

Projekt: Neues Projekt, Projekt öffnen, Projekt speichern

Bühne: 2D-Hintergrund, Bildebene, 3D-Szene, Atmosphäre, Nebel, Kamera, Licht

Szenenaufbau: Requisiten, Baum, Gras, Partikel, Landschaft, Wasser, Himmel, Musik

Darsteller: Avatar, Rolle, Haare, Oberkörper, Unterkörper, Schuhe, Zubehör, Haut

Kopf: Bild laden, Textur, Gesicht, Augen, Mund

Animation: Bewegung, Gesichtsanimation, Hände

Exportieren: Bild, Video, Bildsequenz

Schnellzugriff Menü für angegebenes Fenster

Content Library

Rückgängig/ Wiederherstellen

Kamerawerkzeuge

Umwandlungswerkzeuge

Gelände folgen

Vorschau

Vollbild

Fliegen/ Laufen Kamera

Kamera und Shader Auswahl

Bearbeitungs - fenster

Aktionsspur auswählen

Editor.Modus

Wiedergabe/Stop

Zeitleiste

Modus Umschalter

Schleife An/Aus

Aufnahme

Lautstärke Musik/Stimme

Zurücksetzen

Schnellzu-griff Buttons

Regie.Modus

Zeitleiste

Anzeige Editor-/ Regie-Modus

Abspielleiste (Zwei Modi)

Der Szenen-Manager zeigt eine Liste der Projektelemente an, enthält Schnell- zugriffsfunktionen, Umbenennungs- und Anzeigeeinstellungen

Szenenmanager

Name	A	Renderstatus	Info
Avatar	☒	Normal	17297
Trinity	☒	Normal	780
tail2	☒	Normal	576
Sh	☒	Normal	226
Ausrichtung/Sp...	☒	An	Schatter
Light01	☒	An	Schatter
Light02	☒	An	Schatter
Light03	☒	An	Schatter
Light04	☒	An	Schatter
Punktlicht	☒	An	Schatter



iClone3 3D Movie Machine

Referenz

Anpassen

Eigenschaften

Standard einstellen

Aktuellen Status als Standard vorgeben

Zurück zum Standard projekt

Projektbeschreibung

Projektinfo

Größe 1024KB

Face Zählung 17297

Länge 2000 frames / 0:33:33

Anzahl der Szenen:

Avatar: 1

Requisiten: 0

Baum: 0

Gras: 0

Partikel: 0

Partikelmitter: 0

Licht: 8

Kamera: 4

Kollisionsabfrage verhindert das Durchdringen von Requisiten

Auswahl der Flexkomponente

Flex Einstellungen

Flexi Komponenten

Flexi01

Flex Eigenschaften

Steifheit: 1000

Anhebung: 30

Flexstärke

Gravitation:

X: 0 Y: 0 Z: 200

Wind:

X: 10 Y: 0 Z: 0

Zentripetalkraft: 0

Turbulenz

Frequenz: 1

Stärke: 100

Vorlage einstellen

Einstellungen laden

Einstellungen speichern

Schließen

Wellengröße und-frequenz

Gravitations- und Windkontrolle

Nachgiebigkeit des Materials

Eigenschaften

Requisiten

Requisiten: Flag2

Kollision

Umwandeln

Verbindung

Anfügen

Bildschirm

Flexibilität

Farbe einstellen

Material- und Texturereinstellungen

UV Einstellungen

UV-Typ

Planar

Kasten

Kugelförmig

Zylindrisch

Zylindrisch abgedeckt

UV-Einstellungen

UV-Ref.

Lichtbrechung

Reflektion

Effekt Alle Materialien

Diffuse Farbe:

Umgebungsfarbe:

Spiegelungsfarbe:

Deckkraft

Selbstleuchtend

Spiegelung

Glanz

2-seitig

Materialauswahl

Material markieren: 01 - Default

Material laden

Material speichern

Materialereinstellungen laden

Mehrere Texturen zu einer Materialdatei speichern

Sechs Texturkanäle

Stärke des gewählten Kanals einstellen

Alle Materialien gleichzeitig verändern

Allgemeine Materialeinstellungen

Typ Auswahl

Schaffen für direktionales Licht und Spotlight EIN/AUS

Lichtanimation entfernen

Reichweite und Dämpfung für Punktlicht und Spotlight

Winkel und Falloff für Spotlight

Farb- und Stärke-einstellungen für das Umgebungslicht

Spotlight auf gewähltes Ziel fixieren

Schatteneinstellung

Schattentyp

Selbstwerfender Schatten

Deckkraft

Blur

Verwischgrad

Selbstgeworfene Schatteneinstellung

Auflösung 1024 x 1024

Tendenz 0

Bias Einstellungen für den Schatten

Eigenschaften

Lichteinstellung

Licht: Light01

Ein

Ausrichtung

Spotlight

Schatten

Animation entfernen

Intensität

Bereich: 800

Lichtdämpfung

Spotlight-Lichtkegel

Winkel: 74

Rand verwischen: 20

Umgebungslicht:

Farbe:

Umwandeln

Verschieben

X: -282 Y: 1119 Z: 292

Drehen

X: 92 Y: 0 Z: 0

Anschaun

Ziel wählen

Freigeben

Verbindung

Gelenk:

Vorhergehende wählen

Trennen

Schatteneinstellung

Eigenschaften

Kamera

Dolly Pan01

Löschen

Hinzufügen

Animation entfernen

Linse:

20mm 35mm 50mm

80mm 105mm 200mm

Clipping-Ebene

Nah 1 **Weit** 999

Tiefenschärfe

Fokus 100 **Bereich** 1000

Ziel wählen

Umwandeln

Verschieben

X: -282 Y: 1119 Z: 292

Drehen

X: 92 Y: 0 Z: 0

Kamera automatisch

Anschaun

Ziel wählen

Freigeben

Verbindung

Gelenk:

Vorhergehende wählen

Trennen

Kamera hinzufügen/-entfernen

Brennweite der Kamera-linse von Weitwinkel bis Tele animieren (20-200mm)

Clippingebenen bestimmen die Sichtweite des Echtzeit-Rendern

Tiefenschärfe - Bestimmen den Fokusbereich oder Sie bestimmen das Fokusziel

Kamera auf ein gewähltes Ziel fixieren

Kamera mit einem Akteur oder Requisite verbinden und automatisch folgen lassen

Eigenschaften

Himmel

Entfernen

Himmel Einstellungen

Himmel An

Drehen: 0

Skalieren: 100

Nebeleinstellung

Farbe einstellen

Helligkeit 0

Kontrast 0

Farbton 0

Sättigung 0

Reset

Himmel Map

Streuung

Deckkraft

Erhebung

Spiegelung

Schein

Reflektion

Verschiebung Fliesenbelag

U: 0,00 Z: 1,00

V: 0,00 Z: 1,00

Selbstleuchtend: 100

Bestimmen Sie die Dichte der Wellengrafik.

Bestimmen Sie Wasser- textur, Farbe, Fläche, Richtung und Höhe.

Nebeleffekt rendern

Eigenschaften

Wasser

Entfernen

Wasser Basisparameter

Höhe: 50

Drehen: 0

Wassergröße: 100

Wellengröße: 100

Wellenstärke: 52

Wellengeschwindigkeit: 1

Erweiterte Wasserparameter

Klarheit der Wasseroberfläche 100

Unterwasser Nebel

Nebelfarbe

Entfernung Start: 100 Ende: 3000

Reflektion

Reflexionsstärke über der Wasseroberfläche 55

Unterwasser Stärke: 100

Blur Reflexion: 0

Lichtbrechung

Reflexionsstärke über der Wasseroberfläche 100

Unterwasser Stärke: 100

Bestimmen Sie das Verhältnis zwischen Reflexion und Lichtbrechung

Verändern Sie die Wassertrübung aus der Unterwassersicht

Ändern Sie die Geschwindigkeit der Welle

Ändern Sie die Höhe des Wellenkamms

Erweiterte Einstellungen für Reflexion und Lichtbrechung

Darsteller zwingen auf das gewählte Ziel zu schauen

Darsteller zwingen in die Kamera zu schauen

Anschaun

Kamera betrachten

Ziel wählen

Freigeben

Gewichtung betrachten

Augen

Kopf

Augen angleichen

Nach innen

Auswärts

Balance zwischen Augen und Kopf herstellen, während das Ziel angeschaut wird

Eigenschaften

Avatar

Avatar: Trinity

Entfernen

Importieren

Körperstil

Durchschnitt

Stark

Dick

Schlank

Trickfilm

Miniatur

Proportionen einstellen

Finger

Umwandeln

Verbindung

Anschaun

Bildschirm

Bearbeitung des Knochensystems

Proportionen einstellen

Körper

Spiegeln

Breite 100

Länge 100

Tiefe 100

XYZ Feststellen

Benutzerdefinierte Einstellungen für jedes gewählte Körperteil

Finger

Links

Rechts

Länge 100

Dicke 100

Spiegeln

Reset

Alles Reset

Gesichtsmerkmale einstellen

Die integrierten Morph Vorlagen einsetzen

Kopf

Alien

Anime

Baby

Schlank

Markant

Feist

Bestie

Teufel

Definieren

Intensität 50

Reset

Das Morph Verhältnis zwischen Original und Zielkopf herstellen.

Benutzerdefinierte Morph Vorlagen für den gesamten Kopf aktivieren

Definieren

Kopf

Wangen

Wangenknochen

Kopf

Alles Reset

Die ausgewählte Grasinstanz entfernen

Einstellung der Geländekomponenten (Komponenten aus dem Szenen-Manager wählen)

Gras pflanzen oder Mähen (Rechtsklick zum umschalten)

Pinselfgröße (Mausrad) und Grasdichte

Größe und Variation bestimmen

Windstärke einstellen

Modify

Grass: Grass1

Remove

Launch

Update

Tool

Planter

Mover

Size: 200

Density: 10

Dimension

Width: 50

Height: 50

Variation: 20

Wind

Strength: 0

