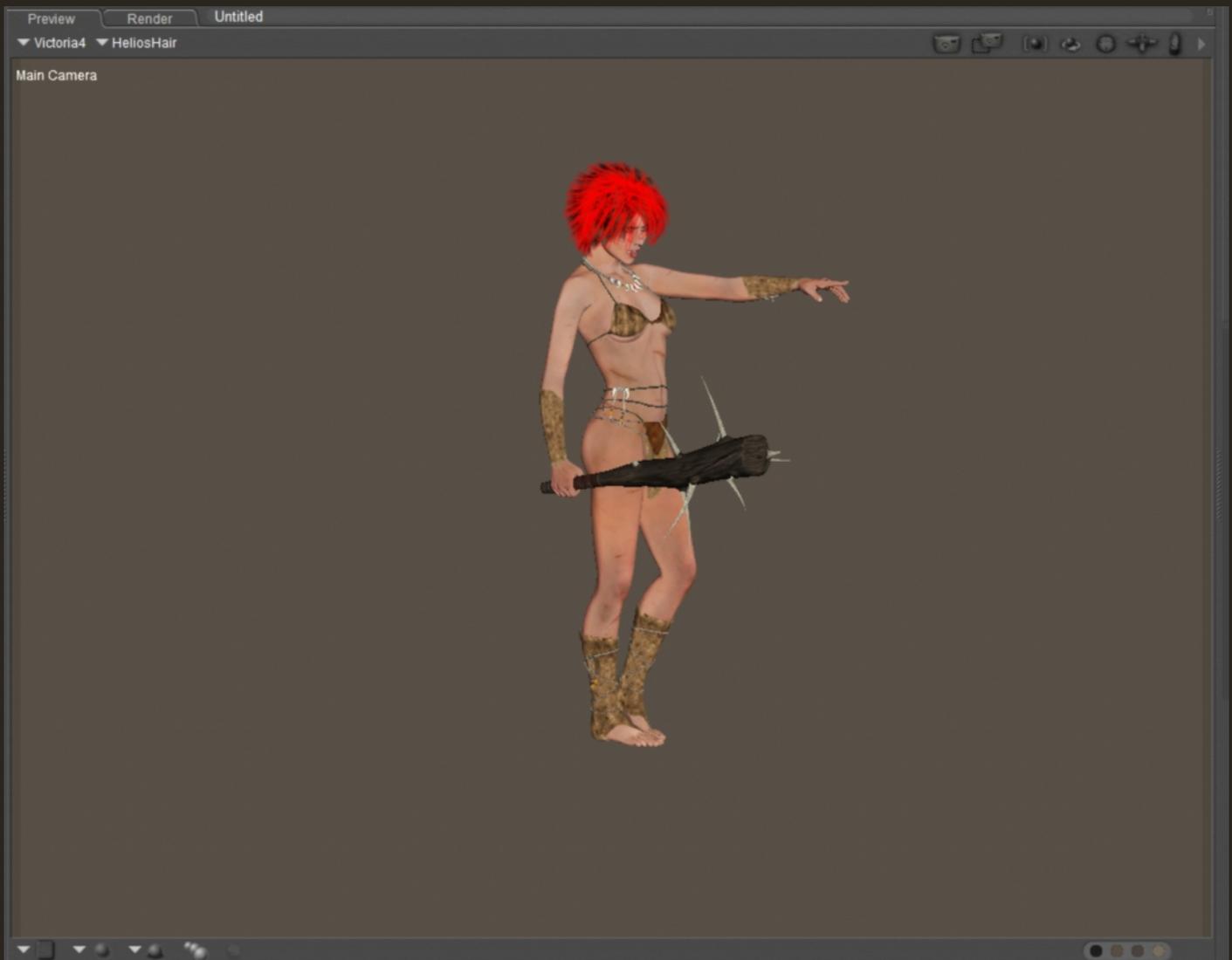




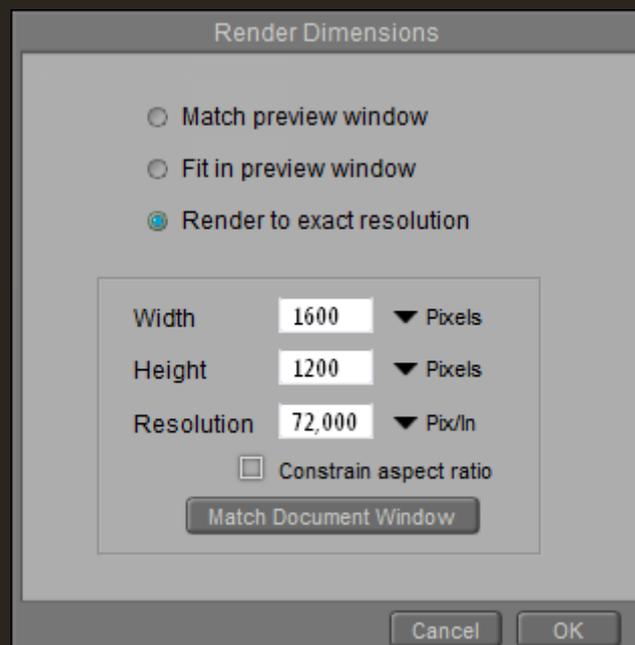
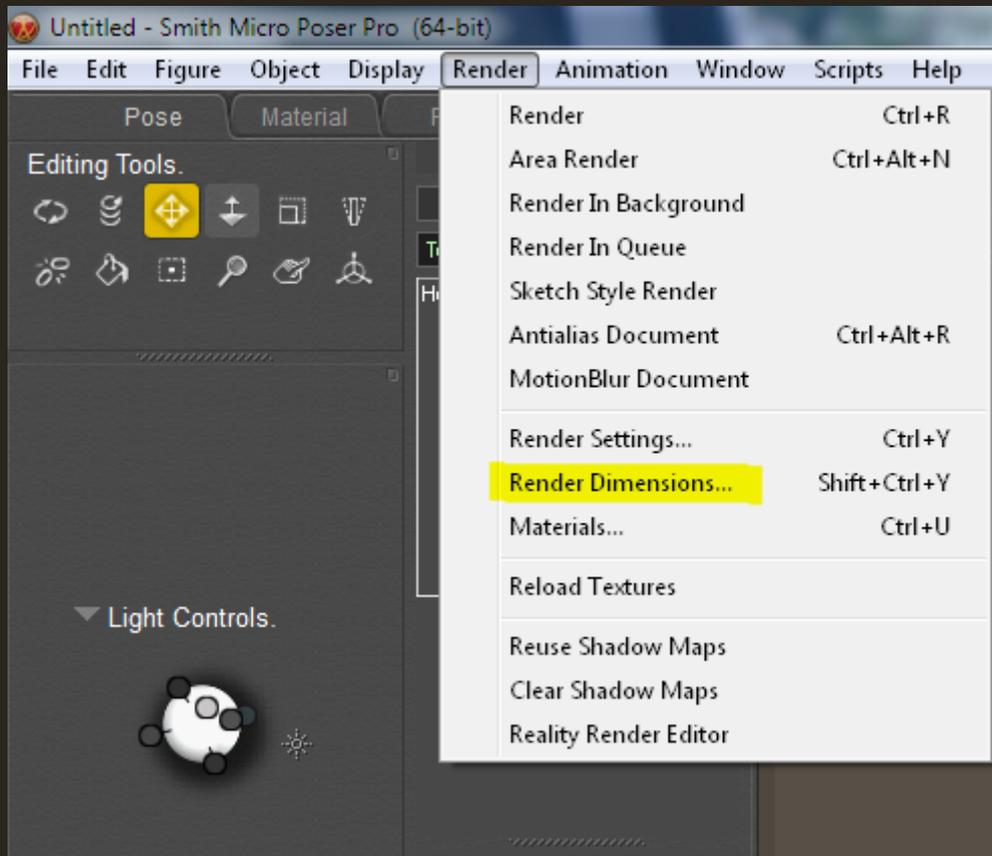
Hin und wieder kommt es vor, dass man einfach nur eine Figur auf einen 2D Hintergrund packen möchte. Das geht schneller als eine komplette 3D Szene zu erstellen und schont so manchen schwachen Computer.

