

# Raumgestaltung in Poser 3

Sie wollen eine Szene innerhalb eines Raumes gestalten - oder auf einem Platz im Freien, der von verschiedenen Wänden umgeben ist. Für das Beispiel nehme ich einen Platz mit einem Fußboden und zwei weiteren Seitenwänden. Auf den Platz werde ich dann zwei Figuren setzen. Dieses Tutorial wurde mit Poser 3 erstellt, die Grundschritte gelten aber auch für Poser 4. Die hier benutzten Grafiken für den Boden und die Wände können durch jede andere Materialgrafik im TIF-Format ersetzt werden.

0. Wir starten zuerst Poser 3. Da ich den alten "Poser 2 Mann" niemals benutze, habe ich ihn bereits gelöscht. Man kann so eine leere Startfläche erhalten die immer erscheint, wenn man in der oberen Menüleiste **EDIT/GENERAL PREFERENCES/** öffnet und dann die beiden oberen Kästchen ckeckt: "Launch to Preferred State" und daneben "Use Previous State" dann auf OK. Schliessen Sie das Programm jetzt und starten Sie es erneut. Beim nächsten Start von Poser hat man dann einen so schönen leeren Arbeitsplatz



1. Über **WINDOW/LIBRARIES/** fahren wir zuerst die Bibliothek aus. Dort klicken wir auf **PROPS** und wählen mit dem kleinen Pfeil rechts den Bereich **PROP TYPES** aus.

