POSER

Tipy & Triky

Poser – Tipy & Triky 1 – Přizpůsobení odstínu pleti postavy

Simple

Při vytváření scény s více postavami můžeme narazit na problém s rozdílnými odstíny textur pleti postavy. Autoři jednotlivých postav většinou současně dodávají své vlastní textury. Pokud pak postavy s různými texturami dáme společně do jedné scény, obvykle zaznamenáme rozdíly v odstínu pleti (některé budou více do červena, jiné do žluta) a taky můžeme zaznamenat rozdíly v jasu a kontrastu pleti. Řešením může být použití jednotné sady textur pro všechny postavy, nebo předchozí úprava všech textur ve Photoshopu.

Ve většině případů si ale můžeme pomoci přímo v Poseru. Ve scéně si aktivujeme postavu, kterou potřebujeme přizpůsobit

Advanced

Object: TReby Sky

Material:

2 SkinTorso

přepneme se do а místnosti Material.

Zde násleo

1

			and the second se		
oudeme upravovat	PoserSurface		5		
lující položky:	Diffuse_Color	90	10		
	Diffuse_Value	∞∞ 1,000000	6	Image Map	
Materials	Specular_Color	90		Image Source	V4RebyTorso 12
1 InnerMouth	Specular_Value	and 1,000000	e	Auto Fit	
+_innenvioutn	Highlight_Size	∞∞ 0,086410		U_Scale	
4_Gums	Ambient_Color		1 N	V_Scale	
4_Teeth	Ambient_Value		C	U_Offset	
Tongue	Transparency	and 0,000000	e	V_Offset	
SkinHead	Transparency_Edge	∞ 0,000000 	-CE	Texture_Coords	▼UV
	Transparency_Fallor	0,00000	*	Image_Mapped	▼Tile
SkinNeck	Translucence_Color	1 000000		Background	~~ C
_SkinTorso	Reflection Color	2,00000	10	Global_Coordinates	
2_Nipple	Reflection Value	0	<u>.</u>	Mirror_U	
2 SkinHip	Refraction Color	7	A	Mirror_V	
P	Refraction_Value	~		Texture_Strength	
_SKINAITT	Bump	<i>∞∞</i> 0,000457	10-	Filtering	
SkinFoot	Displacement	3	e Y		
_SkinForearm	Alternate_Diffuse	8	-		
SkinHand	Alternate_Specular	940)			
Skinlea	Reflection_Lite_Mult	1			
	Reflection_Kd_Mult				
_cyelash	Gradient_Bump	0		Edge_Blend	
Fingernail	Gradient_Mode	▼Gradie	nt Bump		
_Toenail	Shadow_Catch_Only	205		Sulei.	FR
_Cornea	Normals Forward	0000	<u>e</u>	SKIN	
Sclera	Custom output 1	2	in N		
- Curford	Custom output 2	2		Image_Map_2	
_Еуезипасе	Custom output 3	ő	a V	Contraction of the second second	airean ann an
_Iris				Sul Calas Math	
_Pupil		(E)		Color_iviath	
_Lacrimal					
Tear				Math_Functions	
EyeSocket					5 2 0 0 0 0 0 0 0 0 0
_SkinFace				ColorRamp	
_Lip	1 mar 1	and a	1	SUD #	
Nostril		2		Dinuse	
_Eyebrow				Blinn	
Preview	A			Statement and the second	and the second second

Tipy & Triky

Všechny barevně označené položky na obrázku rozbalovacího menu **Material:** na předchozí straně náleží texturám pleti, které musíme upravit jednotným způsobem. Ten si předvedeme na položce **2_SkinTorso**.

V mém případě je použit poměrně složitý materiál s více uzly. Za účelem přizpůsobení odstínu pleti postavy využijeme pouze možnost úpravy difuzní barvy textury. Zajímají nás tedy jen položky **Diffuse_Color** a **Diffuse_Value** z kořenového uzlu shaderu **PoserSurface**.

V případě, že potřebujeme změnit odstín pleti postavy směrem ke žluté, nahradíme barvu **Diffuse_Color** barvou se světle zeleným odstínem. V případě, že naopak požadujeme změnit odstín pleti postavy směrem k červené, nahradíme barvu **Diffuse_Color** barvou se světle modrým odstínem. Musíme vždy použít jen velmi světlé odstíny uvedených barev.

Změnou parametru **Diffuse_Value** pak můžeme upravovat jas odstínu pleti. V případě potřeby je možné zadat i vyšší hodnotu než 1.

Mnohem profesionálnější způsob změny odstínu pleti je přidání nového uzlu **HSV** do shaderu. Za tímto účelem rozpojíme vlákno mezi vstupem parametru **Diffuse_Color** kořenového uzlu a výstupem uzlu použité textury **Image_Map**. Potom klikneme pravým tlačítkem myši do volného prostoru okna shaderu a pomocí rozbalovacího menu vybereme nový uzel (nod): **New node - Math - hsv**. Nově vytvořený **HSV** uzel propojíme do cesty mezi kořenový uzel a uzel textury, viz obrázek níže:

PoserSurface		6	hsv		nation fills and	
Diffuse_Color	940		Color	0-00 U	大利 自治2月1日全方23	
Diffuse_Value	and 1,00000	e	Hue	and 1,000000 🕞		
Specular_Color	90	10	Saturation			
Specular_Value	and 1,00000	e	Value	🛹 1,000000 🕑		
Highlight_Size	and 0,08641		Contraction in the second		Simage Man	EE
Ambient_Color	990	e			Image_wep	V/ID obuTors
Ambient_Value	1,00000	e			Image_Source	V#Rebytors
Transparency	<i>∞∞</i> 0,00000	e			Auto_Fit	
Transparency_Edge		e			U_Scale	
Transparency_Falloff	<i>∞∞</i> 0,60000	G			V_Scale	ans 1,000000 €
Translucence_Color		1.0			U_Offset	∞∞0,000000 €
Translucence_Value					V_Offset	∞o,000000 €
Reflection_Color	(7)	e			Texture_Coords	√UV
Reflection Value		G			Image_Mapped	Tile
Refraction Color	(7)	1.C			Background	~
Refraction Value		L.C.			Global_Coordinat	es 🔲
Bump	and 0 00045				Mirror_U	
Displacement	(2)		V		Mirror_V	
Alternate Diffuse	1993		A REAL PROPERTY AND		Texture_Strength	
Alternate Snerular		12 D	X		Filtering	▼ Quality
Reflection_Lite_Mult			X			******

Uzel HSV obsahuje následující položky:

Color - lze definovat libovolnou difuzní barvu textury

Hue - lze dále měnit odstín definované difuzní barvy - hodnoty pod 1 směrem do červené, nad 1 směrem do zelené (hodnoty nad 1 nutno zadávat číselně, neboť otočný ovladač v tomto rozsahu nereaguje)

Saturation - Ize měnit sytost textury

Value - lze měnit jas textury

V základní nastavení dle obrázku výše (bílá barva a všechny hodnoty na 1) nedojde k žádnému ovlivnění odstínu textury. Jelikož v praxi jsou rozdíly v odstínech textur pleti postav relativně malé, bude ve většině případů ke sjednocení stačit přenastavení položky **Hue**. Jen ve výjimečných případech bude nutné použití ostatních položek. Prakticky vždy je možné ponechat bílou barvu v položce **Color**.

POSER

Tipy & Triky

Jako příklad jsem vytvořil rendery postavy s různě nastavenou hodnotou **Hue**. Na obrázku uprostřed je postava v základní nastavení s hodnotou **Hue 1**, na obrázku vlevo postava s nastavenou hodnotou **Hue 0,5** a vpravo postava s hodnotou **Hue 1,5**.



Pro názornost jsem použil větší hodnoty parametru **Hue**, než bude v praxi pro dosažení uspokojivého výsledku potřeba.

Jak jsem uvedl na začátku, je nutné stejným způsobem upravit všechny položky textur pleti postavy. Pro zjednodušení je možné uzel **HSV** označit a zkopírovat včetně nastavených hodnot.

Výhodou tohoto řešení je, že není nutné měnit nastavení v kořenovém uzlu a je tedy možné se kdykoliv vrátit do originálního nastavení postavy (odpojením nového uzlu).

Poznámka: Všimněte si, jak se změnila barva ozdob na prádle postavy. Prádlo je v tomto případě součástí textury pleti. Parametr **Hue** má značný vliv na syté barvy, naopak minimální vliv na bílou.

Mnoho úspěchů při práci s Poserem přeje PET5. pet5@ccc.la