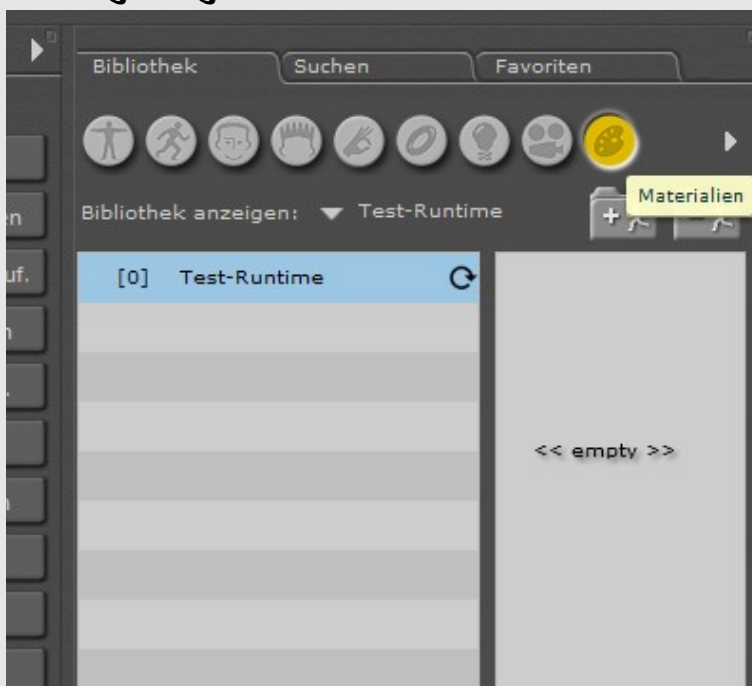


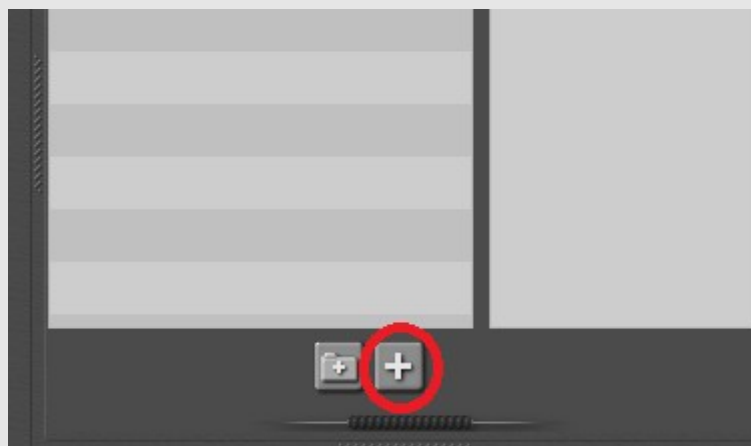
Erstellung von Mat-Posen

Dieses Tutorial erklärt, wie man Mat-Posen (pz2) erstellt.
Das Wissen über die manuelle Textur-Zuweisung im
Material-Raum von Poser setze ich voraus.

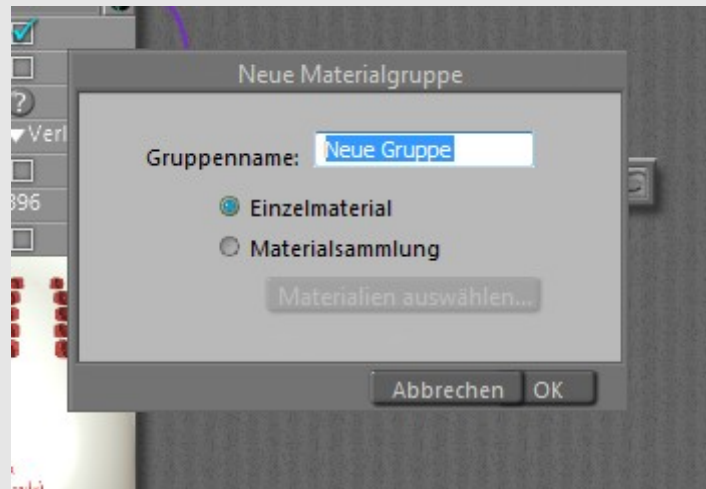
Also, ihr habt im Material-Raum eure Texturen zugewiesen und eure
Material-Einstellungen, wie Glanz, Bump..., gemacht. Ihr seid noch im
Material-Raum und klickt jetzt in der Librarie den Button Materialien an.
Im Screenshot gelb gekennzeichnet:



Ich habe mir vorher einen Ordner (Runtime) erstellt, in dem ich mein Mat-File
und auch später meine Mat-Pose speicher. Dann klickt ihr unter der Librarie
auf das grosse Pluszeichen (rot eingekreist):

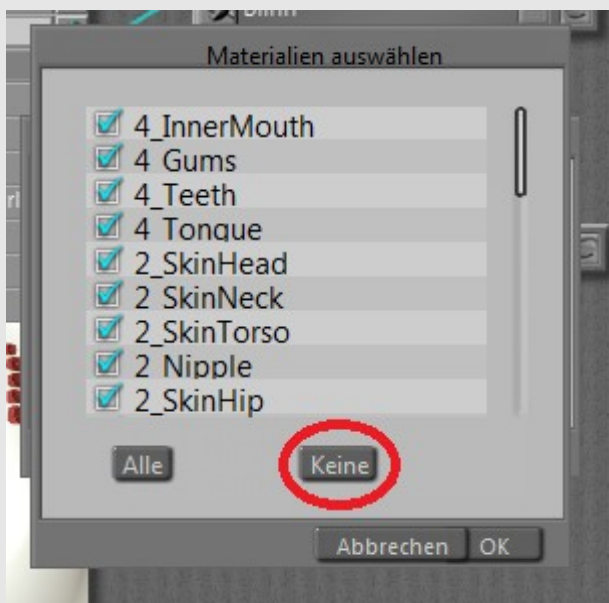


Es öffnet sich ein kleines Fenster:

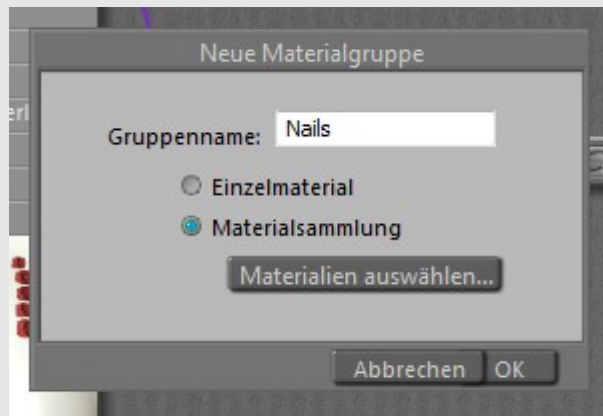


Bei Gruppenname gebt ihr eurer Mat-Pose einen Namen;) z.B. Nails_french
Dann klickt ihr auf „Materialsammlung“ und danach auf den Button
„Materialien auswählen...“ Es öffnet sich wieder ein Fenster, in dem ihr die
Materialien, die ihr in der Mat-Pose haben wollt, auswählen könnt.
Standardmäßig sind alle Materialien ausgewählt.

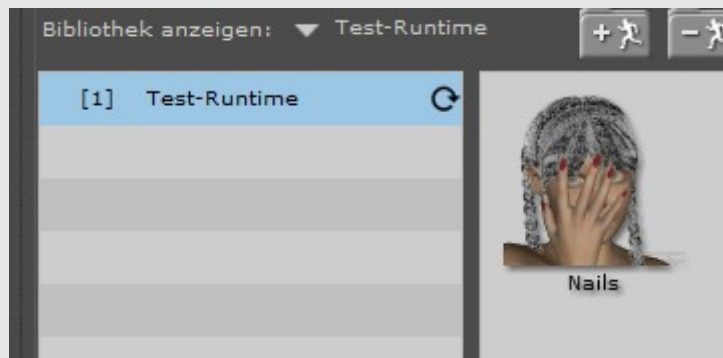
Wenn ihr z.B. nur für die Fingernägel eine Mat-Pose erstellen wollt, geht es
schneller, wenn ihr erst auf „Keine“ klickt (siehe Screenshot) und dann ein
Häkchen bei „Fingernails“ macht. Mit dem Scrollbalken kann man wie üblich
hoch und runter scrollen;)



