

Rendern mit PSD Ebenen in Poser

Das Rendern in Ebenen gibt es seit Poser Pro 2010 und ist auch nur in den Pro Versionen vorhanden!

Dieses Tutorial wurde mit Poser Pro 2014 und Photoshop Elements 12 (inkl. Elements XXL) erstellt. Es sollte auch mit jedem anderen 2D Programm nachzuarbeiten sein. So lange dieses Ebenen beherrscht (z.B. Gimp oder PaintShop).

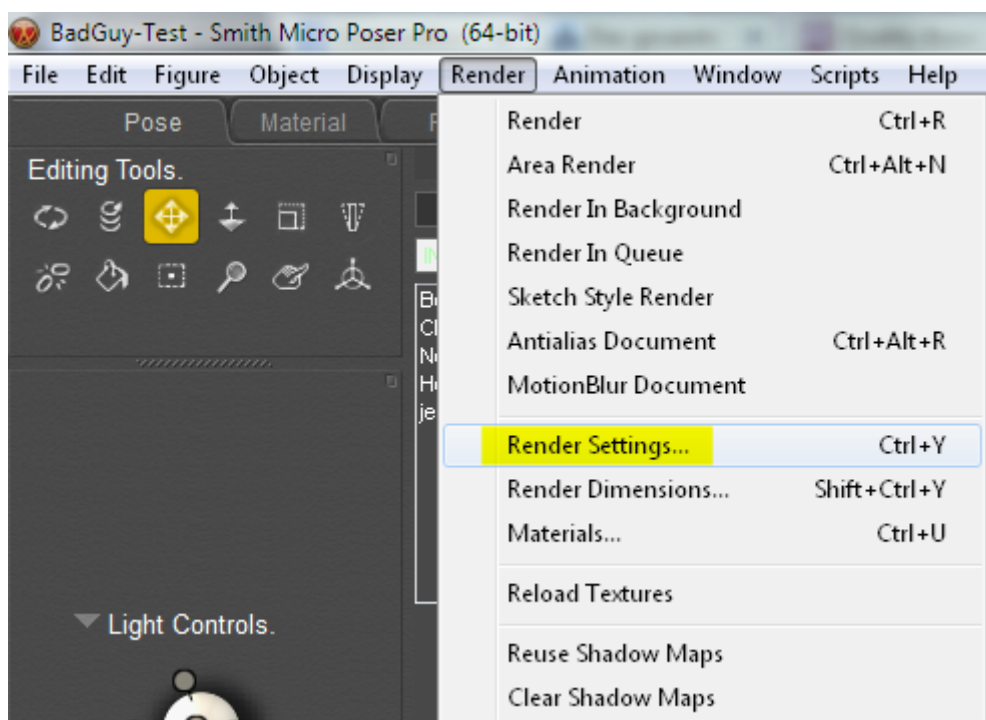
Hinweis: Da ich alle meine Grafikprogramme in Englisch nutze, werde ich mit den englischen Begriffen um mich werfen. Ich kenne die deutschen Bezeichnungen in den einzelnen Programmen leider nicht. Entweder findest du dich anhand der Screenshots damit zurecht oder du musst im Internet nach einer Übersetzungsliste suchen.

Der Anfang!

