

Sošný a svižný?

Poser, kdysi součást produktové řady MetaCreations, se podobně jako jeho příbuzní Bryce a Canoma držel novátorské filozofie: nabídnout uživatelům možnost tvořit 3D scény jednoduchým a intuitivním způsobem v netradičním uživatelském prostředí.

V Poseru lze vytvářet postavy s využitím předem připravených modelů a pomocí množství parametrů jim dát originální podobu. Novinky poslední verze můžeme směle označit za revoluční. Prostředí programu bylo rozšířeno o několik dalších "rooms", které se přepínají záložkami v horní části plochy. Původní prostředí, v němž se dříve upravovaly veškeré vlastnosti modelu, je nyní nazváno Pose Room. Zásadní novinky se však vyskytují v ostatních roomech.

Material Room

Řešení editace materiálů dosud nebylo nejlepší. Pokud jste se nespokojili jen se změnou odstínu, čekala vás úporná práce v jediném materiálovém okně, které umožňovalo jen změnu základních parametrů. Material Room je téměř plnohodnotný profesionální materiálový editor, který umožňuje na součásti modelu aplikovat množství efektových vrstev, tzv. Shaderů. Disponuje všemi parametry, které můžete při práci s materiály potřebovat, a má velmi přehledné uspořádání. K dokonalosti chybí snad jen přímý náhled materiálu aplikovaného na objekt - vzhledem k nízké rychlosti rendereru můžete na pečlivé ladění detailu zapomenout.

Face Room

Tento nástroj na modelování obličejů s využitím fotografií je postaven na bázi produktů, jako je 3DmeNow, tj. vytvoření 3D objektu pomocí obrysových křivek a aplikování vygenerované fototextury na vzniklý model. Měřítkem pro kvalitu tohoto nástroje je věrohodnost výsledku. Ten zatím není nijak dobrý (viz nezkrácený článek na Chip CD), a přestože dává k dispozici mnoho parametrů, některé možnosti citelně chybějí.

Hair Room

Bezpodmínečná nutnost pro realističnost lidského modelu a téměř výsada profesionálních systémů - dynamické vlasy. Hair Room nabízí široké editační možnosti, jejichž síla je především v animaci. Je však ukázkovým příkladem nedotažené koncepce - ergonomie ovládacích prvků je zoufalá, plocha je pokryta nesčetnými číselnými parametry, které ztěžují orientaci a také zabírají cenné místo. Pro běžné použití je Hair Room také nevhodný, protože knihovny vlasů obsahují několik předem připravených účesů a vytvoření nové vlasové pokrývky je velmi obtížné. Rovněž jsem postrádal možnost jednoduché editace obrysu, v němž mají vlasy růst.

Cloth Room

Nástroj pro simulaci reálného chování textilií. Prakticky libovolný objekt můžete proměnit ve tkaninu, s níž lze na časové ose libovolně pracovat. Nástroj disponuje širokými možnostmi pro definování různých funkčních polí a určení vzájemných kolizí. Ergonomie ovládní však také není příliš povedená a chybí možnost klíčování. Pomalý výpočet dynamiky pohybující se látky tak můžete provádět několikrát, než dosáhnete uspokojivého výsledku.

Setup Room

Definuje základní kostru pohyblivého modelu - kosti. Kosti lze upravovat, přidávat i odebírat - ideální, když potřebujete "rozhybat" model importovaný z jiného programu. Aplikace pozic z knihovny na upravený model však může být problematická, nehledě na to, že ve své podstatě má aplikace kostí smysl až po integraci větších editačních možností. Tím by se však Poser dostal do oblasti klasických 3D editorů.

Content Room

Poser může těžit ze široké komunity uživatelů, kteří vytvářejí nové součásti a modely. Proto tvůrci vytvořili portál, který by měl nabídnout kvalitní a bezchybné doplňky pro Poser, a Content Room zprostředkuje přístup k on-line službám Content Paradise. Nechcete-li však za nové modely platit, budete se muset spokojit s klasickým vyhledáváním na internetu.

Další novinky

Nový renderer FireFly (viz samostatný panel) dokáže maximálně využít všechny nové vlastnosti Poseru. Zobrazování dynamických objektů je podstatně realističtější, nehledě na to, že jen s využitím tohoto rendereru dosáhnete kvalitních výsledků při práci se Shadery. Přestože je o dost pomalejší než původní Poser 4 Renderer, bude po odstranění některých problémů přirozeným řešením pro kvalitní výstup.

Za zmínku stojí i nová technologie Morph Putty, zobrazující práci s Morph Targets v reálném čase. Nová je také podpora skriptovacího jazyka Python, jejíž využití je však vzhledem k zaměření programu diskutabilní.

Slibným prvkem se zdál také nástroj pro detekci kolizí. Kolize však skutečně pouze detekuje, nijak nepomáhá je odstraňovat. A to má v případě, že část pozic pro figury kolize obsahuje sama o sobě, nulový přínos.

Verdikt

Nová verze zachovává dobré i špatné tradice Poseru. Program má velký potenciál a jeho nástroje jsou stále zdokonalovány a rozšiřovány. To však vždy má i nějaké negativní dopady - v plném využití všech možností vám bude mnohdy bránit prostý fakt, že nenajdete správné nastavení.

Stejně jako předchozí ani pátá verze se nevyznačuje uspokojivou rychlostí. Občas prosvítá tělo skrz oblečení a graficky provedené rozhraní citelně zmenšuje plochu pro vlastní práci.

Všechny výtky, které k Poseru mám, však vycházejí ze srovnání s profesionálními systémy. Pravda je, že ve své třídě a cenové kategorii nemá tento program konkurenci a že splňuje to, co si předsevzal - umožnit rychlou a snadnou editaci 3D postav.

Vlastimil Bret, vlastimil.bret@vogel.cz

CURIOUS LABS POSER 5

Modelovací nástroj pro figurativní tvorbu.

Výrobce Curious Labs, Santa Cruz, CA, USA

Zapůjčil Digital Media, Olomouc

Minimální požadavky Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, 500 MB na HD, grafika 1024 X 768, Windows 98/2000/Me/XP

Cena 17 027 Kč včetně DPH

PLNÁ VERZE A SLEVA PRO ČTENÁŘE CHIPU

Na Chip CD naleznete plnou verzi Poseru 3, kterou po elektronické registraci můžete bez omezení využívat. Navíc si po dobu 90 dní od data vydání tohoto Chipu můžete u společnosti Digital Media zakoupit upgrade na verzi 5 za 7990 Kč bez DPH, což je méně než polovina pořizovací ceny programu.

FIREFLY RENDERER VERSUS POSER 4 RENDERER

Nová technologie FireFly Renderer nabízí širší možnosti a lepší práci s modelem. Přepínání mezi oběma systémy (přítomen je i klasický Poser 4 Renderer) je jednoduché a ani nastavení nejsou příliš složitá. Vyzkoušel jsem kvalitu obou rendererů na shodné scéně. Oba jsem nastavil na maximální kvalitu - a výsledek? FireFly má opticky daleko lepší výstup (zejména při použití dynamických vlasů), a pokud lze soudit, i věrnější realitě. Smutným faktem však je, že mívá problémy s tradičním nedostatkem Poseru - prolínáním částí těla s oblečením.