

Škola programu Poser – Lekce 7 – Ukládání do knihoven

Vítejte v sedmé lekci školy používání programu Poser, která byla vytvořena za použití aktuální verze Pro, která vychází z verze 7. Je pravděpodobné, že mnohá pravidla budou platit jen s malými obměnami i v následujících verzích tohoto programu, stejně jako v předchozí verzi 7. V této lekci si popíšeme způsob ukládání vytvořených prvků scény do knihoven Poseru. K tomuto účelu využijeme postavu Evy, kterou jsme si vytvořili v předchozích lekcích.

V rámci školy programu Poser jsme si dosud ukládali pouze celou scénu, se všemi vytvořenými prvky. Tato scéna není vůbec složitá, protože obsahuje pouze samotnou postavu Evy. Uloženou scénu je možné samozřejmě kdykoliv použít jako základ pro vytvoření složitější scény s více postavami a rekvizitami. Aby však bylo možné postavu Evy jednoduše vkládat do jiných scén, bude ji nutné uložit do knihoven Poseru.

Začneme tím, že si knihovny Poseru nejprve přizpůsobíme svým potřebám. Poser Pro přináší poprvé možnost při instalaci definovat umístění výchozí knihovny, které již nemusí být přímo v instalační složce Poseru, jako tomu bylo ve všech předchozích verzích, včetně verze 7. Po instalaci Poseru budou vytvořeny dvě základní knihovny, které jsou pojmenovány názvy **Poser Pro** (případně Poser 7 u verze 7) a **Downloads**. V knihovně **Poser Pro** je uložen materiál, který byl instalován současně s instalací Poseru. Knihovna **Downloads** je autorem aplikace připravena pro instalaci doplňkového materiálu, který si později například stáhnete z webu a v tuto chvíli je prázdná. Viz obrázek vpravo:

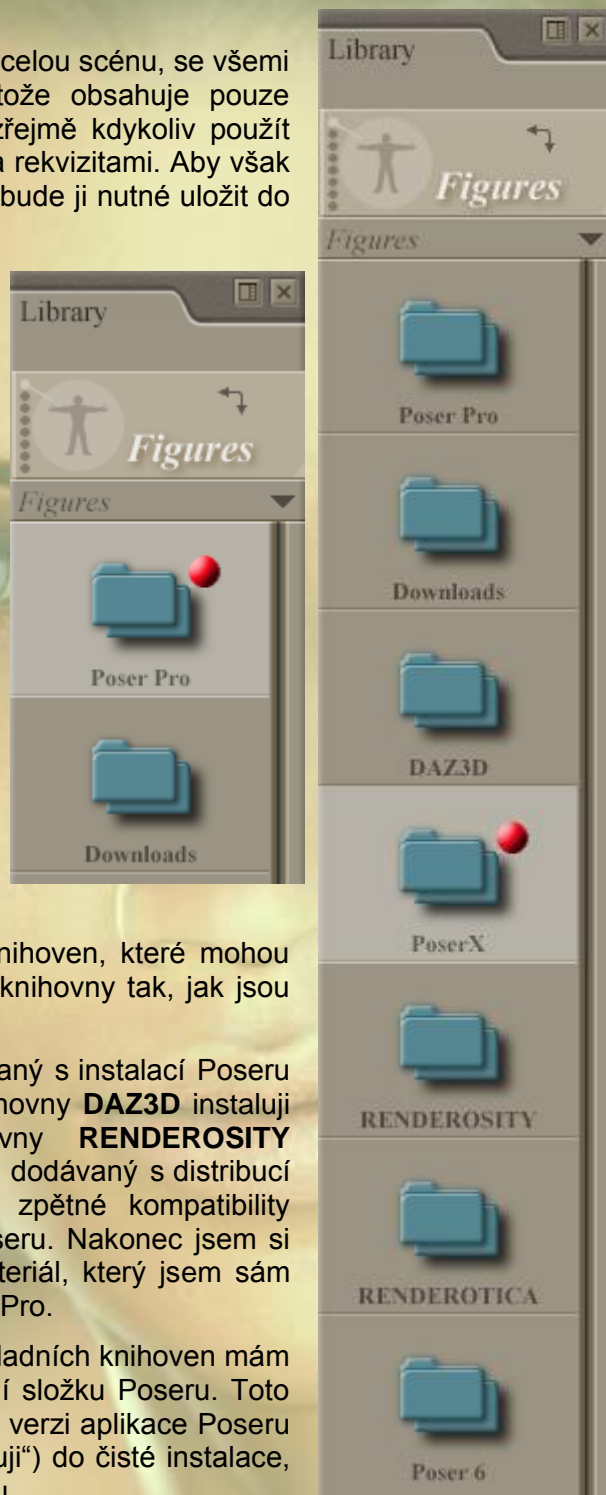
Pro uložení vytvořených postav a prvků je možné využít kteroukoliv z těchto dvou knihoven, ale postupem času by mohl nastat problém s nalezením požadované položky ve velkém množství položek ostatních, uložených ve stejné knihovně. Proto je dobré, vytvořit si vlastní logický systém pro ukládání vytvořeného, nebo zakoupeného materiálu.