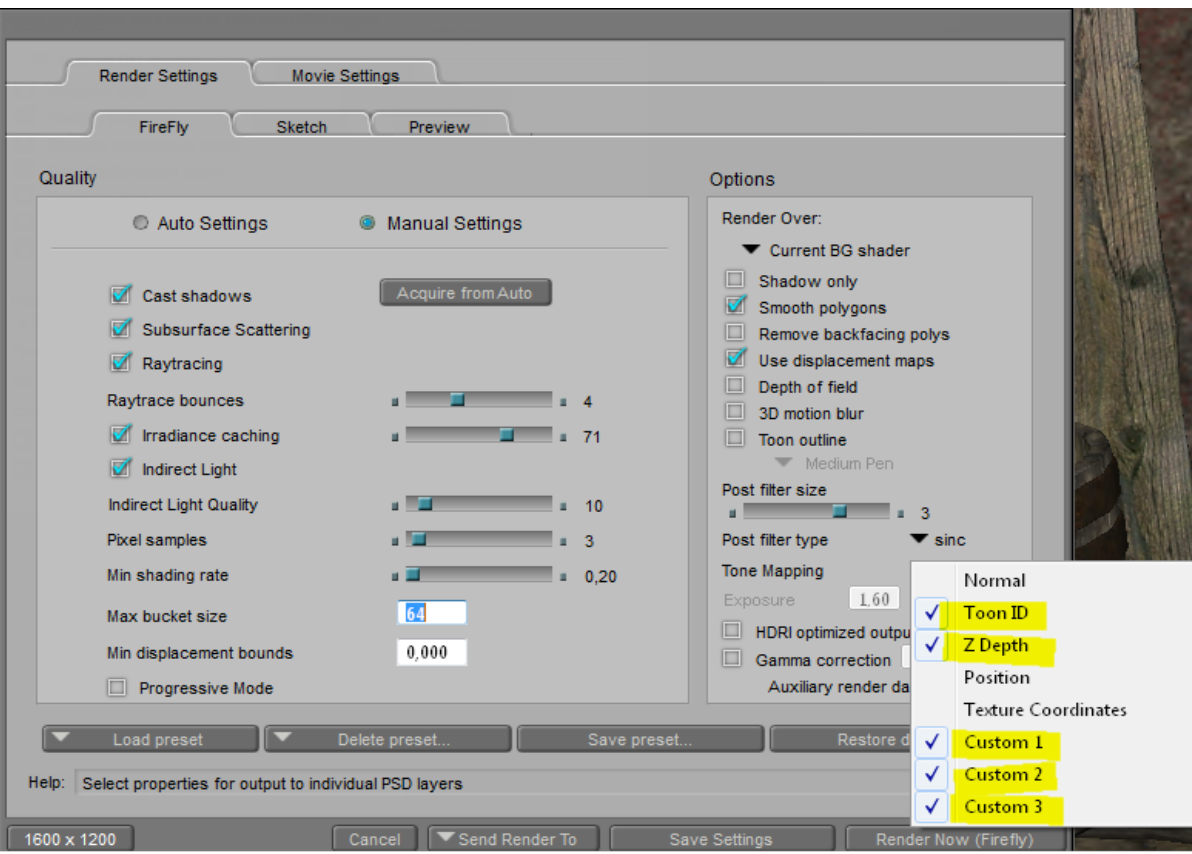
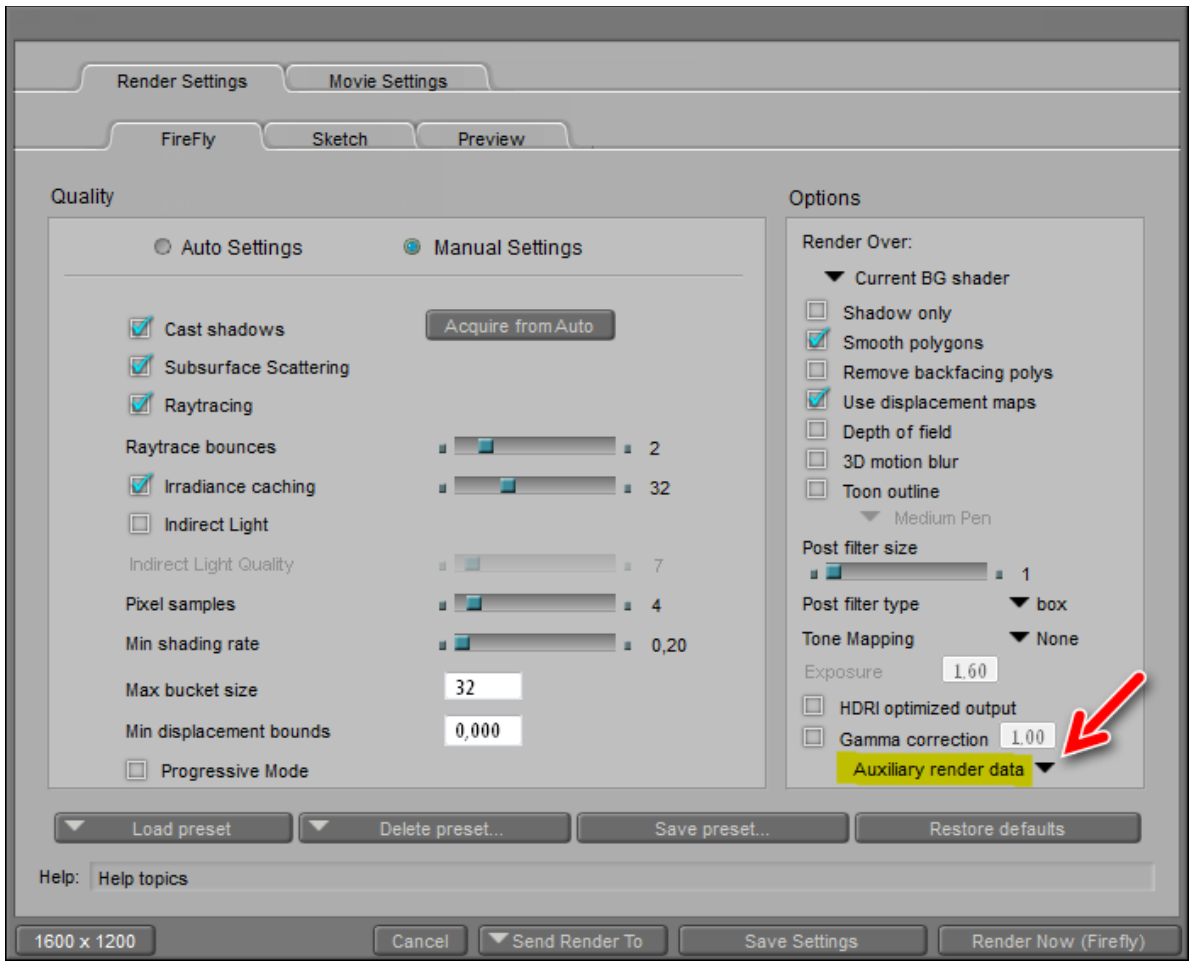
Du erstellst wie gewohnt deine Szene in Poser.