Allerdings sieht man auch immer wieder, dass viele Leute den richtigen Schatten vergessen, damit es auch wirklich „echt“ aussieht. Deshalb möchte ich in diesem Tutorial eine Möglichkeit aufzeigen wie die Figur in den Hintergrund integriert wird.

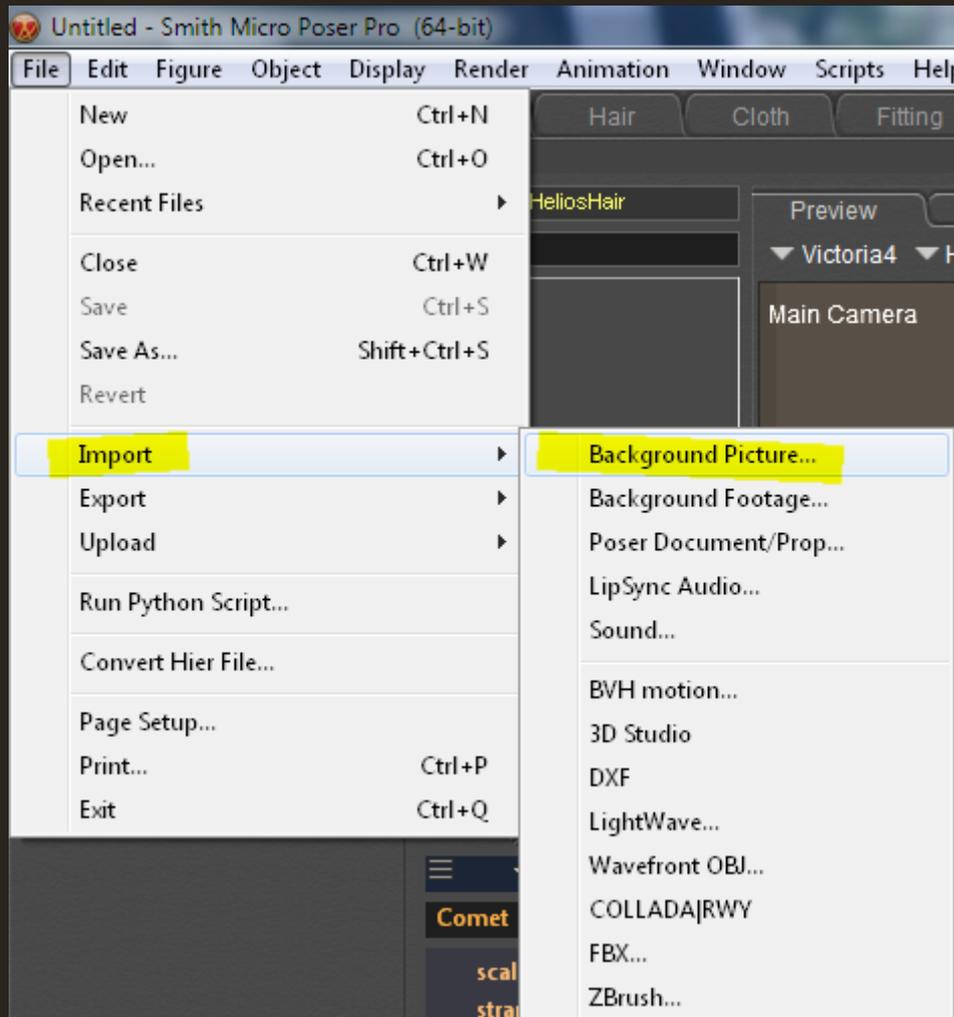
Zuerst beginne ich mit der Erstellung der Figur. Figur, Morphs, Texturen, Klamotten, Haare etc. laden und sie in Pose bringen. Die Grundfläche schalte ich auch noch unsichtbar mit STRG+G.