Poser umožňuje vytvoření libovolného množství dalších knihoven, které mohou být pojmenovány podle zvolené logiky. Osobně používám knihovny tak, jak jsou zobrazeny na obrázku zcela vpravo:

V knihovně **Poser Pro** mám uložen pouze materiál, dodávaný s instalací Poseru Pro. Knihovnu **Downloads** ponechávám prázdnou. Do knihovny **DAZ3D** instaluji materiál z webu Daz3D. Obdobně využívám knihovny **RENDEROSITY** a **RENDEROTICA**. V knihovně **Poser 6** je uložen materiál dodávaný s distribucí Poseru 6, který zde mám pouze z důvodu zachování zpětné kompatibility některých starších scén, vytvořených ještě v této verzi Poseru. Nakonec jsem si nechal knihovnu s názvem **PoserX**, do které ukládám materiál, který jsem sám vytvořil postupně ve verzích Poseru 3, 4, 5, 6, 7 a nově taky Pro.

Výhodou tohoto řešení je také to, že mimo prvních dvou základních knihoven mám všechny ostatní knihovny uloženy na disku mimo instalační složku Poseru. Toto řešení umožňuje i Poser 7. Při případném upgradu na vyšší verzi aplikace Poseru pak jednoduše samostatně knihovny pouze načtu („namapuji“) do čisté instalace, čímž si zachovám stávající přehled o dříve uloženém obsahu.

Vytvoření nových knihoven a jejich „namapování“ jsme si vysvětlili v lekci 2 školy pro verzi Poser 7. Verze Pro se v tomto ohledu neliší, takže tuto část můžeme přeskocit. Dodám jen, že pro vytvoření nové knihovny v potřebné hierarchii používám šablonu, kterou je právě ta prázdná knihovna **Downloads** a tuto překopíruji na požadované místo na disku a následně přejmenuji podle potřeby.





Pojďme se již tedy věnovat samotnému ukládání prvků do knihovny. Nejprve si uložíme celou postavu Evy do knihovny **Figures**. Já k tomuto účelu použiji knihovnu **PoserX**. Kvůli přehlednosti mám tuto knihovnu dále rozdělenou na mnoho podsložek podle druhu uloženého materiálu (například Budovy, Postavy, Zařízení, ...). Tyto podsložky je nutné vytvořit mimo aplikaci Poseru pomocí operačního systému přímo do odpovídající složky *PoserX – Runtime – Libraries – Character – Název složky*. Pro uložení postavy Evy jsem si vytvořil v knihovně **PoserX** novou složku s názvem **EVA**.

Nyní si otevřete uloženou scénu a v pracovním okně si aktivujete postavu **EVA** a její část **Body**.

Ve spodní části palety knihovny klikněte na tlačítko pro přidání položky do knihovny **Add to Library**.

V následně zobrazeném dialogovém okně zadejte jméno postavy **EVA**.

Po stisku tlačítka **OK**, dojde bez dalšího dotazu k uložení postavy do knihovny včetně všech prvků, které postava obsahuje.

V případě, že by postava byla opatřena některým přídatným prvkem, který by byl vytvořen jako figura (například prvek oblečení), Poser Vás v dalším dialogovém okně upozorní, že postava se skládá ze skupiny figur a zeptá se, zda má do knihovny uložit pouze individuální figuru nebo celou skupinu.

Aby jste v takovém případě měli postavu kompletní, musíte stisknout tlačítko pro uložení celé skupiny **Whole Group**.

Uložená postava se zobrazí v knihovně následovně:

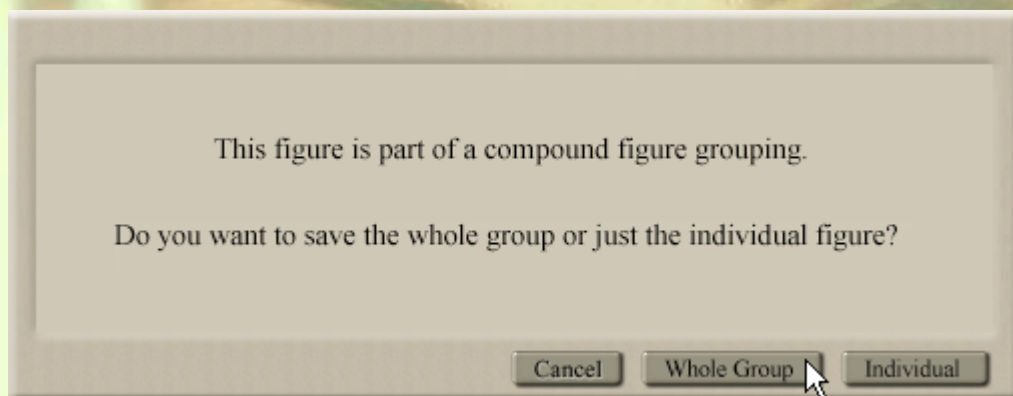
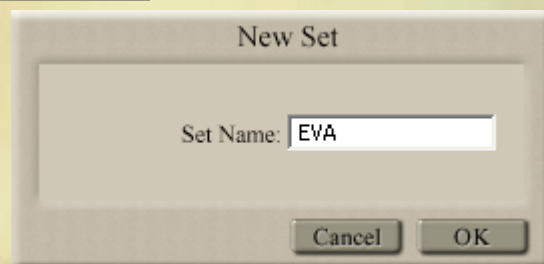
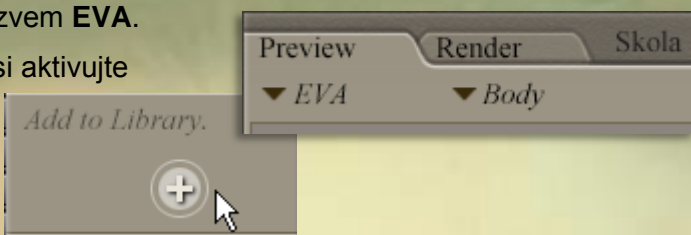
Poklepáním na uloženou položku můžete postavu Evy kdykoliv v budoucnu načít do vytvářené scény. Pokud máte hotovou postavu uloženu, můžete začít s ní v pracovním okně experimentovat, protože v případě neúspěchu si načtete originální postavu znovu.

Kromě celé postavy Evy můžeme v budoucnu využít také její vlasy, které aplikujeme na jinou postavu. Za tímto účelem bude vhodné uložení samostatného objektu vlasů do knihovny. Stejně jako v předchozím případě si můžete předem vytvořit složku v knihovně, do které objekt vlasů uložíte. V mém případě se bude jednat o složku v následující lokaci: *PoserX – Runtime – Libraries – Hair – Název složky*.

Předpokládám, že scénu máte stále otevřenu, takže pro lepší přehled si nyní přepněte pohled kamery tváře **Face Camera** a přibližte si pohled na hlavu Evy tak, aby hlava s vlasy byla v pracovním okně vidět celá.

Pro uložení objektu vlasů je v knihovně Poseru určena záložka **Hair**. Proto si ji v paletě knihovny **Library** otevřete a také si hned otevřete složku, kterou jste si předtím vytvořili.