Wichtig: Es sollte zum Verständnis dieses Tutorials eine komplette Szene sein und nicht einfach nur eine Figur, die dann in Postwork vor einen Hintergrund gestellt wird!

Wenn deine Szene zu deiner Zufriedenheit ist, gehst du in die Render Settings.



Ob du meine kompletten Einstellungen übernimmst oder deine eigenen behältst bleibt dir überlassen. Wichtig ist es aber, dass du die einzelnen Ebenen über Auxiliary render data aktivierst. Wie das genau geht, zeige ich in den nächsten beiden Bildern.



Wie du siehst, gibt es dort 8 verschiedene Ebenen zur Auswahl. Ich erkläre und benutze nur die von mir markierten 5 Ebenen. Diese aktivierst du bitte auch und lässt nun dein Bild rendern.

Wenn das Bild gerendert ist, speicherst du es als PSD ab. Das ist wichtig, denn nur dann erhältst du auch die einzelnen Ebenen mit denen du dann ganz unkompliziert im Grafikprogramm deiner Wahl arbeiten kannst!

Was macht welche Ebene?

Toon ID

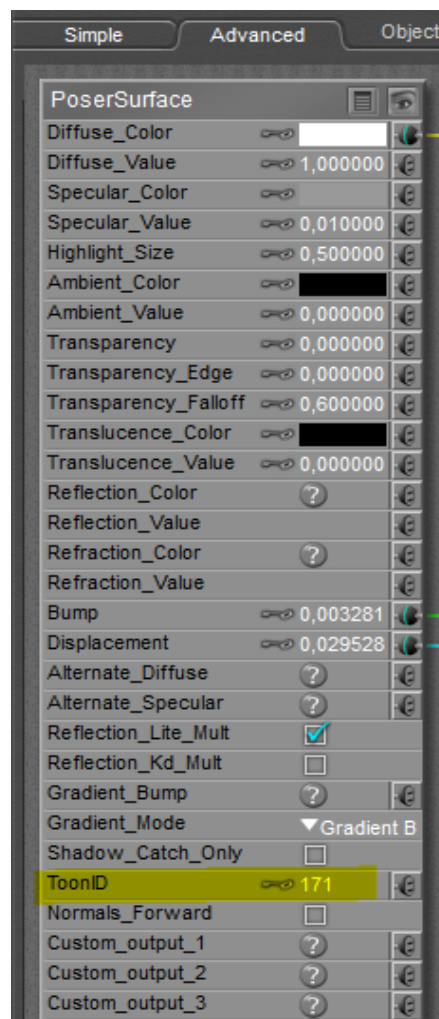
Toon ID Ebenen tragen die Bezeichnung ID in Photoshop!

Diese Ebene kann zum einfachen Farbwechsel einzelner Bildteile in Photoshop genutzt werden. Im Materialraum befindet sich an jedem Material eine Toon ID. Diese besteht aus einer Zahl.

