



**Wie man
zu einer
Meer-
jungfrau
kommt**

DEUTSCH

Eine Kurzanleitung
für Poser
von
N8Dreams
aka WebTigress

V1.0

Voraussetzungen

Für diese Anleitung habe ich Windows XP-home SP3, Poser 7 SR2 (englisch), auf einem PC mit einem dual core Prozessor mit 3.3 GHz und 3GB Hauptspeicher benutzt. Ich empfehle dringend, Poser auf die Version 7.2 (SR2) zu aktualisieren, wobei Sie nicht den ersten Bugfix SR1 sondern SR1.1 benutzen sollten. Auch nach SR2 verhält sich Poser manchmal fehlerhaft. Das Einfrieren der Anwendung oder „merkwürdiges“ Verhalten muß nicht unbedingt Ihre Schuld sein!

Was Sie brauchen:

- Den [V3 Mertail](#) von DAZ, \$1.99
- Das Python Script „[CopyMorph](#)“ und [die Anleitung dazu](#) (freeware)
- Eine V3 (das Grundmodell genügt)

Für dieses Tutorial setze ich **deutliche Grundkenntnisse** von Poser und dessen *Dokumentfenster* voraus.

Die technischen Ausdrücke von Poser und DAZ sind mit *fetter Kursiv-Schrift* kenntlich gemacht. Die Übersetzung der technischen Spezial-Ausdrücke ist manchmal schwierig, weshalb manches holperig klingen mag. Einige Anglizismen lassen sich nicht vermeiden. Manche englischen Ausdrücke sind unübersetzbar. Ich habe sie dann so belassen.

Es ist nicht zu übersehen, aber ich bin ein Anhänger der alten Rechtschreibregeln. Die Bilder in diesem Tutorial habe ich nicht nachbearbeitet.

Anmerkungen:

- Dieses Tutorial unterliegt dem Urheberrecht.
- Ich lerne immer noch. Es kann sein, daß auch diese Version ein update erfährt. Sie können das an der Versionsnummer in ShareEG sehen. Dies ist Version 1.0, vom 2.6.2008
- Ich werde bei [ShareCG](#) weitere Anleitungen veröffentlichen; schauen Sie gelegentlich mal vorbei.
- Bei ShareCG gibt's auch mein großes Tutorial [How to Create Your Own Beauty](#). Dort finden Sie auch eine umfangreiche Liste der Poser-Fachausdrücke und Abkürzungen
- Meine [Email-Adresse](#)

Danksagung:

Mein spezieller Dank gilt “Grumpy Old Man” Hank für das Editieren.

Ebenfalls Dank an Cedric, dem besten aller Lehrer und der mit alles über Poser beigebracht hat.

Ich glaube, jeder hat oder spielte einmal mit dem Gedanken, in Poser eine Szene mit einer Meerjungfrau zu erschaffen. Bei meinen ersten Versuchen benutzte ich dazu noch den Delphin, den ich irgendwo als Freeware gefunden hatte, und steckte ihn mit Victoria 3 zusammen.

Nachdem ich den „V3 Mertail“ bei DAZ entdeckt hatte, ist dieser komplizierte Umweg nicht mehr notwendig – dachte ich.

Überraschenderweise stellte sich heraus, daß es trotzdem gar nicht so einfach war, damit eine Meerjungfrau zu basteln; nichts paßte und man mußte vorne und hinten „rumschrauben“. Da man das Rad nicht zweimal erfinden muß, will ich meine Erfahrungen, wie man zu einer „vernünftigen“ Meerjungfrau kommt, nicht vorenthalten. Der V3 Mertail wird als Figur und mit mehreren Texturen geliefert. Leider eben ohne eine brauchbare Anleitung (weitere Texturen sind lieferbar).

1. Schritt - Vorbereitung

Eine V3 laden, eventuell auch bereits mit eigenen Morphs. Wir schalten die **Inverse Kinematik** ab und bringen sie in die **Null-Grundposition** mit dem Gelenk-Editor (CTRL+SHIFT+J), „zero figure“.

Der menschliche Teil braucht eine passende Textur. Anschließend gehen wir in den Hierarchie-Editor (STRG+CTRL+E), und klicken das „Auge“ neben den unteren Körperteilen auf „aus“. Dadurch wird der Unterleib unserer V3 unsichtbar (Bild rechts).



