

Bryce 6

Benutzer

Handbuch

Teil 1 : Willkommen

Copyright © 2005, 2006, 2007 DAZ 3D, Inc. All rights reserved.
Translated into German by Klaus Rosowski aka PsychARTist



DAZ 3D

Inhaltsverzeichnis

Schön, dass Sie sich für Bryce 6 entschieden haben.....	3
Was genau ist Bryce ?.....	3
Was ist neu in Bryce 6 ?.....	4
Bryce 6 hat die folgenden neuen Möglichkeiten:.....	4
Wie dieses Handbuch zu lesen ist.....	5
Einführung in Bryce.....	5
Der Referenz Abschnitt.....	5
Praktische Anwendungen.....	5
Anhang.....	5
System Anforderungen.....	6
Windows.....	6
Macintosh.....	6
Macintosh Intel.....	6
Die Installation von Bryce.....	7
Macintosh.....	7
Windows.....	8
Inhalte verwalten mit Bryce.....	9
DAZ Kundenbetreuung & Service.....	10
Registrieren Sie Ihre DAZ Produkte.....	10
Technischer Support	11
Kunden Service	11
Copyright and Handelsmarken Information	11

Schön, dass Sie sich für Bryce 6 entschieden haben.

Bryce 6 ist das führende 3D Programm für Desktopkünstler, Trickfilmzeichner, Webdesigner und Multimediaproduzenten. Bryce ist die erste Wahl, wenn es um die einschlagende Wirkung von 3D Perspektive und Zeichnung geht, sei es nun für Werbung, virtual Reality oder Illustration im Allgemeinen.

Was genau ist Bryce ?

Bryce ist eine Komplettlösung, mit welcher Sie dreidimensionale, virtuelle Welten konstruieren können.

Mit Bryce können Sie alle vorstellbaren Umgebungen erschaffen, von den Elfenbeinküsten von Tahiti bis zu Saturns Silberringen. Die Bryce Anwenderschnittstelle verfügt über alle Werkzeuge, die Sie für diese Aufgabe benötigen.

Zum Beispiel verfügt Bryce über die Kontrollen, um unendliche Himmelsgewölbe zu handhaben, von der Tageszeit bis zu der Frequenz und der Farbe der Wolken. Sie können hiermit auch Richtung und Winkel des Lichts, Sonnen- oder Mondlicht, atmosphärischen Nebel oder Dunst (Stärke und Farbe), Nebel (Höhe, Stärke und Farbe) und vielfache atmosphärische Farbkomponenten steuern.

Sie können mit Bryce eine grosse Anzahl verschiedener Objekte konstruieren, um sie Ihrer Welt hinzuzufügen. Mit dem Terrain Editor sind Sie in der Lage, eine unendliche Vielzahl von Geländen zu erschaffen, mit der Sie im Handumdrehen eigene Landschaften kreieren.

Es hängt sehr stark von dem Materialien ab, welches den Objekten in einer Bryce Szene zugeordnet sind, wie realistisch diese wirkt. Materialien sind komplexe Kombinationen von Texturen und Werten. Das Material Labor lässt Sie Texturen und Werte verschiedener Kanäle so kombinieren, dass jedes in der realen Welt vorkommende Material simuliert wird (Und so Einiges was nicht vorkommt).

Wenn Sie Ihre Welt nach Ihren Vorstellungen konstruiert haben, können Sie eine vierte Dimension hinzufügen- Zeit. Sie können mit Bryces Bewegungswerkzeugen bewegte Landschaften oder sich mit der Zeit veränderndes Material erzeugen.

Was ist neu in Bryce 6 ?

Bryce 6 hat die folgenden neuen Möglichkeiten:

- Zufallskopien sind jetzt möglich
- Bild basierende Beleuchtung wurde dem Sky Lab hinzugefügt
- Das Haupt Arbeits Fenster hat nun Tool Tips
- Dem Mond können jetzt Texturen hinzugefügt werden
- Das Sky Archiv kann jetzt mehrere Kategorien verwalten
- In den Archiven können nun Kategorien gelöscht und hinzugefügt werden
- Den Archiven wurde eine Scroll Leiste gegeben, somit sind mehr als 14 Kategorien möglich.
- Die Vorschau der Archive wurde vergrößert, so dass jetzt mehr Presets angezeigt werden
- Ein neues Pinsel Archiv wurde dem Textur Editor gegeben
- Bewegungsabläufe können jetzt aus DAZ Studio importiert werden
- Konvertierung von Boolean Gruppierungen zu Mesh
- 16 Bit Terrains können nun ex- und importiert werden, um den internen 16 Bit Speicher auszunutzen
- Das Hauptarbeitsfenster ist nun grün statt blau

Andere Punkte, die neu oder bereinigt wurden:

- Annäherungsfehler mit Metaballs und Bäume wurde beseitigt.(Bryce 5 Metaballs können diesen Fehler nicht einbringen)
- Das Hauptdateimenu ist nicht mehr ständig verdeckt
- Gruppierte Bäume verursachen keinen Absturz mehr, wenn sie in ein Archiv importiert oder in eine Bryce Szene geladen werden
- Das Macintosh Zugriffsproblem ist beseitigt
- Die Multiprozessorunterstützung wurde fertiggestellt
- Die Stabilität im OpenGL Modus beim Öffnen von Dateien oder Bewegen von Objekten wurde erhöht
- Die Stabilität beim Importieren von DXF meshes wurde erhöht
- Die Stabilität beim Importieren durch DAZ Studio ist jetzt besser
- Die Speicherverwaltung wurde beim Importieren von Poser oder DAZ Studio Objekten mit Texturen verbessert

Bryce 6.1:

- Ein neuer IBL Algorithmus, ein Trackball zum Rotieren der HDRI sowie lineare und quadratische Lichtabnahme sind dazugekommen
- Die Leistung des Netware Renderers wurde erhöht

- Die Stabilität wurde verbessert
- Mac Intel Kompatibilität ist jetzt gegeben
- In der Nano Vorschau ist jetzt die IBL Einstellung zu sehen
- Der Import des Macs ist generell verbessert und Texturen vom DAZ Studio werden richtig importiert
- Materialien können nun mit Keyframes benutzt werden
- Berührungserkennung ist der Multi replizieren Funktion zugefügt worden
- Die Archivtitel- und Beschreibungen erlauben nun zusätzlichen Text um dem grösseren Vorschauformat gerecht zu werden
- Die Priorität für das Rendern ist nun bei Mehrprozessorsystemen einstellbar

Wie dieses Handbuch zu lesen ist

Einführung in Bryce

Eine Schnelleinführung in die Bryce Hauptschnittstelle mit einem Überblick über die verschiedenen Paletten, Laboratorien und Werkzeuge finden Sie am Anfang dieses Handbuches.

Der Referenz Abschnitt

Der nächste Teil dieses Handbuches erklärt jedes Menü, Palette, Laboratorium und jeden Dialog. Viele Beispiele verdeutlichen die Erklärungen.

Befehle, Tastenkürzel und Änderungstasten sind **fett gedruckt**, so dass sie auf jeder Seite einfach gefunden werden können.

Als erstes wird der Befehl für den Mac gezeigt, gefolgt von einem Schrägstrich, danach der Befehl für WinRechner. Sind beide gleich, wird nur einer gezeigt.

Zum Beispiel: **Cmd/ctrl+N**, **Cmd/Ctrl+Shift+A**, **Ctrl+Opt/Alt+M**

Alle Befehle sind in Grosschrift.

Zum Beispiel: **I** (nicht: **i**), **L** (nicht:**l**)

Praktische Anwendungen

Der dritte Teil des Handbuchs beinhaltet einige praktische Beispiele für die grundlegenden Funktionen, welche im vorherigen Abschnitt besprochen wurden.

Anhang

Der Anhang erlaubt schnellen Zugriff auf eine Liste mit allen Tastenkürzel und Arbeitstasten, eine Liste mit Akronymen, ein Glossar, eine Liste bekannter Probleme und einige Punkte zur Problembehebung.

System Anforderungen

Windows

Pentium Prozessor oder Kompatibler
Windows NT4 (Service Pack 6)
Windows 2000 (Service Pack 2)
Windows XP
700 MHZ (1 GHZ oder schneller empfohlen)
512 MB RAM (1 GB empfohlen)
OpenGL kompatible Grafikkarte mit mindestens 128 MB Onboard
(Treiber unterstütztes OpenGL 1.1 empfohlen)
100 MB freier Festplattenspeicher (500 MB empfohlen)
32 Bit Farbtiefe
CD-Rom Laufwerk

Macintosh

Power Macintosh
700 MHZ (1 GHZ oder schneller empfohlen)
Mac OS X 10.3.9 oder besser
512 MB RAM (1 GB empfohlen)
OpenGL kompatible Grafikkarte mit mindestens 128 MB Onboard
(Treiber unterstütztes OpenGL 1.1 empfohlen)
100 MB freier Festplattenspeicher (500 MB empfohlen)
32 Bit Farbtiefe
CD-Rom Laufwerk

Macintosh Intel

Macintosh Pro, MacBook Pro oder aktueller iMac
1,8 GHZ Core Duo oder schneller
Mac OS X 10.4.8 oder besser
512 MB RAM (1 GB empfohlen)
OpenGL kompatible Grafikkarte mit mindestens 128 MB Onboard
(Treiber unterstütztes OpenGL 1.1 empfohlen)
100 MB freier Festplattenspeicher (500 MB empfohlen)

32 Bit Farbtiefe

CD-Rom Laufwerk

Hinweis: Bryce 6.0 läuft nicht, wenn es auf einer UNIX Partition unter Mac OS X installiert ist.

Die Installation von Bryce

Macintosh

1. **CD Version:** Legen Sie die CD in das CD-Rom Laufwerk. Wenn das Inhaltsverzeichnis erscheint, klicken Sie auf das Bryce Installations Icon.
2. **Download Version:** doppelt-klicken Sie auf das Bryce Installations Icon. (Installer Dateiname: br_app006_BR6_App.sit)
3. Wenn die Eröffnungsgrafik erscheint, klicken Sie auf „weiter“
4. Lesen Sie die Software Lizenz Vereinbarung. Lesen Sie die Konditionen. Scrollen Sie bis ganz ans Ende des Textes um den „Annehmen“ Schalter zu aktivieren. Klicken Sie den Schalter um die Vereinbarung anzunehmen und fortzufahren.
5. Falls Sie jetzt Bryce deinstallieren wollen, wechseln Sie von „Easy Install“ zu „Uninstall“, zu finden in der rechten oberen Ecke des aktuellen Dialogs. Danach klicken Sie auf „Uninstall“, um die derzeitige Version von Bryce zu entfernen. Sie können danach Bryce erneut installieren, in dem Sie „Uninstall“ erneut zu „Easy Install“ wechseln.
6. Um den Installationsprozess zu beenden, wählen Sie im Auswahlfeld unten links den Ort der Installation, danach klicken Sie auf den „Installieren“ Schalter.
7. Möglicherweise erscheint ein Popupidialog mit dem Hinweis, dass Sie eine aktuelle Version von DAZ Studio installieren müssen. Wenn Sie DAZ Studio bereits installiert haben, überspringen Sie diesen Punkt, ansonsten klicken Sie auf „Ja“.
8. Bei Compilierung des Installationsprogramms wurde die neueste Version von DAZ Studio eingebunden. Falls Sie eine neuere besitzen, klicken Sie auf „Nein“
9. Nach Abschluss der Installation ist es nötig, dass Sie Ihren Rechner resetten.
10. **Download Version:** Installieren Sie als nächstes die Preset Dateien. Ohne diese Dateien wird Bryce nicht ordnungsgemäss arbeiten und bei dem Versuch, auf die Archive zuzugreifen, abstürzen. Die Dateien im Einzelnen sind:
br_ap006_Br6_Presets1.sit, br_ap006_Br6_Presets2.sit, br_ap006_Br6_Presets3.sit,
und br_ap006_Br6_Presets4.sit.
11. **CD Version:** Installieren Sie die Bryce Content Dateien von der Content CD in Ihren Bryce Ordner

12. **Download Version:** Installieren Sie folgende Dateien in Ihren Bryce Ordner: br_ap006_Br6_Content1.sit, br_ap006_Br6_Content2.sit, br_ap006_Br6_Content3.sit und die Sample Scenes: br_ap006_Br6_SmpScn.sit.
13. Falls Sie Bryce für mehrere Anwender installieren wollen, starten Sie die Datei „CopyLibFiles.Command“, welche Sie in Ihrem Bryce 6 Ordner finden. Sie benötigen das Systempasswort (Hiermit werden die nötigen Systemdateien in einen versteckten Ordner kopiert und allen Anwendern zugänglich gemacht. Bryce funktioniert damit ordnungsgemäss für alle Anwender)

Windows

1. **CD Version:** Legen Sie die CD in das CD-Rom Laufwerk. Wenn das Inhaltsverzeichnis erscheint, klicken Sie auf das Bryce Installations Icon.
2. **Download Version:** doppelt-klicken Sie auf das Bryce Installations Icon. (Installer Dateiname: br_app006_BR6_App.exe)
3. Falls Sie eine frühere Version von Bryce installiert haben, erscheint eine „Previous Installation Detected“ Nachricht. Falls Sie diese behalten möchten, klicken Sie auf „Ja“. Es wird **dringend empfohlen**, eine vorherige Version 6 oder 6.0.1 zu deinstallieren, indem Sie auf „Nein“ klicken. Stellen Sie bitte sicher, dass Sie eine Backup von den Preset Ordnern haben, deren Inhalt Sie behalten wollen.
4. Wenn die Eröffnungsgrafik erscheint, klicken Sie auf „Weiter“
5. Lesen Sie den Begrüssungstext, danach klicken Sie auf „Weiter“
6. Lesen Sie die Software Lizenz Vereinbarung. Klicken Sie den „Annehmen“ Schalter um die Vereinbarung anzunehmen und fortzufahren.
7. Suchen Sie das Zielverzeichnis aus und klicken Sie auf „Weiter“
8. Suchen Sie den Programmordner aus und klicken Sie auf „Weiter“
9. Klicken Sie auf „Weiter“ um die Installation zu starten
10. Klicken Sie auf „Ja“, falls Sie das Bryce 6 Icon auf dem Desktop haben wollen, ansonsten auf „Nein“
11. Klicken Sie auf „OK“, wenn die neueste Version des DAZ Studios installiert werden soll. (Bryce 6 braucht diese) Ist das aktuelle DAZ Studio bereits installiert, brechen Sie die DAZ Studio Installation ab und fahren Sie mit Punkt 18 fort.
12. Wenn die Eröffnungsgrafik des DAZ StudioInstallers erscheint, klicken Sie auf „Weiter“
13. Lesen Sie den Begrüssungstext, danach klicken Sie auf „Weiter“
14. Lesen Sie die Software Lizenz Vereinbarung. Klicken Sie den „Annehmen“ Schalter um die Vereinbarung anzunehmen und fortzufahren.
15. Suchen Sie das Zielverzeichnis aus und klicken Sie auf „Weiter“
16. Suchen Sie den Programmordner aus und klicken Sie auf „Weiter“
17. Klicken Sie auf „Weiter“ um die Installation zu starten

18. Lesen Sie die „Letzte Minute Notiz“, danach klicken Sie auf „Weiter“
19. Falls Sie möchten, lesen Sie das „DAZ Studio ReadMe“, klicken Sie danach auf „Schliessen“, um die DAS Studio Installation zu beenden.
20. Lesen Sie die „Bryce Letzte Minute Notiz“, danach klicken Sie auf „Weiter“
21. Nach Beendigung der Installation klicken Sie auf „Schliessen“
22. **Download Version:** Installieren Sie als nächstes die Preset Dateien. Ohne diese Dateien wird Bryce nicht ordnungsgemäss arbeiten und bei dem Versuch, auf die Archive zuzugreifen, abstürzen. Die Dateien im Einzelnen sind:
br_ap006_Br6_Presets1.exe, br_ap006_Br6_Presets2.exe,
br_ap006_Br6_Presets3.exe, und br_ap006_Br6_Presets4.exe.
23. **CD Version:** Installieren Sie die Bryce Content Dateien von der Content CD in Ihren Bryce Ordner
24. **Download Version:** Installieren Sie folgende Dateien in Ihren Bryce Ordner:
br_ap006_Br6_Content1.exe, br_ap006_Br6_Content2.exe,
br_ap006_Br6_Content3.exe und die Sample Scenes: br_ap006_Br6_SmpScn.exe.

Inhalte verwalten mit Bryce

Es ist ein Leichtes, die Inhalte von Bryce zu verwalten. Alles, auf das Sie mit den Archivfunktionen von Bryce zugreifen möchten, muss in den Presetordner gespeichert sein. Zusätzliche Dateien dürfen irgendwo auf Ihren Speichermedien, z.B. Festplatte oder CD zu finden sein.

Wie Sie Presets zu den Archiven hinzufügen, löschen, ex- oder importieren, oder wie Sie neue Kategorien in den Archiven zu erstellen, finden Sie im Kapitel „Arbeiten mit den Preset Archiven“

Sobald Sie Archivinhalte erworben haben, müssen Sie entscheiden, ob Sie diese sofort in Bryce laden, auf einer Festplatte für den späteren Gebrauch zwischenspeichern oder auf einer CD archivieren möchten.

Ausser wenn Sie Ihre Archivdateien direkt von DAZ erwerben, fehlt vermutlich die nötige Ordnerstruktur. Es wird nötig sein, die Dateien in einen Ordner zu entpacken und in Bryce zu importieren oder in die richtigen Ordner zu verteilen.

Hier ist die Struktur, mit der DAZ Bryce-Dateien vertreibt:

Inhalt	Licht Gels	Paket Name	
	Anbieter Name	Paket Name	Materialien*
			Modelle*
			Objekte*
			Szene Dateien*
			Templates
Texturen			
Presets	Bäume	Anbieter oder Paket Name	
Szene Dateien	Anbieter Name	Paket Name *	
Himmel	Anbieter Name	Paket Name *	

() Diese Ordner fehlen unter Umständen, wenn nur eine Art Dateien mit dem Paket vertrieben werden.*

Sie können die Selbe Struktur für Ihre eigenen oder aus anderen Quellen bezogene Dateien benutzen.

DAZ Kundenbetreuung & Service

DAZ fühlt sich zu einem Kundenservice verpflichtet, welcher qualitativ hochwertig, angenehm und bequem zu nutzen ist, und dem Kunden einen einfachen Zugang bietet. Ausserdem fördert und pflegt DAZ aktiv die Beziehungen der Kunden untereinander.

Haben Sie Fragen zu den DAZ Anwendungsprogrammen oder Systemen, zu deren Möglichkeiten oder Funktionen, nutzen Sie das Handbuch oder die Onlinehilfe des von Ihnen genutzten Programms. Updates sowie technische Informationen sind ausserdem in den Anmerkungen der Ausgabeversionen verfügbar.

Registrieren Sie Ihre DAZ Produkte

Es ist sehr wichtig, Ihre DAZ Produkte zu registrieren. Sie erwerben mit der Registrierung einen zeitlich unbegrenzten Zugriff auf die letzten DAZ Produkt Updates, wertvolle Informationen über die Veröffentlichung neuer Produkte, kostenlosen Zugriff auf Downloads, Artikel, Tips und Tricks sowie auf Sie zugeschnittene Angebote.

Weitere Informationen zur Registrierung eines DAZ Produkts finden Sie in der Onlinehilfe des Produkts. Oder besuchen Sie <http://www.daz3d.com> im Internet.

Technischer Support

DAZ bietet Ihnen die folgenden technischen Unterstützungen:

FAQs: <http://www.daz3d.com/i.x/faq/0/-/?>

Online Forums: <http://forums.daz3d.com>

Kunden Service

Der DAZ Kunden Service stellt Ihnen schnelle und genaue Informationen über die Eigenschaften und Möglichkeiten der DAZ Produkte, Spezifikationen, Preise und Verfügbarkeit bereit. Der DAZ Kunden Service bietet keine technische Unterstützung. Sie haben auf den DAZ Kunden Service folgenden Zugriff:

World Wide Web: Sie fin im Internet allgemeine Produktinformation und generellen Kundenservice für DAZ Produkte unter folgender Adresse:

<http://www.daz3d.com/i.x/contact/0/-/?>

Email: Senden Sie Fragen an den "DAZ Customer Service" indem Sie folgende Seite besuchen:

http://www.daz3d.com/i.x/contact/contact_form/-/?.

Online Handbuch: Sie finden dieses Handbuch online bei:

<http://documentation.daz3d.com/bryce/Bryce6ArtistGuide.htm>

Copyright and Handelsmarken Information

Copyright © 2005, 2006, 2007 DAZ 3D, Inc. All rights reserved.

Diese Software ist urheberrechtlich geschützt und Eigentum der DAZ 3D inc.

Jede Reproduktion, als Ganzes oder Teilweise ist streng verboten.

„DAZ“ und „Bryce“ sind Handelsmarken b.z.w. eingetragene Handelsmarken der DAZ 3D, Inc' United States und/oder anderen Ländern..

"QuickTime" ist eine Handelsmarke der Apple Computer, Inc.

"Poser" ist eine Handelsmarke der e frontier America, Inc. and e frontier, Inc.

Alle anderen Marken- oder Produktnamen, Firmennamen, Fonts und Logos sind eigetragene Handelsnamen, Handelsnamen, eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der entsprechenden Firmen.