

## Škola programu Poser – Lekce 4 – Práce s texturami

Vítejte ve čtvrté lekci školy používání programu Poser, která byla vytvořena za použití aktuální verze 7. Je pravděpodobné, že mnohá pravidla budou platit jen s malými obměnami i v následujících verzích tohoto programu. V této lekci si vysvětlíme jak lze jednoduše nahradit textury postavy.

Kvalitní textury si můžete vytvářet sami v aplikacích, zabývajících se upravou obrázků, ale potřebujete k tomu určité vědomosti a dostatek zručnosti a prostorové představivosti. Mnohem jednodušší bude použití již připravených textur, které můžete také podle potřeby upravit například ve Photoshopu.

Pro další práci v této lekci bude tedy nutné, abyste si sehnali nějakou kvalitnější texturu postavy Victoria 4.2, kterou budeme aplikovat na postavu Evy. Já jsem si k tomuto účelu vybral textury pod názvem **V4 pureskins #2** z Renderosity, <http://market.renderosity.com/mod/bcs/index.php?ViewProduct=54495>, které jsem si nainstaloval (nakopírováním souborů do odpovídajících složek). Pokud neseženete tento balíček textur, poohlédněte se po něčem podobném. Principy, které budeme probírat lze aplikovat na jakoukoliv texturu.

V předchozí lekci jsme si vytvořili individuálně upravenou postavu Evy na základě postavy Victoria 4.2. V dnešní lekci budeme s touto postavou dále pracovat, a proto si nyní otevřeme scénu, kterou jsme si minule uložili.

V pracovním okně aktivujeme celou postavu **EVA** – položku **Body**. Poté v paletě **Poses** knihovny **Library** najdete složku nové textury, kterou chceme použít (v mém případě je to **!Mask“s V4Mat 2**) a otevřeme ji. Výsledek u mě vypadá tak, jak na obrázku vpravo.

Kromě jiných položek se zde nachází 5 druhů textury pleti postavy. Já jsem pro Evu vybral prostřední položku **skin 3** (označena kurzorovou šipkou). Jedná se o texturu sluncem opálené pokožky. Pro aplikaci stačí pokliktat na obrázek textury. Po malé chvíli dojde k nahrazení původní textury na celé postavě texturou novou, na první pohled detailnější.

Uložte si dokument a udělejte si kontrolní render postavy. Pokud použijete stejnou texturu jako já, všimněte si, že doba pro dokončení renderu se o něco prodloužila. Může za to podstatně vyšší rozlišení použité textury. Zatímco původní textura měla velikost 1024 x 1024 bodů, nová textura má 4000 x 4000 bodů. Z kontrolního renderu (zejména z menší vzdálenosti) je na první pohled zřejmé, že pokožka Evy je mnohem detailnější než dříve.

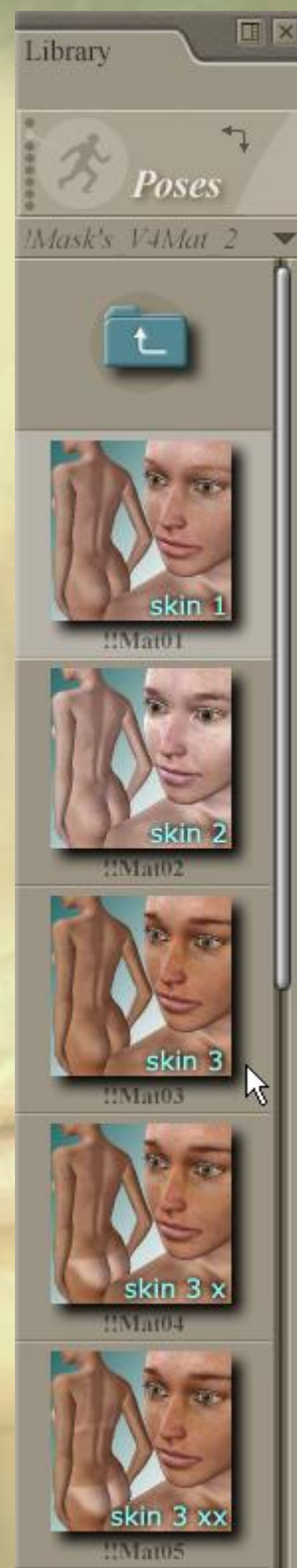
Ve knihovně **!Mask“s V4Mat 2** se kromě textur postavy nacházejí ještě samostatné textury očí, řas, odlesků v očích a položky pro nastavení lesku pleti. Tyto nyní nepoužijeme, ale později si je určitě vyzkoušíte.

V tomto místě bysme mohli skončit, protože původní texturu jsme úspěšně nahradili texturou kvalitnější, ale my si cvičně ještě vyzkoušíme úpravu právě aplikované textury. Navíc si vyzkoušíme ruční nahrazení textury u jednotlivých částí postavy.

Poser používá textury, které jsou na disku uloženy jako obrázky, nejčastěji ve formátu \*.jpg. Pokud tyto obrázky upravíme v grafickém editoru typu Photoshop, můžeme tak doplnit postavu například o tetování, prvky oblečení, apod.

My si nyní vysvětlíme, jak postavu doplnit o oblečení, které bude nakresleno přímo na texturu pokožky. V nenáročných případech tak můžeme velmi jednoduše vytvořit oblečenou postavu, kdy oblečení nebude tvořeno samostatným objektem a tudíž se nezvýší nároky na výpočet renderu. Použít tak můžeme ale pouze oblečení, které v reálném světě těsně kopíruje povrch postavy (prádlo, plavky, punčochy,...).

Nejprve si musíme zjistit, jakou texturu právě používá postava Evy a kde se tato textura nachází. Proto si otevřeme místnost materiálu **MATERIAL**, zvolíme záložku **Advanced** a v rozbalovacím menu **Object**





v horní části okna aktivujeme postavu **EVA** a v menu **Material** texturu trupu postavy **2 SkinTorso**. Rozbalte si položku **Color\_Texture** kliknutím na druhý čtvereček zprava.

Výsledek bude odpovídat obrázku vpravo.

V rozbalené položce klikněte na skoro nečitelný bílý text hned v první položce pod názvem **Image\_Source** ( viz kurzorová šipka na obrázku vpravo).

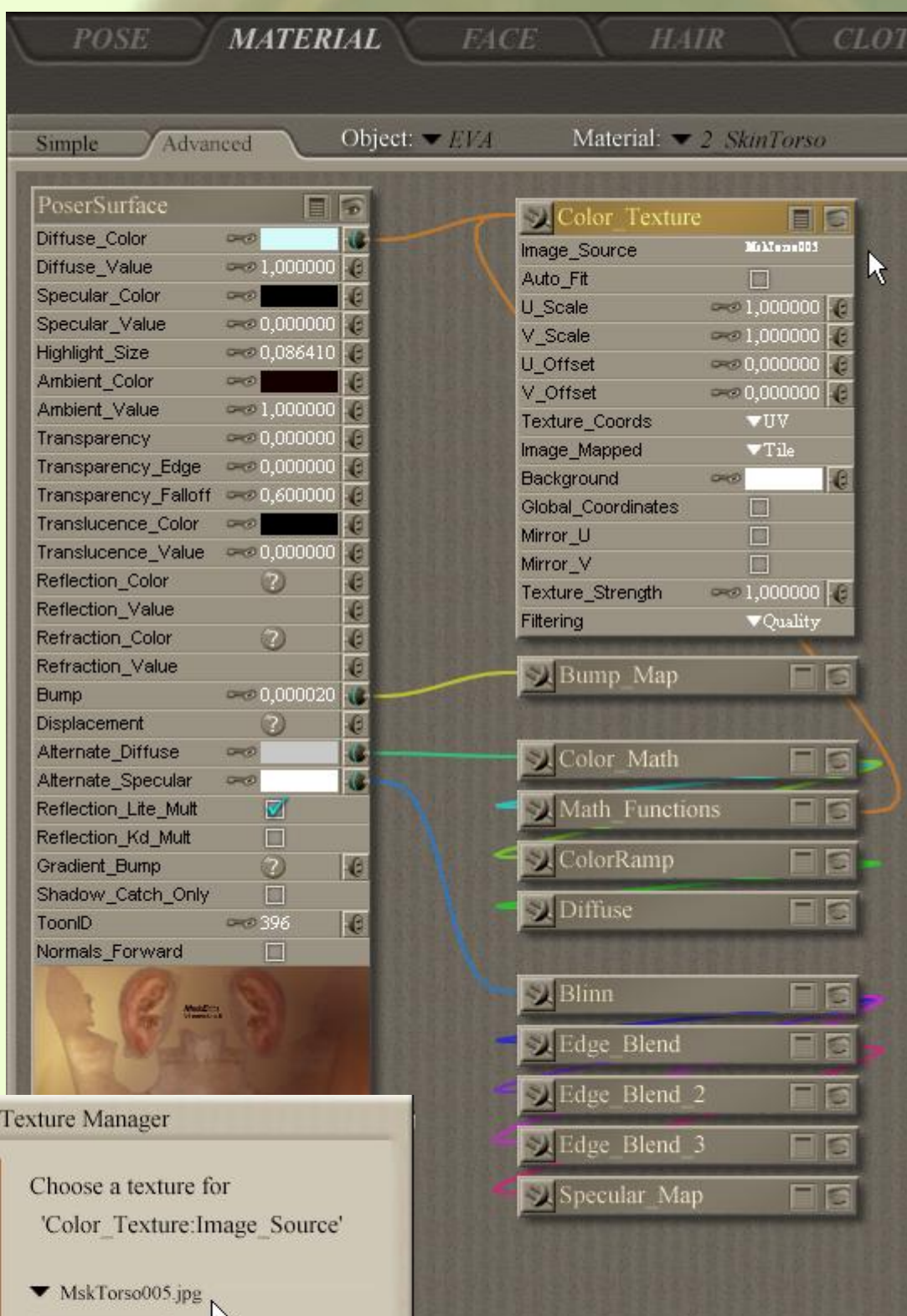
Dojde k zobrazení dialogového okna manažera textury **Texture Manager**, viz obrázek dole.

Zde se dozvíte název souboru textury, která je aktuálně použita.

Pokud používáte stejné textury jako já, v tomto případě se jedná o soubor jména **MskTorso005.jpg**.

Tlačítkem **Browse** můžete případně vyhledat jiný soubor textury, který by mohl být u vybrané části postavy nově použit.

My jsme zatím potřebný soubor textury nevytvořili, proto nyní klikneme na tlačítko **Cancel**.



Vyskočíme nyní z programu Poser (může zůstat spuštěn) a v počítači si najdeme umístění souboru **MskTorso005.jpg** (nebo jiný odpovídající soubor v případě, že jste

použili jinou texturu).

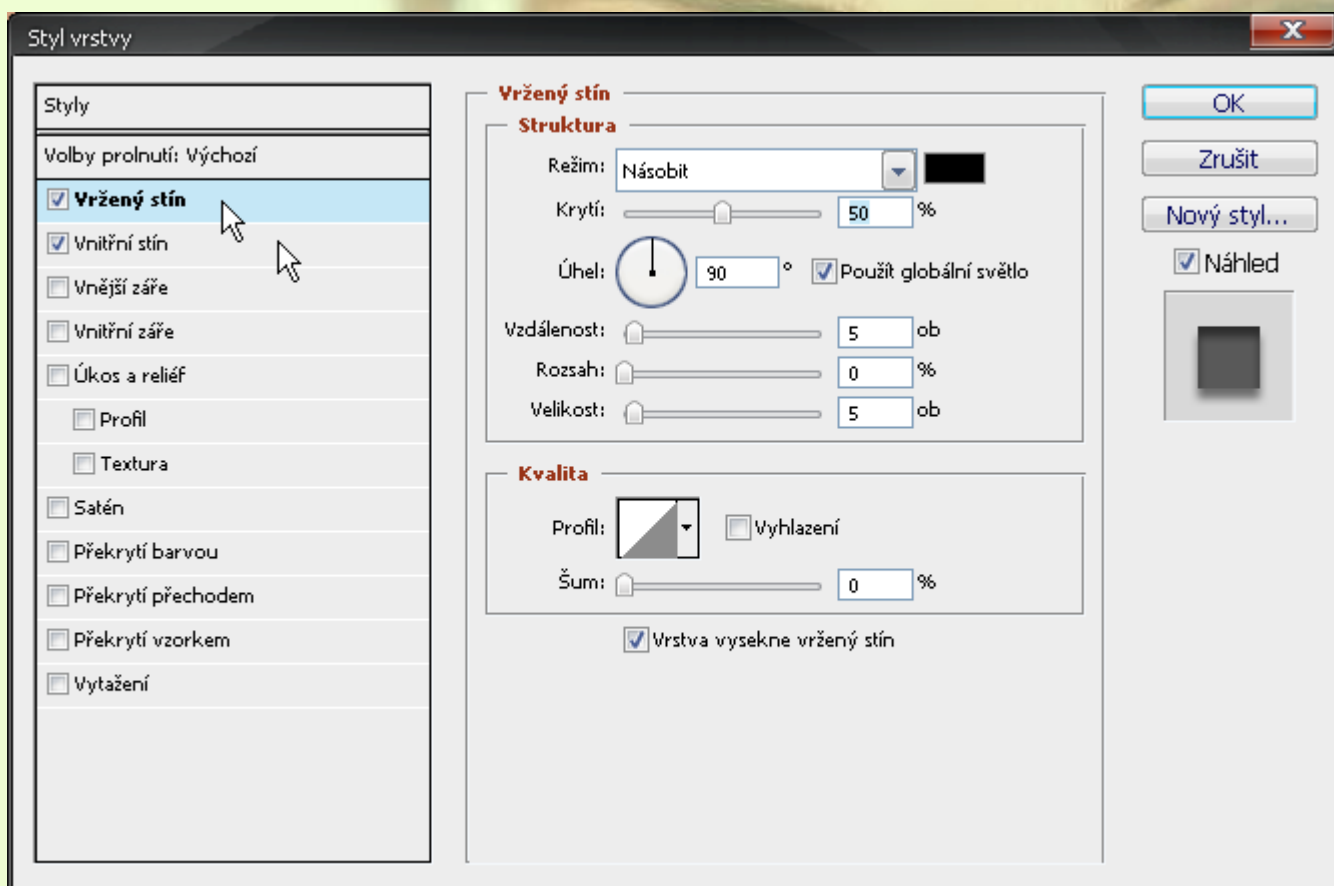
Spustíme si Photoshop (nebo jinou aplikaci na úpravu obrázků) a načteme do něj soubor aktuální textury (**MskTorso005.jpg**). Pokud se teď podíváme na obrázek textury, zjistíme, že se jedná vlastně o kůži postavy, rozvinutou do plochy. Zakreslení oblečení tedy bude vyžadovat určitou prostorovou představivost.

Výbornou pomůckou v tomto případě mohou být obrázky rozvinuté polygonové sítě odpovídající texturovanému povrchu postavy ve stejném měřítku, které se dodávají pod názvem **Templates**. Pro Victorii 4.2 existuje takový podklad od autora s nickem **Snow Sultan** a dá se volně stáhnout přímo ze stránek Daz3D zde: <http://www.daz3d.com/i.x/shop/itemdetails/-/?item=4783&cat=350&m=d> (nachází se v kapitole **Resources & Information**). Pokud tento podklad načtete přes obrázek textury do další vrstvy ve Photoshopu a nastavíte u něj dostatečnou průhlednost, můžete malovat oblečení podle jednotlivých polygonů, které napomáhají identifikovat tvar postavy.

My si ale zjednodušíme situaci a zůstaneme na úrovni začátečníků, proto použijeme oblečení z originální textury, kterou jsme měli na postavě Victoria 4.2 při jejím prvním načtení do scény. Tato textura má název **V4SmpITorsoM\_BKN.jpg**. Najdeme si ji a také otevřeme v novém okně ve Photoshopu.

Pomocí nástroje „kouzelná hůlka“ postupně vybereme fialové prvky oblečení a nakopírujeme je do obrázku textury **MskTorso005.jpg**. Vzhledem k rozdílnému rozlišení použitých textur musíme následně prvky oblečení zvětšit o 390%. Poté je umístíme na odpovídající místo obrázku.

Aby oblečení vypadalo plastičtěji, můžeme jeho vrstvy opatřit stínem, například podle obrázku níže za použití funkce **Styl vrstvy**. Vytvoříme tak najednou jednoduchý stín u horního i spodního okraje oblečení.



Nakonec sloučíme všechny vrstvy do jedné a soubor s texturou uložíme pod jiným jménem, abysme si zachovali původní verzi pro případné použití později. Já jsem zvolil název **MskTorsoEva.jpg**. Pro uložení textury jsem zvolil kvalitu 10 tak, aby výsledný soubor svou velikostí přibližně odpovídal originálnímu souboru před úpravou. Soubor s texturou si zatím ponechte ve Photoshopu otevřen, než si zkontrolujete správné umístění oblečení na textuře v Poseru. V případě zjištěných nepřesností máte možnost se vrátit do Photoshopu, vzít zpět sloučení vrstev a oblečení posunout.

Nyní přejdeme do Poseru a namapujeme si nově vytvořenou texturu. Proto si otevřeme místnost materiálu **MATERIAL**, zvolíme záložku **Advanced** a v rozbalovacím menu **Object** v horní části okna aktivujeme postavu **EVA** a v menu **Material** texturu trupu postavy **2\_SkinTorso**. Rozbalte si položku **Color\_Texture**



kliknutím na druhý čtvereček zprava (viz obrázek na předchozí straně). V rozbalené položce klikněte na bílý text hned v první položce pod názvem **Image\_Source**. Dojde k zobrazení dialogového okna manažera textury **Texture Manager**, viz obrázek níže. Pomocí tlačítka **Browse** otevřete standardní vyhledávací dialogové okno, ve kterém vyhledáte soubor s nově vytvořenou texturou (**MskTorsoEva.jpg**) a volbu potvrdíte. Náhled právě zvolené textury se zobrazí v okně manažera textury.

Aplikaci (namapování) zvolené textury potvrdíte pomocí tlačítka **OK**.

Stejným způsobem musíme následně namapovat texturu u dalších prvků v menu **Material**, které začínají číslovkou 2.

Všimněte si, že textury použité na postavě jsou číslovány. Číslování odpovídá jednotlivým částem postavy v závislosti na použití textur. Textury se stejným číslem používají stejný zdrojový obrázek.

Proto musíte i v našem případě novou texturu použít dále u částí **2\_SkinHead**, **2\_SkinNeck**, **2\_Nipple** a **2\_SkinHip**.

Jakmile máte u všech výše uvedených částí novou texturu načtenou, můžeme se vrátit do pracovního okna **POSE** a prohlédnout si postavu, zda jí oblečení sedí. Výsledek by měl vypadat následovně:



Pokud ne, upravte znovu pozici prvků oblečení ve Photoshopu a uložte ji pod stejným jménem. Texturu již máme namapovanou, takže pouze stačí v pracovním okně Poseru opětovně načíst texturu příkazem **Render – Reload Textures**, nebo udělat kontrolní render scény, po jehož ukončení bude upravená textura načtena automaticky.



Tímto jsme si vysvětlili, jak lze nahradit textury jednotlivých částí postavy a jak je možné textury upravovat. Poser ale umožňuje mnohem sofistikovanější práci s materiálem aplikovaným na povrch postavy. Kromě fotografických textur pokožky se používají současně textury imitující plasticitu povrchu postavy (**Bump**), textury umožňující průhlednost některých částí povrchu (**Transparency**) a mnoho prvků pracujících s barvami, podsvícením textury, odlesky, apod. Toto vše již spadá pod pokročilé užívání Poseru, na které tato škola není zaměřena. Pokud bude zájem a zvládnu to, po dokončení této základní školy Poseru můžeme pokračovat školou střední :o)

Nezapoměňte si opět uložit rozpracovanou scénu v současném stavu, protože na ni navážeme v další lekci, ve které si povíme něco o osvětlení scény.

Mnoho úspěchů při práci s Poserem přeje PET5.

[pet5@ccc.la](mailto:pet5@ccc.la)

