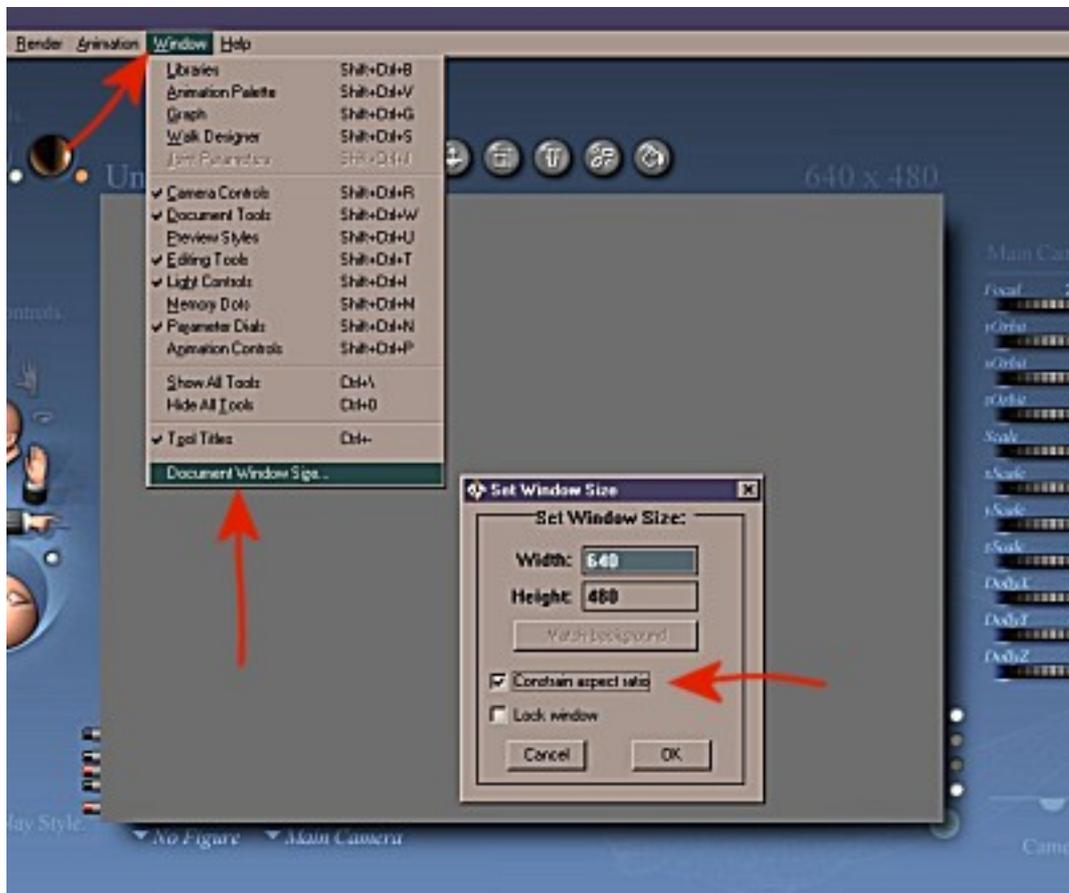


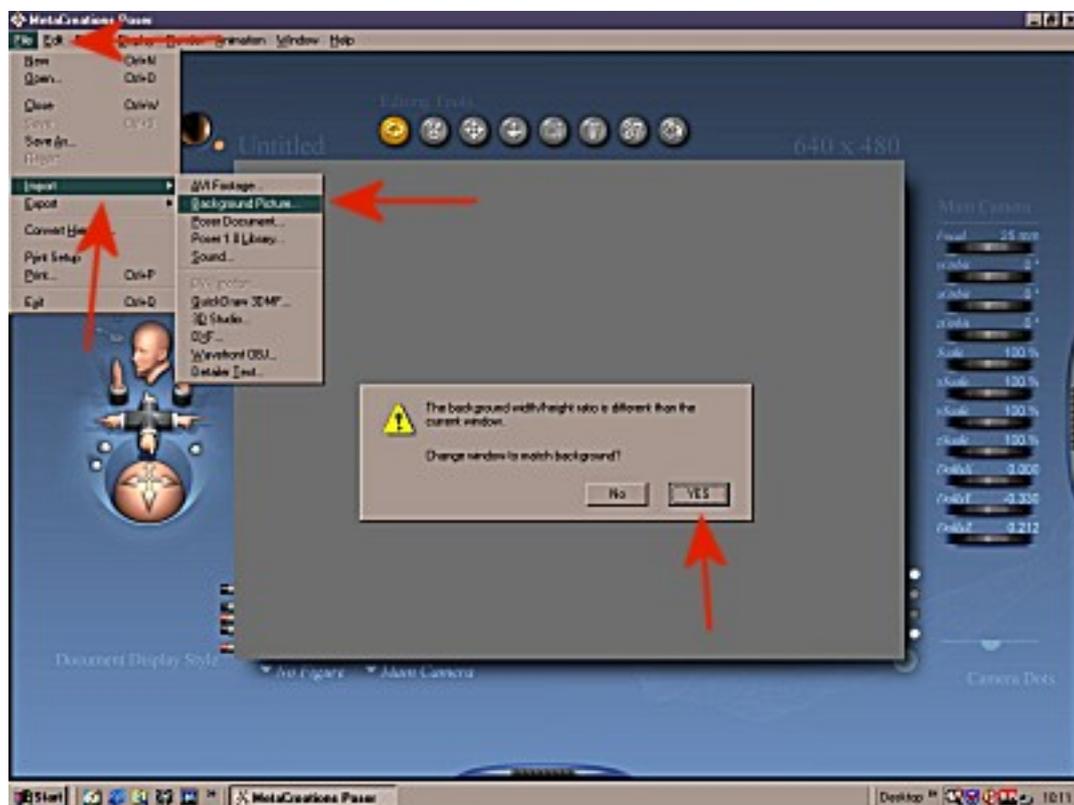
Rendern in Poser 3

Schon mal darüber geärgert, dass man zwar ein tolles Hintergrundbild hat, womit man eventuell ein sehr schönes Poser Bild zustande kriegen könnte, es aber leider viel grösser war, als das Arbeitsfenster von Poser auf dem Bildschirm? Klingt bekannt? Jau, dazu gibt es verschiedene Lösungswege (klingt irgendwie nach Rom...LOL). Man könnte das Arbeitsfenster auf die Grösse des Hintergrundbildes aufblähen - schon mal versucht? Bei einer Bildschirmauflösung von 800x600 Pixel kann man das Arbeitsfenster nur auf etwa 400 oder 430 Pixel Breite setzen, wenn man noch sinnvoll damit arbeiten will, sonst sind die Bedienungselemente nicht mehr zu nutzen. Ich arbeite mit einer Bildschirmauflösung von 1024x768 und habe mein PoserArbeitsfenster auf 640x480 gesetzt. Da ich die Bilder meistens für Wallpapers nutzen will, brauche ich ein Endergebnis von mindestens 800x600 Pixel. Es nützt nix, wenn ich das Hintergrundbild erst reduziere auf 640x480, weil man zwar im Renderoptionsmenü einstellen kann, dass das Outputbild grösser sein soll, dies jedoch ein Verzerren des Originalhintergrundes zur Folge hat.... Aber zum Glück gibt es andere Wege, die sehr gut funktionieren. Welchen Weg man nimmt hängt davon ab, ob man in dem Endbild realistische Schatten um die Figuren braucht, oder ob es ohne Schatten sein soll. Auf jeden Fall muss man zuerst in den **"Window"** Einstellungen sicherstellen, dass man das Grössenverhältnis beibehält. Dazu setzt man einen Haken in die Box neben **"Constrain aspect ratio"**.