Habt ihre eure Auswahl getroffen, klickt ihr auf „OK“.
Dann kommt ihr wieder zu diesem Fenster:

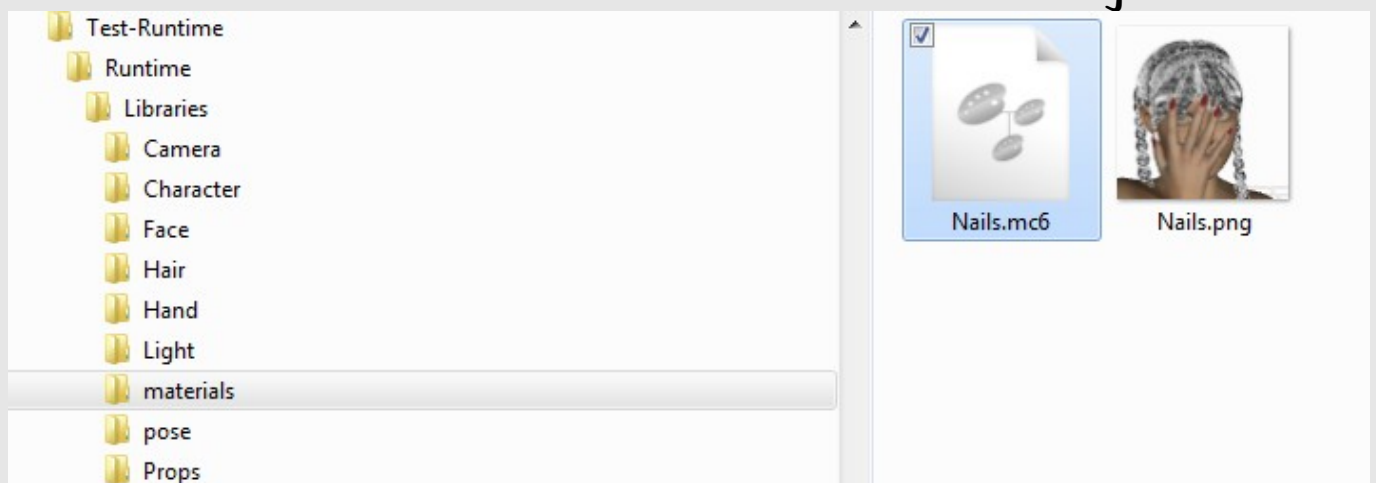


Und da klickt ihr jetzt auch auf „OK“. Nach kurzen Moment warten, und Poser fügt das in die Bibliothek ein. Das Vorschaubild entspricht dem, was im Pose-Raum zu sehen ist;)



Zum Vorschaubild kommen wir später nochmal;)

Jetzt geht ihr erst mal in den Windows-Explorer und navigiert zu eurem gerade erstellten Mat-File. Mat-Files haben seit Poser6 die Endung .mc6.

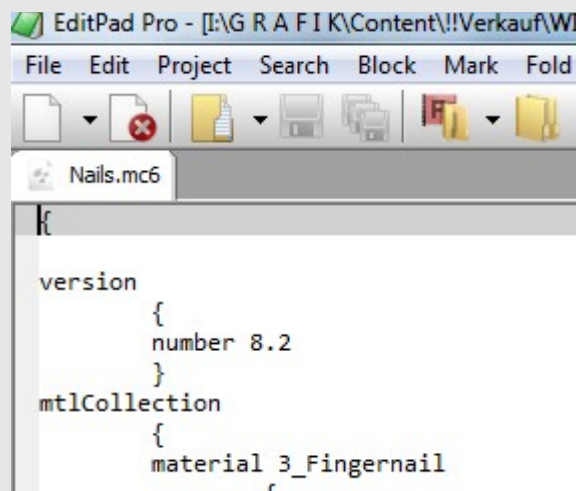


Mit einem Rechtsklick auf die mc6-Datei könnt ihr ein Programm auswählen, mit dem ihr es öffnen wollt. Es reicht ein normaler Texteditor, allerdings rate ich zu einem besseren Texteditor, z.B. „EditPad Pro“. Den benutze ich und er zeigt die Datei übersichtlich an, was bei einfachen Editoren nicht der Fall ist;)

Hier kann man die kostenlose Trial-Version in deutsch downloaden:

<http://www.editpadpro.com/de.html#download>

Sie ist voll funktionsfähig, aber nur für den privaten Gebrauch;)



```
version
{
    number 8.2
}
mtlCollection
{
    material 3_Fingernail
}
```

Ihr seht ziemlich weit oben „number 8.2“, d.h. diese Datei wurde mit der Poser-Version 8.2 erstellt. Damit eure Mat-Pose auch in älteren Poser-Versionen ohne Fehlermeldung funktioniert, müsst ihr die Zahl 8.2 ersetzen. Ersetzt sie durch eine 5. Somit klappt die Mat-Pose ab Poser5 problemlos;) Wichtig dabei, wenn ihr im Editor was ändert, wie eben die Versionsnummer, markiert ihr die 8.2 und schreibt eine 5 aber auf keinen Fall die Enter-Taste drücken! Sonst erscheint eine neue Leerzeile und das wäre ein Fehler;)

Dann markiert ihr „mtlCollection“ und schreibt „figure“ (ohne Gänsefüßchen).

Danach müsst ihr noch die Pfade kontrollieren. In den Poserfiles dürfen nur relative Pfade vorkommen, keine absoluten!

Absolute Pfade sehen so aus:

I:\G R A F I K\Content\WIP\Test-Runtime\Runtime\Libraries\materials

Wenn ihr die so lassen würdet, würde die Datei nur auf eurem Rechner problemlos funktionieren, aber nicht bei anderen. Denn nicht jeder hat dieselbe Ordnerstruktur auf dem Rechner wie ihr;)

Deshalb müsst ihr sie durch relative Pfade ersetzen.

Und die sehen in den Poserdateien so aus:

:Runtime:Textures:Mirella:French_Nails_V4:MireRed_Terra.jpg

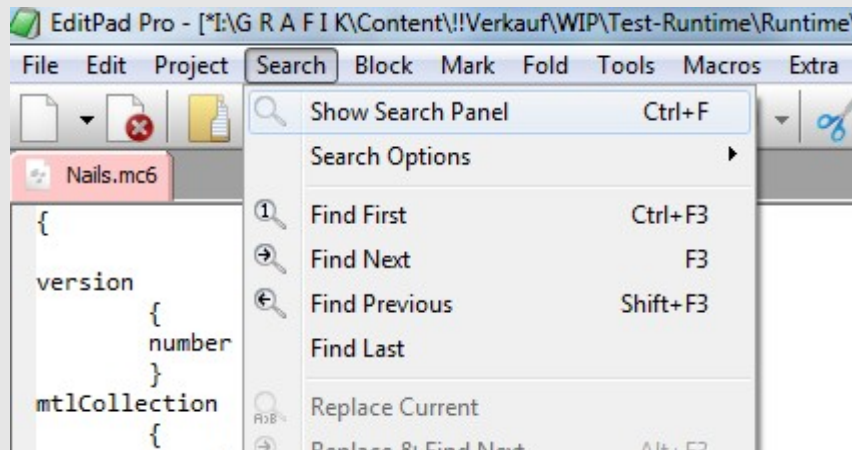
Ein Mat-File kann ziemlich lang sein und auch viele Pfade enthalten, je

nachdem für wieviel Material-Zonen das Mat-File ist.

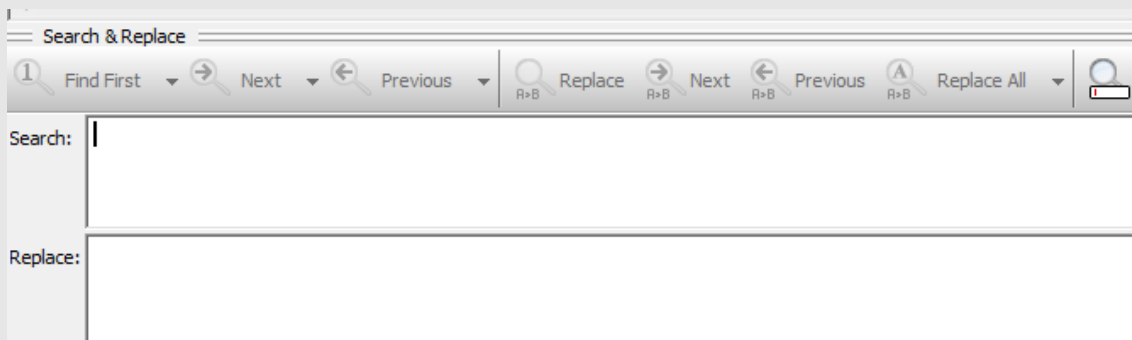
In EditPad gibt es eine Funktion, bei der man mit einem Klick alle Pfade korrigieren kann.