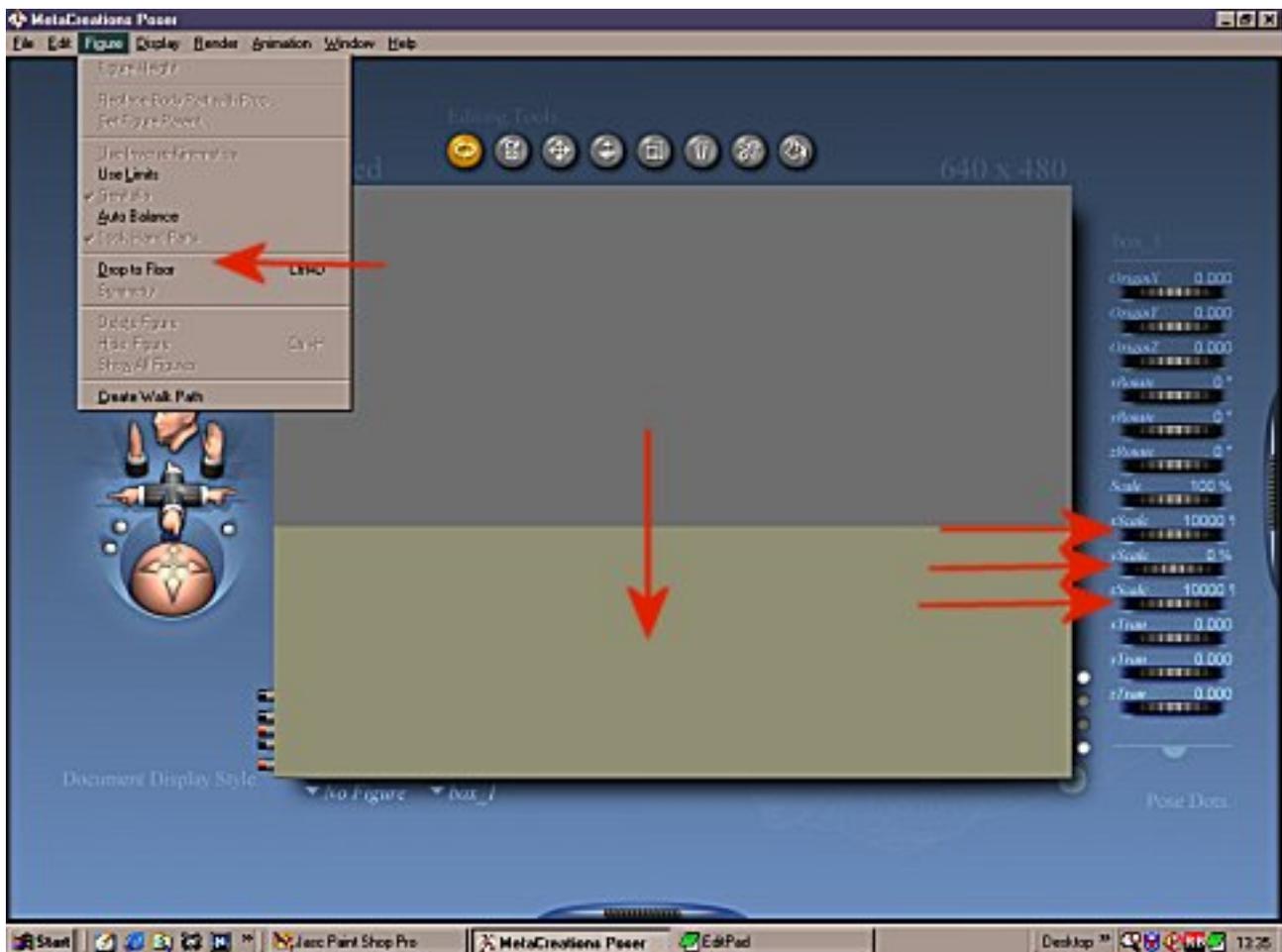


Propsterfenster 1