Rendern von grösseren Bildern ohne Schattenwurf der Figuren

1. **Endbild ohne Schatten** bekommt man am einfachsten hin, wenn man das Hintergrundbild zuerst in der Originalgrösse importiert. Wenn die Bildgrösse eine andere ist, als die Arbeitsflächengrösse, fragt das Programm an, ob die Arbeitsfläche der Hintergrundbildgrösse angepasst werden soll. Dies sollte man zuerst bejaen.



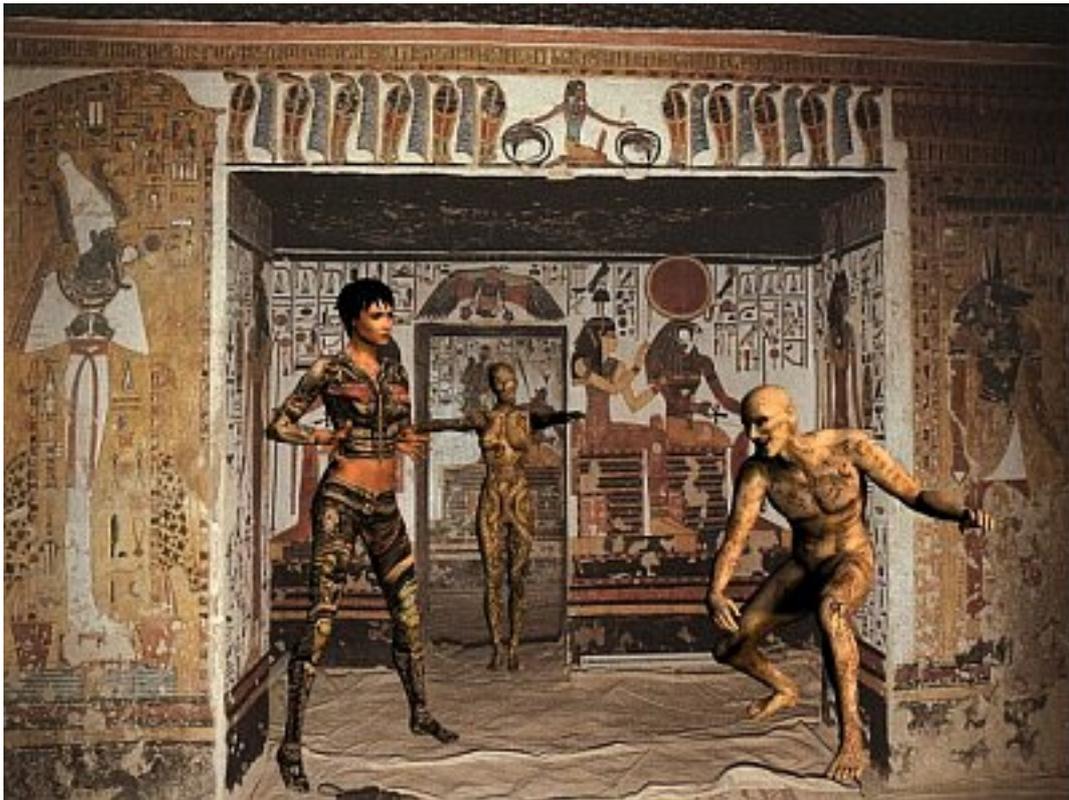
Als nächstes sollten wir die Darstellungsgrösse der Arbeitsfläche wieder auf die Ursprungsgrösse reduzieren. Dazu auf "**Windows - Display**" gehen und die Pixelanzahl eingeben. Im Beispiel ist das 640x480. Jetzt wird die Arbeitsfläche inklusive der Hintergrundgrafik verkleinert. Jetzt laden wir die Figuren und posieren sie so, wie wir sie auf dem Endbild haben wollen. Die Beleuchtung ist derjenigen des Hintergrundbildes anzupassen. Wenn alles OK ist, gehen wir zum Rendern über. Zuerst setzen wir die **Renderoptionen**: Render - Render Options - Render to New Window - (hier geben wir die Originalgrösse des Hintergrundbildes ein) - Bei "**Surface Detail**" lassen wir "*Cast shadows*" leer, weil das in diesem Fall das Bild zerstört - Bei "**Render over**" klicken wir "*Background image*" an. Dann klicken wir auf "**Render now**".



Jetzt wird das Bild in einem neuen Fenster in der Originalgröße des Hintergrundbildes unter Berücksichtigung des Größenverhältnisses gerendert. Wenn wir mit dem Ergebnis zufrieden sind, können wir dieses Bild als eine TIF oder BMP Grafik **abspeichern**: File - Save as - Format wählen und Dateinamen eintippen.



Voilà, fertig ist das grössere Endbild. Allerdings werfen die Figuren keinen Schatten auf dem Hintergrundbild, so dass sich diese Vorgehensweise nur für solche Bilder eignet, bei denen es nicht auf solche Dimensionen ankommt.



Rendern von grösseren Bildern mit Schattenwurf der Figuren

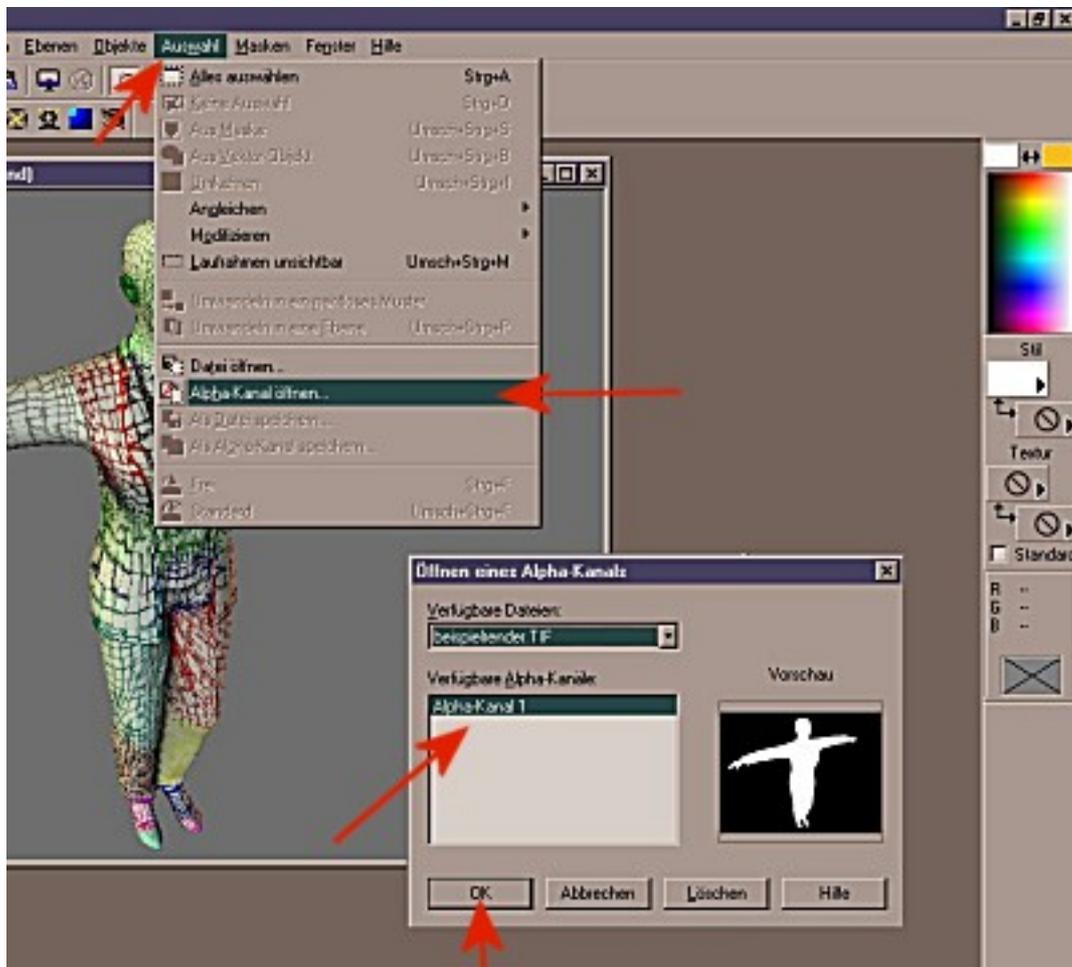
2. Bei der zweiten Variante, bei der die Figuren auf dem Hintergrund Schatten werfen sollen, muss man neben Poser noch mindestens ein weiteres komplexeres Grafikprogramm auf dem Rechner haben, zum Beispiel Corel Paint, Paint Shop Pro, PhotoShop oder ähnliches. Man bekommt das Endergebnis nämlich nur hin, wenn man nach dem Rendern der Figuren diese als TIF Grafik abspeichert und somit auch den Alpha Kanal der Figurenmarkierung mit erhält. Das Grafikprogramm muss also in der Lage sein, mit Alpha Kanälen arbeiten zu können. In meinem Beispiel habe ich mit Paint Shop Pro gearbeitet, weil es so schön einfach zu bedienen ist. Wir gehen die gleichen Schritte durch, wie unter dem ersten Weg oben beschrieben mit dem Unterschied, dass wir den Schlussrender OHNE HINTERGRUNDBILD durchführen. Das heisst im **Menü für die Renderoptionen kreuzen wir *statt "Render over Background image" die Zeile "Render over Background color"* an. Dies sollte im Normalfall *Grau* sein.**



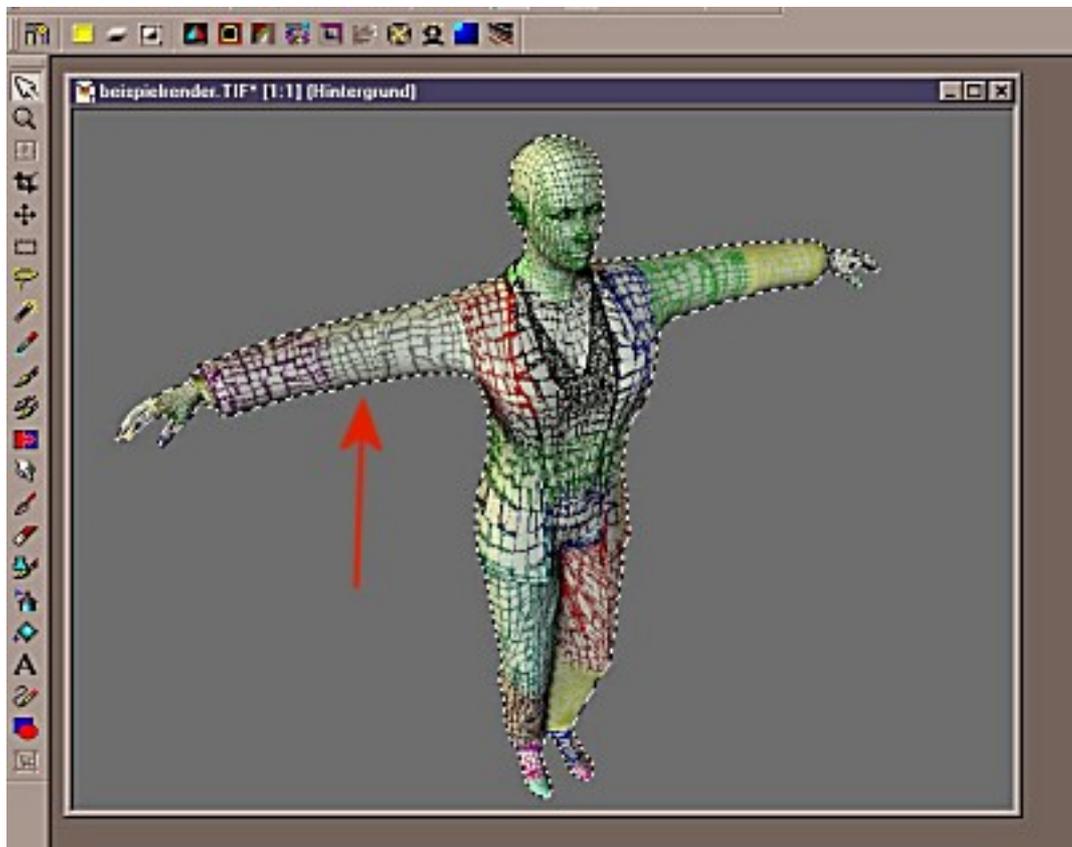
Dann rendern wir wieder mit den entsprechenden Grösseneinstellungen in ein neues Fenster. Dieses Renderbild - Figuren auf grauem Hintergrund - speichern wir dann **auf jeden Fall im TIF Grafikformat** ab, da uns dort der Alpha Kanal der Figurenauswahl erhalten bleibt.



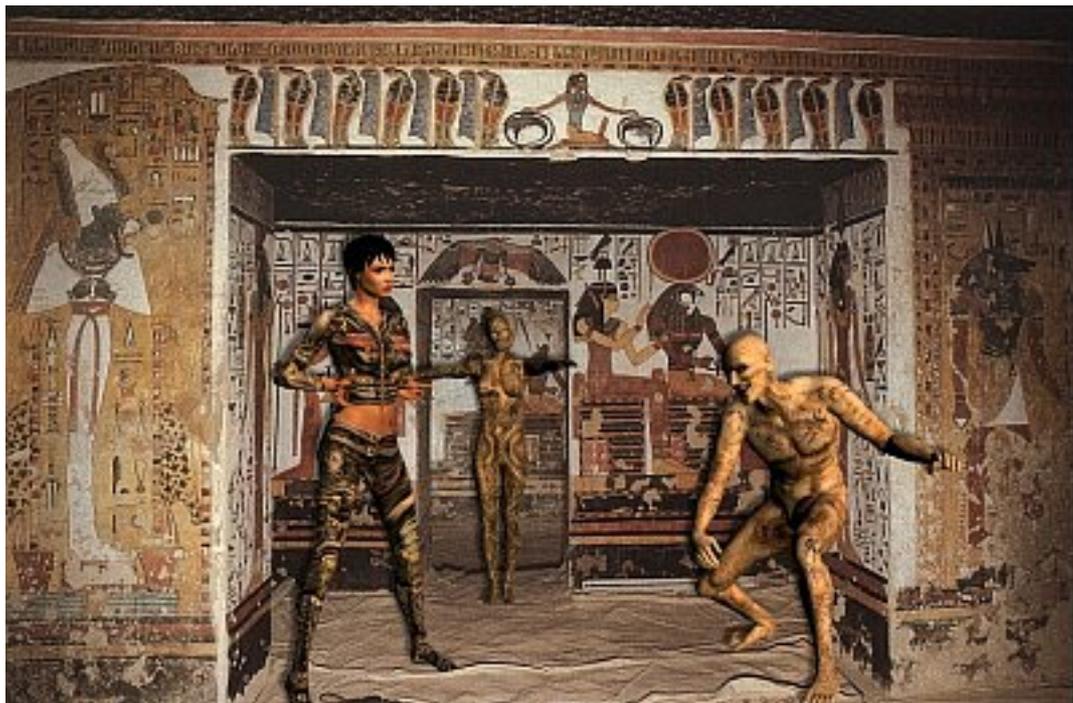
Jetzt können wir Poser schliessen und PSP öffnen. Zuerst laden wir das Hintergrundbild. Dann laden wir das Renderbild. Im Menü gehen wir auf "**Auswahl - Alpha Kanal öffnen - Alpha Kanal 1**"



Jetzt ist eine bewegliche gestrichelte Linie um die Figuren herum zu sehen.



Wir kopieren die Auswahl ins Clipboard und schliessen das Renderbild. Jetzt fügen wir die Auswahl als **"Bearbeiten - Einfügen - Als neue Ebene"** auf das Hintergrundbild ein. Wir lassen die Markierung aktiv und gehen dann in das **Effekte Menü** und wählen dort **"Schatten"**. Hier müssen wir jetzt nur noch die Schattenstärke und die Richtung einstellen und fertig ist der 3D Effekt.



Bei der Schatteneinstellung ist unbedingt die Beleuchtungsrichtung des Bildes zu berücksichtigen. Wenn nichts anderes verändert werden soll, speichern wir das Bild nun ab. Wenn es als JPG Grafik gespeichert werden soll, empfehle ich immer einen Kompressionsgrad von maximal 10 - so dass 90% des Bildes unkomprimiert bleiben. Das reduziert die Dateigröße immer noch erheblich im Vergleich zum BMP oder TIF Format, es bleibt aber trotzdem noch schön scharf und klar. Ansonsten kann man mit dem fertigen Bild noch alle möglichen Verfremdungen anstellen, je nach dem, was gut wirkt und was das Grafikprogramm drauf hat. Man kann übrigens das Renderbild mit dem Alpha Kanal auch benutzen, um die selbe Figurengruppe auf einem ganz anderen Hintergrund zu placieren...



Rendern von Poser/Bryce Projekten zusammen - Poserimport nach Bryce

3. Wenn man ein Bryce/Poser Bild herstellen will, kann man neben den oben beschriebenen Wegen auch noch denjenigen gehen, wo man seinen Raum in Bryce erstellt, die Figuren nach diesem Bild in Poser entsprechend in Pose setzt und jede Figur einzeln als Objekt abspeichert. Diese Objekte kann man dann in Bryce importieren und dort auch mit der Posertextur versehen (dazu gibt es mehrere Tutorials, auch auf Deutsch. Zum Beispiel hier <http://www.brycemaniam.de/tutoptext.html>. Mehr Links sind in der Bryce Linkssammlung).

Nachteil dabei ist zum einen, dass man sehr genau wissen muss, was man in dem Schlussbild haben will, wie die Posen aussehen müssen und wie die Bryceumgebung aussehen muss. Zum anderen erhöht sich die Renderzeit enorm, wenn man mehrere grosse Poserfiguren mitsamt Textur innerhalb des Bryce Raumes hinzufügt und die Dateigröße der fertigen Szene ist

ebenfalls recht gross. Dieser Weg lohnt sich wirklich nur, wenn die ganze Szene sehr 3D ist, mit Figuren hinter anderen Gegenständen, mit komplizierten Beleuchtungseffekten und so fort. Zum Teil kann man auch solche komplizierten Szenen mit der clip-and-paste Routine meistern, wenn man zum Beispiel mit verschiedenen Layertechniken und Klone-Effekten innerhalb des Grafikprogrammes arbeitet. Das erfordert dann aber schon ein gewisses Können im Umgang mit dem Programm.

Ich hoffe, dieses Tutorial ist für einige Leute nützlich - mit hat es sehr geholfen. Das meiste habe ich in einer Email-Gruppe für Poser herausbekommen und dachte, ich stelle es hier auch für die deutschsprachigen PoserFreaks zur Verfügung.

Ein Hinweis noch: Da ich wegen des Kontrastes mit der Hintergrundgrafik eine weisse Schriftfarbe nehmen musste, sollte man, bevor man diese Seiten auf dem Drucker ausgeben will, zuerst die Seiteneinstellungen im Browsermenue überprüfen. Man muss "Schrift- Textfarbe schwarz" auswählen!

Copyright 2002 by Bryde