

Posertexturen

Poserfiguren werden im Wavefrontformat *.obj exportiert / importiert, um die UV-Koordinaten für die Texturen zu erhalten. Dieses ist ab Poser 3 möglich. Bedingt durch die unterschiedlichen Bryce - und Poserversionen können dabei ein paar Eigenheiten auftreten, welche aber nicht unnötig beunruhigen sollten.

Laut Metacreations gab es bei der automatischen Programmcodeübersetzung von Bryce 3, von englisch in deutsch, einen Fehler. Dieser führte dazu, daß beim Import von gewissen 3D-Formaten wie *.dxf und *.obj gewisse Probleme auftauchen können, welche sich in Bryce durch eine Fehlermeldung bemerkbar machen.

Wie dieser Fehler zu beheben ist, läßt sich in der FAQ-Liste unter Informations nachlesen. Sofern Sie Bryce 3 nutzen, sollten Sie zunächst dieses Tutorial ausprobieren, um zu erkennen, ob der Programmfehler bei Ihnen auftaucht. Ist das der Fall, beheben Sie ihn und probieren Sie das Tutorial danach erneut aus.

Export von Poser aus:

Erstellen Sie wie gewohnt Ihre Figur in Poser. Exportieren Sie diese im Wavefrontformat (.obj). Das Format wird in Großbuchstaben abgespeichert, also *.OBJ. Bei der Abfrage nach "Objektgruppeninformation für jedes Körperteil exportieren" klicken Sie das Kästchen als Bestätigung an.

Das Wavefrontformat exportiert neben den Knoten die Flächennormalen und Texturkoordinaten, weshalb echtes UV - Texturmapping möglich ist.

Nutzen Sie nur die Dateieindung welche Poser vorgibt. Steht in Ihrer Version das Dateiformat klein geschrieben (... .obj z.B.), so lassen Sie es bitte auch so und schreiben es beim Abspeichern nicht groß. Beim Import in Bryce können sonst Probleme auftauchen, so zumindest meine Erfahrung. Ob der Dateiname groß oder klein geschrieben wird, spielt keine Rolle.

Objekte mit neuer Textur verkleiden:

Starten Sie Bryce und erstellen Sie einen Grundkörper wie Kugel oder Quader.

Klicken Sie auf das "M" neben Ihrem Objekt. Sie kommen nun in den Materialeditor. Aktivieren Sie die beiden Kugeln wie im folgenden Bild.



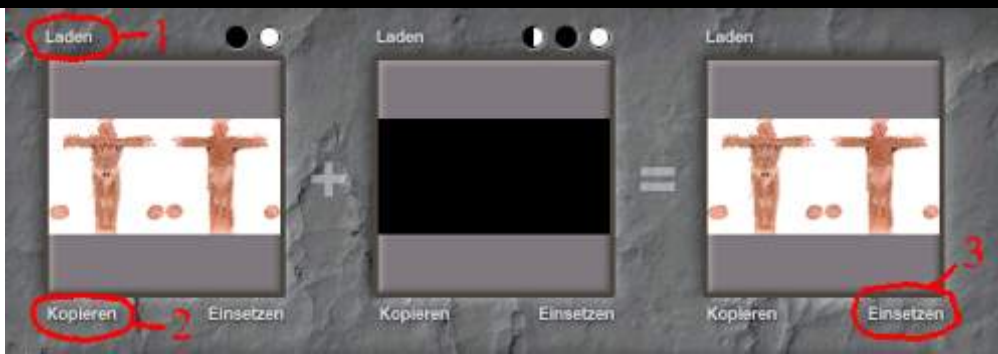
Oben rechts im Texturfeld A wurde nun ein Kästchen geöffnet, welches die Aufschlüsselung Ihrer gewählten Textur anzeigt. Unten rechts befindet sich eine kleine Kugel mit einem "B" für Bild. Klicken Sie diese an. An hoher grenzender Wahrscheinlichkeit sehen Sie nun das Leonardomännchen von Bryce, sofern Sie bisher noch nicht mit dem Bildeditor herumgespielt.

Klicken Sie nun auf die rechte untere Kugel für die Option "Bild", danach auf die rechte obere Kugel, wodurch Sie den "Textur- / Bildeditor" laden (siehe folgendes Bild).



Sie gelangen nun in den Bildeditor. Im linken Feld gehen Sie auf "Laden". Suchen Sie Ihren Poserordner. Die Texturen befinden im Ordner "Reliefs und Farbüberzüge". Wählen Sie eine entsprechende Textur aus.