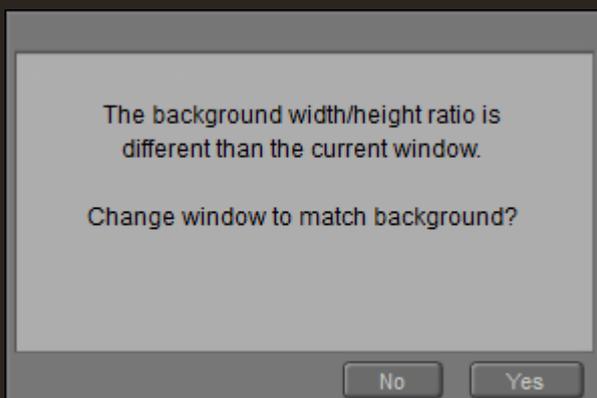
Danach schaue ich wie groß mein Hintergrundbild ist und passe die Rendergröße in Poser an. Verkleinern kann ich das Endresultat in Poser immer noch. Wenn ich das Hintergrundbild schon vorher verkleinern würde, dann kann ich es hinterher nicht mehr größer machen ohne Qualitätseinbußen!



Nun importiere ich das gewünschte Hintergrundbild.

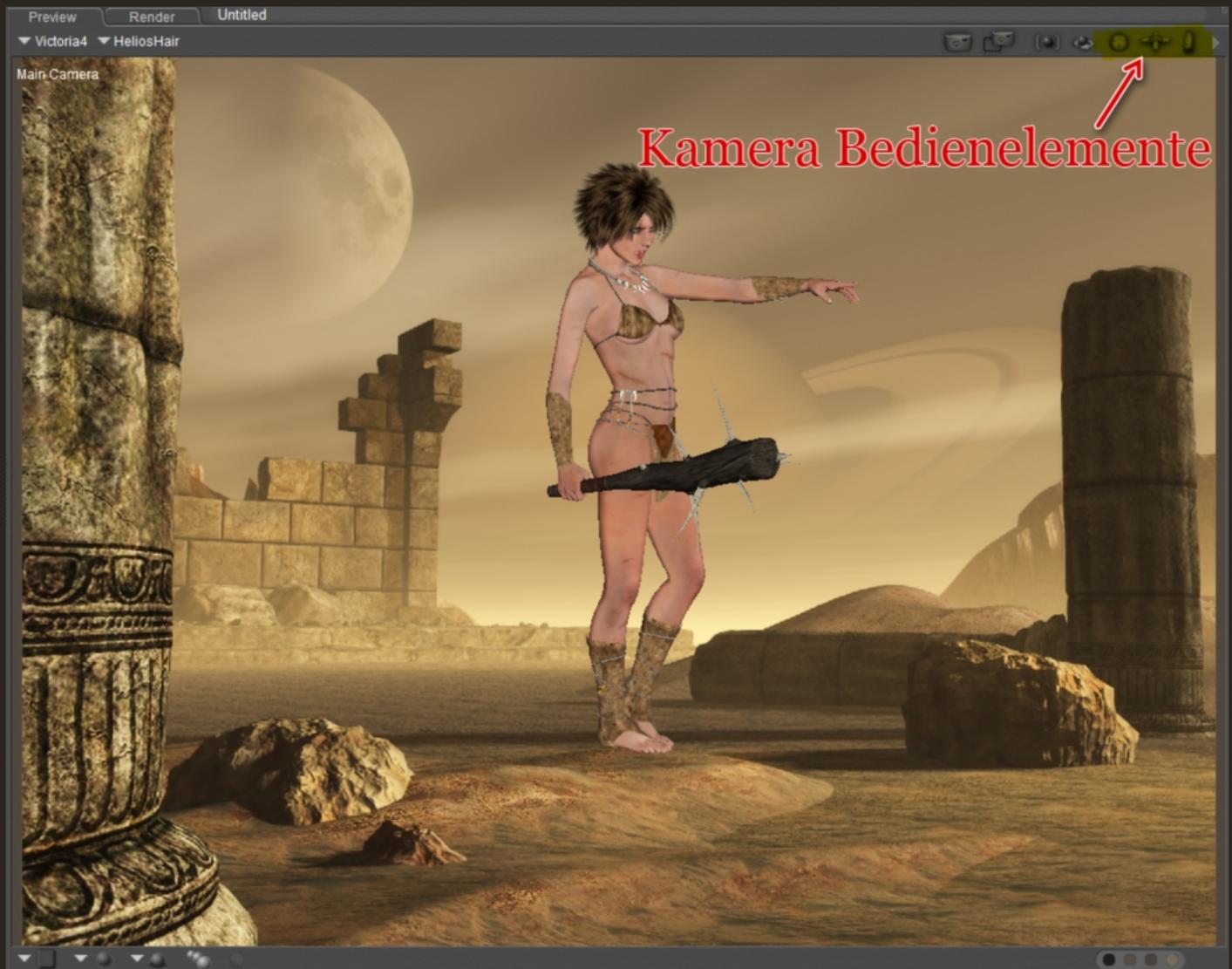


Nach der Auswahl des Hintergrunds erscheint folgendes Fenster:



Es macht hier keinen Unterschied, ob man Ja oder Nein anklickt, da die Rendergröße in Poser schon