Laut Anleitung hat jede ID ihre eigene RGB-Farbe. Was leider nicht zu stimmen scheint, denn egal welche ID ich nutze, ich erhalte immer unterschiedliche Blautöne. Dennoch ist diese Ebene nützlich.

Wenn man also vorher schon weiß, dass man die Kleidung später in Photoshop ändern möchte, sollte man schauen, dass die Kleidung eine einzigartige ID hat, die auch nicht zu nah vom Wert her an den anderen IDs in der Szene liegt. Damit sich der Blauton auch relativ gut abhebt von den anderen.

Hier mal ein kleines Beispiel anhand meiner Szene:



Ich möchte das Hemd, die Hose und die Schuhe später umfärben können und gebe diesen die ToonID 171. Wichtig ist es, dass man diese ID auch allen Materialien gibt, die zu dem jeweiligen Kleidungsstück gehören.

Zudem hat die ToonID auch noch eine Funktion bei der Option Toon Outline in den Render Settings. Auf diese gehe ich hier aber nicht näher ein.

Z Depth

Z Depth Ebenen tragen die Bezeichnung Z in Photoshop!

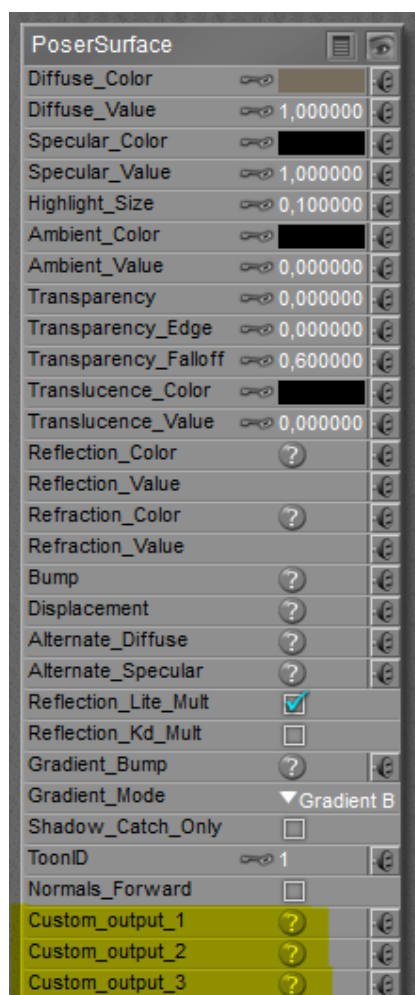
Diese Ebene ist äußerst wichtig für die Tiefenschärfe. Wenn man keine Lust hat diese in Poser zu erstellen (erhöht die Renderzeit ungemein), dann kann man sich mit dieser Ebene und dem Lens Blur Filter in Photoshop behilflich sein.

Außerdem kann man mit der Z Ebene auch noch andere und durchaus nützliche Dinge machen. Diese Ebene besteht aus Graustufen. Je weißer ein Objekt ist, desto näher ist es an der Kamera. Je schwärzer, desto weiter weg.

Hinweis: Wie man Tiefenschärfe in Poser rendert, erkläre ich später in einem Extra-Tutorial!

Die 3 Custom Ebenen

Poser rendert auf diesen Ebenen das, was im Materialraum an die jeweiligen Knoten angehängt ist. Für die, die noch nicht wussten, dass es dort Custom Knoten gibt, ein Screenshot von diesen:



Im Normalfall ist dort nichts angehängt, dann rendert Poser diese Ebenen immer so:

Custom 1 enthält die „Farbe“. Sie ist eine Farbebene und kann für diverse Effekte im Postwork genutzt werden.

Custom 2 enthält die „Glanzlichter“. Sie ist eine reine Glanzlicht-Ebene und wird im Postwork eingesetzt, um gezielt die Glanzlichter zu verstärken oder abzuschwächen.

Custom 3 enthält die „Schatten“. Leider ist diese Ebene nur bedingt nützlich. Denn leider wird weder die Background noch die Custom 1-Ebene komplett ohne Schatten gerendert. Also lassen sich die Schatten nicht alleine im Postwork kontrollieren, aber man kann sie gezielt verstärken.

Beispiel: Wenn man z.B. einen Cloud Knoten an Custom 2 des Hemdes anhängt, dann sähe das später so aus:

