Poser - Tutorial

Du bist stolzer Besitzer von Poser und hast nach einem ersten zaghaften Blick auf das Programm keinen Schimmer, wie du anfangen sollst? Tröste dich, das ging uns allen so ;) Mit diesem Tutorial will ich dir den Einstieg erleichtern. Allerdings beziehen sich alle meine Erklärungen auf Poser 4 mit ProPack in der englischen Version. Wenn du die deutsche Version hast musst du beachten, dass die Bibliotheks-Ordner anders heissen, das ist sehr wichtig beim Einsortieren der heruntergeladenen Files. In den Grundfunktionen unterscheiden sich die einzelnen Poser-Versionen aber nicht sehr, so dass sich auch ein Poser 5-Benutzer an diesem Einstiegs-Tutorial orientieren kann.
Eine Anleitung kann sicher nicht alle Probleme und Fragen behandeln, also wenn du weitergehende Hilfe brauchst, schick mir einfach eine E-Mail, dann schauen wir weiter :)

Inhaltsverzeichnis

Teil 1 - Vorbemerkungen - Die Ordner
Teil 1 - Vorbemerkungen - Die Downloads
Teil 1 - Vorbemerkungen - Die menschlichen Grundfiguren

Teil 2 - Die Arbeitsfläche

Teil 3 - Eine einfache Szene erstellen

Los geht's

Teil 1 - Vorbemerkungen

1. Die Ordner

Wenn du Poser gestartet hast siehst du folgende Arbeitsfläche vor dir:

An der rechten Seite befindet sich ein Griff (roter Pfeil), wenn du da drauf klickst öffnet sich die Bibliothek.

In dieser Bibliothek findest du die Ordner "Figures", "Poses", "Faces", "Hair", "Hands", "Props", "Lights" und "Camera". Diese Ordner sind auch nochmal unterteilt in die jeweiligen File-Ordner. Beispiel: Victoria findest du im Ordner Figures / Daz-People.
Die Files jedes Ordners haben unterschiedliche Endungen, das wird später beim Einsortieren noch wichtig werden.

Der Ordner "Figures" enthält alle Personen-Modelle, ausserdem einen Grossteil der Bekleidung, oftmals sind auch Haare oder Gebäude hier zu finden. Bekleidung, Haare etc. machst du an der Figur fest, indem du oben in der Datei-Zeile des Programms auf Figures / conform to... (Figur auswählen) klickst.
Die Endung der Figures-Objekte lautet .cr2

Der Ordner "Poses" enthält alle Morph-Files, die meisten MAT-Files (zum auswählen und anwenden von Texturen) und alle Posen.
Die Endung der Poses-Objekte lautet .pz2

Der Ordner "Faces" enthält Gesichts-Morphs und Mimik-Files. Die Endung der Face-Objekte lautet .fc2

Im Ordner "Hair" findest du - wie der Name schon sagt - die Haare. Haare aus diesem Ordner werden automatisch an der Figur angebracht. Die Endung der Hair-Files lautet .hr2

Der Ordner "Hands" enthält Hand-Posen, die sind vor allem dann sehr brauchbar, wenn deine Figur ein Objekt - z.b. ein Schwert - halten soll. die Endung der Hand-Files lautet .hd2

Im Ordner "Props" wirst du alles mögliche finden, das ist sozusagen der Sammelordner für die einfachen Objekte. Das fängt bei Waffen an und geht über Gebäude, Schmuck, Pflanzen bis hin zu Haaren. Alle figurbezogenen Objekte werden automatisch an der ausgewählten Figur festgemacht. Manchmal muss man ein wenig nachhelfen, damit sie auch an der richtigen Stelle sind und der Ohrring auch wirklich am Ohr hängt - nicht 3 cm daneben ;)
Die Endung der Prop-Files lautet .pp2

Im Ordner "Lights" befinden sich Lichteinstellungen. Du kannst deine Szene natürlich selbst beleuchten - wenn du aber Probleme damit hast kannst du auch vorgefertigte Beleuchtungen benutzen. Allerdings passen die nie so hundertprozentig, daher wirst du sowieso nachhelfen müssen. Aber das kommt alles später :)
Die Endung der Lights lautet .lt2

Schlussendlich findest du in der Bibliothek noch den Ordner "Camera". Darin befinden sich Kameraeinstellungen. Gerade bei kompletten vorgefertigten Landschafts- oder Gebäude-Objekten können diese mitgelieferten Einstellungen sehr nützlich sein. Ausserdem wirst du dort auch einige MAT-Files finden. Die Ordner-Kapazität in Poser 4 ist begrenzt, daher kann es passieren, dass der Posen-Ordner irgendwann nicht mehr ausreicht um alle pz2-Files aufzunehmen. Daher gehen viele Leute inzwischen dazu über, die MAT-Files auch in den Kamera-Ordner zu plazieren. Dazu sage ich später aber noch mehr.
Die Endung für die Camera-Files lautet .cm2

Zusammenfassung Ordner:

Figures - Endung .cr2

Poses - Endung .pz2

Faces - Endung .fc2

Hair - Endung .hr2

Hands - Endung .hd2

Props - Endung .pp2

Lights - Endung .lt2

Camera - Endung .cm2

weiter auf der nächsten Seite

Teil 1 - Vorbemerkungen

2. Die Downloads

Wie du sicher schon bemerkt hast, gibt es eine Unmenge an Fremdmaterial für Poser. Die drei grössten Seiten für Poser-Material sind

www.daz3d.com

www.renderosity.com

www.runtimedna.com

Den grössten Freestuff-Bereich hat renderosity, aber auch der Freestuff von runtimedna kann sich sehen lassen. Alle drei Anbieter haben auch Stores, in denen du einkaufen kannst. Ausser diesen dreien gibt es noch eine Vielzahl kleinerer Seiten, aber das wirst du alles noch rausfinden :)

Ob du nun Zubehör kaufst oder Freestuff runterlädst - alle diese Files müssen in Poser einsortiert werden und dabei will ich dir jetzt helfen.

Wichtig: Bevor du etwas runterlädst und erst recht bevor du etwas kaufst, vergewissere dich, dass du auch das erforderliche Grundfile hast! Eine Body-Textur für Victoria 3 nützt dir z.b. gar nichts, wenn du die Victoria 3 nicht hast. Welche Files erforderlich sind steht gewöhnlich dabei - bei Freestuff kannst du auch nach dem Runterladen in die beigelegte Readme-Datei schauen.

Alle bei Daz3D angebotenen Files sind Setup-Dateien. Du kannst sie ganz einfach installieren, indem du das Setup ausführst. Der Nachteil daran ist, dass du möglicherweise in deiner Bibliothek ziemlich lange suchen musst, bis du alles gefunden hast, was dazugehört. Ich habe mir daher angewöhnt, auf dem Desktop einen neuen Ordner zu erstellen und die Files dort hinein zu installieren. Danach kann ich die Unterordner per Hand einsortieren und möglicherweise auch nicht benötigte Dateien gleich aussortieren.

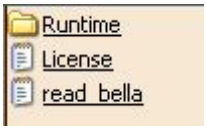
Ist dein Download als zip-File verpackt, musst du dieses natürlich erstmal entpacken. Alles was jetzt kommt gilt sowohl für die Setup- als auch für die zip-Files.

Wenn du den entpackten Ordner öffnest wirst du feststellen, dass sich darin ein Ordner "Runtime" befindet und in diesem dann weitere Ordner. Die Ordner-Hierarchie ist deckungsgleich mit der Ordner-Hierarchie im Poser-Programmverzeichnis. Bei älteren Files kann es allerdings sein, dass sie noch nicht vorsortiert sind, da musst du dann nach der Anleitung in der beigelegten Readme-Datei vorgehen.
Du könntest jetzt rein theoretisch den entpackten Runtime-Ordner in dein Poser-Verzeichnis verschieben und vorhandene Files überschreiben lassen - da die entpackten Files ja noch nicht vorhanden sind gibts dabei keine Probleme. Allerdings wollen wir ja wissen, wohin Poser die Files sortiert, also machen wir das per Hand.

Wichtig: Die vorgegebenen Pfade für den Texturen- und den Geometrie-Ordner dürfen nicht geändert werden! Es ist sonst für Poser unmöglich, die zugehörigen Dateien zu finden. Gleiches gilt für alle Bibliotheks-Ordner, in denen sich .obj-Dateien befinden - solche sind manchmal im Figuren-Ordner zu finden. Auch diese dürfen nicht umbenannt werden.

Alle anderen Ordner aus dem Ordner "Libraries" kannst du problemlos umbenennen bzw. die Files in andere Ordner einsortieren. Anhand eines einfachen fiktiven Beispiels erkläre ich das jetzt mal genauer:

Wir nehmen einfach mal an, du hast eine Textursammlung für Victoria 3 namens "Bella" runtergeladen und nun hast du die entpackten Ordner vor dir. Der Inhalt könnte dann in etwa folgendermassen aussehen:



Die Datei "read_bella" wäre demzufolge die Readme-Datei mit der Anleitung zum Einsortieren, im Ordner Runtime befinden sich die Ordner "Textures" und "Libraries". Den Ordner Textures verschiebst du in deinen Poser-Ordner "Runtime". Dann kommt eine Abfrage, ob du vorhandene Files überschreiben willst. Das kannst du mit ja bestätigen.
Jetzt öffnest du den Ordner Libraries, darin findest du den Ordner "Pose" und in diesem den Ordner "MAT-File saxony". Ups - was nun? Wir wollten doch Bella installieren? ;) Manche Leute geben den Ordnern nicht den Namen der Poser-Figur sondern stellen einen Bezug zum eigenen Nickname her - aus Werbezwecken. Da wir aber in ein paar Wochen sicher nicht mehr wissen, dass im Ordner "MAT-File saxony" die Dateien für unsere Bella drin sind, benennen wir den Ordner um in "MAT Bella". Diesen Ordner können wir jetzt verschieben in den Ordner Poser/Runtime/Libraries/Pose. Das ist eigentlich schon alles. Mit den anderen Ordnern aus dem Ordner "Libraries" kannst du genauso verfahren, du musst lediglich darauf achten, dass keine obj.-Files enthalten sind. Die bereits installierten Dateien kannst du auch umbenennen und verschieben, wenn dir das zu unübersichtlich wird. Ich habe z.b. mehrere Texturen für ein bestimmtes Kleid, die sich alle in unterschiedlichen Ordnern befanden. Das habe ich geändert, hab den Ordner nach dem Kleid benannt und alle dazugehörigen MAT-Files dort reingetan. Die leeren Ordner kannst du natürlich löschen.

Eine weitere Sortiermöglichkeit zeige ich dir jetzt - nun kommen wir auch zu den Dateiendungen.
Wenn dir der Posen-Ordner irgendwann zu unübersichtlich wird, wirst du feststellen, dass in den Ordnern Camera, Face, Hand und evtl. auch Light eine Menge Platz ist. Auch dort kannst du deine MAT-Files plazieren, du musst lediglich die Endungen ändern. Bei einer kleinen Menge an Dateien kann man das noch per Hand machen, hat man eine umfangreichere Sammlung wird das schnell lästig. Abhilfe schaffen kleine Programme, sog. Renamer. Einen Freeware-Renamer findest du beispielsweise hier

Umbenennen musst du immer das .pz2-File. Willst du deine MATs in den Camera-Ordner einsortieren musst du also die .pz2-Files umbenennen in .cm2-Files. Sollen sie in den Hand-Ordner rein, musst du aus den .pz2-Files .hd2-Files machen - für Lights und Faces gilt das selbe.

Wenn du dich ein wenig in deinen Ordner auskennst wirst du feststellen, dass sich neben den figurbezogenen Dateien in den Ordnern auch noch .rsr- und .png-Files befinden. Diese sind dazu da, dass du in deiner Bibliothek das Vorschaubild sehen kannst. Die .rsr-Files erstellen erst ein Bild in Poser, die png-Files sind Bilder. Manchmal passiert es, dass in deiner Bibliothek zwar das File angezeigt wird, du aber kein Vorschaubild siehst. Das wird fast immer daran liegen, dass in dem entsprechenden Ordner sowohl ein rsr- als auch ein png-File vorhanden sind. Eines der beiden musst du dann löschen und beim nächsten Poser-Start wird das Vorschaubild sichtbar sein.

Teil 1 - Vorbemerkungen

3. Die menschlichen Grundfiguren

In Poser 4 mitgeliefert sind einige Figuren. Bevor man sich in Unkosten stürzt sollte man mit diesen Figuren erstmal üben, dafür reichen sie vollkommen aus. Mit entsprechendem Material kann man auch mit diesen Standardfiguren sehr ansprechende Bilder machen, aber den meisten reichen diese Figuren irgendwann nicht mehr aus, weil sie einfach zu unflexibel sind. Was also tun?

Inzwischen ist die Entwicklung bei Poser schon so weit fortgeschritten, dass es die unterschiedlichsten Figuren gibt. Allerdings wird man sich irgendwann für eine der Damen entscheiden müssen, denn Bekleidung, Texturen etc. sind immer für eine bestimmte Figur gemacht. Kleider für Victoria werden also Stephanie nicht passen. Alle verfügbaren Figuren aufzulisten wird mir nicht möglich sein, aber die Hauptfiguren sollte ich noch zusammenkriegen :)

Zu den weiblichen Grundfiguren zählen

Posette - auch P4-Woman genannt. Sie ist Bestandteil von Poser.

Victoria - auch als Vic bzw. Vicky bezeichnet. Sie bekommt man bei Daz

Victoria 2 - Vic2, Vicky2, V2

Victoria 3 - Vic3, Vicky 3, V3 - auch diese beiden Damen sind bei Daz erhältlich.

Stephanie - Steph (Daz)

Stephanie P4 - P4 bedeutet in diesem Fall, dass man Stephanie mit den Attributen von Posette versehen kann und ihr dann auch deren Bekleidung passt. (Daz)

Stephanie 3 - Steph 3 (Daz)

Daneben gibt es noch mehrere "Abarten" der jeweiligen Figuren - z.b. Voluptous Vicky (renderosity). Ausserdem gibt es unterschiedliche Morph-Packs für die einzelnen Figuren. Aber beachte: Wenn du Body-Morphs anwendest wirst du möglicherweise Stunden damit zubringen, die Klamotten auf die richtigen Proportionen zurechtzufummeln um dann am Ende entnervt das Handtuch zu werfen ;) Daher arbeiten viele mit den Standard-Bodys oder nutzen Body-Morphs nur bei Akten.

Die Auswahl bei den Herren beschränkt sich auf Michael, Michael 2 und Michael 3 - auch als Mike, Mike2, Mike3 bzw. M2 und M3 bekannt. Alles Mikes sind erhältlich bei Daz. Auch hier gibt es Abwandlungen, z.b. Kane (renderosity).

Um die Verwirrung komplett zu machen, werden alle Personen-Texturen mit eigenen Namen versehen *g* Bei Daz findest du beispielsweise Aspen, das ist ein Texturpack für Vicky3 incl. Body- und Face-Morph.

Neben diesen Figuren gibt es noch Kinderfiguren und inzwischen auch Animes. Willst du Bilder mit Kindern machen solltest du dir die Millenium Kids bzw. das Millenium Baby zulegen. Bei den Millenium Kids wird nicht nur zwischen Mädchen und Jungen unterschieden, sondern auch noch zwischen PT und PS. PT steht hierbei für Preteen und PS für Preschool.

Andere humanoide Figuren sind beispielsweise Koshini und Sara, beide bei Daz erhältlich.

So, nachdem wir nun die Grundfragen geklärt haben können wir uns endlich unserem ersten Bild widmen.

Teil 2 - Die Arbeitsfläche

Bevor wir jetzt mit der eigentlichen Arbeit anfangen verschaffen wir uns erstmal einen Überblick über die Arbeitsfläche die wir vor uns sehen und die wichtigsten Werkzeuge.

1. Oben links (1) befindet sich die Lichtkontrolle. Dort kannst du Lampen hinzufügen, löschen, verschieben und Licht-Farben ändern.

2. Darunter siehst du die Kamerakontrolle (2). Hier kannst du zwischen den unterschiedlichen Kamerapositionen wechseln. Das Kreuz mit den Händen dient dazu, die Kamera horizontal bzw. nach vorn oder hinten zu verschieben. Unter dem Kreuz siehst du eine Kugel, mit dieser kannst du die Kamera drehen/rollen.

3. In der Mitte (3) befindet sich der eigentliche Arbeitsbereich. Dorthinein werden die Objekte geladen und dort erstellst du deine Szenerie. In der Arbeitsfläche wird dir oben links immer die gerade aktive Kamera angezeigt. Links über dem Arbeitsbereich steht der Bildtitel - in unserem Fall "Untitled". Wenn du den Bildtitel anklickst und festhältst kannst du die Arbeitsfläche verschieben.
Rechts über dem Arbeitsbereich siehst du die Grössenangabe des Arbeitsfensters. Wenn du darauf doppelklickst kannst du die Grösse ändern.
An der linken Seite des Arbeitsbereiches befinden sich ein paar kleine Vierecke - über diese Button kannst du die Kamera-Ansicht ändern. Der oberste Button zeigt dir nur die Main-Cam an, mit den anderen Button teilst du den Arbeitsbereich in mehrere Kamera-Ansichten auf. Probiers einfach mal aus :)

An der rechten Seite des Arbeitsbereiches siehst du verschiedene runde Button. Mit den oberen Button stellst du ein, ob du beispielsweise mit einem Gittermodell arbeitest oder mit einer volltexturierten Figur. Ausserdem kannst du Schatten ein- und ausblenden. Die unteren kleinen Punkte dienen zur Farbauswahl für Hintergrund, Vordergrund etc. Auch hier gilt - ausprobieren ;)

Unter dem Arbeitsbereich findest du zwei Texteinträge. Diese sind sehr wichtig für die Arbeit mit Poser. In unserem Screenshot steht links "No Figure" und rechts daneben "Main Camera". Das ändert sich, sobald du eine Figur geladen hast. Willst du eine Figur bearbeiten muss diese Figur mittels des linken Eintrags aktiviert werden - willst du einen Teil der Figur bearbeiten, z.b. den rechten Arm, dann muss links die Figur aktiviert sein und rechts musst du den rechten Arm auswählen.

4. Am unteren Rand der Arbeitsfläche befinden sich die Einstell- möglichkeiten für den Dokumentstil (4). Ich bevorzuge den Stil, der sich hinter der rechten Kugel verbirgt - die Vollansicht mit Textur. Womit du am besten arbeiten kannst wirst du ausprobieren müssen.
Anmerkung: Neben diesen "Einstell-Kugeln" am unteren Rand siehst du noch einen Griff. Hinter diesem Griff verbergen sich die Werkzeuge für die Erstellung einer Animation. Da ich mich damit aber nicht auskenne werde ich das nicht weiter erklären.

5. Im rechten Teil der Arbeitsfläche siehst du eine Reihe von Rädchen. Diese Rädchen sind figurbezogen und ändern sich je nach geladener Figur. Sie dienen der eigentlichen Arbeit mit der Figur. Mit diesen Rädchen kannst du auch die Position deiner Lichter bzw. Kameras ändern. Das jeweilige Objekt muss nur vorher aktiviert sein.

So, aber jetzt wollen wir endlich ein Bild machen!

Teil 3 - Eine einfache Szene erstellen

Wenn man eine komplexe Szenerie erstellen will, ist es immer günstig, mit der Umgebung anzufangen, da sich die Person in der Umgebung einfacher plazieren lässt, als wenn man die Umgebung um die Figur herum bauen muss. Wir machen aber nur eine einfache Szene mit Boden, Person und Rückwand, daher laden wir zuerst die Person in die Arbeitsfläche. Da ich die Poser-Standardfiguren deinstalliert habe, werde ich mit Vicky2 arbeiten, welche Figur du nimmst bleibt dir überlassen, die Vorgehensweise ist bei allen dieselbe. Um eine Szene zu speichern klickst du auf File / Save as... Achte dabei auf den Speicherort, denn Poser zeigt dir gewöhnlich den Ordner an, wo es zuletzt Dateien rausgenommen hat. Das kann also durchaus ein Texturen-Ordner sein und da finden wir das File nie wieder *g*

Wir starten also jetzt Poser, öffnen die Bibliothek und laden eine Figur ins Bild, dazu klicken wir auf einen der Häkchen-Button unter der Bild-Leiste. Ich habe unten beim Document Display Style die Volltextur-Ansicht gewählt, und rechts neben der Arbeitsfläche den Schatten deaktiviert und auch hier die Vollansicht (vierter Button von oben) aktiviert. So sieht es dann aus wenn die Figur geladen ist:

Die Figur lassen wir jetzt so stehen bis wir sie komplett bekleidet und mit Haaren versehen haben, da einige Files sich in anderen Posen nur mit sehr viel Mühe anbringen lassen. Dazu noch ein paar Tips:

1. Haare gibt es in unterschiedlichen Arten. Manche Haare - vor allem die aus dem Hair-Ordner - werden automatisch richtig plaziert und auch gleich festgemacht. Andere dagegen werden zwar richtig plaziert beim laden, aber wenn man die Figur bewegt bewegen sie sich nicht mit. Diese Haare müssen wir selbst festmachen. Auch hier gibt es wieder zwei Möglichkeiten, abhängig vom Haar. Welche die bessere ist wirst du selbst ausprobieren müssen. Zum einen kann man Haare mit dem Befehl Figure / Conform to...(Figure 1) befestigen oder man nimmt den Befehl Figure / Set Figure Parent... und wählt dann den Kopf der Person aus.

2. Bekleidung wird immer mit dem Befehl Figure / Conform to... befestigt.

3. Bei Flügeln hat sich herausgestellt, dass fast alle Flügel am besten mit dem Befehl Figure / Set Figure Parent... befestigt werden sollten - und zwar wählt man als Körperteil "Chest" aus. Achte darauf, dass du auch die richtige Figur gewählt hast - vor allem wenn du mehrere Personen im Bild hast.

Etwas sehr wichtiges bei der Arbeit mit Poser solltest du nie vergessen: Poser macht nur einen einzigen Arbeitsschritt rückgängig! (Und selbst das nicht immer) Um den letzten Arbeitsschritt rückgängig zu machen klickst du auf Edit / Undo. Das funktioniert allerdings auch nur, wenn du es sofort machst. Ich habe feststellen müssen, dass die Undo-Funktion auch dann nicht mehr funktioniert wenn man zwischendurch in einem anderen Programm war (beispielsweise Icq).

Aber jetzt weiter mit unserem Bild, so kann die Dame ja nicht stehenbleiben *g* Also schauen wir mal, was wir ihr anziehen können. Denk bitte dran, dass die Bekleidung auch für die Figur bestimmt sein muss, mit der du gerade arbeitest.

Die Kleidung, die ich jetzt meiner Vicky2 anziehe, findest du hier
Allerdings gehören die Stiefel nicht dazu. Diese HP hat auch eine sehr gute Linksammlung für japanische Webseiten. Wenn du Haare brauchst solltest du bei Kozaburo oder Studio Maya reinschauen. Die sind wirklich sehr empfehlenswert!

Nun sieht meine Vicky so aus:

Jetzt fügen wir noch Haare an. Vorher wählen wir unter der Arbeitsfläche noch die richtige Figur aus, also (links) Figure 1 und (rechts) Body. Jetzt gehen wir in den Hair-Ordner und suchen uns dort passendes Haar aus, das wir dann mit Doppelklick in die Szene laden. Ich habe das Wave-Hair von Kozaburo genommen.

Wie du jetzt sicher bemerkst, ist von dem Haar in der Szene nicht viel zu sehen. Das ist bei Haaren meistens so, da sie viele Transparenz-Bereiche haben. Um sie deutlich zu sehen musst du in die Material-Einstellung gehen. Dazu klickst du auf Render / Materials, wählst dort links das Haar aus und rechts oben die unterschiedlichen Haar-Bereiche. Bei diesem Haar gibt es nur einen Bereich, du wählst also rechts "hair" aus und im Menü darunter stellst du die maximale Transparency auf null. Dann mit ok bestätigen und nun kannst du das Haar sehen. Wenn wir nachher die Textur ändern ist die Transparenz wieder hergestellt.

Nun wechseln wir die Kamera-Ansicht. Dazu klick bitte auf das kleine Dreieck links neben Camera Controls und dann auf den Eintrag Face-Cam. Wenn du nun die Bibliothek schliesst kannst du die Rädchen wieder sehen. Unter der Arbeitsfläche aktivierst du mit Klick auf (rechts) Body / Props / Hair das Haar - es sei denn, dort ist das Haar bereits aktiviert. Nun kannst du mithilfe der Rädchen das Haar verändern. Die Änderungsmöglichkeiten sind unterschiedlich. Es gibt Haare (wie dieses), da kann man nicht viel einstellen, und es gibt Haare, da kann man jede Strähne einzeln legen. Ich ändere bei diesem Haar nur die Einstellung "front" auf den Wert 1. Das kann man machen indem man das entsprechende Rädchen dreht oder man klickt einfach auf den Zahlenwert, schreibt den neuen Wert ein und bestätigt mit Enter.
Bei mir sieht das nun so aus:

Jetzt wechsel ich in der Bibliothek zum Ordner Props, denn zu der Bekleidung gehörte noch ein Halsband. Ich markiere wieder die Figur 1 und den Body und gehe das Halsband suchen. Mit Doppelklick füge ich es ein und nun ist meine Vicky komplett bekleidet.

Wir ändern jetzt wieder die Ansicht und wechseln zur Main-Cam, denn nun wollen wir erstmal Boden und Rückwand einbauen. Du kannst dir allerdings auch bei runtimedna das Free-Prop "Infinity Cove" holen, das ist ein Boden mit hochgezogener Rückwand, äusserst praktisch!

Ich werde aber mit den Poser-eigenen Mitteln weitermachen. Also der Boden - dazu klicke ich oben auf Display / Guides / Groundplane und habe einen Fussboden drin. Der gefällt mir allerdings nicht, ich möchte einen glatten farbigen Boden haben. Also gehe ich auf Render / Material, wähle Ground aus und ändere die Einstellungen. Zuerst nehme ich mal die Textur raus. Dazu klicke ich auf den Namen der Textur und wechsel zu None. Danach ändere ich oben links die Farbe des Objektes von grau zu weiss.

Die Ambient-Farbe sollte schwarz bleiben, damit wir dann auch Schatten sehen können. Das sollte es schon gewesen sein, um die genauen Einstellungen zu finden wirst du ein wenig probieren müssen.

Nun bauen wir noch die Rückwand ein. Dazu gehen wir in den Ordner Props / Prop Types und wählen die "one sided square" aus. Mit Doppelklick in die Szene einfügen und dann haben wir ein winziges Quadrat im Bild. Das ist natürlich keine Wand, also müssen wir die Grösse ändern. Wir markieren also unter der Arbeitsfläche den Eintrag "square_01", schliessen die Bibliothek und suchen uns das Rädchen für "Scale". Hier ändern wir den Wert auf 1000 %, dann gehen wir nach unten zum Rädchen "z-tran" und tragen den Wert -0,5 ein. Damit verschieben wir die Wand ein wenig nach hinten. Nun bedeckt sie allerdings wieder nicht den gesamten rückwärtigen Bereich, also werden wir sie noch ein wenig strecken. Bei dem Rädchen "x-scale" geben wir den Wert 130 ein und dann sollte es passen. Jetzt wird es aber Zeit für unseren ersten Testrender!

Dazu müssen wir erstmal die Rendereinstellungen vorgeben. Wenn du auf Render / Render Options klickst öffnet sich ein Menü. Bei Surface detail aktivieren wir alle Kästchen und ausserdem wollen wir in einem neuen Fenster rendern und nicht in der Arbeitsfläche. Dazu aktivieren wir den Eintrag New Window. Jetzt kannst du noch die Grösse des gerenderten Bildes ändern wenn du möchtest. Ich stelle meine Rendergrösse auf 500x500 ein. Jetzt noch ein Klick auf "Render now" und dann am besten erstmal nichts mehr anfassen ;)

Naja, so richtig prickelnd siehts noch nicht aus:

Eigentlich wollten wir ja eine weisse Rückwand haben, also ändern wir die Farbwerte der Wand. Wie das geht weisst du ja inzwischen, also versuchs mal alleine ;)

Vorher musst du natürlich das Renderbild schliessen, klick einfach auf das x oben rechts. Dann wirst du gefragt ob du speichern willst, aber das wollen wir ja noch nicht.

Nachdem wir nun die Farbe der Rückwand angepasst haben müssen wir noch unsere Dame texturieren - momentan sieht ja wirklich nicht gut aus. Also gehen wir in den Posen-Ordner und suchen uns eine schöne Textur aus. Wenn du noch keine grosse Auswahl hast solltest du mal bei Renderosity in den Freestuff schauen, da gibt es eine Menge. Sehr schick finde ich für die Vicky2 die Texturen von Sigue. Ich werde allerdings jetzt eine andere Textur verwenden. Und wenn wir schon beim texturieren sind sollten wir auch gleich die Haare ändern.

Tip: Damit wir keine dicken Balken als Augenbrauen haben markieren wir das Gesicht und suchen uns bei den Rädchen die Einstellung für "Brows gone" raus. Diesen Wert stellen wir auf 1.

Nun braucht unsere Dame noch ein hübsches Gesicht. Dazu kannst du vorgefertigte Faces benutzen die du im Ordner Face findest (wenn du welche installiert hast) oder du markierst das Gesicht und probierst mit den Rädchen ein wenig herum, damit kannst du das Gesicht komplett neu gestalten. Am besten macht sich das natürlich, wenn du zur Face-Cam wechselst.

Wenn wir mit dem Gesicht und den Texturen zufrieden sind, wechseln wir wieder zur Main-Cam und setzen unsere Dame in die richtige Pose. Das kannst du tun, indem du die Figur auswählst und mit dem Mauszeiger die entsprechenden Körperteile anklickst, festhältst und bewegst. Das erfordert eine Menge Geduld und einiges an Zeit, weshalb ich jetzt eine vorgefertigte Pose verwende und ggf. kleine Ausbesserungen vornehme. Für das Posieren von Figuren gibt es Tutorials von Schlabber, zu finden unter www.schlabber.org Allerdings sind diese Tutorials in englisch geschrieben.

Haben wir uns für eine Pose entschieden müssen wir nun noch sicherstellen, dass die Figur wirklich auf dem Boden ist und nicht 2 cm darüber. Dazu markieren wir die Figur und klicken auf Figure / Drop to Floor. Nun müssen wir noch die richtige Kameraposition einstellen, damit wir nicht die Figur am unteren Rand des Bildes haben und oben eine Menge freier Platz ist. Dazu markieren wir unter der Arbeitsfläche rechts den Eintrag Cameras / Main Camera. Wenn wir die Bibliothek schliessen, sehen wir, dass über den Rädchen nun der Name der Kamera steht. Jetzt einfach ein wenig experimentieren. Haben wir die richtige Kameraeinstellung gefunden müssen wir uns nur noch für eine Beleuchtung entscheiden.

Auch hier kannst du wieder selbst experimentieren oder vorgefertigte Lichter verwenden. Probier einfach aus wie du am besten klarkommst. Bis du die richtigen Licht-/Schatten-einstellungen gefunden hast wirst du einige Testrender machen müssen. Bist du zufrieden, kannst du nun den Finalrender machen. Dazu gehst du wieder in die Rendereinstellungen und nimmst die Änderungen vor. Ich rendere das Finalbild meistens in 1500x1125 Pixel - wobei die Seitenlängen voneinander abhängig sind. Bei einem quadratischen Format müssen beide Seiten gleichlang sein. Die Resolution solltest du auf 300 Pixel/inch setzen, das erhöht die Qualität. Grundsätzlich gilt, je grösser du renderst umso besser wird das Endergebnis, wenn du anschliessend in deinem Grafikprogramm die Nachbearbeitung machst und das Bild auf die richtige Grösse verkleinerst.

Nach dem Rendern noch ein bisschen aufpeppen in Photoshop oder einem ähnlichen Programm und jetzt ist mein Bildchen fertig:

Abschliessend noch ein paar Anmerkungen/Tips:

Manchmal schimmert ein Teil des Körpers durch die Kleidung durch - z.b. gucken bei Stiefeln gern mal die Zehen raus. Mach den Körperteil einfach unsichtbar :) Dazu markierst du z.b. die Zehen und über Object / Properties kannst du den Haken bei Visible rausmachen.

Röcke sind oftmals sehr widerspenstig beim Positionieren. Da musst du versuchen, den bestmöglichen Kompromiss zu finden. Wichtig ist hierbei in erster Linie der Rock, die Beine der Figur kannst du unsichtbar machen, wenn der Rock keine transparenten Bereiche enthält.

Lichter können nervig werden wenn man noch mit den Einstellungen rumprobiert. Statt jede einzelne Lampe per Hand zu löschen such dir bei Renderosity das Python-Script "Reset Lights". Das installierst du nach Anweisung und wenn du alle Lichter löschen willst klickst du auf File / Run Python Script... und suchst dir das Script raus. Script anwenden - und alle Lichter sind weg.

Ich hoffe, dass diese Anleitung dir über die Startschwierigkeiten hinweghilft und wünsche dir viel Spass beim posern :) Vielleicht magst du mir ja mal deine ersten Ergebnisse zeigen, ich würd mich freuen.

Tutorial geschrieben von Bärbel Schmidt, Januar 2004
© Bärbel Schmidt
webmistress http://www.pixcastle.net