identisch ist mit der vom Bild. Eigentlich soll diese Funktion das Poser Fenster von alleine anpassen, das funktioniert aber nicht solange das Arbeitsfenster eingebunden/angedockt ist!

Jetzt verschiebe ich die Kamera so lange bis meine Figur an einer geeigneten Stelle steht.



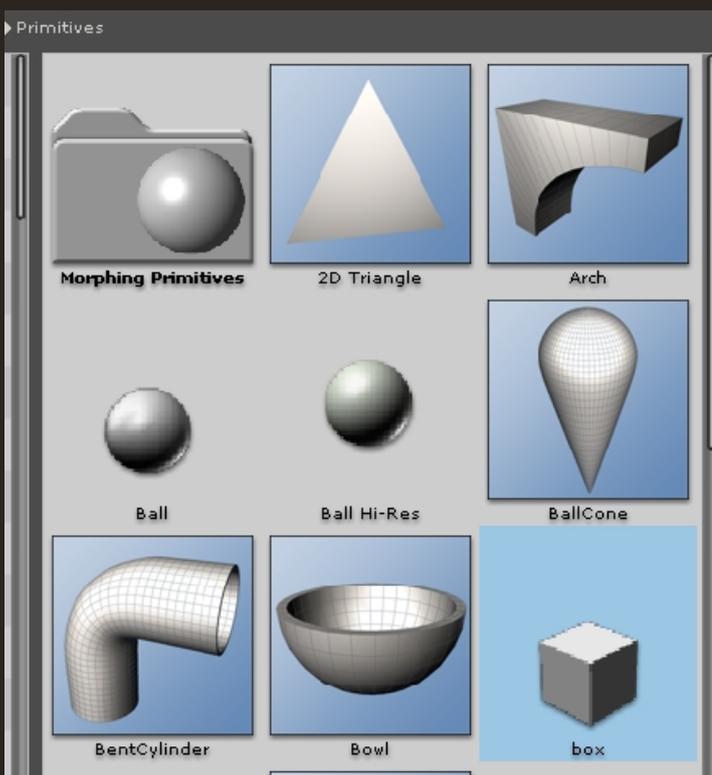
Die Figur selbst wird nicht bewegt mit den Kamera Bedienelementen, aber da ein Hintergrundbild eingefügt ist, sieht es so aus als ob.

Mit der Kugel dreht man die Kamera.
Mit dem Kreuz zoomt man rein und raus.
Mit der Hand bewegt man die Kamera hoch und runter.