Dazu klickt ihr oben in der Menüleiste auf:

Search-->Show Search Panel



Dieser Search Panel erscheint dann unten:



Bei mir sind die Pfade schon als relative Pfade gespeichert, obwohl ich mein Mat-File in einer externen Runtime gespeichert habe. Aber normalerweise speichert Poser die Pfade nur relativ, wenn der textures-Ordner mit den in der Datei benutzten Texturen sich in der Haupt-Runtime von Poser befindet.

Sollten bei euch auch schon relative Pfade drin stehen, könnt ihr gleich zum speichern, was ich später erkläre, springen;)

Jetzt erklär ich aber erst, wie man absolute Pfade durch relative Pfade ersetzen kann:

Dazu markiert ihr den Pfad bis zum letzten Backslash \

Achtet darauf, dass ihr nicht die jpg-Datei markiert, denn es kann ja sein,

dass ihre verschiedenen Texturen in diesem File benutzt;)

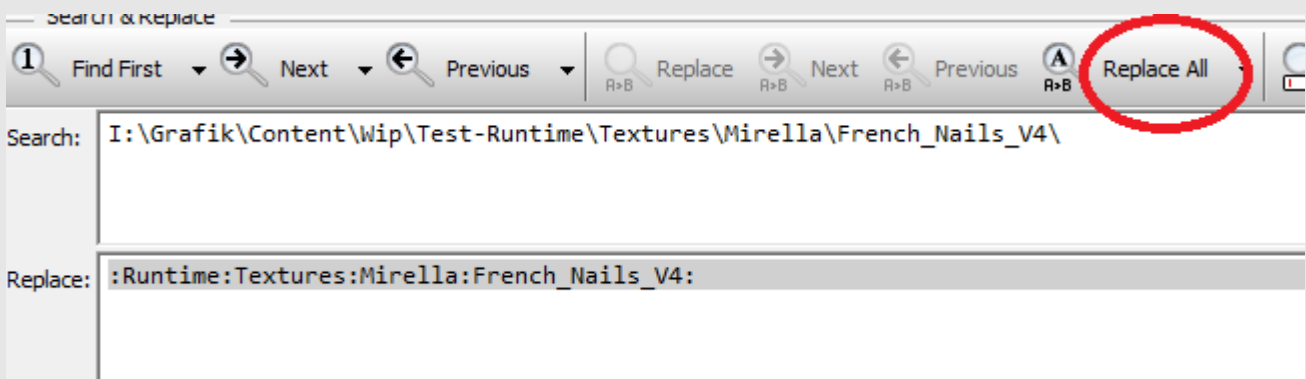
```
reflectThruLights 1
reflectThruKd 0
textureMap "I:\Grafik\Content\Wip\Test-Runtime\Textures\Mirella\French_Nails_V4\MireRed_Terra.jpg"
    0 0
bumpMap NO_MAP
reflectionMap NO_MAP
```

Dann drückt gleichzeitig die Strg und die C Tasten (damit kopiert ihr das markierte in die Zwischenablage).

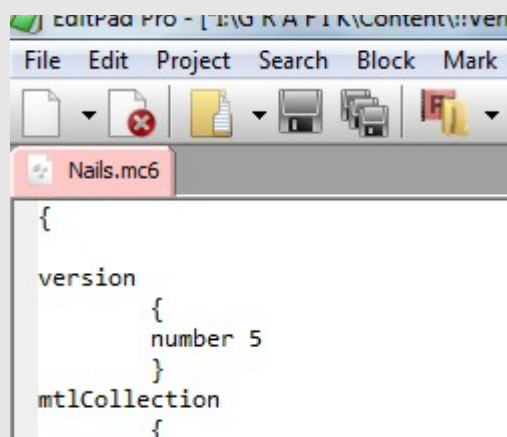
Unten im Search-Panel klickt ihr in das Search-Feld und drückt gleichzeitig die Strg und die V Tasten.

Im Replace-Feld tippt ihr nun den relativen Pfad ein, in meinem Fall:
:Runtime:Textures:Mirella:French_Nails_V4:

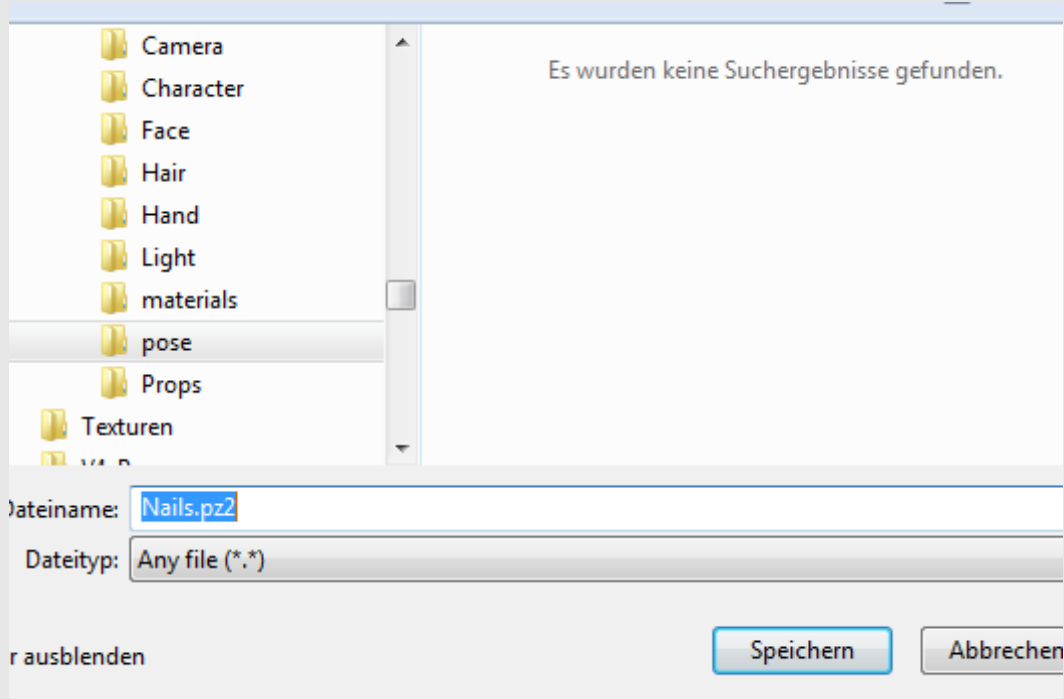
Dann klickt ihr auf „Replace All“ und schon sind alle absoluten Pfade durch relative Pfade ersetzt;)



Was mir an EditPad gut gefällt, ist, dass geänderte aber noch nicht gespeicherte Dateien rot erscheinen (Man kann in EditPad mehrere Dateien gleichzeitig aufhaben, die dann oben in Reitern erscheinen).



Jetzt speichert ihre eure Datei als Mat-Pose in eurem posen-Ordner ab:
Dazu geht ihr oben im Menü auf File-->Save as...
Dann geht ein Fenster auf und wählt euren Pose-Ordner. Bei Dateiname ersetzt ihr die Endung mc6 einfach durch pz2
Den Dateityp lasst ihr auf Any file (*.*) stehen;)



