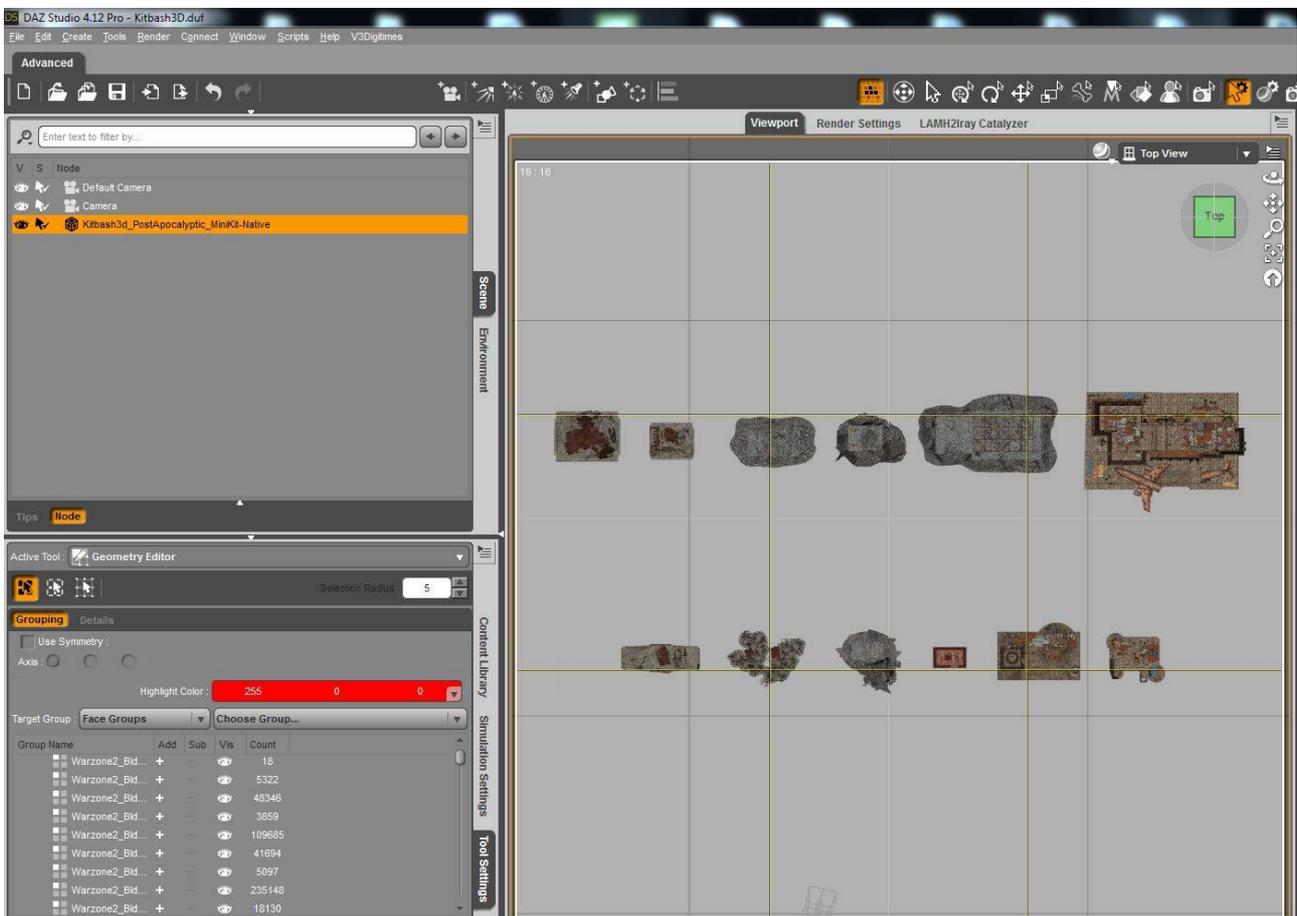
Grundsätzlich läuft die Verteilung der Maps auf ein nacktes Objekt so ab. Manchmal, wenn die Maps nicht so schöne Bezeichnungen wie hier haben, mache ich die Oberfläche im BaseColor auch erstmal rosa – dann sehe ich zumindest, was ich als nächstes einfärbe und könnte mich daran orientieren.

Für dieses Set habe ich das aber alles bereits durchgeführt und stelle Euch eine zip-Datei zur Verfügung, in der diese Materialzuweisung bereits durchgeführt wurde. Dazu gehören zwei Dateien, die Ihr in Euren Environment oder Props-Ordner verschiebt. Damit die Materialzuweisung aber funktioniert, müssen die Maps an exakt dem schon mehrfach bezeichneten Speicherort liegen.



Speichert Eure Szene in DAZ ab, startet Euren Content neu ("Refresh"), markiert Euer Objekt im Scene-Pane sowie im Surface-Pane (komplett) und klickt dann auf diese Materialzuweisung. Jetzt sollten die Materialien komplett zugewiesen sein... Bitte schön...

Ok, Material stimmt nun – jetzt müssen wir die einzelnen Häuser voneinander trennen. Das ganze geht in DAZ über das Tool Settings-Pane und dort oben den Geometry Editor auswählen. Ihr dürft jetzt auch mal direkt in die Top-Ansicht wechseln.



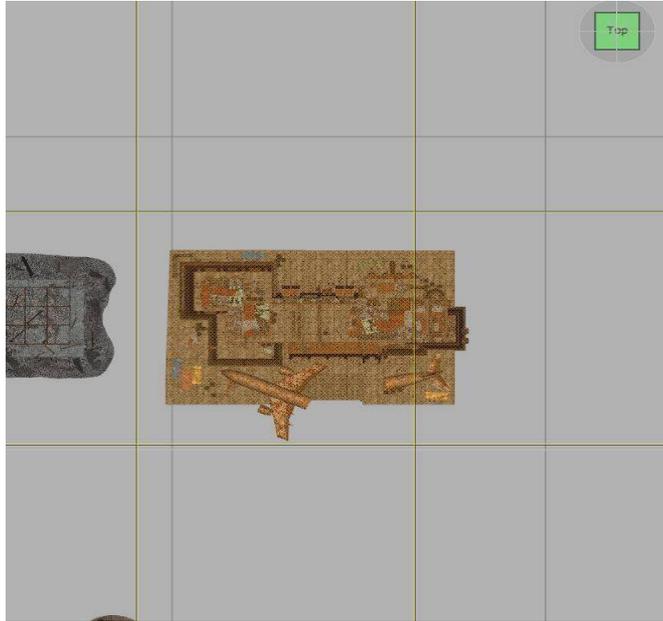
Hier könnte man jetzt neue Materialzonen erstellen, was aber überhaupt keinen Sinn machen würde, denn die zugewiesenen passen ja. Als Möglichkeiten gäbe es dort Faces, Surface Groups, Regions... Ok, hier habe ich einfach mal Regions ausprobiert und es hat geklappt :) Glück gehabt.

Also klickt mal kurz auf das kleine Dreieck beim Eintrag Faces – das schließt den nachfolgenden Bereich und macht die Sache übersichtlicher.

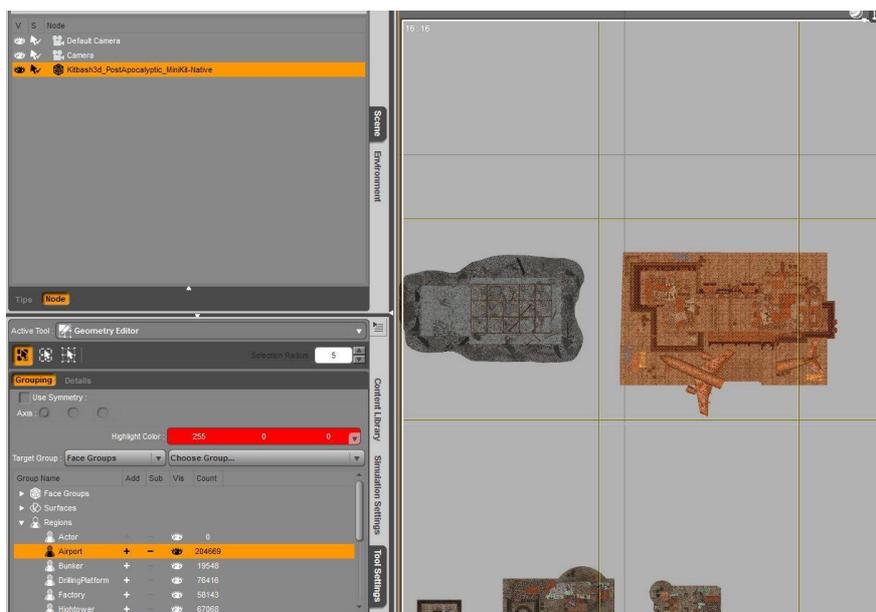
Und außerdem solltet Ihr im Arbeitsfenster auf eine freie Stelle mit der rechten Maustaste klicken und dort im Contextmenu unter Selection Mode (ist dort glaube ich der dritte Eintrag von oben)

"Lasso Selection" auswählen.

Ich fange jetzt einfach mal mit dem großen Fabrikgebäude mit dem kaputten Flugzeug davor an und scrolle die Ansicht so, dass ich das Gebäude gut erkenne – wichtiger sind eigentlich die freien Umrandungen. Mit gedrückter linker Maustaste ziehe ich eine gestrichelte Linie komplett um das Gebäude (nicht in die Nachbargebäude reinkommen). Wenn ich die Maus jetzt loslasse, ist das Gebäude markiert.



Nun bewegt Ihr den Mauszeiger über das Gebäude und klickt mit der rechten Maustaste darauf. Ein Kontextmenü öffnet sich und Ihr geht auf den Eintrag "Geometry Assignment" (ganz unten) – "Create Region From Selected". Dort müsst Ihr einen Namen für die neue Region vergeben – bei mir heisst die Airport, weil ja ein Flugzeug mit dabei ist.



Unter dem Eintrag Regions (links) findet Ihr jetzt die Einträge Airport und Actor. Blendet Actor aus (auf das Augensymbol klicken) und Ihr seht jetzt nur noch das markierte Fabrikgebäude in der Szene.

Jetzt solltet Ihr dieses Gebäude als obj exportieren und danach wieder importieren (Format muss in beiden Fällen gleich sein). Nach dem Import sollten die Maps bereits auf dem Gebäude sein.

Nun könntet Ihr die Größe anpassen (habe ich mir bei mir geschenkt), das Gebäude auf alle Fälle in den Ursprung verschieben und das ganze als Scenesubset abspeichern.

Fertig :D

Ich sehe übrigens keine rechtlichen Probleme mit der Weitergabe meiner .duf-Datei mit den Materialzuweisungen. Die Maps gebe ich nicht weiter, Geometrie auch nicht und das Material habe ich selber erstellt.

Viel Spass beim Nachbauen

SmidA