Ist Ihre Textur im linken Feld geladen, klicken Sie dort die Option "Kopieren" an. Gehen Sie auf das ganz rechte Feld und fügen Sie die Kopie über "Einsetzen" ein. Das mittlere Feld bleibt leer. Siehe folgendes Bild dazu:



Bestätigen Sie über das Häkchen nun das Bild. Sie kehren dann in den Materialeditor zurück. Oben rechts im "Texturfeld A" ist das Bild zu sehen, ebenfalls auf der links oben liegenden Kugel.

Drehen Sie diese mit der Maus ein wenig so, daß Sie die Textur gut erkennen können. Sollte diese etwas zu dunkel erscheinen, ändern Sie die Werte für "Diffuses Licht" und "Umgebungslicht" ein wenig. Sind alle Optionen vorgenommen, bestätigen Sie Ihre Eingaben über das Häkchen.

Nun müssen ggf. noch die Haare texturiert werden. Markieren Sie diese und wiederholen Sie den Arbeitsschritt dafür entsprechend. Bestätigen Sie alle Eingaben und kehren Sie in das Arbeitfenster zurück.

Klicken Sie die Figur an. Drücken Sie die Hochsteltaste und markieren Sie zusätzlich noch die Haare. Figur und Haare sind nun gemeinsam ausgewählt. Gruppieren Sie beides.

Die Figur ist nun fertig und kann wieder beliebig skaliert werden.

Troubleshooting:



Am 12. Januar 99 kam ein Update für Poser 3 heraus, welches zu einer falschen Darstellung der Texturen in Bryce führte.

Um diesen imaginären Fehler zu beheben, beachten Sie bitte das linke Bild:

Die Texturen werden in Bryce um 180 Grad verdreht angezeigt.

Um dieses zu beheben, klicken Sie auf die obere, linke Kugel. Sie erhalten das Menü "Textur bearbeiten".

Klicken Sie einmal auf das "X" vom Drehwerkzeug. Es öffnet sich ein Eingabefeld. Tragen Sie dort den Wert 180 ein.

Die Darstellung erfolgt nun im korrekten Winkel.

Eine weitere Eigenheit, je nach Version von Bryce und / oder Poser, kann dahingehend auftreten, daß beim Import in Bryce die Meldung erscheint, daß die entsprechende Textur nicht gefunden wurde. Wählen Sie dann den Ordner aus, welcher die Textur beinhaltet und weisen Sie diese zu. Klicken Sie danach auf das "M" in der Shortcutleiste und überprüfen Sie im Materialeditor, ob die Textur richtig aufgetragen wurde. Dieses ist in der Regel der Fall, wodurch Ihnen die Texturierung von Bryce abgenommen wurde. Glückwunsch.

Sollten nach dem erfolgreichen Import und der Texturierung eine weitere Poserfigur in die Arbeitsfläche aufgenommen werden, kann es sein, daß diese eine fehlerhafte Textur zugewiesen bekommt, ggf. die der ersten Figur oder was auch immer wildes. Löschen Sie dann die Zweite und erstellen Sie eine neue Datei. Importieren Sie dorthin die Figur und weisen Sie ihr die Textur zu, welche vorgesehen ist. Löschen Sie den Boden, so daß das Posermodell gänzlich alleinstehend im Raum ist. Danach abspeichern. Öffnen Sie Ihre Arbeitsdatei und fügen Sie über Datei / Zusammenfügen die zweite Figur ein.

Finish :

Natürlich kann man noch weiter gehen. Wenn Sie eigene Posertexturen erstellen wollen, fertigen Sie zunächst eine Kopie der Originaltexturen an. Ändern Sie dann die Farbwerte in einem Bildbearbeitungsprogramm oder malen Sie etwas neues hinzu. Speichern Sie es dann in einem Format ab, welches der Bildeditor unterstützt. Empfehlenswert ist hier eigentlich das TIFF-Format, da es immer noch die besten Resultate

lieferte.

Eine andere Möglichkeit besteht noch dahingehend, daß Sie gänzlich neue Texturen entwerfen. Schauen Sie sich auch die Tutorials "Texturen" und "UV Mapper" an.



Nackedei in der Wüste, versehen mit der klassischen Posertextur, dessen Wert für das Umgebungslicht im Materialeditor etwas verändert wurde.



Der gleiche nackte Mann, versehen mit einer anderen Textur, die in einem Bildbearbeitungsprogramm noch zusätzlich farblich verändert wurde. Schön bunt.



Download