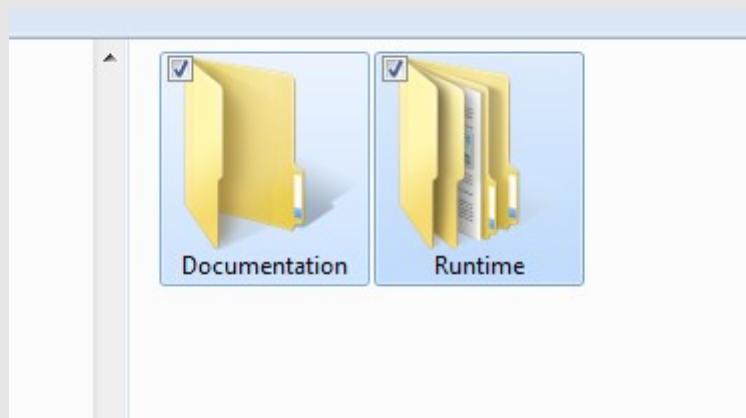
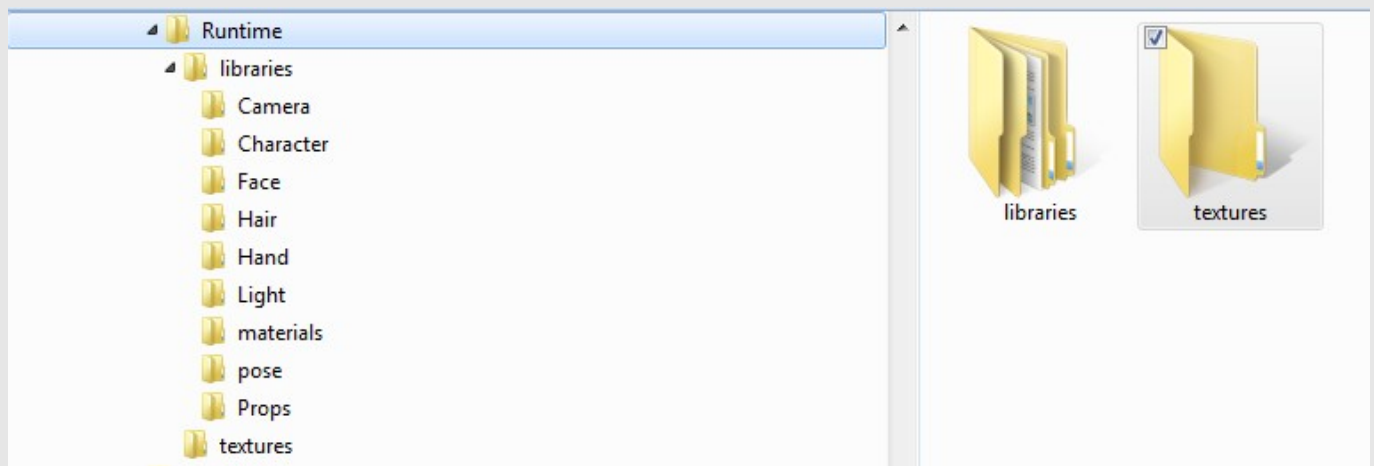
Jetzt habt ihr schon die Mat-Pose erstellt;)

Nun kommen wir nochmal zum Vorschaubild in Poser. Das Vorschaubild sollte eine Grösse von 91x91 haben, damit es in älteren Poserversionen und auch im Daz-Studio angezeigt wird. Ausserdem muss es genauso heißen wie die pz2-Datei. Nur die Endung natürlich nicht. Das Vorschaubild muss die Endung png haben.

Ihr rendert für das Vorschaubild in Poser (oder Daz-Studio) ein Bild, wie ihr es gerne als Vorschau haben möchtet. Man sollte schon sehen, was einem bei dieser Mat-Pose erwartet;)
Ich render immer normale Grössen und öffne sie dann in Gimp. Dort kann ich es noch etwas (quadratisch) zuschneiden. Dann skalier ich das Bild auf 91x91 und speicher es im pose-Ordner ab.

Was muss in die zip, wenn ihr die Mat-Pose weitergeben/verkaufen wollt?

Euer Runtime-Ordner, den ihr für die Mat-Posen erstellt habt, muss in eine zip-Datei gepackt werden. Im Pose-Ordner habt ihr eure pz2 und das Vorschaubild, im textures-Ordner müssen eure Texturen rein. Ihr könnt da eigene Unterordner erstellen (ebenso im Pose-Ordner), das macht man idealerweise vor der Erstellung der Mat-Pose;) Es ist auch sinnvoll, eigene Unterordner zu erstellen, sonst ist es zu unübersichtlich, wenn jeder Ersteller alles in den Hauptordnern macht;) Ausserdem ist es sinnvoll, eine Readme.txt mit reinzupacken, ich nenne meine Readmes: Readme_Produktname.txt oder Produktname_Readme.txt. Die Readme kann man in einen eigenen Ordner machen (Documentation).



Beide Ordner markieren und mit einem Packprogramm zu einem zip-Archiv packen. Vergibt der zip-Datei einen sinnvollen Namen.