2. Schritt – das Schambein verschwindet

Wenn wir unsere V3 jetzt schon mit dem Mertail benutzen, würde das gehen. Leider mit einer Schwierigkeit: man kann dann ihre neuen Oberschenkel, also den oberen Fischschwanz nur sehr eingeschränkt bewegen, da immer sofort der Schamhügel der V3 hervorkuckt. Wir müssen die entsprechenden Polygone unsichtbar machen. Zunächst wählen wir den „Wireframe“-Modus, um alle Polygone sichtbar zu machen. Das sieht dann so aus:

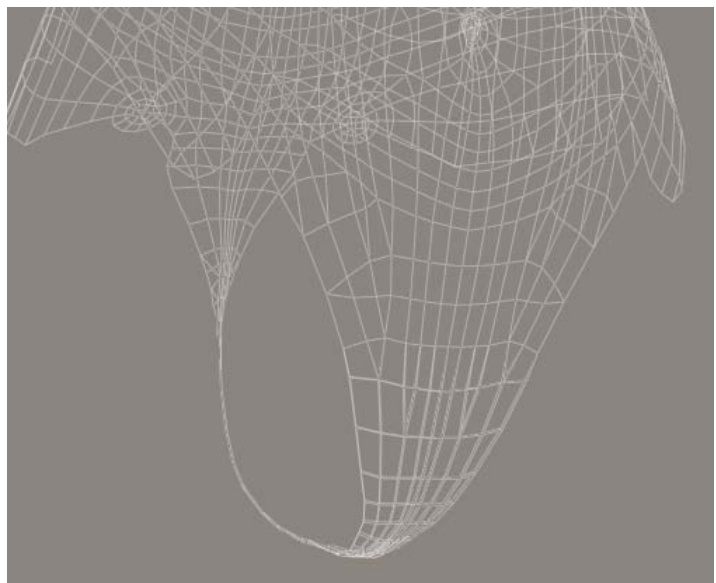


Wir rufen nur den „**Gruppeneditor**“ auf.



Die Linienfarbe wechselt von weiß auf schwarz und es erscheint das Menü des Gruppeneditors. Wir klicken „**New Group**“ und drücken nochmals okay (der Name der neuen Gruppe spielt keine Rolle). Nun haben wir eine neue Materialgruppe erschaffen.

Mit den Cursor markieren wir nun alle Polygone, die wir verschwinden lassen wollen.

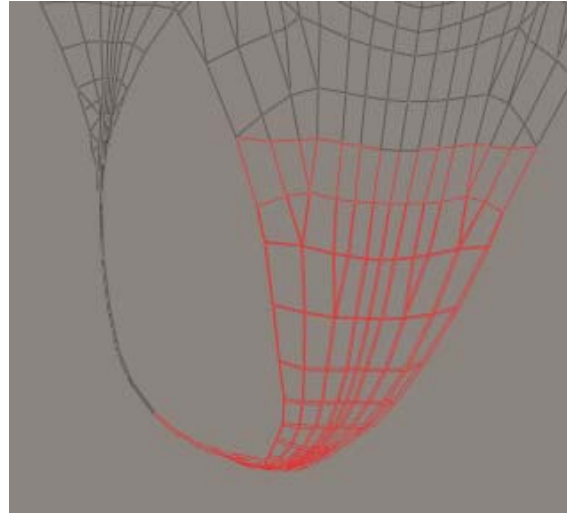


Am Schluß müßte das ungefähr so aussehen:

Zur Probe kann man schnell in den „**Hidden**“ Modus wechseln und nachschauen, ob man auch alle Polygone erwischt hat, man übersieht leicht die hinteren. Man muß ein wenig ausprobieren

Anschließend den Button „**Assign Material**“ drücken, einen Namen eingeben wie z.B. „Unsichtbar“, fertig. Den **Guppeneditor** verlassen, und im **Material Raum** unsere neue **Material Gruppe** namens „Unsichtbar“ suchen. Sie erscheint grundsätzlich immer am unteren Ende der Liste.

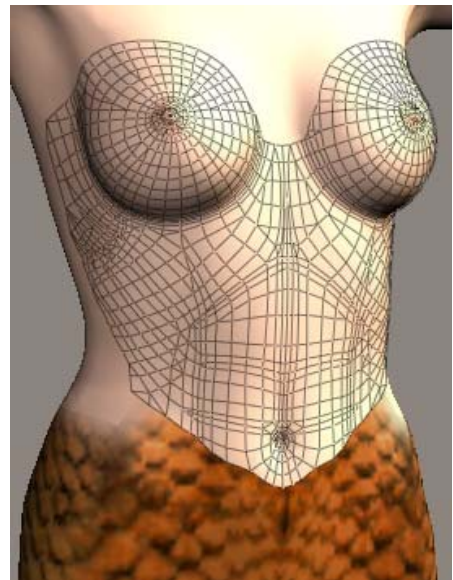
Für diese neue **Material Gruppe** setzen wir „Transparenzy“ auf 100%, „Edge“ auf „100“ und „Fall off“ auf „0“. Damit ist das Schambein von V3 dauerhaft verschwunden.



3.Schritt – Morphs kopieren

Nun ist es an der Zeit, den Mertail zu laden. Bei mir hat er nie gepaßt nach dem ersten Laden, macht auch nichts, wir drücken „**Conform to**“ (**Elternfigur wählen***) und hängen ihn an unsere V3 an. Der Mertail paßt nur einer Standard V3, an der keine Morphs verändert wurden. Die meisten Probleme tauchen an den Brüsten und an den Hüften auf. Um nun die Morphs komplett zu kopieren, benutzen wir das Python Script „**CopyMorph**“. Wichtig dabei ist, daß wir vorher den Mertail mit „conform“ befestigt haben. Nun paßt der Mertail perfekt! Das Kopieren der Morphs ist nur dann notwendig, wenn Sie keine Standard V3 benutzen, also irgendwelche Morphs verändert haben, oder sich in den Kopf gesetzt haben, ihre Lieblingsfigur in eine Meerjungfrau zu verwandeln.

Wichtig! Zusätzlich muß V3 noch mit „**Set-Figure Parent**“ (**Elternobjekt wählen***) zum Elternteil des Mertail erklärt werden! Dann macht der Mertail auch jede Größenänderung unserer V3 anstandslos mit und läßt sich problemlos später abspeichern.



4. Schritt – Texturen und Transparenz-Maps

Sofern unsere Meerjungfrau noch keine Haare hat, wäre es jetzt an der Zeit.

Wir wechseln dann in den Pose-Ordner, suchen den „V3 Mertail“ und verpassen dem Fischeschwanz eine Textur.

Anschließend unbedingt die Pose-Datei „TranFemale“ benutzen, um die weichen Übergänge von Fischleib zu Mensch zu bekommen.

So sieht das Icon aus:

Nun noch die die Body-Handles abschalten.



* Sie haben richtig gelesen: Sie müssen **beide** Prozeduren durchführen, **Elternfigur wählen** und **Elternobjekt wählen**.

5. Schritt - das Bump-Map-Problem

Verschiedene Anbieter haben Bump-Maps im Angebot, wie z.B. das „SS Mertail“. Sie funktionieren alle nicht und man bekommt eine blöde Fehlermeldung.

Es liegt auf der Hand, daß ein Mertail auch ein Bump-Map braucht.

Sie sollten im Material Raum (advanced settings) kontrollieren, ob ein BUMP an der Arbeit ist. Der Hintergrund ist, daß Poser 7 (und früher) keine Dateien mehr interpretieren kann mit „*bum“ als Extension. Es stellt sich heraus, daß es überraschend schwierig ist, „BUM“ in ein „vernünftiges“ Format wie GIF oder JPG zu konvertieren. Es geht mit dem [Graphic Converter 2003](#), der als limited Shareware zu bekommen ist. 30 Tage sollten doch reichen, oder? Damit ist es leider nicht getan. Man muß das neue Bild, das zunächst völlig nichtssagend aussieht, erneut umwandeln, zuerst in Scharz/Weiß und dann den Kontrast auf ein Maximum ziehen. Dann hat man Bump-Dateien, die funktionieren. Die neu gewonnenen Bump-Maps nun auch noch im Material-Raum hinzufügen. Es lohnt sich!

Wenn gar nix hilft, nimmt man die eigene Body-texture als Bump-Map.

6. Schritt – die Morphs anpassen

Noch „stimmt etwas nicht“ ganz bei unserer Meerjungfrau. Wenn man ganz genau hinschaut, gibt es eine merkwürdige Delle vorne am Übergang von Bauch zu Fischschwanz. Mit den Morph-Reglern des V3-Mertail, Hip (siehe Bild rechts) ist das Problem schnell gelöst..

Zuletzt V3 anwählen und das ganze als cr2-Datei abspeichern.



Viel Spaß mit der kleinen Meerjungfrau! Es muß ja nicht immer Kopenhagen sein!