Ich habe meine Figur nun an der richtigen Stelle stehen.



Nun lade ich die Box aus den Primitives bei den Props.

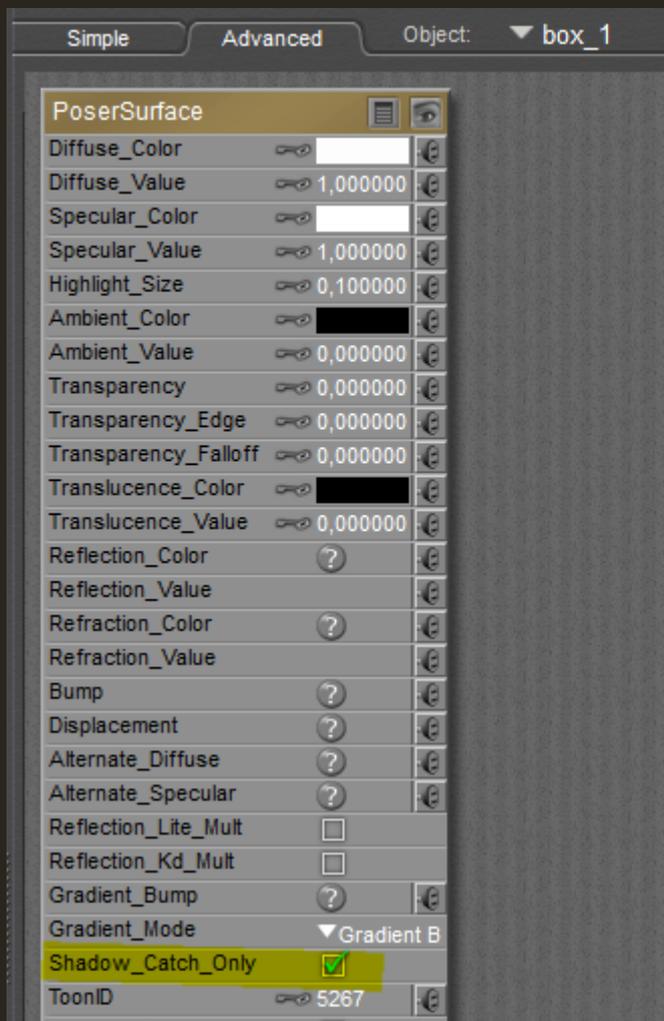


Tipp: Alternativ kann man auch die Grundfläche dafür nutzen. Allerdings finde ich es dort schwieriger zu erkennen, ob die Figur noch schwebt oder in der Grundfläche drin steckt.

Die Box wird nun passend skaliert.



Dann geht es in den Materialraum. Die Box muss ausgewählt sein, dann den Haken bei "Shadow_Catch_only" aktivieren.



Tipp: Man kann sich diese Box nun einfach unter Props in der Bibliothek abspeichern. Somit hat man sie immer mit nur wenigen Klicks parat mit dem richtigen "Material" und der meist passenden Skalierung.

Zurück im Posenraum schaue ich nun wie die Schatten auf dem Hintergrundbild fallen und passe meine Lichter dementsprechend an!

Dann nur noch rendern und fertig.

Sollte der Schatten noch nicht richtig fallen, dann muss man die Lichter ein wenig justieren bis es passt. Und bitte darauf achten, dass die Figur nicht im Boden steckt oder über ihm schwebt.



Hinweis: Nicht vergessen die Renderdimensionen für diverse Testrender zu verkleinern!

Hier noch zwei weitere Beispiele:



WICHTIG:

Das fertige Bild kann man nicht als PNG abspeichern. Denn dort wäre kein Hintergrund zu sehen! In den Rendersettings muss "Render Over: Background picture oder Current BG Shader" eingestellt sein.

Man sollte auch versuchen darauf zu achten, dass die Proportionen halbwegs zum Hintergrund passen. Denn sonst sieht es trotz Schatten weiterhin „drauf gepappt“ aus. An diesem Beispiel ist das ganz gut zu erkennen:

