

# POSER FILE ORGANIZER

Handbuch Version 3.2

## Inhalt

Wichtige Informationen.....	1
Copyright.....	1
Haftungsausschluß.....	1
Bitte vorsichtig sein.....	1
Bitte Sicherungskopien machen.....	1
Deutsches Handbuch.....	2
1. Überblick.....	2
2. Benutzerschnittstelle.....	2
2.1. Menüleiste.....	3
2.2. Dateiliste.....	3
2.3. Verarbeitungsauswahl I bis III.....	4
2.4. Ausführung.....	4
2.5. Logs.....	4
3. Verarbeitungsschritte.....	5
3.1. Dateireferenzen.....	5
3.2. Material.....	8
3.3. Geometrie.....	13
3.4. Figuren.....	15
3.5. Andere.....	17
3.6. Eigene Bearbeitungsvorgänge.....	19
4. Verarbeitung durchführen.....	19
4.1. Verarbeitungsmodi.....	20
4.2. Verarbeitungsoptionen.....	21
4.3. Verschieben und Kopieren.....	24
5. Optionen.....	24
5.1. Runtime-Verzeichnisse.....	24
5.2. Allgemeine Optionen.....	25
5.3. Spezifische Optionen.....	27
6. Voreinstellungen.....	30
7. Logausgabe.....	30
7.1. Log-Typen.....	31
7.2. Zusätzliche Log-Informationen.....	31
7.3. Log mit zusätzlichen Details.....	32

8. Poser Thumbnail Converter.....	32
9. Ratschläge.....	33
9.1. Bestehende Runtime-Verzeichnisse optimieren.....	33
9.2. Neue Poser-Inhalte installieren.....	34
9.3. Produkte zur Veröffentlichung vorbereiten.....	35

**Ralf Sessler**

***Dimension 3D***

E-Mail: [d3d@sesseler.de](mailto:d3d@sesseler.de)

Internet: [d3d.sesseler.de](http://d3d.sesseler.de)



# Wichtige Informationen

## Copyright

Für Poser File Organizer und Poser Thumbnail Converter liegt das © Copyright 2005-12 bei Ralf Sessler. Alle Rechte vorbehalten.

## Haftungsausschluß

Es bestehen keine Haftungsansprüche abgesehen von den gesetzlich vorgeschriebenen. In keinem Fall kann der Autor haftbar gemacht werden für eventuelle Schäden an Hardware oder Software die durch die Verwendung des Poser File Organizer entstehen.

## Bitte vorsichtig sein

Der Poser File Organizer ist ein sehr leistungsstarkes Werkzeug. Wenn Sie ihn richtig verwenden, wird er eine große Hilfe darstellen. Aber in manchen Fällen können Sie auch Ihre Poser-Dateien beschädigen, falls Sie nicht wissen, was der Poser File Organizer an Ihren Dateien verändert. Machen Sie deshalb bitte Sicherungskopien, um den alten Zustand wiederherstellen zu können. Außerdem sollten Sie dieses Handbuch sorgfältig lesen. Verwenden Sie den Test-Modus, um zu sehen was passiert, ohne die Poser-Dateien tatsächlich zu verändern. Probieren Sie Anwendungsmöglichkeiten, mit denen Sie noch nicht vertraut sind, zunächst an einigen Dateien aus um zu sehen, ob Sie das erwartete Ergebnis erhalten. Bitte beginnen Sie *nicht* gleich damit, alle verfügbaren Verarbeitungsschritte auf Ihr gesamtes Poser Runtime auf einmal anwenden.

## Bitte Sicherungskopien machen

Der Poser File Organizer erstellt automatisch Sicherungskopien. Sie können diese Option ausschalten, aber Sie sollten nicht aus den folgenden Gründen:

- Es gibt keine offizielle Spezifikation des Poser-Datei-Formats. Der Poser File Organizer wurden mit vielen Dateien getestet (einschließlich des vollständigen Poser 6 Runtime, das auch die meisten Dateien der Vorgängerversionen enthält), aber es kann dennoch ungewöhnliche Fälle geben, die dem Autor nicht bekannt sind und Probleme verursachen können.
- Kaum eine Software ist völlig fehlerfrei. Der Poser File Organizer wurde gründlich getestet, Fehler lassen sich jedoch nicht völlig ausschließen.
- Falls Sie noch unerfahren sind in der Verwendung des Poser File Organizer, kann es passieren, das Sie andere Ergebnisse erhalten, als Sie erwartet haben.
- Einige Änderungen, die der Poser File Organizer durchführt, lassen sich nicht umkehren. Sie können die vorherige Fassung nur wiederherstellen, wenn Sie die alte Datei noch haben.

Löschen Sie Sicherungskopien erst, wenn Sie sich vergewissert haben, daß sie das erwünschte Ergebnis erreicht haben und Poser die Datei weiterhin korrekt lädt. In jedem Fall sollten Sie die Original-Dateien zumindest als Installationsdatei aufbewahren.

## **Deutsches Handbuch**

Dieses Handbuch ist auf Deutsch, die Benutzeroberfläche des Poser File Organizer ist jedoch auf Englisch. Deshalb werden im folgenden Beschriftungen des Programms jeweils im englischen Original und in der deutschen Übersetzung wiedergegeben.

## **1. Überblick**

Der Poser File Organizer ist ein Hilfsprogramm um typische Veränderungen an Poser Dateien vorzunehmen, die sich nicht oder nicht einfach mit Poser selbst vornehmen lassen. Diese Veränderungen können auf einzelne Dateien, auf mehreren Dateien oder auf alle Dateien eines Verzeichnisses gleichzeitig angewendet werden. Mit einigen der enthaltenen Werkzeugen lassen sich bekannte Probleme in Poser-Dateien wie Unterschiede zwischen verschiedenen Poser-Versionen oder ungültige Referenzen auf externe Dateien beheben. Andere Werkzeuge helfen Ihnen, Ihre Poser-Dateien in verschiedenen Kategorien und Runtime-Bibliotheken (nur Poser 5 aufwärts) zu organisieren oder Speicherplatz auf der Festplatte zu sparen. Sie können auch den Poser File Organizer verwenden um Ihre Dateien für eine Weitergabe oder Veröffentlichung vorzubereiten.

Das Hauptfenster des Poser File Organizer hat sechs Sektionen. Die erste ist eine Liste der zu verarbeitenden Dateien. In der zweiten und dritten Sektion wählen Sie die auszuführenden Arbeitsschritte aus. Sektion vier enthält selbst definierbare Bearbeitungsvorgänge. In der fünften Sektion starten Sie die Verarbeitung der Dateien. Die letzte Sektion enthält Logs, die die Verarbeitung der Dateien protokollieren. Mit den ersten vier Knöpfen in der Menüleiste schalten Sie zwischen diesen Sektionen um.












Dieses Handbuch erklärt detailliert was der Poser File Organizer tut und wann und warum man dies tun sollte. Abschnitt 2 beschreibt den Aufbau der Benutzerschnittstelle. Abschnitt 3 erklärt die einzelnen Verarbeitungsschritte, die Sie mit dem Poser File Organizer durchführen können. Abschnitt 4 zeigt, wie sie diese Schritte auf eine oder mehrere Dateien anwenden. Abschnitt 5 beschreibt die einstellbaren Optionen. Abschnitt 6 zeigt wie Sie häufig verwendete Voreinstellungen laden und speichern können. Abschnitt 7 gibt einen Überblick über die Logberichte. Abschnitt 8 beschreibt die zusätzlich enthaltenen Hilfsprogramme. Abschnitt 9 gibt noch ein paar Ratschläge wie man den Poser File Organizer verwendet.

## **2. Benutzerschnittstelle**

Die Benutzerschnittstelle besteht aus der Hauptmenüleiste und den sechs Sektionen.

## 2.1. Menüleiste

Die Hauptmenüleiste hat Knöpfe für die folgenden Befehle:

-  Zeigt die Sektion mit der Dateiliste.
-  Zeigt die Sektion zur Verarbeitungsauswahl für Dateien und Materialien.
-  Zeigt die Sektion zur Verarbeitungsauswahl für Geometrien, Figuren und anderes.
-  Zeigt die Sektion zur Verarbeitungsauswahl für eigene Bearbeitungsvorgänge.
-  Zeigt die Sektion zur Dateiverarbeitung.
-  Zeigt die Sektion mit den Logs.
-   Lädt eine Voreinstellung.
-  Öffnet / schließt das Dialogfenster zur Verwaltung von Voreinstellungen.
-  Öffnet das Dialogfenster mit den Optionen.
-  Öffnet das Dialogfenster mit zur Auswahl der Runtimes.
-  Öffnet das Dialogfenster mit den Anwendungsinformationen.











## 2.2. Dateiliste

Die Sektion mit der Dateiliste enthält eine Menüleiste zur Verwaltung der Dateiliste, die Liste der Dateien und Verzeichnisse sowie eine Statuszeile mit der gerade geöffneten Dateiliste.

Mit den ersten fünf Knöpfen der Menüleiste lassen sich Dateien oder Verzeichnisse zur Dateiliste hinzufügen und löschen. Dateien und Verzeichnisse können auch per Drag'n'Drop aus dem Windows Explorer in die Liste eingefügt werden. Dieselbe Datei kann nicht mehrfach hinzugefügt werden. Mit den letzten fünf Knöpfen werden Dateilisten geladen und gespeichert.

Die Reihenfolge der Dateien und Verzeichnisse läßt sich durch Ziehen mit der Maus verändern. Durch einen Klick auf das Verzeichnissymbol läßt sich einstellen, ob Unterverzeichnisse mit eingeschlossen werden oder nicht. Klicken Sie auf das Auswahlssymbol, um eine Datei oder ein Verzeichnis bei der Verarbeitung der Liste mit einzuschließen oder nicht. Ein Rechtsklick öffnet ein Menü zum Sortieren und Auswählen der Dateien und Verzeichnisse.

Die Menüleiste für die Dateiliste enthält Knöpfe für die folgenden Befehle:

-  Fügt Dateien zur Dateiliste hinzu.
-  Fügt alle Dateien eines Verzeichnisse (optional mit Unterverzeichnissen) hinzu.
-  Fügt ein Verzeichnis zur Dateiliste hinzu.
-  Fügt ein oder mehrere Runtime- bzw. Library-Verzeichnisse hinzu.
-  Entfernt die ausgewählten Dateien und Verzeichnisse aus der Liste.
-  Löscht die Dateiliste.
-  Lädt eine Dateiliste.
-  Fügt die Dateien und Verzeichnisse einer gespeicherten Dateiliste zur Liste hinzu.
-  Speichert die geöffnete Dateiliste.
-  Speichert die Dateiliste in eine neue Datei.

## 2.3. Verarbeitungsauswahl I bis III






Hier können die Verarbeitungsschritte einzeln und in Gruppen ausgewählt und zusätzliche Parameter eingestellt werden. Diese werden im einzelnen in Abschnitt 3 beschrieben.

Sektion I enthält Arbeitsschritte zur Verarbeitung von Dateireferenzen und Materialien, Sektion II für Geometrien, Figuren und andere Arbeitsschritte. In Sektion III können selbstdefinierte Bearbeitungsvorgänge ausgewählt werden.

## 2.4. Ausführung

Die Ausführungssektion besteht aus fünf Teilen. Ganz oben sind sechs Knöpfe zur Auswahl der Verarbeitungsgruppen aus den Auswahlsektionen. Rechts neben jedem dieser Knöpfe ist ein weiterer Knopf der die Anzahl der ausgewählten Verarbeitungsschritte einer Gruppe sowie deren Gesamtzahl angibt. Über diesen zweiten Knopf kann ein Menü zur Auswahl der Verarbeitungsschritte geöffnet werden. Darunter kommen zusätzliche Optionen zur Verarbeitung der Dateien. Die Zielparameter werden beim Verschieben und Kopieren von Dateien in ein anderes Runtime oder einen Ressourcenordner verwendet. Die Zusammenfassung gibt einen Überblick über das Ergebnis der letzten Verarbeitung. Unten befinden sich fünf Knöpfe zur Auswahl des Verarbeitungsmodus. Diese Modi und die Parameter dieser Sektion werden in Abschnitt 4 genauer beschrieben.







Die Menüleiste der Ausführungssektion enthält Knöpfe für die folgenden Befehle:

-  Öffnet den Dialog für geschützte Dateien.
-  Verarbeitet Dateien.
-  Verarbeitet alle Dateien aus einem Verzeichnis.
-  Verarbeitet alle Dateien aus einem Verzeichnis inklusive aller Unterverzeichnisse.
-  Verarbeitet die ausgewählten Dateien und Verzeichnisse der Dateiliste.

## 2.5. Logs

Die Logs berichten detailliert, was der Poser File Organizer tut. Es gibt zwei Logs, eines für die vollständige Verarbeitung und eines für Warnungen und Fehlermeldungen. Über dem Log befindet sich eine Statistik der verarbeiteten Dateien und eine Statuszeile mit der gerade verarbeiteten Datei und dem Fortschritt beim Laden und Speichern von Dateien. Die Logs werden genauer in Abschnitt 7 beschrieben.

Die Menüleiste der Logs enthält Knöpfe für die folgenden Befehle:

-  Zeigt das Verarbeitungslog an.
-  Zeigt das Fehlerlog an.
-  Öffnet die Log-Datei für den angezeigten Log mit der Standardanwendung für Text.
-  Speichert das angezeigte Log.
-  Löscht beide Logs und die Statistik.
-  Setzt die Log-Datei und die Fehler-Datei zurück.

## 3. Verarbeitungsschritte

Es gibt sechs Gruppen von Verarbeitungsschritten: file references (Dateireferenzen), material (Material), geometry (Geometrie), figure (Figur), other (andere) und batch processing (selbstdefinierte Bearbeitungsvorgänge). Mit den Knöpfen über jeder Gruppe lassen sich diese als ganzes an- und ausschalten. Darunter befinden sich die Auswahlfelder für die einzelnen Verarbeitungsschritte. Rechts davon sind zusätzliche Parameter für die einzelnen Verarbeitungsschritte. Jeder einzelne Schritt wird nur dann ausgeführt, wenn er und die zugehörige Gruppe ausgewählt sind. Ist eine Gruppe ausgeschaltet, so sind alle zugehörigen Eingabefelder deaktiviert.

Dieser Abschnitt beschreibt die einzelnen Verarbeitungsschritte und deren Parameter. Für einige Schritte gibt es noch zusätzliche Optionen, die im Optionendialog eingestellt werden.

### 3.1. Dateireferenzen

Viele Poser-Dateien verwenden Daten, die in anderen Dateien wie Geometrien und Bildern enthalten sind. Sie verweisen auf diese Dateien über den Dateipfad, der ein absoluter Pfad oder ein Pfad relativ zu einem Poser Runtime Verzeichnis sein kann.

#### **Resolve GetStringRes(...) (GetStringRes auflösen)**

Auf manche Dateien wird nicht über einen Dateinamen, sondern über eine intern definierte Bezeichnung verwiesen, auf die über GetStringRes(...) zugegriffen wird.

Hiermit können Dateireferenzen, die GetStringRes(...) verwenden, durch den eigentlichen Dateinamen ersetzt werden.

**Hinweis:** Der Poser File Organizer ersetzt die internen Bezeichnungen immer durch die englischen Dateinamen. Deshalb sollte diese Option nicht bei Sprachversionen von Poser verwendet werden, bei denen Dateinamen übersetzt wurden. Die Bezeichnungen werden durch die originalen Namen ersetzt, die teilweise nicht den vollständigen Pfad enthalten. Deshalb sollte man zusätzlich noch Find missing files verwenden.

#### **Correct file path (Dateipfad korrigieren)**

Hiermit werden einige Fehler in Dateipfaden behoben. Es werden doppelte Pfadtrennzeichen entfernt. Bei absoluten Pfaden werden alle Trennzeichen durch \ ersetzt, bei relativen Pfaden durch : falls verschieden. Bei relativen Pfaden wird ggf. ein : am Anfang eingefügt. Schließlich werden noch Leerzeichen am Anfang und Ende des Pfades sowie zwischen Pfadtrennzeichen entfernt.

#### **Correct empty files / NO\_MAP (Leere Dateien / NO\_MAP korrigieren)**

Referenzen auf keine Datei sind entweder NO\_MAP (in P4-Materialien und in Shader-Trees ab Poser 7 SR3) oder "".

Dieser Schritt korrigiert falsche Schreibweisen von NO\_MAP wie No\_Map sowie ungewöhnliche Arten keine Datei zu bezeichnen, z.B. NO\_MAP oder ":NO\_MAP" anstelle von "". Als Option

kann eine Liste von Zeichenfolgen angegeben werden, die als keine Datei angesehen werden sollen. Diese Liste ist durch Kommata getrennt und die Einträge werden als unabhängig von der Groß/Kleinschreibung behandelt.

### **Find missing files (Fehlende Dateien finden)**

Die Verwendung von Verweisen auf externe Dateien hat einige Vorteile. Verschiedene Poser-Dateien können auf die selben Dateien verweisen, und die Dateien lassen sich einfach bearbeiten wenn sie in Standardformaten wie OBJ oder JPEG vorliegen. Aber falls die Dateireferenzen falsch sind, sucht Poser ziemlich lange im kompletten Runtime-Verzeichnis, und es wird noch schlimmer, wenn die Dateien nicht gefunden werden. (In Poser 6 ist es nicht mehr so schlimm.) Und selbst wenn die Datei gefunden wird, wird die verweisende Datei nicht geändert, sondern Poser wird wieder und wieder nach ihr suchen. Im Grunde hat Poser eine gute Lösung für dieses Problem, indem Pfade relativ zum Runtime-Verzeichnis verwendet werden, aber leider kümmert sich Poser nicht allzu sehr darum und speichert oft Dateien mit absoluten Pfaden.

Der Poser File Organizer identifiziert Dateien, auf die nicht in einer Weise referiert wird, in der Poser sie ohne eine zeitaufwendige Suche findet. Nach diesen Dateien wird in allen Runtime-Verzeichnissen von Poser gesucht. Falls die Poser-Datei mit der Dateireferenz sich nicht in einem der Runtime-Verzeichnisse von Poser befindet, aber ein Verzeichnis mit dem Namen Runtime in seinem Pfad hat, wird auch in diesem Verzeichnis gesucht. Falls die Option für eine schnelle Suche ausgewählt ist, werden nur solche Unterverzeichnisse von Runtime durchsucht, in denen sich Dateien von dem jeweiligen Typ üblicherweise befinden. (D.h. OBJ-Dateien werden in *Geometries* gesucht, Bilddateien in *Reflection Maps* und *Textures*, usw. Die schnelle Suche ist keine geeignete Option für Poser 6, da hier Geometriedateien auch im Verzeichnis Libraries gespeichert werden.)

Die erste Suche kann ziemlich lange dauern, falls ein umfangreiches Runtime-Verzeichnis durchsucht werden muß. Das Feld über dem Log-Fenster zeigt während der Suche "Searching in Runtime folders ..." an. Außerdem wird während der Suche ein Fortschrittsfenster mit der gesuchten Datei, dem gerade durchsuchten Verzeichnis und den bereits gefundenen Dateien angezeigt. Dabei kann die Suche angehalten (Stop) werden, um das bisherige Suchergebnis zu verwenden, oder abgebrochen (Cancel) werden, um die Dateireferenz als nicht gefunden zu behandeln.

Wird die Datei gefunden, wird die Referenz auf diese Datei korrigiert. Gibt es mehrere Dateien mit dem gleichen Namen und der gleichen oder einer alternativen Dateiendung (z.B. jpg statt tif), wird entweder ein Auswahldialog angezeigt oder die am besten passende Datei (falls diese eindeutig ist) gewählt, je nach ausgewählter Option. Wird die Datei nicht gefunden, können Sie entweder selbst nach ihr suchen oder die Referenz bleibt unverändert, wiederum abhängig von den Optionen.

Der Dialog zur Auswahl einer Datei für eine ungültige Referenz zeigt in dem obersten Feld die nicht gefundene Dateireferenz an. Darunter ist ein Eingabefeld für den neuen Dateinamen. Mit dem O Knopf kann eine Datei ausgewählt werden, und mit dem > Knopf kann ein Vorschau für Bilddateien aufgerufen werden. Außerdem kann gegebenenfalls eine Datei aus der Liste der gefundenen Dateien ausgewählt werden. Für die meisten Dateiarten kann das Eingabefeld auch leer gelassen werden, um die Dateireferenz zu entfernen. Mit dem OK Knopf wird die ausgewählte

Datei verwendet. Mit *Cancel* (abbrechen) wird die ungültige Referenz beibehalten. Mit *Abort* (na ja, heißt auch abbrechen) wird die gesamte Verarbeitung abgebrochen. Schließlich kann ausgewählt werden, ob die verwendete Datei-Ersetzung (*Remember file*), der verwendete Dateipfad (*Remember path*) oder beide bei künftige Suchen verwendet werden sollen, um eine zeitaufwändige in sämtlichen Runtime-Ordnern zu vermeiden.

In den Optionen kann eingestellt werden, ob die Datei-Ersetzung oder der Dateipfad immer auch dann wiederverwendet werden soll, wenn eine gefundene Datei ohne Benutzerauswahl ersetzt wurde. Außerdem kann die Wiederverwendung auf eine einzelne verarbeitete Poser-Datei beschränkt werden.

Durch das Berichtigten aller Dateireferenzen braucht Poser nicht mehr nach fehlenden oder falsch referenzierten Dateien zu suchen. Sie können angeben, welche Arten von Dateireferenzen korrigiert werden sollen. Die Suche kann beschränkt werden auf Dateien mit Geometrien (*Geometry*), binären Morphs (*Binary morph*), Texturen (*Texture*), auf andere Poser-Dateien (*Poser script*), Python Skripte (*Python script*), Film-Dateien (*Movie*) und/oder Klang-Dateien (*Sound*). Anstelle der Suche in allen Runtime-Verzeichnissen (*all runtimes*) kann die Suche entweder auf das Runtime-Verzeichnis der Poser-Datei (*same runtime*) beschränkt werden, oder nach dem Runtime-Verzeichnis abgebrochen werden, in dem als erstes mindestens eine Datei gefunden wurde (*stop if found*). Außerdem kann auf die Suche verzichtet werden (*don't search*), beispielsweise wenn nur überprüft werden soll, ob die Dateireferenzen richtig sind oder nicht.

### **Change bump references (Bump-Verweise ändern)**

Ältere Versionen von Poser verwenden ein spezielles Dateiformat mit der Endung *bump* oder *bump* für Relieftexturen. Ab ProPack können auch andere Bildformate für Reliefs verwendet werden, Bump-Dateien werden aber weiter unterstützt. Da die Bump-Dateien nicht komprimiert sind, enthalten Poser-Produkte meistens nur die Bilddateien für Relieftexturen und nicht die Bump-Dateien.

Der Poser File Organizer ändert die Dateiendung von Referenzen auf Reliefdateien zu *bump/bump* oder zu einer Bilddatei abhängig von der Auswahl:

- *Always to bump* (immer zu Bump): Die Endung wird immer zu *bump* geändert, auch wenn die Datei nicht existiert. Sie wird nur dann zu *bump* geändert, wenn die Datei existiert.
- *To bump, if exists* (zu Bump, falls vorhanden): Die Endung wird zu *bump* oder *bump* geändert, aber nur wenn eine Datei mit dieser Endung existiert.
- *To image, if exists* (zu Bild, falls vorhanden): Die Endung wird zu der einer Bilddatei geändert, die den selben Namen wie die Bump-Datei hat. (Natürlich kann das Bild auch den selben Namen haben ohne das selbe Relief zu sein.)

Wenn Sie diese Änderung zusammen mit "Find missing files" verwenden, wird zunächst versucht, die Endung anzupassen. Ist dies nicht möglich und die momentane Referenz ist ungültig, so wird nach der Datei gesucht. Falls sie gefunden wird, wird erneut versucht, die Endung anzupassen. (Dies wurde gegenüber der Vorgängerversion geändert.)

## **Correct quotation marks (Anführungszeichen korrigieren)**

Dateinamen mit Anführungszeichen zu umschließen macht Sinn, da die Dateinamen Leerzeichen enthalten können und Leerzeichen in Poser-Dateien als Trennzeichen zwischen Werten in einer Zeile verwendet werden. Dennoch hängt es von der Art der Referenz ab, ob Dateinamen üblicherweise in Anführungszeichen stehen oder nicht. Manchmal sind die Anführungszeichen sogar unvollständig, weil eines fehlt.

Hiermit lassen sich alle ungewöhnlichen oder falschen Verwendungen von Anführungszeichen korrigieren. Optional können Anführungszeichen bei allen Dateien mit Leerzeichen im Pfad eingefügt werden (*quotes for path with spaces*). Das wird zwar nicht von Poser benötigt, aber von manchen anderen Programmen, die Poser-Dateien lesen können.

## **All to preferred style (Alle in bevorzugtem Stil)**

In den Optionen läßt sich der bevorzugte Stil für Dateireferenzen festlegen. Der Pfad kann absolut oder relativ sein, und der Teil ":Runtime:Reflection Maps" bzw. ":Runtime:textures" kann in relativen Pfaden weggelassen werden. Dies hat keinen Einfluß darauf, ob Poser die Dateien findet, aber bei einer Veröffentlichung muß oft ein bestimmter Stil eingehalten werden.

Der Poser File Organizer konvertiert alle Dateireferenzen gemäß des bevorzugten Stils. Außerdem wird ein ':' vor relative Pfade gesetzt, falls dieses fehlt. Weiterhin werden alle Referenzen innerhalb von Shader-Trees auf den Dateinamen verkürzt, falls der volle Pfad an anderer Stelle bereits vorkommt. Manchmal bestehen Dateireferenzen nur aus Doppelpunkten oder Leerzeichen. Diese Referenzen werden durch leere Dateinamen ersetzt. Falls die Endung sich nur durch die Komprimierung unterscheidet (z.B. CR2 statt CRZ), so wird auch dies verbessert. Schließlich werden noch doppelt Pfadtrennzeichen aus Dateinamen entfernt.

## **3.2. Material**

Das Material eines Poser-Objekts definiert das Aussehen von dessen Oberfläche.

### **Correct existing materials (Bestehende Materialien korrigieren)**

Die Geometrien eines Poser-Objekts definieren Materialbereiche, für die die Poser-Datei zugehörige Material-Definitionen enthält. Manchmal stimmen diese jedoch nicht überein. Manche Poser-Dateien enthalten Definitionen für Materialien, die nicht in der Geometrie enthalten sind oder manche Materialdefinitionen fehlen. Zudem können Materialnamen mit Leerzeichen zu Problemen führen.

Sie können fehlerhafte Zuordnungen zwischen den Materialien in der Poser-Datei und der zugehörigen Geometrie korrigieren. Wenn Sie *unused* (unbenutzt) auswählen, so werden alle Materialien aus der Poser-Datei entfernt, die nicht in der Geometrie vorkommen. Da Poser selbst dann ein Material mit dem Namen "Preview" erzeugt, wenn dieses nicht in der Geometrie verwendet wird, können Sie in den Optionen einstellen, daß dieses Material nie gelöscht wird. Wenn Sie *missing* (fehlende) auswählen, so wird jeweils ein neues Material erzeugt, falls ein Material in der Geometrie enthalten ist, aber in der Poser-Datei fehlt. Wenn Sie *replace spaces*

(Leerzeichen ersetzen) auswählen, so werden Leerzeichen in Materialnamen durch Unterstriche ersetzt. Diese Ersetzung wird gegebenenfalls auch in den Geometrie-Dateien vorgenommen.

Beim Erzeugen fehlender Materialien wird ein Dialogfenster angezeigt, in dem ausgewählt werden kann, wie das Material erzeugt werden soll. Die linke Liste enthält dabei die fehlenden Materialien, die mittlere die nicht verwendeten Materialien und die rechte die verwendeten Materialien. In der mittleren Liste sind außerdem *default material* und *no material* aufgeführt, um ein graues Standardmaterial oder kein Material zu erzeugen. Um einem fehlenden Material ein existierendes zuzuordnen, wählen Sie zunächst in der linken Liste das fehlende Material aus und dann in der mittleren oder rechten Liste das Material, mit dessen Einstellungen das neue Material erzeugt werden soll. Mit *OK* werden die Materialien so erzeugt, wie Sie es definiert haben. Mit *None* (keine) werden keine neuen Materialien erzeugt. Mit *Cancel* (abbrechen) werden nicht nur keine fehlenden Materialien neu erzeugt, sondern ggf. auch keine unbenutzten Materialien gelöscht.

**Hinweis:** Hierbei werden auch unbenutzte Preset-Materialien gelöscht, aber keine fehlenden Preset-Materialien erzeugt.

**Hinweis:** Materialnamen mit Leerzeichen funktionieren in Poser nur bei eingebetteten Geometrien. Wenn Sie eingebettete Geometrien extrahieren, sollten Sie deshalb auch Leerzeichen in Materialnamen ersetzen.

**Hinweis:** Manchmal enthalten die Geometrie-Dateien Materialnamen mit Leerzeichen, aber in den Poser-Dateien sind diese beim ersten Leerzeichen abgeschnitten. Wenn Sie dann die Leerzeichen ersetzen, funktionieren zugehörige Material-Posen und -Sammlungen nicht mehr.

## Shader tree (Shader-Tree)

Poser 5 und höher verwenden ein anderes Materialsystem als die Vorgängerversionen. Dateien dieser Versionen enthalten die alte Materialdefinition und zusätzlich einen Shader-Tree mit der neuen Materialdefinition. Lädt man ein Material ohne Shader-Tree in Poser 5 oder höher, wird der Shader-Tree automatisch erzeugt. Hat das Material ein Bump-Map, so wird dieses mit dem Gradient-Bump-Knoten des Shader-Tree verbunden. Dieser Knoten ist nur für die alten bump-Dateien (mit der Endung *bum*) gedacht, Poser 5 und höher verbinden aber auch andere Relief-Bilder mit diesem Knoten, was schlicht falsch ist und beim Rendern nicht gut aussieht. Außerdem wird in Poser 7 bei Bild-Knoten in automatisch erzeugten Shader-Trees immer der Filter-Modus *Quality* gesetzt, auch wenn *None* in den meisten Fällen besser geeignet ist. Ein weiterer Grund um den Shader-Tree direkt in der Poser-Datei zu erzeugen ist, daß Material-Posen ohne Shader-Tree keine vorhandenen Bilder-Knoten entfernen, falls die Pose für diesen Knoten "NO\_MAT" festlegt.

Der Poser File Organizer erzeugt und/oder löscht Shader-Trees in den Poser-Dateien abhängig von der jeweiligen Auswahl:

- *Delete* (löschen): Dies löscht alle Shader-Trees. Falls Sie eine ältere Version als Poser 5 verwenden, brauchen Sie keine Shader-Trees.
- *Delete, if not rendered* (löschen, falls nicht gerendert): Magneten, Wellen und Wind werden nicht gerendert, aber sie haben Materialien. Wenn Sie diese Materialien ändern, erzeugt

Poser 5 oder höher einen Shader-Tree, der aber nutzlos ist. Hiermit können Sie ihn wieder löschen.

- *Create* (erzeugen): Dies erzeugt Shader-Trees for Materialien in Figuren, deren Aktoren, Props und Materialsammlungen.
- *Create; Delete if not rendered* (erzeugen; löschen falls nicht gerendert): Dies kombiniert die beiden genannten Optionen.
- *Create, if with bump* (erzeugen, falls mit Relief): Da ein Grund zum Erzeugen von Shader-Trees das Beheben des Fehlers mit Relief-Bildern ist, können Sie Shader-Trees nur für solche Materialien erzeugen lassen, die ein Relief-Bild enthalten.
- *Create, if with bump; Delete if not rendered* (erzeugen, falls mit Relief; löschen, falls nicht gerendert): Dies kombiniert die beiden genannten Optionen.
- *Create, if with file* (erzeugen, falls mit Datei): Da ein anderer Grund zum Erzeugen von Shader-Trees das Setzen des Filter-Modus ist, können Sie Shader-Trees nur für solche Materialien erzeugen lassen, die eine Bild-Datei verwenden.
- *Create, if with file; Delete if not rendered* (erzeugen, falls mit Datei; löschen, falls nicht gerendert): Dies kombiniert die beiden genannten Optionen.

Im Optionsdialog gibt es sechs weitere Einstellungen zum Erzeugen der Shader-Trees:

- Manche Material-Posen ändern nur einzelne Parameter, aber Material-Posen mit Shader-Tree ändern immer das vollständige Material. Deshalb wird ein Shader-Tree nur für vollständige Materialien erzeugt. Da manchmal jedoch einzelne Parameter fehlen, kann man eine Toleranz definieren, wie viele Parameter fehlen dürfen, ohne daß das Material als unvollständig angesehen wird.
- Normalerweise werden Reflexionsbilder über eine Kugelabbildung verwendet. Statt dessen kann aber auch das UV-Mapping verwendet werden.
- Das Relief von Poser 5 und höher ist um einiges stärker als das alte Gradient-Bump. Sie können einstellen, wie stark die Reliefhöhe abgeschwächt werden soll, wenn ein Reliefbild mit dem Bump-Knoten verbunden wird. Eine Abschwächung auf 5% ergibt ähnliche Ergebnisse im Vergleich zu Poser ProPack, aber Sie können auch andere Werte verwenden.
- Shader-Trees können in dem Format einer bestimmten Poser-Version erstellt werden. In Poser 6 und 7 haben Shader-Trees drei zusätzliche Parameter `parameters` (`shadow catch only`, `toon id`, and `normals forward`), in Poser Pro und Poser 8 noch einen weiteren (`gradient type`).
- Ab Poser 7 kann außerdem der Filter-Modus für Bild-Knoten im Shader-Tree festgelegt werden (`None`, `Fast`, oder `Quality`; ab Poser 9 auch `Crisp`).
- Ab Poser 7 SR3 verwendet Poser `NO_MAP` statt `""` in Shader-Trees, falls keine Datei verwendet wird.

## **Image filtering (Bild-Filter-Modus)**

In Poser 7 besitzen Bild-Knoten in Shader-Trees einen Filter-Modus, der beim Rendern auf die Bilder angewendet wird. Es gibt vier Modi: none (kein), fast (schnell), quality (gut), und ab Poser 9 crisp (knackig).

Hiermit wird der Filter-Modus für Bild-Knoten in Shader-Trees gesetzt. Falls *add, if missing* (hinzufügen, falls nicht vorhanden) ausgewählt ist, wird der Filter-Modus auch dann gesetzt, wenn der Bild-Knoten noch keinen Filter-Modus hatte. Andernfalls werden nur bereits existierende Filter-Modus-Einstellungen geändert.

## **Reposition shader tree (Shader-Trees repositionieren)**

Normalerweise befindet sich der Shader-Tree links open im Material-Raum. Andernfalls muß man erst scrollen, um den Shader-Tree und seine Knoten zu finden.

Hiermit wird der Shader-Tree nach links oben bewegt, falls er sich woanders befindet. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten. Wenn *exact* (exakt) ausgewählt ist, werden alle Shader-Trees an der genauen Position angeordnet, die durch die X- und Y-Koordinaten angegeben ist. Andernfalls wird der Shader-Tree nur dann neu positioniert, wenn sich dessen Ecke links oben nicht innerhalb des Bereichs von 0 und den X/Y-Koordinaten befindet.

## **Preset materials (Preset-Materialien)**

Alte Poser-Versionen verwenden ein Preset-Material, mit dem die ursprünglichen Materialeinstellungen wiederhergestellt werden können. Neuere Poser-Versionen verwenden dieses nicht mehr, aber es ist in älteren Poser-Dateien weiterhin enthalten.

Der Poser File Organizer kann entweder alle Preset-Materialien löschen (*delete*) oder diejenigen erzeugen (*create*), die fehlen.

## **Correct material map offset (Material-Map-Offset korrigieren)**

Poser-Materialien können Bilddateien enthalten. Ist dies der Fall, so besteht ein korrekter Eintrag aus zwei Zeilen, einer mit dem Texturtyp und der Bilddatei gefolgt von einer Zeile mit einer Art Offset. (Die zweite Zeile besteht aus zwei Zahlen. Da ich nicht weiß, wozu diese da sind und sie auch keine Funktion zu haben scheinen, nenne ich sie einfach Offset.) Verwendet ein Material kein Bild für einen Texturtyp, so ist die erste Zeile auch vorhanden und enthält "NO\_MAP" anstelle der Bilddatei, aber die zweite Zeile fehlt. Manchmal fehlt die zweite Zeile, obwohl in der ersten eine Bilddatei angegeben ist, und Poser ignoriert dieses Bild. Es kann auch sein, daß die zweite Zeile da ist, obwohl in der ersten NO\_MAP steht, aber dies scheint kein Problem zu sein.

Der Poser File Organizer korrigiert die zweite Zeile, falls sie nicht so ist, wie sie sein sollte. Außerdem werden mehrfache Offset-Zeilen korrigiert.

## **Correct 0 falloff transparency (Transparenz mit 0-Falloff korrigieren)**

Es ist nicht unüblich, daß in einem Material der Wert für *Transparency Edge* nicht verwendet wird, falls *Transparency Falloff* auf 0 gesetzt ist. Beim Rendern können jedoch geringfügige

Unterschiede entstehen, wenn in diesem Fall die Werte für *Transparency* und *Transparency Edge* nicht übereinstimmen.

Dieser Verarbeitungsschritt übernimmt den Wert und den Eingangsknoten für *Transparency Edge* von *Transparency*, falls *Transparency Falloff* 0 ist.

### **Remove unused shader nodes (Nicht verwendete Shader-Knoten entfernen)**

Ein Shader-Tree besteht aus Materialparametern und Knoten, die mit diesen Parametern oder den Parametern anderer Knoten verbunden sind. Ein Shader-Tree kann auch Knoten enthalten, die nicht mit den Materialparametern verbunden sind und deshalb keinen Einfluß auf das Material haben.

Der Poser File Organizer entfernt sämtliche Knoten von Shader-Trees, die keine direkte oder indirekte Verbindung zu den Materialparametern haben.

**Hinweis:** Einige wenige Materialien, die in Poser 5 und 6 enthalten sind, verwenden ein älteres Format für Shader-Trees. Dieses Format wird nicht unterstützt. Statt dessen wird eine Warnung ausgegeben, daß der Shader-Tree ungültig ist.

### **Material pose / collection (Material-Pose / Sammlung)**

Mit Poser 6 wurden Material-Sammlungen (Material Collection) eingeführt, die Einstellungen für mehrere oder alle Materialien einer Figur oder eines Props enthalten. Für frühere Poser-Versionen wurden Material-Posen verwendet, um Materialien einer Figur oder eines Props zu ändern, aber diese wurden nie offiziell von Poser unterstützt. Dennoch funktionieren sie weiterhin in Poser 6.

Sie können Material-Posen in Material-Sammlungen umwandeln und umgekehrt. Dies ändert nicht nur das interne Format der Poser-Datei, sondern paßt auch die Dateiendung an und verschiebt die Datei in die richtige Bibliothek. Die Versionsnummer wird für Material-Sammlungen auf 6 und für Material-Posen auf 4 gesetzt. Um eine andere Versionsnummer zu setzen, kann der entsprechende Verarbeitungsschritt verwendet werden.

Wenn eine Material-Pose in eine Material-Sammlung umgewandelt wird, werden nur solche Posen umgewandelt, die ausschließlich vollständige Material-Definitionen für ein einziges Poser-Objekt enthalten. Anders als Material-Posen unterstützen Material-Sammlungen nicht mehrere Objekte, partielle Materialeinstellungen oder zusätzliche Posen-Informationen.

Wenn eine Material-Sammlung in eine Material-Pose umgewandelt wird, muß angegeben werden, auf welche Art von Poser-Objekt diese angewendet werden soll: eine Figur (*figure*), ein Haar-Prop (*hair-prop*), ein anderer Prop (*other prop*), der ausgewählte Aktor (*current actor*) oder ein andere Aktor (*other actor*). Bei einem anderen Prop oder Aktor muß zudem der Name des Props bzw. des Aktors angegeben werden.

### **Unimesh material (Unimesh-Material)**

DAZ-Unimesh-Figuren wie Victoria 3 und Michael 3 verwenden alle das gleiche oder ein sehr ähnliches UV-Mapping. Deshalb können alle Materialien für eine Figur auch mit den anderen benutzt werden. Aber Aiko und Hiro verwenden andere Materialbereiche für die Beine als andere Unimesh-Figuren. Der Bereich SkinLeg ist unterteilt in SkinThigh, SkinKnee und SkinShin.

Der Poser File Organizer wandelt Materialeinstellungen zwischen dem klassischen (*Classic (V3, M3)*) und dem Anime-Stil (*Anime (A3, H3)*) für Materialbereiche um bzw. für die Anwendung auf beide (*both*). Bei der Umwandlung zum Anime-Stil wird das Bein-Material für Oberschenkel, Knie und Unterschenkel verwendet. Bei der Umwandlung zum klassischen Stil wird das Oberschenkel-Material für das Bein verwendet und Knie und Unterschenkel werden entfernt.

**Hinweis:** Dies ändert alle Poser-Dateien mit den entsprechenden Materialbereichen. Normalerweise sollte man diese Option nur auf Material-Posen und -Sammlungen anwenden.

### 3.3. Geometrie

Die Geometrie eines Poser-Objekts definiert dessen räumliche Erscheinung.

#### **Extract embedded geometry (Eingebettete Geometrie extrahieren)**

Die Geometrie-Daten eines Poser-Objekts sind manchmal in der Poser-Datei direkt enthalten anstatt in einer externen OBJ-Datei. Dies ist vor allem bei Props und Haar-Props der Fall, aber manchmal auch bei Figuren. Wird so ein Objekt in einer Szene verwendet, so enthält auch die Szene die eingebetteten Geometrie-Daten anstelle einer Referenz auf eine OBJ-Datei. Dies kann die Größe der Szenen-Datei erheblich vergrößern.

Der Poser File Organizer extrahiert die eingebettete Geometrie und schreibt sie in eine OBJ-Datei. Die Geometrie-Definition innerhalb der Poser-Datei wird so abgeändert, daß sie auf diese neue OBJ-Datei verweist. Normalerweise wird dabei auch ein Storage Offset für die Geometriedaten eingefügt. Da dieses Offset jedoch keine Funktion zu haben scheint, kann es in den Optionen ausgeschaltet oder auf einen anderen als den Standardwert eingestellt werden.

Der Verzeichnispfad zum Schreiben der extrahierten OBJ-Datei ergibt sich wie folgt aus den verwendeten Eingabeparametern:

- Die OBJ-Datei wird unterhalb des "geometries"-Ordners in dem Runtime gespeichert, in dem sich die verarbeitete Datei befindet. Ist die Datei nicht in einem Runtime-Verzeichnis, so wird das Verzeichnis der Datei verwendet.
- Sie können einen beliebigen gültigen relativen Pfad verwenden. Dieser kann die folgenden Variablen enthalten, die dann ersetzt werden in Abhängigkeit von der Poser-Datei, aus der die Geometrie-Daten extrahiert werden:
  - *<lib>*: der Bibliothekstyp
  - *<cat>*: die Bibliothekskategorie
  - *<file>*: der Name der Poser-Datei
- Falls dieser Pfad einen Dateinamen enthält, der mit ".obj" oder ".obz" endet, so wird dieser Name verwendet. Andernfalls wird der Name des Objekts (ohne Nummerierung) verwendet.
- Falls die Datei bereits in einem der Runtime-Verzeichnisse existiert, so wird der Name durch Anhängen einer Zahl eindeutig gemacht.

Das läßt sich am besten an einem Beispiel verdeutlichen. Wenn die Poser-Datei "...\Runtime\libraries\props\jewelry\earrings.pp2" heißt und zwei Props enthält, und wenn Sie dann "<cat>-<lib>\<file>.obj" als Parameter verwenden, so erhalten Sie die beiden folgenden OBJ-Dateien:

"...\Runtime\geometries\jewelry-props\earrings.obj"

"...\Runtime\geometries\jewelry-props\earrings\_0.obj"

Geben Sie keinen Parameter für den Pfad an, so werden Sie jeweils nach einem Dateinamen gefragt, wenn aus einer Datei Geometrie-Daten extrahiert werden.

Wählen Sie "compressed" (komprimiert) aus, um die extrahierte OBJ-Datei komprimiert zu erzeugen. Diese Option ist nur gültig, wenn der angegebene Dateiname nicht bereits eine Dateiendung enthält. In diesem Fall bestimmt die Dateiendung die Komprimierung der Datei.

Props mit dynamischen Haaren enthalten Geometrie in Form von Linien, die die Haare definieren. Sie können in den Optionen einstellen, ob auch diese Geometrien extrahiert werden sollen oder nicht.

### **Round values (Werte runden)**

Geometrien und Morphs von Poser-Objekten werden über numerische Werte definiert. OBJ-Dateien und Poser-Datei speichern diese Werte in einem Textformat. Oft haben diese Werte dabei eine höhere Präzision als dies für 3D-Graphik benötigt wird, oder sie enthalten überflüssige Nullen und Leerzeichen zur Formatierung. Manchmal liegt die eigentliche Präzision bereits bei 6 oder 8 Stellen, aber die Werte enden mit 999 oder 001 aufgrund des verwendeten Formatierungsalgorithmus. Dadurch können sich größere Dateien ergeben, die nur Speicherplatz auf der Festplatte und Zeit beim Laden verschwenden. Durch das Runden der Werte kann die Dateigröße um bis zu 20% verringert werden.

Der Poser File Organizer rundet Zahlenwerte in Geometrie- und Poser-Dateien. Sie können auswählen, ob Geometrien (*geometry*) (eingebettet oder in OBJ-Dateien), Morphs (*morph*) (nur eingebettete Morphs, keine binären Morphs) und andere Werte (*values*) in Poser-Dateien gerundet werden sollen. Während das Runden von Geometrie- und Morph-Werten einiges an Platz sparen kann, hat das Runden der übrigen Werte normalerweise keine großen Auswirkungen. Sie können eine Präzision (*precision*) zwischen 6 und 10 Stellen hinter dem Komma auswählen. Alternativ können sie mit *remove 0* lediglich Nullen entfernen, die zusätzlich hinter den Nachkommastellen angehängt sind, was die Präzision nicht verändert.

Falls Sie nicht sicher sind, welche Präzision sie wählen sollen und wie sich das auf Ihre Geometrien auswirkt, so können Sie sich in Poser selbst eine Vorstellung davon machen. Wählen Sie "Poser native units" als Anzeigeeinheit (display unit) in den Einstellungen von Poser aus. Dann laden Sie irgendein Prop und verschieben diese um 0.000005 in eine beliebige Richtung. Sie müssen schon ziemlich nahe an das Objekt herangehen um überhaupt einen Unterschied sehen zu können, und dies ist die maximale Änderung die eine Rundung der Präzision 5 herbeiführen kann. Die kleinste auswählbare Präzision von 6 hat einen zehnfach geringeren Effekt und sollte somit keine sichtbaren Veränderungen in der Geometrie verursachen. Mit einer höheren Präzision wird die Veränderung in

der Geometrie geringer, aber auch die Reduzierung der Dateigröße ist entsprechend weniger groß. Ich empfehle die voreingestellte Präzision von 8.

### **Empty morph injections (Leere Morph-Injections)**

Morph-Injections sind Morphs, die nicht in der Poser-Figur enthalten sind, sondern nachträglich in diese eingefügt werden können. Die Parameter-Regler für diese Morphs werden erst sichtbar, nachdem der Morph eingefügt wurde. Wird die Figur jedoch in die Runtime-Bibliothek oder in einer Szene gespeichert und dann wieder geladen, so werden die Regler aller Morph-Kanäle sichtbar, selbst wenn sie noch nicht eingefügt wurden. (Dieses Problem besteht nicht mehr in Poser 6.)

Der Poser File Organizer versteckt (*hide*) oder entfernt (*delete*) diese leeren Morph-Injections. Falls Sie sie verstecken, können Sie weiterhin die zugehörigen Morphs einfügen, aber die leeren Regler erscheinen wieder, sobald die Figur oder Szene gespeichert und wieder geladen wird. Falls Sie sie löschen, werden die Regler nicht wieder erscheinen, aber Sie können auch keine weiteren Morphs mehr einfügen. In beiden Fällen werden bereits eingefügte Morphs nicht verändert.

**Hinweis:** Verwenden Sie diese Option nur mit Figuren und Szenen, die Morph-Injections enthalten. Es gibt Fälle, in denen andere Regler mit leeren Morph Injections verwechselt werden können, da diese nicht Teil der eigentlichen Definition von Poser-Dateien sind.

## **3.4. Figuren**

Figuren sind Poser-Objekte, deren Pose verändert werden kann.

### **Set figure name (Figurnamen setzen)**

Üblicherweise haben Poser-Objekte beschreibende Namen. Aber viele Figuren heißen einfach "Figure 1".

Der Poser File Organizer ändert den Namen aller Figuren zu dem eingegebenen Namen. Bleibt das Eingabefeld leer, so wird der Dateiname als Name für die Figur verwendet. Falls Sie *only if it is "Figure"* (nur bei "Figure") auswählen, wird der Name nur geändert, wenn er mit "Figure" beginnt. Enthält eine Datei mehrere Figuren, wird an die Namen eine Numerierung angehängt um sie eindeutig zu machen.

In den Optionen kann festgelegt werden, ob Ausrufezeichen in den Figurnamen enthalten sein dürfen oder nicht. Manche Poser-Versionen zeigen Figurnamen mit Ausrufezeichen in einigen Menüs falsch an.

### **Reset figure (Figur zurücksetzen)**

Die Parameter einer Figur können entweder auf den Null-Wert oder, falls *set to init value* ausgewählt ist, auf den in der Figur festgelegten Initialwert zurückgesetzt werden. (Der Initialwert ist derjenige, der in Poser mit Edit | Restore | Figure gesetzt wird).

Die folgenden Parameter können zurückgesetzt werden:

- *Root actor position:* die x/y/z-Position des Top-Aktors (meist BODY)

- *First actor position*: die x/y/z-Position des ersten Aktors (meist hip)
- *Root actor rotation*: die x/y/z-Rotation des Top-Aktors (meist BODY)
- *First actor rotation*: die x/y/z-Rotation des ersten Aktors (meist hip)
- *Other actors rotation*: die x/y/z-Rotation der anderen Aktoren
- *Root actor scaling*: die x/y/z-Skalierung des Top-Aktors (meist BODY)
- *Other actors scaling*: die x/y/z-Skalierung der anderen Aktoren

Position, Rotation und Skalierung des Top-Aktors beeinflussen die gesamte Figur. Position und Rotation des ersten Aktors beeinflussen ebenfalls die gesamte Figure.

**Hinweis:** Dieser Schritt verändert nur vollständige Figuren, keine Poser für Figuren.

## **Change IK (IK ändern)**

Inverse Kinematik (IK) wird verwendet um Ketten von Körperteilen auf einmal zu bewegen, üblicherweise die Beine über die Füße und die Arme über die Hände. Falls IK an ist, bewegen sich die Enden der Kette nicht, wenn ein anderer Teil der Kette bewegt wird. Poser aktiviert IK für die Beine immer automatisch, selbst wenn sie in der Figurdatei aus ist. Eingeschaltetes IK kann bei conforming Figuren zu Problemen führen.

Der Poser File Organizer schaltet alle IKs in einer Datei aus (*turn off*) oder an (*turn on*), läßt sie unverändert (*don't change*) oder entfernt sie (*remove*). Außerdem kann das automatische Aktivieren der Bein-IK verhindert (*no auto on*), wiederhergestellt (*restore auto on*) oder unverändert (*don't change*) gelassen werden.

Es gibt keine offizielle Möglichkeit, Poser vom Aktivieren der Bein-IK abzuhalten. Der Poser File Organizer benennt einfach die Bein-IK um, so daß Poser sie nicht mehr als Bein-IK erkennt. Dies betrifft nur den internen Namen der IK, nicht den im Poser-Menü angezeigten. Um das ursprüngliche Verhalten wiederherzustellen, wird die IK wieder zurück umbenannt.

## **Add eye control dials (Kontrollregler für Augen hinzufügen)**

Die Augen von Menschen und vielen anderen Lebewesen sind nicht unabhängig voneinander. Sie schauen gewöhnlich in die selbe Richtung und haben die selbe Form.

Der Poser File Organizer fügt Regler in den Kopf einer Figur ein, mit dem sich die Richtung und die Morphs beider Augen zusammen steuern lassen. Es können Regler eingefügt werden für die horizontale (*side-side*) und die vertikale (*up-down*) Bewegung sowie für alle Morphs (*morphs*), die in beiden Augen vorkommen. Es werden nur dann neue Regler erzeugt, wenn es noch keine gibt. In den Optionen kann festgelegt werden, ob auch eine Gruppe mit allen eingefügten Reglern mit dem Namen "Eye Control" erzeugt werden soll. (Diese Gruppen werden nur von Poser 5 aufwärts unterstützt.) Wenn Sie *remove* (entfernen) auswählen, werden die vom Poser File Organizer erzeugten Regler wieder entfernt. Andere Regler werden nicht entfernt.

**Hinweis:** Der Aktor für den Kopf muß "head" und die Aktoren für die Augen müssen "leftEye" und "rightEye" oder "lEye" und "rEye" heißen. Dies ist der Fall für die meisten menschlichen und übrigen Figuren mit zwei Augen.

**Hinweis:** Für die horizontale Bewegung wird die Drehung um die Y-Achse und für die vertikale die um die X-Achse verwendet. Dies ist korrekt für die meisten menschlichen Figuren.

### **Change cross talk (Wechselwirkung ändern)**

Cross-Talk bedeutet, daß Parameter einer Figur von einer anderen kontrolliert werden. Dies ist nützlich, wenn es funktioniert (insbesondere bei Kleidungsfiguren), kann aber auch einige Probleme verursachen, falls die falsche Figur die Kontrolle übernimmt. Leider gibt es in Poser keine Möglichkeit, Cross-Talk zu ändern, und es hängt von der Poser-Version ab, wie sich Cross-Talk verhält. Mit Controllable Cross-Talk können Parameter weiterhin in der Figur selbst verändert werden.

Die Kontrolle über die Parameter kann entweder der Figur selbst (*same figure*), einer anderen Figure (*other figure*), keiner bestimmten Figur (*no figure*) oder der Figur selbst und einer anderen (*controllable cross-talk*) zugeordnet werden. Falls die Kontrolle auf die Figur selbst gesetzt wird, werden die entsprechenden Kontrollregler erzeugt, falls sie noch nicht vorhanden sind.

**Hinweis:** Controllable Cross-Talk kann in älteren Poser-Versionen zu Problemen führen.

**Hinweis:** Für Cross-Talk in DAZ Studio muß die Option *no figure* verwendet werden.

Mit *morph only* (nur Morphs) und/oder *value parameter only* (nur Werteparameter) kann Cross-Talk nur für Morphs oder nur für Werteparameter geändert werden. Ist eines von *Pose only* (nur Posen) oder *Exclude pose* (Posen ausschließen) ausgewählt, so wird Cross-Talk nur oder nicht für Parameter geändert, die von Rotationsparametern abhängen.

### **Remove unused weight maps (Ungenutzte Weight-Maps entfernen)**

Weight-Maps definieren den Einfluß von Joints auf die Geometrie einer Figur.

Hiermit werden alle Weight-Maps aus Actors entfernt, die keine Geometrie haben.

## **3.5. Andere**

### **Set Poser version (Poser-Version setzen)**

Poser-Dateien enthalten eine Versionsnummer, die die Nummer der Poser-Version angibt, die die Datei erzeugt hat. Wenn Sie eine Poser-Datei laden, die eine höhere Nummer hat als die verwendete Poser-Version, zeigt Poser eine Warnung an und versucht dann, die Datei zu laden. In vielen Fällen gibt es dabei keine Probleme, da Poser einfach die Teile ignoriert, die nicht erkannt werden.

Der Poser File Organizer setzt die Poser-Version auf die Nummer, die Sie angeben. In der Aufklappliste sind die häufigsten Versionsnummern aufgeführt: 4, 4.0, 4.01 (alle Poser 4), 4.2 (Poser 4 ProPack), 5 (Poser 5), 6 (Poser 6), 7 (Poser 7), 7.2 (Poser 7 SR3 und Poser Pro), 8 (Poser 8 und Pro 2010) und 9 (Poser 9 und Pro 2012).

Sie können auswählen, wann die Versionsnummer geändert werden soll:

- *if different* (wenn verschieden): Dies setzt die angegebene Versionsnummer, wenn die bestehende Nummer nicht die selbe ist. (z.B. wird 4.0 auf 4 gesetzt)

- *if not equal* (wenn nicht gleich): Dies setzt die angegebene Versionsnummer, wenn die bestehende Nummer nicht den gleichen Wert hat. (z.B. wird 4.0 *nicht* auf 4 gesetzt)
- *if greater* (wenn größer): Dies setzt die angegebene Versionsnummer, wenn die bestehende Nummer größer ist. (z.B. wird 5 auf 4 gesetzt)
- *if less* (wenn kleiner): Dies setzt die angegebene Versionsnummer, wenn die bestehende Nummer kleiner ist. (z.B. wird 3 auf 4 gesetzt)
- *fix "Version" only* (nur "Version" korrigieren): in einigen Materialposen ist "version" oder "number" fälschlicherweise als "Version" oder "Number" geschrieben. Poser erkennt dann die Versionsnummer nicht und ignoriert sie. Dieser Fehler wird in jedem Fall korrigiert. Ist diese Option ausgewählt, wird die Versionsnummer nicht geändert.

Wenn *add missing* (fehlende einfügen) ausgewählt ist, so wird eine Versionsnummer eingefügt, falls keine vorhanden ist.

### **Set display mode (Anzeigemodus setzen)**

Üblicherweise verwenden Figuren und Props den selben Anzeigemodus wie die Szene. Aber Objekte mit einer Transparenztextur verwenden oft einen anderen Anzeigemodus, da sie in Versionen vor Poser 6 vollständig semi-transparent dargestellt werden. Poser 6 verwendet Transparenztexturen auch in der Vorschau, weshalb es keinen Grund mehr gibt, für diese Objekte einen anderen Anzeigemodus zu verwenden.

Sie können den Anzeigemodus von Figuren (*figure*), Aktoren (*actor*), Props (*props*) und/oder Props für dynamische Haare (*hair props*) auf jeden in Poser verfügbaren Anzeigemodus setzen. Der Modus "like parent" (wie übergeordnet) verwendet den Anzeigemodus des übergeordneten Objekts bzw. den der Szene falls es kein übergeordnetes Objekt gibt.

### **Rebuild magnetizing (Magnetisierung neu erstellen)**

Aufgrund von technischer Beschränkungen bei der Anwendung von Posen auf eine Figur, können Magnetisierungs-Posen üblicherweise nur mit einer Instanz von einer Figur mit Posen innerhalb einer Szene verwendet werden. (Gelegentlich funktioniert es auch noch mit einer zweiten Instanz, falls Poser die Magneten umbenennt, was nur manchmal der Fall ist.) Generell ist die Verwendung von Magnetisierung ziemlich fehleranfällig.

Hiermit wird eine korrekte Magnetisierung für konformierte Figuren erstellt, indem falsche Abhängigkeiten entfernt und fehlende hinzugefügt werden.

### **Remove unused channel dials (Nicht verwendete Regler entfernen)**

Seit Poser 5 können die einzelnen Regler in einem Aktor frei gruppiert und angeordnet werden. Manchmal enthalten Poser-Dateien jedoch auch Regler für nicht sichtbare oder vorhandene Kanäle und für leere Gruppen.

Hiermit lassen sich diese Regler und Gruppen entfernen. Dabei können nur ungenutzte Regler (*Dials*), nur leere Gruppen (Groups) oder beide entfernt werden. Zudem können versteckte Regler erhalten bleiben (*keep hidden*) für den Fall, daß diese später noch sichtbar gemacht werden.

## Remove double quotes (Doppelte Anführungszeichen entfernen)

Anführungszeichen werden vor allem um Dateinamen herum verwendet. Korrekterweise steht am Anfang und am Ende ein einzelnes Anführungszeichen.

Hiermit werden sämtliche fälschlich gesetzten doppelten Anführungszeichen entfernt.

## Remove double spaces (Doppelte Leerzeichen entfernen)

Poser-Dateien verwenden oft mehrere Leerzeichen als Trennung, aber ein einzelnes würde auch reichen.

Hiermit werden sämtlich doppelten Leerzeichen entfernt, außer zwischen Anführungszeichen und innerhalb von Dateinamen.

## 3.6. Eigene Bearbeitungsvorgänge

Sie können eigene Verarbeitungsschritte mit Hilfe des Poser File Batch Job Editor definieren. Dies ist in PFBatch.pdf genauer beschrieben. In der Sektion III werden alle eigenen Bearbeitungsvorgänge innerhalb des Ordners Batch, der sich im selben Verzeichnis wie PoserOrg.exe befindet, aufgelistet. Sie können auswählen, welche Bearbeitungsvorgänge angewendet werden sollen und in welcher Reihenfolge. Durch Klicken auf das Auswahlssymbol vor dem Dateinamen wird ein Bearbeitungsvorgang aus- oder abgewählt. Durch Verschieben der Zeilen läßt sich die Reihenfolge in der Liste ändern, die zugleich die Bearbeitungsreihenfolge festlegt.

Mit dem Knopf *All* (alle) lassen sich alle Bearbeitungsvorgänge auf einmal auswählen, mit *None* (keiner) alle abwählen. *Update* (aktualisieren) lädt erneut die Liste und die Bearbeitungsvorgänge aus dem Ordner Batch. *Editor* öffnet den Batch Job Editor mit dem ersten ausgewählten Bearbeitungsvorgang.

**Hinweis:** *Update* muß immer dann verwendet werden, wenn ein Bearbeitungsvorgang verändert wurde, selbst wenn der Dateiname gleich bleibt.

## 4. Verarbeitung durchführen

Wenn die gewünschten Arbeitsschritte ausgewählt und konfiguriert sind, wechseln Sie zur Verarbeitungssektion, um diese Schritte auf Dateien anzuwenden. Oben (*Tasks*) befinden sich sechs Knöpfe, die die Auswahl der Verarbeitungsgruppen wiedergeben. Rechts von jedem Knopf ist ein weiterer Knopf zur Anzeige bzw. Auswahl der einzelnen Verarbeitungsschritte. Darunter sind zusätzliche Verarbeitungsoptionen (*Options*). Die Zielparameter (*Destination*) werden nur beim Verschieben und Kopieren von Dateien verwendet. Andernfalls sind diese Eingabefelder deaktiviert. Ganz unten befinden sich fünf Knöpfe um den Verarbeitungsmodus auszuwählen. Sie können die ausgewählten Schritte testen (*Test*) oder anwenden (*Apply*) sowie zusätzlich Dateien in ein anderes Runtime-Verzeichnis verschieben (*Move*) oder kopieren (*Copy*), oder Sie können Dateien zusammen mit ihren Abhängigkeiten löschen (*Delete*).

Um die zu verarbeitenden Dateien auszuwählen, verwenden Sie die entsprechenden Knöpfe in der Menüleiste. Sie können einzelne Dateien verarbeiten, alle Dateien in einem Verzeichnis, alle Dateien in einem Verzeichnis inklusive aller Unterverzeichnisse oder die in der Dateiliste ausgewählten Dateien und Verzeichnisse. Außerdem können Sie Dateien und/oder Verzeichnisse per Drag'n'Drop aus dem Windows Explorer zur Verarbeitung in das Fenster des Poser File Organizer ziehen. Für jedes Verzeichnis werden alle darin enthaltenen Poser-Dateien verarbeitet. Unterverzeichnisse sind dabei nur dann eingeschlossen, wenn dies ausdrücklich angegeben ist bzw. bei Drag'n'Drop wenn die Option Unterverzeichnisse einzuschließen ausgewählt ist. Sie können ihr gesamtes Poser Runtime auf einmal verarbeiten, aber seien Sie vorsichtig damit.

Bevor die Dateien verarbeitet werden, werden alle benötigten Parameter überprüft. Ist ein benötigter Parameter ungültig, werden Sie zur Eingabe eines gültigen Wertes aufgefordert. Sie können diese Eingabe abbrechen, doch dann werden die Dateien nicht verarbeitet. Wenn die Verarbeitung beginnt, wird die Log-Sektion angezeigt. Sie können die Verarbeitung abbrechen, indem Sie mit der Maus auf das Fenster klicken und dann bestätigen, daß Sie abbrechen wollen. Falls beim Schreiben einer Datei ein Fehler auftritt, werden Sie ebenfalls gefragt, ob Sie die Verarbeitung fortsetzen wollen oder nicht.

Nach der Verarbeitung wird eine detaillierte Zusammenfassung der durchgeführten Änderungen im Log angezeigt. Falls in den Optionen ein Klang zur Benachrichtigung angegeben ist, wird dieser abgespielt.

**Hinweis:** Wenn Sie den Poser File Organizer dazu konfiguriert haben, Sicherungskopien zu erstellen, vergewissern Sie sich, daß Sie ausreichend freien Speicher auf der Festplatte haben, bevor Sie die Verarbeitung starten.

## 4.1. Verarbeitungsmodi

Sie können aus fünf Verarbeitungsmodi auswählen: Testen (*Test*), Anwenden (*Apply*), Verschieben (*Move*), Kopieren (*Copy*) und Löschen (*Delete*).

Der Testmodus simuliert die Verarbeitung nur. Er erzeugt die vollständigen Log-Ausgaben, aber er verändert keine Dateien. Sie können diesen Modus verwenden, um Probleme in Ihren Poser-Dateien zu finden ohne Sie zu beheben oder um sich einen Eindruck davon zu verschaffen, was der Poser File Organizer bei einer bestimmten Verarbeitungsauswahl machen würde ohne Gefahr zu laufen, Ihre Poser-Dateien auf eine ungewollte Art zu verändern. Der Anwendungsmodus wendet die Änderungen auf die Poser-Dateien an.

Mit den Modi zum Verschieben und Kopieren können Sie Poser-Dateien in ein anderes Runtime-Verzeichnis verschieben oder kopieren. Die ausgewählten Verarbeitungsschritte werden angewandt und die verarbeiteten Dateien werden zusammen mit referenzierten Dateien in das neue Verzeichnis verschoben oder kopiert. Beim Kopieren werden die Ausgangsdateien nicht verändert und deshalb auch keine Sicherungskopie erstellt.

Beim Löschen werden zunächst die ausgewählten Verarbeitungsschritte für Dateireferenzen durchgeführt, damit ggf. ungültige Referenzen korrigiert werden können. Änderungen werden

jedoch nicht gespeichert. Alle übrigen Verarbeitungsschritte und -optionen werden ignoriert, auch wenn sie ausgewählt sind. Dann werden gemäß der Auswahl unter *include file references* (Dateireferenzen einschließen) die abhängigen Dateien ermittelt. Ein Dialogfenster zeigt schließlich die Liste mit allen zu löschenden Dateien sowie nicht gefundenen Referenzen an. Mit *OK* werden die ausgewählten Dateien gelöscht, mit *Cancel* das Löschen abgebrochen.

**Hinweis:** Die zu löschenden Dateien werden im Papierkorb von Windows abgelegt, so daß sie sich für eine gewisse Zeit noch wiederherstellen lassen.

## Protected Files (Geschützte Dateien)

Für die Modi Verschieben, Kopieren und Löschen können geschützte Dateien definiert werden, die nie verschoben, kopiert oder gelöscht werden. Dies ist vor allem nützlich für Standard-Dateien von Poser, die auch von anderen Dateien referenziert werden, z.B. die Geometrien von Lichtern, Deformern und Kameras.

Ein Klick auf den ersten Knopf (mit dem Schloß-Symbol) in der Toolbar öffnet den Dialog für geschützte Dateien. Beim ersten Mal empfiehlt es sich, den Knopf für die Standard-Dateien (*Add Default*) zu betätigen, um diejenigen Dateien einzufügen, die üblicherweise geschützt sein sollten. Mit dem Hinzufügen-Knopf (*Add*) kann eine neue Datei eingefügt werden. Mit Entfernen (*Remove*) werden die ausgewählten Dateien aus der Liste entfernt.

Die Muster in der Liste können vollständige oder partielle Pfade enthalten. Außerdem können Platzhalter verwendet werden. Das Fragezeichen ? steht dabei für ein beliebiges einzelnes Zeichen. Der Stern \* steht für eine beliebige (auch leere) Zeichenfolge, kann aber höchstens ein Mal und nur im Dateinamen verwendet werden.

## 4.2. Verarbeitungsoptionen

### File compression (Dateikomprimierung)

Wenn Sie Poser 4 ProPack oder höher verwenden, können Sie einiges an Festplattenplatz sparen, indem Sie ihre Poser-Dateien komprimieren.

Der Poser File Organizer komprimiert (*compressed*) oder entkomprimiert (*uncompressed*) ihre Poser-Dateien (*file*) und die referenzierten Geometriedateien (*geometry*). Dabei werden die Dateiendungen inklusive der Dateireferenzen entsprechend angepaßt.

**Hinweis:** Bei dieser Option werden die Poser-Dateien nicht nur (ent)komprimiert, sie werden wie bei jeder Verarbeitung eingelesen und neu geschrieben. Mit dem enthaltenen Werkzeug Poser Compressor können Sie Dateien nur (ent)komprimieren, inklusive Geometriedateien und nicht lesbare Poser-Dateien.

**Hinweis:** Auch wenn die Dateiendung geändert wird, findet Poser die Dateien weiterhin problemlos, wenn sie mit der alten Endung aus anderen Poser-Dateien referenziert werden. Natürlich können Sie dennoch mit dem Poser File Organizer auch diese Referenzen korrigieren.

## Thumbnails (Vorschaubilder)

Während ältere Poser-Versionen Vorschaubilder im RSR-Format verwenden, wandeln neuere Versionen diese in PNG-Bilder um. Die meisten Poser-Produkte beinhalten Vorschaubilder im RSR-Format oder in beiden Formaten, Sie benötigen aber nur diejenigen, die Ihre Poser-Version tatsächlich verwendet.

Sie können auswählen, ob Sie RSR, PNG oder beide Arten von Vorschaubildern haben wollen. Falls ein Format fehlt, wird es erzeugt, falls ein Format nicht mehr benötigt wird, wird es gelöscht.

**Hinweis:** Sie können Vorschaubilder auch direkt mit dem enthaltenen Werkzeug Poser Thumbnail Converter umwandeln.

## Include file references (Dateireferenzen einschließen)

Wenn Sie Dateien verschieben, kopieren oder löschen, können Sie auswählen, ob und welche Arten von Dateireferenzen dabei mit eingeschlossen werden sollen. Sie können Geometridateien (*Geometry*), binäre Morphs (*Binary morph*), Texturen (*Texture*), andere Poser-Dateien (*Poser script*), Python Skripte (*Python script*), Film-Dateien (*Movie*) und/oder Klang-Dateien (*Sound*) mit verschieben bzw. kopieren. Außerdem können Sie durch Auswahl von *same runtime only* Dateien ausschließen, die sich nicht im selben Runtime-Verzeichnis befinden wie die verarbeitete Datei, die auf diese Dateien verweist.

**Hinweis:** Wenn Sie Referenzen auf Poser-Skripte mit einschließen, werden nur diese Dateien und ihre Vorschaubilder verschoben bzw. kopiert. Die Dateien selbst werden nicht verarbeitet und die in ihnen enthaltenen Dateireferenzen werden nicht berücksichtigt.

**Hinweis:** Python-Skripte sollten sich im Haupt-Runtime befinden.

## Move figures to Figures library (Figuren in Figuren-Bibliothek verschieben)

Aus irgendeinem Grund befinden sich einige konformen Bekleidungsfiguren in der Props-Bibliothek und einige konformen Haarfiguren in der Haarbibliothek.

Wenn Sie dies ändern wollen, kann der Poser File Organizer dies für Sie tun. Wenn ein Prop oder Haar-Prop eine Figur enthält, wird sie in die Figurenbibliothek verschoben und die Dateiendung entsprechend angepaßt.

## Move to library by extension (gemäß Dateiendung in Bibliothek verschieben)

Poser-Dateien gehören je nach Dateiendung in ein bestimmtes Library-Verzeichnis. Beispielsweise befinden sich PZ2 und P2Z in *Pose*, CR2 und CRZ in *Character* sowie PP2 und PPZ in *Props*.

Hiermit werden Poser-Dateien abhängig von der Endung in das richtige Verzeichnis verschoben.

## Put files into resource folders (Dateien in Ressource-Ordern ablegen)

Ressource-Dateien für Poser-Dateien werden üblicherweise in den Ordnern geometries, textures oder Reflection Maps gespeichert. Sie können sich jedoch an beliebig anderer Stelle befinden, so lange die Referenz auf sie korrekt ist.

Hiermit lassen sich referenzierte Dateien in einen anderen Ordner verschieben oder kopieren.

Es gibt sieben verschiedene Modi:

- verschieben (*move*): verschiebt Dateien in den Ressourcen-Ordner
- verschieben, falls im falschen Ordner (*move, if wrong folder*): verschiebt Dateien in den Ressourcen-Ordner, falls sie sich nicht im korrekten Ordner befinden (s. unten; allerdings werden Binäre Morph-Dateien aus Injektionen und Python-Skripte nicht verschoben, wenn sie sich in libraries befinden; Texturen werden auch in Reflection Maps belassen)
- in dasselbe Runtime verschieben (*move to same runtime*): verschiebt Dateien in den Runtime-Ordner der Poser-Datei, falls sie nicht bereits dort sind (der Ressourcen-Ordner wird nicht verwendet)
- verschieben, falls im falschen Ordner oder einem anderen Runtime (*move if wrong or not same*): kombiniert *move, if wrong folder* und *move to same runtime*
- kopieren (*copy*): kopiert Dateien in den Ressourcen-Ordner
- in dasselbe Runtime kopieren (*copy to same runtime*): kopiert Dateien in den Runtime-Ordner der Poser-Datei, falls sie nicht bereits dort sind (der Ressourcen-Ordner wird nicht verwendet)
- kopieren ohne Referenzen (*copy without references*): kopiert Dateien in den Ressourcen-Ordner, paßt aber nicht die Referenzen in der Poser-Datei an

Der Ziel-Ordner (*Resource folder*) kann entweder ein absoluter Pfad (beginnend mit einem Laufwerksbuchstaben) sein oder ein relativer Pfad, der dann an den Pfad für den jeweiligen Standard-Ordner für die einzelnen Resource-Dateien angehängt wird. Ohne Ziel-Ordner wird ein relativer Pfad abhängig vom Pfad der Poser-Datei verwendet. Datei-Referenzen werden angepaßt, falls sich der Ordner ändert.

Wird ein relativer Pfad als Ressourcen-Ordner verwendet, so werden die folgenden Ordner als Ausgangspunkt verwendet:

- *geometries*: Geometrie-Dateien und Binäre Morphs
- *libraries*: Poser-Dateien
- *textures*: Texturen, Filme und Klang-Dateien
- *python\poserScripts* (im Haupt-Runtime): Python-Skripte

**Hinweis:** Falls dieselbe Ressourcen-Datei von mehreren verschiedenen Poser-Dateien referenziert wird, sollten diese auf einmal verarbeitet werden. Poser File Organizer merkt sich die Änderungen und wendet diese auf dieselbe Referenz in nachfolgenden Dateien an, die zusammen verarbeitet werden.

### **Write always (Immer schreiben)**

Normalerweise schreibt der Poser File Organizer die verarbeiteten Dateien nur dann, wenn er Änderungen an ihnen vorgenommen hat. Mit dieser Option werden Dateien auch dann geschrieben, wenn sie nicht geändert wurden. Im Testmodus hat diese Option keine Auswirkungen. Dateien immer zu schreiben macht Sinn, um die Formatierungsoptionen beim Schreiben von Dateien auf alle Dateien anzuwenden.

## 4.3. Verschieben und Kopieren

Der Poser File Organizer verschiebt oder kopiert Poser-Dateien zusammen mit den referierten Dateien in ein anderes Runtime-Verzeichnis und/oder Kategorie. Sie können dabei auswählen, welche Dateireferenzen eingeschlossen werden sollen (s.o.). Die Vorschaubilder sowie die Meta-Daten (XMP) werden ebenfalls verschoben bzw. kopiert. Falls vorhanden gilt dies auch für DAZ-Studio-Dateien mit dem gleichen Namen und der Endung DS, DSA, DSB, oder DSE. Bei referierten OBJ-Dateien werden Dateien mit dem gleichen Namen und der Endung MTL, RSR oder PHI ebenfalls verschoben bzw. kopiert. (Die RSR-Datei zu einer OBJ-Datei kann nicht verschoben werden, wenn Poser läuft und die OBJ-Datei geladen wurde. In diesem Fall müssen Sie Poser schließen und die RSR-Datei von Hand verschieben.) Dateien werden nicht verschoben oder kopiert, wenn sie (oder eine Datei mit demselben Namen) bereits im Zielverzeichnis existieren.

Sie können diesen Modus dazu verwenden, den Inhalt Ihrer Poser-Runtimes zu organisieren, auch wenn Sie nur ein Runtime mit Poser verwenden. Sie können neue Dateien zunächst in einem temporären Runtime-Verzeichnis installieren und dann mit dem Poser File Organizer in Ihr Poser-Runtime verschieben. Dadurch können Sie die Kategorie für die neuen Dateien bestimmen, Dateireferenzen korrigieren und andere Probleme beheben, und Sie sehen, welche Dateien Sie niemals verwendet hätten, weil es keine Poser-Datei auf diese referiert. Mit dem Kopier-Modus können Sie Poser-Dateien zusammen mit allen referierten Dateien in ein neues Runtime-Verzeichnis verschieben, z.B. um sie für eine Veröffentlichung vorzubereiten. Und wenn Sie Poser 5 oder höher verwenden, können Sie Poser-Dateien von einem Runtime in ein anderes verschieben.

Für den Verschieben- und Kopier-Modus müssen Sie ein Ziel-Runtime-Verzeichnis (*Runtime folder*) angeben. Dies muß ein absoluter Pfad sein der mit "Runtime" endet. Sie können mit dem o Knopf ein Verzeichnis auswählen oder mit dem > Knopf ein bestehendes Runtime-Verzeichnis von Poser auswählen. Zusätzlich können Sie ein Kategorie-Verzeichnis für die Poser-Datei bestimmen, indem Sie Kategorie (*Category*) auswählen und einen Namen angeben. Dies ist ein relativer Pfad, der an den Bibliothekstyp angehängt wird. (Nur Poser 5 und höher unterstützen auch Unterkategorien, also Pfade die aus mehreren Ordnern bestehen.) Mit dem o Knopf kann eine existierende Kategorie für das ausgewählte Runtime-Verzeichnis ausgewählt werden.

**Hinweis:** Wenn Sie Poser-Dateien verschieben oder kopieren, werden die Geometrie-Dateien nur dann gerundet oder ihre Komprimierung geändert, wenn diese ebenfalls verschoben bzw. kopiert werden. Eingebettete Geometrien werden in das Ziel-Runtime extrahiert.

## 5. Optionen

### 5.1. Runtime-Verzeichnisse

Die Liste der Runtime-Verzeichnisse beinhaltet diejenigen Verzeichnisse, die als Runtimes verwendet werden, um die Pfade von Referenzen auf externe Dateien wie Geometrien oder Texturen aufzulösen. Es gibt zwei Arten, um diese Verzeichnisse anzugeben, zum einen durch einen

explizites Verzeichnispfad, zum anderen durch eine LibraryPrefs.xml-Datei, die die Runtime-Verzeichnisse enthält, die eine bestimmte Poser-Version verwendet. In der Liste können die zu verwendenden Runtimes markiert werden. Dies kann nützlich sein, wenn man mehrere Poser-Versionen verwendet.

