

Poser 12

Sollte man Poser 12 kaufen?

Früher bin ich durch die Lande getingelt und habe den Leuten erzählt, warum in Blender mit viel Schweiß und Frustration selbst Charaktere und Content erzeugen, Bühne und Lichtset aufbauen, man bezahlt 150 Euro für Poser und man hat alles frei Haus.

Das ist mit Poser 12 völlig anders geworden.

Der Preis ist auf 250 Euro angestiegen. Die Lizenz bekommt ihr bei Software3d, wenn ihr nicht bei Poser selbst einkaufen wollt.

Die neue Figur, LaFemme hat kaum etwas anzuziehen, bei Haaren sieht es noch düsterer aus. Und als Schuhe haben wir lediglich zwei paar Turnschuhe, wie intelligent. Das kann natürlich daran liegen, dass ich nicht alle Dateien heruntergeladen habe. Aber den Überschriften nach zu urteilen habe ich die zwei Dateien heruntergeladen, die den Content von LaFemme umfassen. Ich versuche selbst einmal Content in Poser zu erzeugen, wenn mir das gelingt werde ich mich selbstverständlich mit einem Video dazu auf YouTube unter Cerise Demer melden.

Der dritte Grund liegt nicht an Poser sondern an Blender. Blender hat sich auch weiterentwickelt, einiges ist besser geworden und einiges nicht. So habe ich früher einfach Dinge in Blender modelliert, als 3ds Datei in Poser eingefügt und dort weiterentwickelt. Diesen einfachen Weg gibt es mit Blender 2.8 nicht mehr. Vielleicht gibt ein Add-on in Blender, der das wieder möglich macht. Vielleicht kann man es mit einem anderen Format wie Wavefront .obj auch erreichen. Zum Glück habe ich eine alte 2.7-Version von Blender wo es mit 3ds möglich ist. Vielleicht findet ihr einen eigenen Weg. Aber ohne so einen Weg ist Poser ziemlich witzlos, da es nicht unendlich Content in Poser gibt und ihr ihn dort nur schwer erzeugen könnt (mit Primitive).

Der vierte Grund liegt an mir selbst. Ich bin in Blender fast so weit um Charaktere in absehbarer Zeit mit absehbarem Aufwand selbst zu gestalten. Noch sehen meine Charaktere schlicht aus. Aber ich lasse euch an meinen Fortschritten dann mit neuen Blender-Videos auf YouTube bei Cerise Demer teilhaben.

Wo bekomme ich Poser her

Ich habe Poser 9 und 10 noch schlicht bei Saturn gekauft. Geld abgeben, Schachtel mitnehmen, Diskette einlegen, Lizenznummer eingeben, den Computer eine Weile ackern lassen. Und dann hatte man ein sensationelles Programm.

Die Zeiten sind vorbei. Sucht es bei Amazon und ihr werdet sicher auch nicht fündig.

Ihr könnt die Lizenz natürlich bei Poser direkt erwerben.

Ich habe sie bei einer deutschen Firma bekommen, die die Software schon länger vertreibt.

Software3d

Wenn ihr eure Lizenznummer bekommen, den Anweisungen von Software3d gefolgt seid, Poser 12 heruntergeladen und eure Lizenznummer eingegeben habt dann werdet ihr feststellen.

LaFemme die Grundfigur von Poser 12 hat fast kein Content

Den Content findet ihr in der Bibliothek rechts unter Poser 12 Content, LaFemme, erst einmal in den Rubriken Figur, Haar und Gegenstände - Kleidung. Die Fenster könnt ihr natürlich dort hin packen wo sie euch am wenigsten bei eurer Arbeit stören.

Ihr seht also mit den Sachen die ihr dort findet werdet ihr nicht froh.

Deshalb geht Ihr im Fenster der Bibliothek auf die Rubrik Käufe, klingt gefährlich. Aber wir machen darunter einen Punkt bei Included. Darunter erscheinen dann die Dateien, die uns Poser nun mitliefert. Ich hoffe wenigstens, das ist so, denn für 250 Euro sollte man mehr bekommen als nur eine Grundfigur, die man glaube ich zumindest beim Daz-Studio, der selben Muttergesellschaft Bondware auch umsonst bekommt. Jedenfalls habe ich noch keine dicke Rechnung bekommen. Und Poser lädt die Dateien auch anstandslos herunter. Schaut euch die Größe der Dateien an, das dauert einige Minuten.

Wichtig für uns sind die Dateien

P12_A-LaFemmeAssets.zip
P12_B-LaFemmeAssets.zip (Nächste)

Das dürfte es mit Zubehör für LaFemme gewesen sein, denn die anderen Überschriften suggerieren anderen Inhalt.

Ein Blick auf die Dateigröße verrät wir können nicht alles herunterladen. Bei mir ist zumindest kein Platz mehr auf C. Dort stecken schon jeder Menge Programme, die man für den Alltag und für Trickfilme braucht und ein Trickfilm selber benötigt auch manchmal 20 GB und mehr an Speicher. Also keine Chance für all den Content.

Interessant könnte noch die Datei

P_12-Figures.zip

sein. In ihr befindet sich noch ein kleines Mädchen - Maisie. Auch ihr mangelt es an Kleidung und Haaren, aber das, was da ist ist wirklich nett.

Ihr habt nun die zwei ersten Dateien heruntergeladen. Wieder unter der Rubrik Bibliothek findet ihr in den Bereichen Figur, Haar und Gegenstände – Kleidung einen weiteren Eintrag – Included _ und dort findet ihr nun etwas mehr, aber nicht zu früh freuen, über die Hälfte davon ist für uns unbrauchbar. Davon mehr unter Texturierung – aus Kleidung mehr machen.

Posen erstellen

Posen von Poser

Poser bringt seine eigenen Posen mit, zweite Rubrik – LaFemme. Posers mitgelieferte Posen waren schon immer gewöhnungsbedürftig, eher Orientierungshilfen für die weitere Bearbeitung. Das ist mit Poser 12 nicht besser geworden, um es einmal diplomatisch auszudrücken. Aber das ist kein Problem, denn in 9 und 10 war es nicht viel besser und wir schaffen und speichern uns unsere Posen sowieso selber.

Trotzdem werden wir erst einmal mit den mitgelieferten Posen arbeiten, um zu sehen, wie es geht.

Wir öffnen eine neue Szene. Unter Figur -Poser 12 Content, in der Bibliothek weisen wir LaFemme dieser PC1 Suit zu. Ich hatte ja erwähnt das bei Included die Hälfte davon für uns nicht brauchbar ist und deshalb gehen wir erst einmal auf Nummer sicher und nehmen das hier. Sieht sowieso erst einmal nicht schlecht aus.

Wenn wir jetzt LaFemme bewegen, dann bleibt das Suit trotzig an Ort und Stelle.

Wir gehen oben im Menü auf Figur -Elternfigur wählen. Ein Fenster geht auf und wir wählen für das Suit die Elternfigur LaFemme. Nun geht das Kind Suit brav mit seiner Mutti mit.

LaFemme ist noch recht kahl. In der Bibliothek unter Haare – Poser 12 Content finden wir Amor Hair, viel mehr aber auch nicht. Gut das nehmen wir, Doppelklick oder Haken. Vergesst nicht Figur – Elternfigur zuweisen – LaFemme. Das Haar sieht recht struppig aus. Darum kümmern wir uns unter Texturierung. Für den Moment muss das genügen.

Poser setzt automatisch Key Frame, das heißt, wir arbeiten grundsätzlich in Frame eins unten in der Zeitleiste.

Wir wechseln in die Rubrik Posen in der Bibliothek – Poser 12 Content. Dort begegnet uns das Untamed Girl. LaFemme ist Barfuß, also nehmen wir Flat Heels.

Wir wählen eine stehende Pose des Untamed Girl aus und weisen es in Frame Eins LaFemme zu. Das geht mit einem linken Mausdoppelklick oder mit den Haken unten im Bibliotheksfenster. Unten in der Zeitleiste ersetzen wir im Feld mit der 30, die 30 durch 200. In dem Feld mit der 1 geben wir 40 ein, dann weisen wir LaFemme eine andere Stehpose des ungezähmten Mädchens zu. In Frame 60 und 80 geben wir die selbe Pose ein. Wir wechseln in Frame 120 und geben die Ausgangspose erneut ein.

Wir lassen die Animation laufen.

Wir sehen, Poser bleibt in Frame 40 nicht einfach stehen und wartet bis Frame 60. Nein es interpoliert selbstverständlich und das nimmt manchmal groteske Züge an. Ich wollte eigentlich das LaFemme von Frame 40 bis 80 still stehen bleibt. Damit das Zappeln nicht zu stark wird habe ich noch die selbe Pose in Frame 60 eingefügt. Ich bin mir sicher, die Antwort auf dieses Problem finden wir im Key-Frame-Manager.

Den öffnen wir mit dem Schlüsselsymbol in der Zeitleiste. Dort können wir Key Frame bearbeiten, zum Beispiel löschen. Ich war bisher zu faul, hinter dieses Geheimnis zu kommen. Ich habe bisher die Szene in zwei Szenen aufgespalten. Eine Szene Anfang bis 80. Dann habe ich für Frame 120 und Frame 80 die entsprechenden Posen in einem zweiten Schritt eingegeben und die Szene ab Frame 80 ausgegeben. Aber ich werde mich mit Materie beschäftigen und bis zum nächsten Auswechseln des Skriptes habe ich vielleicht eine Lösung.

So, wir wechseln vom Spaß zum Ernst des Lebens. Wir schaffen unsere eigenen Posen und speichern diese in der Bibliothek ab.

Eigene Posen erstellen und speichern

Neue Szene, Suit und Haare in Frame Eins zuweisen, Elternfigur zuweisen nicht vergessen. LaFemme befindet sich in der Mitte der Szene und dort ist sie auch gut aufgehoben für unseren Zweck.

Als erstes schnappen wir uns ihre Schulter, das können wir mit der Maus machen. Wir können aber auch über das Menü gehen, entweder über das über dem Posenraum oder das über der Parameterpalette. Wenn wir über die Maus gehen müssen wir nachschauen ob wir auch LaFemme oder nicht ein Kleidungsstück angewählt haben. Hier bei dem Suit und der Schulter ist das kein Problem.

Bei den Parametern erscheinen nun die Schieberegler mit denen wir die Schulter positionieren können. Bei der Schulter sind das Drehen, Auf – Ab und Schwenken. Wir bringen die Arme mit Auf - Ab nach unten. 70 respektive -70 sind einmal nicht schlecht. Dann schwenken wir noch etwas nach vorn, 10 respektive -10 sehen gut aus. Beim drehen sollte man vorsichtig sein und das werden wir hier auch nicht tun.

Wir gehen auf LaFemmes Unterarme. Und die Eintragungen der Schieberegler ändern sich, Drehen, Beugen und Seitwärts. Als erstes beugen wir die Unterarme nach vorn. Wir sehen, einmal haben wir dafür einen positiven und bei dem anderen Unterarm einen negativen Betrag. Und danach bringen wir die Unterarme noch mit Seitwärts in Richtung Mitte.

Ich finde das ist schon eine Stehruhepose von der wir in vielen Szenen starten und in die wir viele Animationen münden lassen können.

Mit Ansicht – Kameransicht – Kamera von rechts schauen wir uns das Ganze noch von der Seite an. Perfekt!

Mit dem Plussymbol in der Bibliothekspalette speichern wir die Pose als Einzelframe ab. Beim Namen sollten wir etwas wählen womit wir sie leicht wiedererkennen und er sollte uns zeigen das es unsere eigene Pose ist.

Ich weiß nie, wohin und nach welchem Prinzip Poser meine Pose unter den Posen abspeichert. Kein Problem. Ich gebe den Namen im Suchfeld ein und dann weiß ich es.

Gehen mit dem Gangdesigner

Für Laufanimationen gibt es in Poser ein prima Werkzeug – den Gangdesigner. Der Gangdesigner ist geeignet für längere Laufanimationen. Genau wie die Posen des Walkdesigners aus der Bibliothek.

Wir bringen LaFemme an die Position an der die Laufanimation starten soll. Unter Figur - Bewegungspfad erstellen – erstellen wir in einem ersten Schritt diesen Pfad. Mit den Anfassern können wir den Weg beeinflussen. In der Parameterpalette können wir den Pfad zusätzlich bearbeiten. Vorsicht, die Animation auf den vorgeschlagenen Pfad sieht Klasse aus, je mehr wir uns aber von diesen Idealpfad wegbewegen desto seltsamer werden die Bewegungen.

Mit Fenster – Gangdesigner öffnen wir den eigentlichen Gangdesigner. Hier können wir noch eingeben wie sie laufen soll. Aber auch hier, je weiter wir uns vom Idealpfad wegbewegt haben, dann verschlimmern diese Einstellungen das Ergebnis noch einmal zusätzlich. Anwenden. Die richtige Figur sollte dem richtigen Pfad zugeordnet werden. Dann geht es los. Poser

hat auch automatisch zusätzliche Frame erstellt. Wir können die Animation abspielen lassen.

Für kürzere Strecken ist das keine Option. Wir brauchen hier zwei sich spiegelnden Gehposen, die sich abwechseln. Das Erstellen und Speichern ist so wie bei unseren Ruheposen. La Femme sollte sich dafür in der Mitte der Szene befinden.

Wenn wir die gespeicherten Posen in unserer neuen Laufszene anwenden wollen. Weisen wir die unterschiedlichen Posen erst einmal in den entsprechenden Frame zu. Die Figur wird zur Mitte springen. In einem zweiten Schritt kümmern wir uns also um die Position und Rotation von LaFemme in der Laufanimation. Ausklingen lassen wir diese Animation mit der von uns gespeicherten Ruhepose.

Sprechen

Poser hat einen Sprachdesigner, also das Programm erzeugt nach einer Audiodatei die zugehörigen Bewegungen von Mund, Auge und Kopf. Unter Importieren - Audio für Synchronisation importieren wir die Audiodatei. Danach geht automatisch der Sprachdesigner auf. Wichtig hier unter VisemeMap muss die richtige Map eingestellt sein, also bei uns die von LaFemme. Bei Figur sollte sie natürlich auch eingetragen sein. Und wir sollten auch die Kopfbewegungen abschalten. Die macht man zwar beim Sprechen automatisch. Aber die erstellten sind einfach furchtbar. Anwenden. Poser erstellt automatisch ein paar Frame mehr. Wir können die Animation nun abspielen lassen. Entweder ich habe mich in den Sprachdesigner noch nicht richtig eingefuchst oder das Ergebnis ist wirklich nicht berauschend. Bei mit knistert es immer etwas.

Ich gebe das Ganze immer per Hand ein. LaFemme – Körper Teile – Kopf Teile – Kopf, Ansicht - Kameransicht – Gesichtskamera. Vielleicht noch etwas mit dem Kamerawähler an der linken Seite bei den vier Armen etwas zurücksetzen.

Bei der Parameterpalette Kopf das Menü für Phoneme aufklappen.

Mund auf.

Frame 01	0,0
Frame 10	0,5
Frame 20	0,0
Frame 30	0,5
Frame 40	0,0

Wir wechseln zum Menü Eye Control - Eye Blink.

Frame 01	0,0
Frame 10	0,0
Frame 20	0,5
Frame 30	0,0
Frame 40	0,0

Ich gebe hier diese Szene von Frame 1 bis 40 und dann von Frame 40 bis 70 aus, wo die Akteurin stumm ist. Im Videobearbeitungsprogramm schneide ich dann die Szene passend zurecht.

Die Hand animiert man nicht mehr über die Handposen in der Bibliothek sondern in der Parameterpalette in den entsprechenden Schieberegler Pose – Dials.

Im Menü über dem Posen-Raum suchen wir unter Gegenstände die Grundfläche und aktivieren sie. Wir kommen sicherlich auch zu den Ergebnis wenn wir einfach an einer beliebigen Stelle außerhalb

von LaFemme in die Szene klicken. Links oben finden wir in der Werkzeugleiste das Farbwerkzeug (Sprühpistole). Wir färben den Boden grün ein, den Hintergrund blau, das wird kein schönes Blau werden, reicht uns aber erst einmal aus.

La Femme geht in die Szene, setzt sich hin, im Moment wahrscheinlich nur auf einen größer skalierten Quader (Gegenstände – Primitive) und spricht zu uns. Auch das muss uns erst einmal reichen.

Rendern und Ausgabe

Wir wollen die Animation ausgeben. Poser würde die Szene in ein ganz absonderlichen Format ausgeben. Das ist aber kein Problem. Unter Rendern - Rendern Maße ändern wir das in eine Format 16:9, etwa 1280 zu 720 Pixel.

Unter Animieren – Film erstellen gelangen wir zu einem Fenster, in dem wir die Parameter für die Ausgabe festlegen. Das Format haben wir eben festgelegt, es schadet aber nicht auch darauf einen Blick zu werfen. Wir sind in Deutschland und 25 Bilder pro Sekunde macht sich hier nicht schlecht. Wenn wir unsere Animation 30 Sekunden laufen lassen haben, dann wird sie jetzt etwas länger als eine Sekunde sein. Auch darauf sollten wir ein Auge werfen. Poser ist ein amerikanisches Programm und es versteht nicht wie man mit so wenigen Bildern pro Sekunde auskommen kann. Es springt ständig zurück und will 30 Bilder in der Sekunde ausgeben. Das kann man sicher in den allgemeinen Voreinstellungen ändern. Aber ich habe mich daran gewöhnt und die anderen Parameter muss ich ja auch ändern. Zum Beispiel Anfangs- und Endframe. Ein Avi ist auch ein übliches Ausgabeformat und wird von den Videobearbeitungsprogrammen gut weiter verarbeitet.

Und nun kommt eine wirklich wichtige Sache. Finger weg von den Glühwürmchen! FireFly und SuperFly sind die eigentlichen Renderer von Poser. Wer in Blender arbeitet der kennt Cycles und der weiß, damit kann man ein Bild wirklich schön rendern aber keine Animation wo man für eine poplige Sekunde schon 25 Bilder braucht. SuperFly ist Cycles und mit FireFly sieht es nicht besser aus. Man kann ruhig mal zur Probe ein Bild damit rendern, vielleicht sogar nur einen Bildausschnitt. Dann wird man den Rechenaufwand erkennen. Damit ruiniert man seinen Computer. Finger weg von den Glühwürmchen!

Wir rendern in der Vorschau. Dazu müssen einige Sachen ausgeschaltet werden, wie etwa Pfade, den Kameranamen und die Anfasser bei der Kleidung und Figuren. Pfade werden in der Eigenschaftenpalette unter Sichtbarkeit ausgeschaltet. Der Kameraname unter Ansicht – Kameranamen zeigen. Anfasser bei Kleidung und Figuren in der Parameterpalette – Steuerung – Hide.

Wo ich die netten Hilfslinien der Grundfläche ausschalte habe ich noch nicht mitbekommen. Das ist eigentlich Schade. Ich schalte die Grundfläche in der Eigenschaftenpalette auf unsichtbar und dann füge ich unter Datei – Importieren - Hintergrundbild – ein Hintergrundbild ein. Löschen kann man es unter Ansicht – Hintergrundbild löschen. Etwas darüber kann man auch eine Hintergrundfarbe einfügen.

Ich habe über die wenigen Klamotten, die passen, gemeckert. Gut, machen wir aus den wenigen ein klein wenig mehr.

Texturierung, aus Kleidung mehr machen.

Wir hatten die zwei Dateien heruntergeladen und haben nun mehr Kleidung als im Poser 12 Content mitgeliefert. Wir finden sie in der Bibliothek unter Included. Doch wir sollte uns eben nicht zu früh freuen. Vieles davon können wir nicht gebrauchen.

Dynamische Kleidung

Das liegt daran, dass es sich dabei um dynamische Kleidungsstücke handelt. Das sind Kleidungsstücke für die wir eine extra Berechnung vornehmen müssen und die dabei eine gewisse Eigenbewegung entwickelt.

Wir erhöhen die Framerate in der Timeline auf 60. In den Frame 1 und 30 weisen wir LaFemme unterschiedliche Posen zu. Wir begeben uns zurück zu Frame 1 und die Gute bekommt ein dynamisches Kleidungsstück zugewiesen. Ihr seht für diese Kleidung kann man keine Elternfigur bestimmen.

Wir begeben uns für die Berechnung in den Kleidungsraum (Menü oben). Das Kleidungsstück ist ausgewählt. Wir bestätigen Neue Simulation. Zwei Befehlsfelder darunter werden aktiviert und wir gehen auf Simulationseinstellungen. Der Simulationsbereich wird auf 60 erhöht und bei Drapierungs-Frame geben wir zwischen 5 und 8 ein. Bei Letzterem geht es um die Eigenbewegung des Kleides, um den Faltenwurf.

Als nächstes erklären wir das Kleidungsstück zum Kleidungsstück. Bei Kollidieren mit (Bearbeiten), entscheiden wir uns doch glatt spontan für LaFemme. Die Füße und der Kopf der Guten werden in der Simulation nicht berührt, deshalb haken wir hier Ignorieren an. Das spart Rechenaufwand und wir werden gleich feststellen das ist nicht ganz unnötig.

Denn nun können wir die Simulation berechnen. Das dauert einige Zeit.

Ich hatte mich bei dem Kleidungsstück für Mona Kleid entschieden. Wenn ich meine Animation abspiele, ist sie nicht ganz geglückt. An der Taille kommt etwas Fleisch durch das Kleid zum Vorschein.

Dieses Malheur verschwindet wenn wir die Drapierungs-Frame-Zahl erhöhen. Doch der Faltenwurf sieht danach vollkommen unnatürlich aus.

Äh, was soll ich dazu sagen. Ein Heidenaufwand für Nichts.

Zum Glück gibt es noch andere Kleidung.

Haare

Innerhalb der zwei Dateien die wir heruntergeladen haben, befinden sich zwei brauchbare Haare. Bei den ersten handelt es sich um Georgia Haar, die wir unter den Figuren und Included – LaFemme – Haare finden. Mit Elternfigur wählen machen wir sie an LaFemme fest. Mit der Gesichtskamera, Ansicht – Kameraansicht – Gesichtskamera, betrachten wir das Haar aus der Nähe. Und wir bemerken – Haarausfall. Mit Rendern – Bereich rendern, habe ich diese Stelle gerendert und der Haarausfall bleibt. Gegen Haarausfall kann man etwas unternehmen, zumindest hier im Programm. Im Haarraum kann man an dieser Stelle Haare erzeugen. Wieder ein Haufen Rechenaufwand. Für dieses Haar finden wir Texturen. Bei mir unter Posen – Included – LaFemme – Haare. Unter Posen, wo auch sonst. Im Menü wählen wir dieses Haar aus und löschen es mit der Entferntaste oder Figur -Figur löschen. Würden wir LaFemme löschen wollen und alle Sachen mit ihr müssten wir im Fenster - Zugeordnete Figuren löschen – ankreuzen.

Das zweite Haar in Included ist Onyx Haar, unter Figuren – Included – LaFemme – Haare. Sobald wir Elternfigur wählen bestätigt haben, gibt es auch mit diesen Haar Probleme. Aber dieses Haar müssen wir nicht unbedingt an LaFemme befestigen. Ich bin noch am Rätseln, wann das Programm das Haar die Bewegungen von LaFemme mitmachen lässt und wann nicht. Vielleicht gibt es dafür eine einfache Erklärung. Die Materialien hierzu gibt es unter Posen – Included – LaFemme – Haare.

Das dritte Haar ist das Haar das wir Haare bei Poser 12 Content finden. Amor Hair sieht auf den ersten Blick recht wirr aus. Aber wir haben eine Menge Schieberegler um dies zu verbessern. Mit Wind von oben drücken wir das Haar nach unten, mit den ersten beiden Schieberegler schieben wir die vorderen Haare zur Seite. Sieht immer noch nicht perfekt aus. Aber, na ja. Materialien dafür finden wir unter Materialien, Poser 12 Content, LaFemme und Haar. Na, wer hätte dort gesucht.

Es gibt noch ein viertes Haar, Eleanor Hair. Und, äh, ich möchte darüber nicht sprechen.

Ich habe mich trotz Haarausfall für Georgia Haar entschieden. Von der Ferne fällt es nicht so auf. Und wenn man mit der Gesichtskamera heranzoomt, wenn LaFemme zum Beispiel etwas sagt, dann nehme ich das mit dem Elternfigur heraus. Dann gibt es einen interessanten Schieberegler in der Parameterpalette Aiko 4 fits, der den Haarausfall kompensiert. Natürlich darf sich LaFemme dann nicht anderweitig bewegen.

Kleidung

Turnschuhe

Innerhalb von Poser 12 Content und der zwei von uns heruntergeladenen Dateien gibt es zwei Fußbekleidungen. Zwei Arten von Turnschuhen. Wie sinnvoll! Wir nehmen die chiceren die wir in Poser 12 Content bei den Figuren finden.

Diese Turnschuhe können wir nicht groß abändern. Wir können die Materialien des Turnschuhs lediglich umfärben, entweder im Materialraum oder mit der Sprühpistole aus der Werkzeugleiste.

Ich werde mich bemühen Fußbekleidung selbst herzustellen. Entweder ich modelliere etwas in Blender und importiere es dann in Poser oder in Poser selbst. Wenn ich dafür eine Lösung gefunden habe teile ich sie euch natürlich mit. Denn das mit den Turnschuhen ist nur ein Notbehelf.

Selbstverständlich könnt ihr auf Renderiosity Sachen, und hier gibt es Stiefel für LaFemme, dazukaufen. Aber wir haben auch Ehrgeiz und wollen das nicht nötig haben. Außerdem, wer sagt uns denn das das schließlich passt.

Angepasste Kleidung

Das ist nun Kleidung, für die wir keine aufwendige Berechnung, wie bei der dynamischen Kleidung, anstellen müssen. Dieser Kleidung weisen wir einfach eine Elternfigur zu und schon geht sie mit ihr mit.

Ich habe mich für den weißen Rock unter Figuren, Included, Lfemme, Kleidung und das Hemd (GirlGear) in der gleichen Rubrik entschieden.

Rock

Mit dem weißen Rock gehen wir in den Materialraum, das Fenster in der Mitte, das neu aufgetaucht ist, ist das interessante. Wir sollten es auf Kosten der anderen Fenster größer ziehen um einen besseren Überblick zu bekommen. Wenn das Fenster größer geworden ist ziehen wir auch die einzelnen Shader etwas auseinander. Der große Shader links ist der Basisshader, er bestimmt grundsätzlich das Aussehen des Rockes, in ihm befinden sich verschiedene Felder und Slots in dem wir kleinere Shader einstecken können und die das Aussehen des Rockes beeinflussen. So das eigenliche Aussehen, aber auch die Transparenz, das Relief, das Leuchten.

Mit den zwei Ikonen oben rechts in den Shadern können wir den Menüblock und das Bild ausklappen. Das tun wir bei dem Basisshader – PoserOberfläche – und dem Shader Bild-Map. Wir sehen im Shader Bild-Map das Bild, das bei diffuser Farbe im Basisshader steckt und so das Aussehen des Rockes bestimmt. Wir werfen ein letzten Blick auf den Bild-Map-Shader. In der Rubrik Bildquelle finden wir den Namen der Datei des Bildes das wir unten sehen. Klicken wir darauf wird uns auch noch der Pfad angezeigt. Bei dem Hemd wollen wir diesen Schritt noch gehen.

Hier löschen wir aber den Shader Bild-Map und Kantenübergang. Keine Angst. Wir sehen danach unser Rock ist noch immer da, er hat nur sein Muster verloren, dies wurde von dem Bild-Map-Shader bestimmt.

Unser Rock ist weiß. Das liegt daran, dass das Feld bei diffuser Farbe weiß ist. Färben wir dieses Feld in rosa um wird unser Rock rosa.

Der Rock besitzt drei Materialien, Rock, Bund, Saum, wir sehen es, wenn wir oben das Menü bei Material aufklappen. Bund und Saum können wir ebenfalls umfärben, wir machen uns hier aber nicht die Mühe und löschen die Shader. Da der Bund und der Saum ohnehin weiß sind genügt ein Umfärben im Feld diffuse Farbe im Basisshader.

Wir sind fertig mit dem Rock. Das Hemd kommt an die Reihe.

Hemd

Mit dem Hemd gehen wir sofort in den Materialraum. Eine nette Farbe für ein Hemd ist etwas anderes. Wir machen den eigentlichen Arbeitsbereich wieder größer, klappen beim Basisshader und dem Shader Farbe Menü und Bild wieder auf. Im Shader Farbe klicken wir auf die Datei bei Bildquelle. Ein Fenster öffnet sich und wir klicken auf Durchsuchen. Ein neues Fenster geht auf und wir sehen der Künstler des Hemdes hatte selber seine Zweifel bei der Farbwahl und hat uns deshalb einige Farbvarianten zur Verfügung gestellt.

Merkt euch den Pfad oben im Fenster, der wird sicherlich recht lang sein. Denn wir möchten beim Hemd nicht nur auf die Farbvarianten des Künstlers zurückgreifen sondern auch selbst Texturen dafür erstellen und dann an dieser Stelle abspeichern.

Wir klicken auf eine der Farbvarianten und kopieren diese auf die Festplatte. Dann öffnen wir diese Kopie in unserem Bildbearbeitungsprogramm. Da ich Photoshop Elements benutze werde ich hier das Vorgehen in diesem Programm erklären.

Ich möchte zuerst lediglich eine gelbe Version des Hemdes erstellen. Ich gehe also auf Überarbeiten, Farbe anpassen, Farbton Sättigung anpassen. Das Schwarz der Grundfläche bleibt schwarz. Wir haben die Textur für ein gelbes Hemd.

Wenn wir Herzchen oder Häschen auf unser Hemd haben wollen, gehen wir auf Überarbeiten,

Farbe anpassen, Farbe entfernen. Danach klicken wir mit dem Zauberstab auf den schwarzen Untergrund, kehren die Auswahl um und hellen das Grau des Hemdes auf. Danach malen wir Herzchen oder Häschen auf.

Wir speichern unsere Varianten bei den Varianten des Künstlers bei Content von Poser ab. Und zwar im selben Format, das ist hier ein jpeg.

Nun begeben wir uns wieder im Materialraum. Klicken beim Shader Farbe in der Rubrik Bildquelle auf Datei und ersetzen nun die Textur des orangen (braunen) Hemdes erst einmal durch eine andere Farbvarianten des Künstlers. Wenn wir mutig genug sind ersetzen wir sie durch unsere eigene Kreationen.

Man kann eigentlich dabei nicht viel falsch machen. Da das eigentliche Aussehen vom Basisshader vorgegeben wird. Und an dem sollte man wirklich nur an den Felder herumspielen die dafür vorgesehen sind.

Trotzdem habe ich mir angewöhnt nur so viel wie nötig an den Texturen zu verändern.

So, unser Hemd hätten wir also auch verändert.

LaFemme hat von mir auch noch einen Armreifen bekommen, den habe ich aus einen Reifen, den wir unter Gegenstände – Primitive finden, gefertigt. Er muss noch an LaFemmes Unterarm befestigt werden. Dies geschieht hier in der Eigenschaftenpalette, Elternobjekt wählen.

LaFemme hat hier auch noch einen chicen Damenhut und eine Handtasche. Ich habe diese in Blender modelliert. Ich habe noch eine alte, 2.7 Version von Blender, in dem kann man das Format 3ds exportieren. Dieses kann man dann in Poser importieren. Ich hatte am Anfang schon geschrieben, man braucht eine Möglichkeit Objekte von Blender in Poser zu importieren, sonst ist die Sache ziemlich witzlos.

Für Leute die Blender nicht kennen. Blender ist ein Open-Source-Programm, sozusagen der große, in 3d, Bruder von GIMP. Blender verfügt auch über ein leistungsstarkes Videobearbeitungsprogramm. Sollte man sich, wenn man ohnehin in 3d arbeitet, anschauen.

Nun haben wir LaFemme angezogen und animiert. Was aber wenn wir mehrere Charaktere in der Szene brauchen. Wir müssen LaFemme selbst noch etwas abwandeln.