Všimněte si, že pokud v pracovním okně scény máte aktivován jakýkoliv prvek, který není součástí účesu, ve spodní části palety knihovny není k dispozici tlačítko pro uložení do knihovny (symbol +). Jakmile však některý prvek vlasů aktivujete, toto tlačítko se rázem objeví.





Účes Evy se v tuto chvíli skládá s podkladní čapky **V3SkullCapLR2** a z jednotlivých vlasových skupin **BackHair**, **FrontHair**, **PonyRight**, **PonyLeft**, **PonyLeft2** a **PonyMiddle**. Pro účely uložení celého účesu je možné v pracovním okně aktivovat kterýkoliv z těchto prvků.

K uložení použijte nyní tlačítko **Add To Library** (symbol **+**) ve spodní části palety knihovny.

Vzápětí Poser zobrazí informační okno s upozorněním, že se doporučuje uložení vlasových skupin včetně jejich mateřského objektu a že v následném dialogu máte v takovém případě použít volbu pro výběr souboru prvků účesu, které mají být uloženy (viz obrázek vpravo).

Dialogové okno uzavřete kliknutím na potvrzovací tlačítko **OK**. V následně zobrazeném dialogovém okně **New Set** zadejte do políčka **Set Name** název, pod kterým chcete mít objekt vlasů uloženy. Já jsem použil jméno **EVA**.

Jak již bylo řečeno výše, doporučuje se ukládat vlasové skupiny včetně mateřského objektu v hierarchii Poseru. Já k tomu doplním to, že uložení tímto způsobem je u dynamických praménkových vlasů přímo nutností. Proto musíme nyní definovat soubor prvků účesu, který bude následně uložen. Stiskněte tlačítko **Select Subset**.

Poser nám nabídne další dialogové okno s názvem **Select objects**, ve kterém je zobrazen seznam všech prvků scény ve stromové struktuře podle hierarchie jejich vzájemných vazeb. Posuvníkem na pravé straně dialogového okna se přesuňte na místo, kde se nachází seřazené prvky účesu Evy, které jsme si vyjmenovali výše. Před názvem každého prvku v seznamu se nachází čtvercové políčko, jehož označením dojde k zahrnutí dané položky do výběru souboru prvků účesu, určenému k uložení. Označte tedy políčka u všech prvků účesu Evy podle obrázku napravo.

Je zřejmé, že mateřským prvkem je čapka **V3SkullCapLR2**.

Výběr souboru prvků potvrďte kliknutím na tlačítko **OK**.

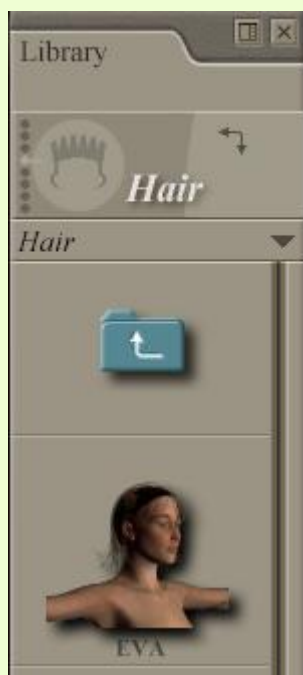
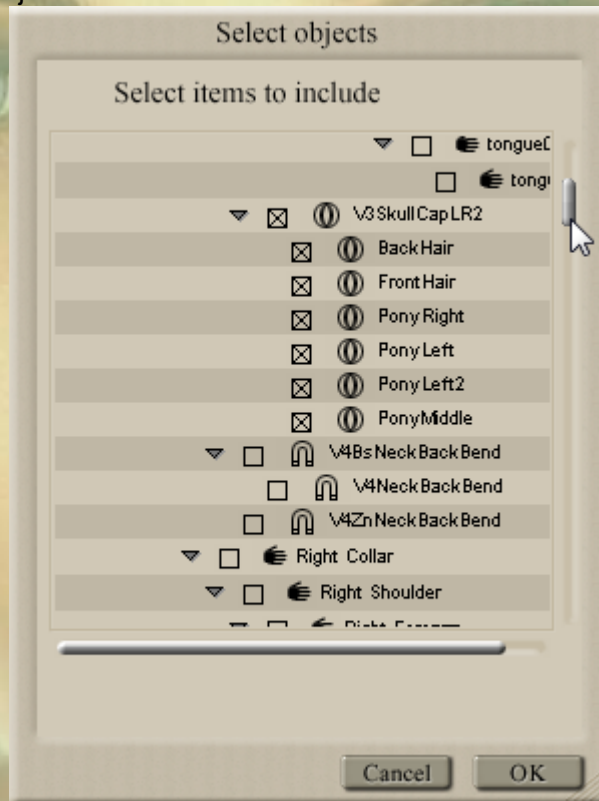
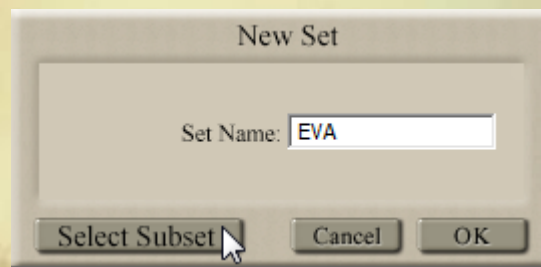
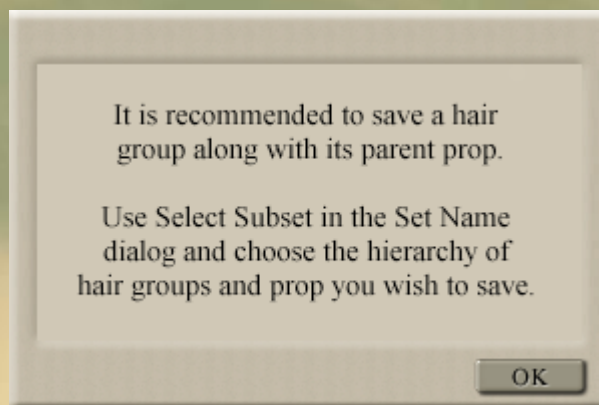
Tímto se vrátíme do předchozího dialogového okna, kde také klikneme na tlačítko **OK**.

Objekt vlasů Evy bude uložen do knihovny Poseru. V knihovně bude zobrazen náhled na postavu Evy tak, jak byla zobrazena v době uložení v pracovním okně (viz obrázek vlevo).

Poklepáním na uloženou položku můžete účes Evy kdykoliv v budoucnu načíst do vytvářené scény a aplikovat na jakoukoliv postavu.

Tímto jsme si vysvětlili dva nejčastější případy ukládání prvků do knihoven Poseru, které by mohly někomu činit problémy. Problematické může být také ukládání pózy postavy, které jsme si ale již vysvětlili v lekci 3.

Mimo výše uvedené můžeme do knihoven Poseru ukládat ještě nastavení výrazu postavy, rukou postavy, osvětlení scény, nastavení kamer a vlastnosti materiálu



jednotlivých prvků. Tyto úkony jsou poměrně jednoduché a není je třeba zvlášť vysvětlovat. Pokud jste zvládli předchozí postupy, poradíte si už sami.

V závěrečné části této lekce Vám poradím, jak si můžete poměrně jednoduše vytvořit kvalitnější obrázek položky v paletě knihoven Poseru.

Jak jste si jistě všimli, obrázky položek v knihovně Poseru bývá poměrně drobný, vlasy postavy jsou nevýrazné, protože jsou viditelné pouze průvodní pramenky vlasů. Stejně problémy vznikají také při ukládání prvků oblečení, které jsou často špatně viditelné. Proto je vhodné vytvořit si vlastní renderované obrázky zobrazující jednotlivé prvky v knihovněch.

Mezi uživateli Poseru jsou rozšířeny dva způsoby, které umožňují vytvoření kvalitnějších obrázků do knihoven. První způsob využívá možnost uložení objektů scény na její pozadí a následné použití tohoto pozadí pro vytvoření automaticky generovaného náhledu (obrázku) položky v knihovně.

Osobně však používám druhý způsob, který spočívá v nahrazení automaticky generovaného náhledu položky renderovaným obrázkem. Tento způsob, který přináší vyšší kvalitu, si nyní popíšeme.

Pokud se podíváme v operačním systému do složky, ve které je konkrétní prvek Poseru uložen, zjistíme, že Poser si náhledy položek ukládá do obrazových souborů s koncovkou .PNG, které se nacházejí ve stejné složce. Tyhle soubory mají standardní velikost 91 x 91 obrazových bodů.

Můžeme si tedy vytvořit jakýkoliv jiný obrázek v daném formátu, kterým generovaný obrázek nahradíme. Přitom jsme omezeni pouze pevně danou šířkou obrázku 91 obrazových bodů, která je dána šířkou palety knihovny Poseru. Výška obrázku není vůbec omezena, takže zejména u obrázků postav můžeme větší výšku s výhodou využít.

Uvedený princip si nyní ukážeme na položce uložené postavy Evy. V pracovním okně si aktivujte pohled hlavní kamery a tuto kameru aktivujte.

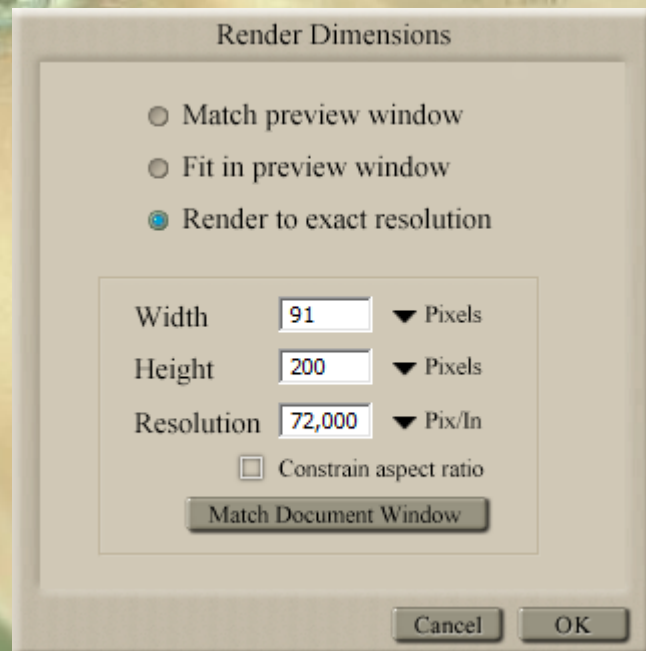
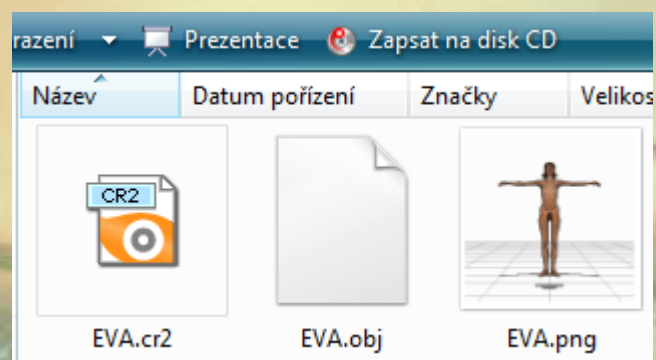
Pomocí hlavního menu si nastavíme požadovanou velikost výsledného obrázku, který si za účelem zobrazení v knihovně Poseru vyrenderujeme. Z hlavního menu vyberte nyní položku **Render – Render Dimensions...** V zobrazeném okně **Render Dimensions** zvolte velikost renderu podle obrázku vpravo:

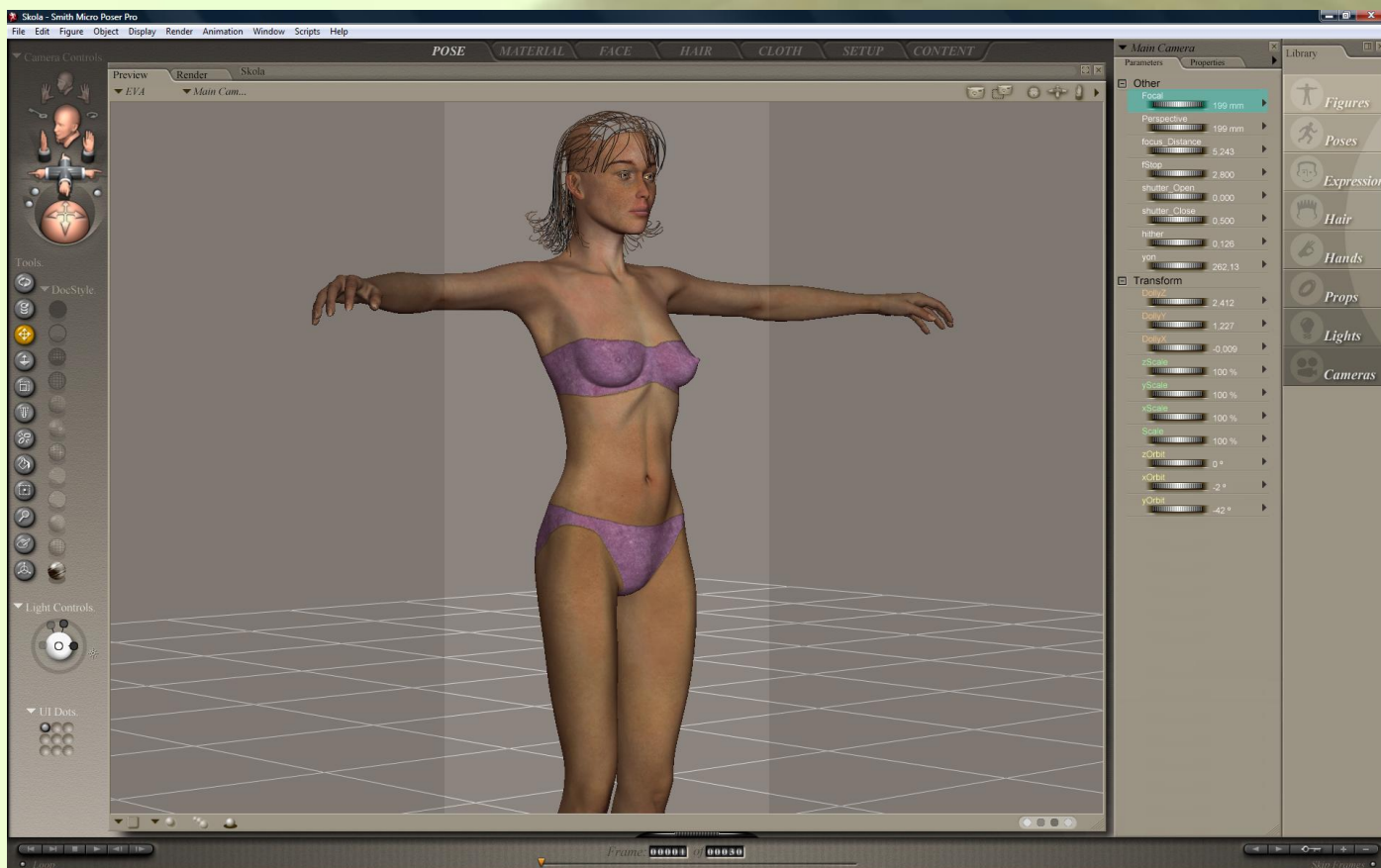
Jak vidíte, využívám možnost zvětšení velikosti výšky obrázku náhledu položky, v tomto případě na velikost 200 obrazových bodů. Volbu potvrďte klepnutím na tlačítko **OK**.

V pracovním okně Poseru se nyní vyznačí oblast, která bude při daném nastavení renderována (světlejší plocha). Postava Evy se zároveň poněkud posunula do pozadí. Kvůli použitému typu osvětlení musíme pro přiblížení postavy použít paletu parametrů hlavní kamery a zde položku **Focal**.

Pomocí nastavení uvedené položky **Focal** a ovladače rotace kamery si nastavíme pohled hlavní kamery tak, aby postava Evy optimálně vyplňovala vyznačenou oblast renderu. Pro účely náhledu položky postavy Evy v knihovně můžete použít jakýkoliv pohled na postavu nebo její torzo.

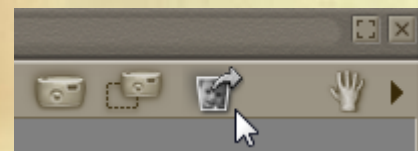
Osobně jsem zvolil pohled na postavu tak, jak je zobrazen na obrázku plochy monitoru na následující straně.





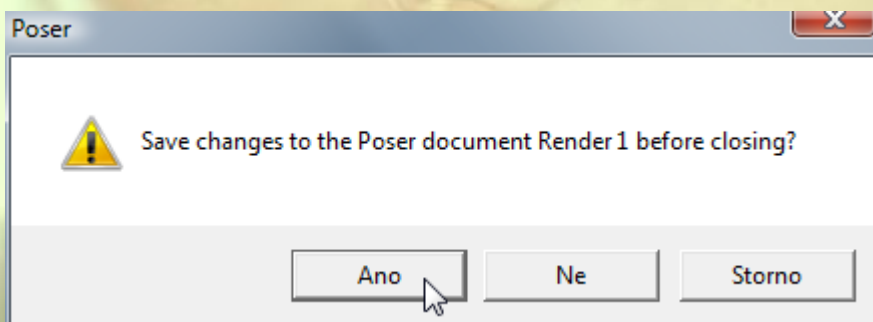
Jakmile máte požadovaný pohled na postavu nastaven, proveďte render scény (například kliknutím na ikonu fotoaparátu v pravé horní části pracovního okna). Render může být klidně nastaven na nižší kvalitu.

Vytvořený render uložíme nejjednodušeji tak, že klikneme na ikonu pro vytvoření obrázku z renderu (má tvar fotografie s vystupující šipkou), která se nachází v horní části pracovního okna vedle ikon pro render scény, viz obrázek vpravo:



Obrázek renderu bude zobrazen v novém okně, které když zavřeme, bude nám nabídnuto dialogové okno pro uložení obrázku:

Zvolíme tedy možnost **Ano** a obrázek uložíme prozatím kdekoliv na disk, kde jej posléze snadno najdeme. Také použijeme defaultně nabízený název obrázku **Render1.png**. Já jsem si pro uložení obrázku zvolil Plochu počítače.



Nyní si v operačním systému otevřete složku Poseru s uloženou postavou Evy (*PoserX – Runtime – Libraries – Character – EVA*). V ní zjistíme, že náhled položky EVA je uložen v souboru s názvem **EVA.png**.

Vyrenderovaný obrázek, který jste si před chvílí uložili, si tedy přejmenujte stejným jménem - **EVA.png**. Následně přejmenovaným obrázkem nahraďte původně automaticky generovaný obrázek náhledu postavy Evy.

Pokud se opět vrátíte do aplikace Poser, můžete si ověřit, že náhled položky postavy Eva v knihovně se změnil podle renderovaného obrázku. V případě, že jste při přepisování obrázků měli v Poseru otevřenu zrovna knihovnu s postavou Evy, změna se projeví až po jejím uzavření a opětovném otevření.

Z praktických důvodů doporučuji kopie renderovaných obrázků náhledů položek ještě ukládat ve zvláštní složce, protože pokud nyní v Poseru opětovně uložíte postavu Evy pod stejným jménem do stejné knihovny (například po její úpravě), Poser automaticky vygeneruje standardní obrázek náhledu položky, kterým předchozí obrázek nahradí. V tomto případě můžete jednoduše opětovně použít zálohovaný renderovaný obrázek náhledu položky.

Výsledek předchozího snažení by měl vypadat asi takto:

Jelikož jsme použili formát PNG, Poser navíc využije průhlednost okolí postavy k vytvoření efektního stínu.

Obdobně si nyní můžete sami cvičně vytvořit efektní náhled položky uložených vlasů Evy.

Mnoho úspěchů při práci s Poserem přeje PET5.

pet5@ccc.la