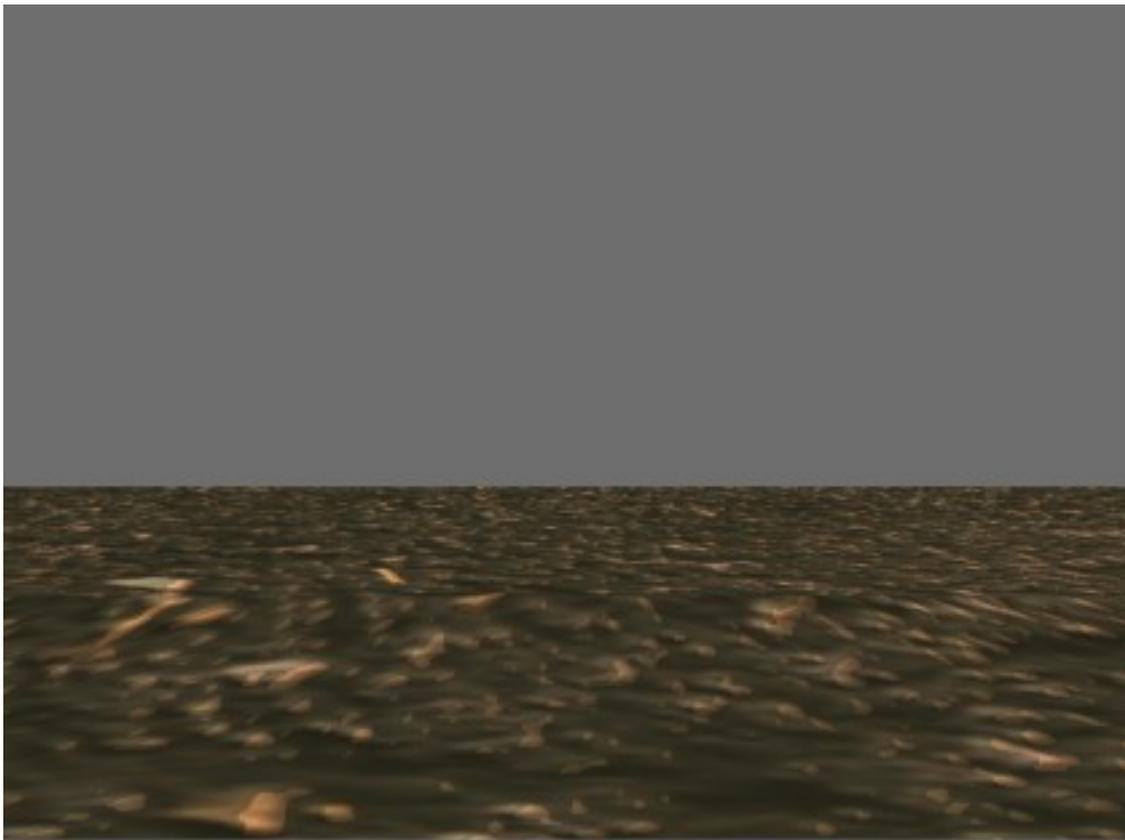
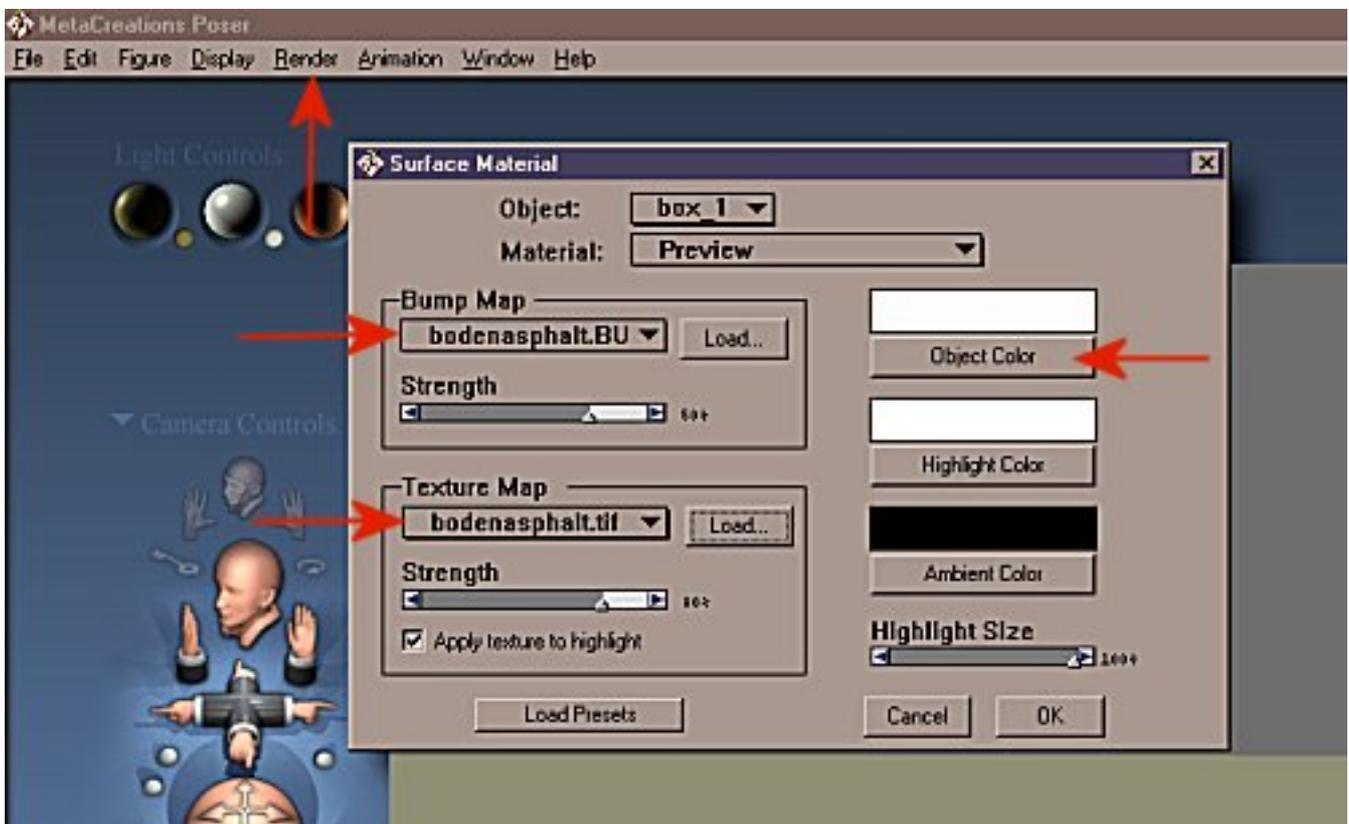
Propstypesfenster 2

Dann wählen wir die **BOX** aus - entweder mit einem Doppelklick oder mit einem Klick auf das Häkchen unten links. Dann schließen wir die Bibliothek wieder, indem wir auf das geriffelte Ding klicken, das sich links am Rand des Bibliothekfensters befindet.

2. Drehen Sie das "**y-Scale**" - Rad im rechten "**Parameter Dials**" Bereich auf "0" - mit der Maus drüber fahren, wenn sich der Mauszeiger von einer Hand in einen Doppelpfeil verwandelt die linke Maustaste drücken und solange schieben, bis die "0" auf der Anzeige erscheint. Doppelklicken Sie auf "**x-Scale**" und geben Sie in dem sich dann öffnenden Fenster den Wert 10.000 ein - oder schieben sie das Rädchen so lange, bis Sie bei 10.000 angekommen sind. Das gleiche machen Sie für "**z-Scale**". Markieren Sie die "**box\_1**" und dann über **FIGURE/DROP TO FLOOR** die Box auf dem Fußbodenlevel legen.



3. Über **RENDER/SURFACE MATERIAL** gelangen wir in das Fenster, in dem wir einstellen können, mit welchem Material das Objekt versehen werden soll. Achten Sie darauf, dass nur das Objekt "box\_1" markiert ist. Unter "Bump Map" laden Sie die Beispielgrafik "bodenasphalt.tif". In dem aufpoppenden Fenster klicken Sie auf "yes" bei der Frage, ob Sie die Grafik in eine **BUMP Datei umwandeln** wollen. Wählen Sie rechts als "Object Color" einen Grauton und setzen als "Strength" einen Wert um 50 %. Wenn Sie der Sache noch mehr Struktur geben wollen, laden Sie die gleiche Grafik auch noch als Textur mit einem Wert um 50% hinzu. Rendern Sie jetzt und speichern Sie die Datei vorsorglich als tutboden.PZ3 ab.

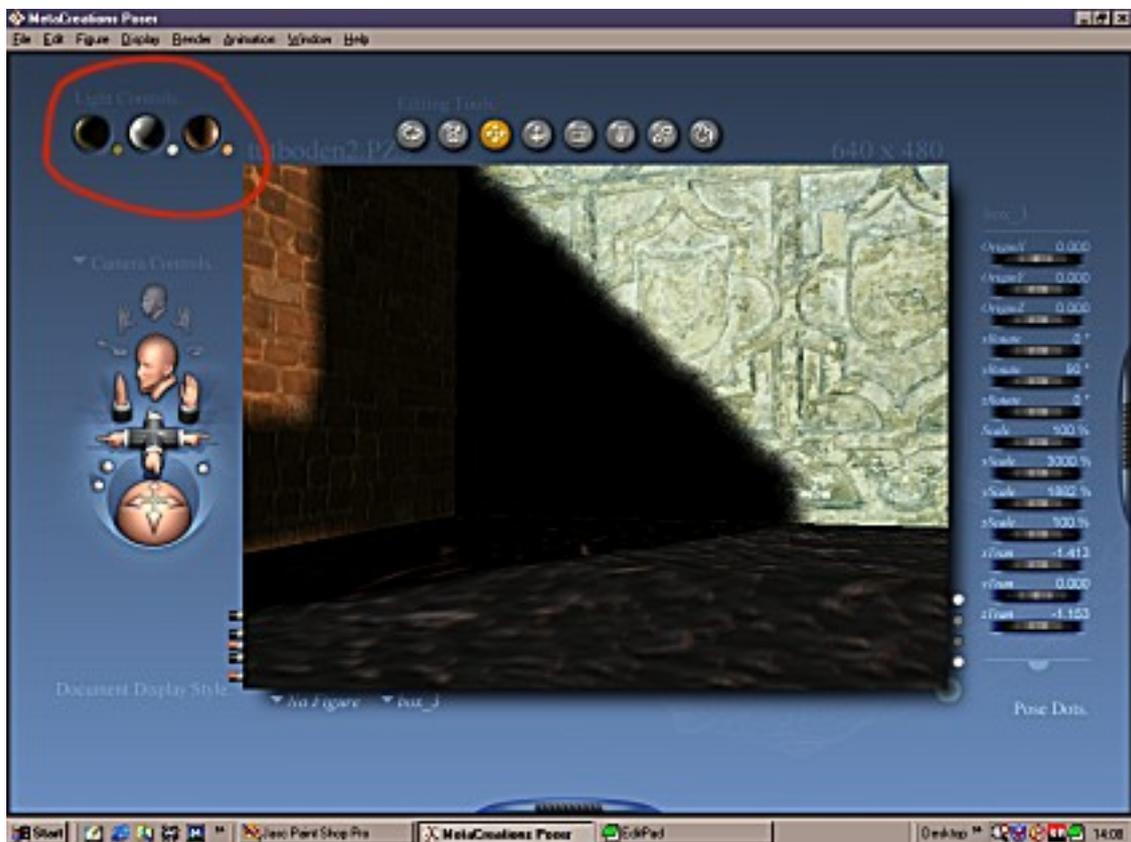


4. Die Mauern entstehen auf die gleiche Weise. Erstellen Sie einen neuen Würfel. "box\_2" bekommt die Werte "x-Scale" 3000 und "y-Scale" 1500. Die Wand muß jetzt noch nach hinten verschoben werden. Das kann man mit dem "ztran" Wert machen -2 oder man schaltet in die "top camera" Sicht um (Strg+T). Falls die Ansicht noch zu groß ist, den Wert bei "Scale" einfach soweit reduzieren mit dem Rädchen, bis man alles gut erkennen kann. Dann oben in der "Editing Tools" Leiste auf den Doppelkreuzknopf drücken, um den "Translate/Pull" zu aktivieren. Damit kann man die Wand dann nach hinten verschieben. Anschließend wieder zurück in die "Main Camera" Sicht. Als

Oberflächenmaterial nehmen wir diesmal die Grafik "carved1.tif".



5. Die **zweite Mauer** erstellen wir genau so wie die erste, allerdings müssen wir sie noch auf der "**y-Achse**" **um 90° drehen**, damit die Ecken sich berühren. Anschließend wieder so hinschieben, dass sie genau an der Ecke der Rückmauer andockt. Anschließend wieder abspeichern.



6. Das sieht mit der gegebenen Beleuchtung nicht sonderlich gut aus. Die Seitenwand wirft so starke Schatten, dass man in dem Eckbereich nix sieht. Also sollte man mit den Lichteinstellungen noch ein wenig experimentieren, bis man den gewünschten Effekt erreicht hat. Einfach auf eine oder alle der oberen drei Lichtkugeln klicken und dann wie mit einem Trackball mit der Maus drehen.

Jetzt sollte Ihre Grafik in etwa so aussehen:



7. Jetzt noch ein oder zwei Figuren hinzufügen und fertig ist der Raum. Anschließend muß das fertige Bild meistens noch im Grafikprogramm nachbearbeitet werden, um Unebenheiten "auszubügeln".



Das Copyright für dieses Tutorial sowie aller Grafiken liegt bei mir - Bryde.