Mit *Add* wird ein Menü geöffnet, über den ein bestimmtes Verzeichnis (*Add Runtime Folder*), eine LibraryPrefs.xml-Datei (*Add LibraryPrefs*) oder alle Verzeichnisse aus einer LibraryPrefs.xml-Datei (*Import LibraryPrefs*) zur Liste hinzugefügt werden. Dies geschieht entweder über die direkte Auswahl eines Verzeichnisses oder einer Datei, oder durch direkte Auswahl für eine bestimmte installierte Poser-Version. Das Hinzufügen von LibraryPrefs.xml hat den Vorteil, daß Änderungen in der Runtime-Liste durch Poser automatisch berücksichtigt werden. Das Auflisten expliziter Verzeichnisse hat den Vorteil, daß diese dann einzeln aktivierbar sind. Mit *Remove* werden die ausgewählten Einträge aus der Liste entfernt.

**Hinweis:** Für Poser-Versionen vor Poser 8 ist das Haupt-Runtime in der Datei LibraryPrefs.xml mit einer relativen Pfadangabe gespeichert. Deshalb muß dann das Haupt-Runtime zusätzlich als Verzeichnis zu der Liste hinzugefügt werden.

## 5.2. Allgemeine Optionen

Die folgenden Optionen gelten allgemein.

### Notification sound (Benachrichtigungsklang)

Wenn der Poser File Organizer während der Verarbeitung Benutzereingaben benötigt, kann ein Benachrichtigungsklang abgespielt werden. Diesen Klang können Sie hier angeben. Lassen Sie das Feld frei, um keinen Klang abzuspielen. Mit dem o Knopf können Sie eine Klangdatei auswählen und mit dem < Knopf den Klang abspielen.

### File format, Line end, Compression (Dateiformat, Zeilenende, Kompression)

*Remove spaces at line end* (Leerzeichen am Zeilenende entfernen): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden Leerzeichen an Zeilenenden entfernt. (Leerzeichen und Tabulatoren am Anfang von Zeilen werden in jedem Fall entfernt, da der Poser File Organizer Dateien mit seiner eigenen Einrückung schreibt.)

*Remove empty lines* (leere Zeilen entfernen): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden leere Zeilen aus der Poser-Datei entfernt.

*Remove comment lines* (Kommentarzeilen entfernen): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden Kommentarzeilen, die mit # oder / beginnen, aus der Poser-Datei entfernt.

**Hinweis:** Aufgrund der internen Darstellung von Poser-Dateien im Poser File Organizer können leere Zeilen und Kommentarzeilen Fehler verursachen, wenn Sie nicht entfernt werden. Dies ist dann der Fall, wenn dadurch zusammengehörige Zeilen voneinander getrennt werden. Deshalb sollten diese beiden Optionen nicht ausgeschaltet werden.

*Line end* (Zeilenende): Poser-Dateien sind Textdateien, und verschiedene Betriebssysteme verwenden unterschiedliche Zeichen für das Zeilenende in Textdateien. Sie können Ihren bevorzugten Stil hier einstellen, Poser kommt mit allen drei Varianten zurecht.

*Compression* (Komprimierung): Poser verwendet das GZIP-Dateiformat für komprimierte Dateien. Sie können entweder die Standardkomprimierung (*Default compression level*) verwenden oder eine Komprimierung zwischen 1 - schnellste (*fast*) - und 9 - kleinste Dateigröße (*small*) - einstellen.

## **General (Allgemein)**

*Create back-ups* (Sicherungskopien erstellen): Wenn diese Option ausgewählt ist, bewahrt der Poser File Organizer Ausgangsdateien als Sicherungskopie auf. Diese Kopie ist die alte Datei, an deren Namen die Endung ".bak" angehängt wird. Gibt es bereits eine Sicherungskopie, wird "bak0" bis "bak9" und "bakA" bis "bakZ" verwendet. Nur wenn alle diese Dateien bereits bestehen, wird die Datei mit "bak" überschrieben. Es gibt gute Gründe, Sicherungskopien aufzubewahren (s.o.), aber die Entscheidung liegt bei Ihnen.

*Include sub-folders* (Unterverzeichnisse einschließen): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden Unterverzeichnisse mit eingeschlossen, wenn Verzeichnisse per Drag'n'Drop zur Verarbeitung ausgewählt werden. Andernfalls werden nur die Dateien in dem Verzeichnis selbst verarbeitet, nicht die in den Unterverzeichnissen.

*Delete empty folders* (Leere Verzeichnisse löschen): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden Verzeichnisse gelöscht, wenn sie beim Verschieben von Dateien leer werden. Dazu gehören auch Verzeichnisse, aus denen sämtliche Unterverzeichnisse entfernt wurden. Die Ordner des Poser-Run-time selbst (z.B. geometries, textures, characters) werden nicht gelöscht, selbst wenn sie leer werden.

**Hinweis:** Es können auch Ordner gelöscht werden, die bereits vor der Verarbeitung leer waren. Ein leerer Ordner kann nicht gelöscht werden, während ein anderes Programm darauf zugreift.

*Ignore files with wrong braces* (Dateien mit falscher Klammerung ignorieren): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden Dateien, bei denen am Ende Klammern fehlen oder die zusätzliche Zeilen hinter der letzten schließenden Klammer haben, nicht verarbeitet.

*Back to run tab if no error* (Zurück zu Ausführungstab, falls kein Fehler): Wenn diese Option ausgewählt ist, wird nach der Verarbeitung wieder das Ausführungstab angezeigt, aber nur falls bei der Verarbeitung keine Fehler oder Warnungen aufgetreten sind.

*Foreground for notification* (Vordergrund zur Benachrichtigung): Wenn diese Option ausgewählt ist, wird das Fenster von Poser File Organizer in den Vordergrund gebracht, sobald während der Verarbeitung eine Benutzereingabe notwendig wird.

## **Logging (Logs)**

*Reset logs* (Logs zurücksetzen): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden die Logausgaben gelöscht, sobald eine neue Verarbeitung beginnt.

*Write to error log file* (in Fehler-Log-Datei schreiben): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden Warnungen und Fehlermeldungen in der Datei PoserOrg.err gespeichert.

*Write to log file* (in Log-Datei schreiben): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden die Logausgaben in der Datei PoserOrg.log gespeichert.

**Hinweis:** Vergessen Sie nicht, die Log-Dateien von Zeit zu Zeit zu löschen, da sie sehr umfangreich werden können. Wenn Sie viele Dateien auf einmal verarbeiten, sollten Sie immer die Log-Dateien verwenden, da das Log-Fenster ein begrenztes Fassungsvermögen hat.

*Log additional information* (Zusätzliche Log-Informationen): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden zusätzliche Informationen geloggt, die von Interesse sein können, auch wenn sie sich nicht auf vorgenommene Änderungen beziehen.

*High detailed log* (Sehr detaillierte Log-Informationen): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden einige Veränderungen mit zusätzlichen Detailinformationen geloggt. Die Logausgabe kann dadurch sehr groß werden.

## **Drag'n'drop**

Sie können Dateien per Drag'n'Drop zur Dateiliste hinzufügen oder zur Verarbeitung auswählen, wenn die entsprechende Sektion ausgewählt ist. Für die anderen Sektionen können Sie abgelegte Dateien entweder ignorieren (*ignore*), zur Dateiliste hinzufügen (*add to file list*) oder sie verarbeiten (*process tasks*). Es wird dann automatisch zur jeweiligen Sektion gewechselt.

## **5.3. Spezifische Optionen**

Die folgenden Optionen betreffen nur einzelne Verarbeitungsschritte.

### **File references (Dateireferenzen)**

Die Optionen für Dateireferenzen werden immer dann berücksichtigt, wenn der Poser File Organizer Dateireferenzen erzeugt oder ändert. Außerdem werden sie für "all to preferred style" verwendet.

*Use absolute file path* (Absoluten Pfad verwenden): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden Dateireferenzen nicht in relative Pfade umgewandelt.

*Known Runtime for relative path* (Bekanntes Runtime bei relativen Pfaden): Wenn diese Option ausgewählt ist, wird ein Verzeichnispfad nur dann in einen relativen Pfad umgewandelt, wenn sich die Datei in einem bekannten Poser-Runtime befindet.

*Include path for shader nodes* (Verzeichnispfad bei Shader-Knoten angeben): Wenn diese Option ausgewählt ist, wird bei Dateireferenzen im Shader-Tree der Verzeichnispfad angegeben, auch wenn er nicht benötigt wird. Andernfalls wird nur der Dateiname angegeben, falls es eine andere Referenz mit für diese Datei gibt, die den Pfad beinhaltet.

*Skip "":Runtime:textures"* (":Runtime:textures" weglassen): Wenn diese Option ausgewählt ist, wird bei relativen Pfaden der Teil "":Runtime:textures" weggelassen.

*Skip ":Runtime:Reflection Maps"* (":Runtime:Reflection Maps" weglassen): Wenn diese Option ausgewählt ist, wird bei relativen Pfaden der Teil ":Runtime:Reflection Maps" weggelassen.

### **Find missing files (Fehlende Dateien finden)**

*Accept files in same folder* (Dateien im gleichen Verzeichnis akzeptieren): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden Dateireferenzen, die nur aus einem Dateinamen bestehen, dann nicht korrigiert, wenn sich die Datei in dem selben Verzeichnis befindet wie die darauf referierende Datei. Verwenden Sie diese Option nur für Poser 6, frühere Versionen finden derartige referenzierte Dateien nicht.

*Fast search (exclude library)* (Schnelle Suche, ohne Library): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden Dateien nur in den Unterverzeichnissen von Runtime gesucht, in denen sie sich üblicherweise befinden. Geometrien werden nur in ":Runtime:geometries", Bilder nur in ":Runtime:textures" und ":Runtime:Reflection Maps" gesucht usw. Die Suche ist schneller, aber möglicherweise werden Dateien nicht gefunden. Andererseits können aber auch Vorschaubilder gefunden werden, wenn diese Option nicht aktiviert ist.

*Always confirm, if found* (Immer bestätigen, falls gefunden): Wenn diese Option ausgewählt ist, wird der Dialog zur Auswahl einer Datei zur Ersetzung einer Referenz auch dann angezeigt, wenn nur eine einzige Datei gefunden wurde.

*Select best, if multiple found* (Bestes auswählen, falls mehrere gefunden werden): Wenn diese Option ausgewählt ist, wählt der Poser File Organizer die am besten passende Datei aus, falls mehr als eine Datei gefunden wird. Dies ist die Datei mit der selben Endung und mit dem am weitesten übereinstimmenden partiellen Pfad. Ist diese Option nicht ausgewählt oder passen mehrere Dateien gleich gut, erscheint ein Dialog zur Auswahl einer der Dateien.

*Manual search, if not found* (Selbst suchen, falls nicht gefunden): Wenn diese Option ausgewählt ist, erscheint ein Dialog zur Dateieingabe, falls eine Datei nicht gefunden wird. Andernfalls wird die ungültige Referenz nicht geändert und nur eine Warnung ausgegeben.

*Remember found file* (Gefundene Datei merken): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden automatisch geänderte Dateireferenzen gemerkt und wiederverwendet, falls dieselbe ungültige Referenz erneut auftritt.

*Remember found path* (Gefundenen Pfad merken): Wenn diese Option ausgewählt ist, wird der Pfad von automatisch geänderten Dateireferenzen gemerkt und bei weiteren ungültigen Referenzen als erstes durchsucht.

*Remember for current file only* (Nur für aktuelle Datei merken): Wenn diese Option ausgewählt ist, werden Dateien und/oder Pfade nur für eine einzelne Poser-Datei gemerkt und nicht auf andere angewendet.

### **Correct existing materials (Bestehene Materialien korrigieren)**

*Never remove Preview* (Preview nie entfernen): Wenn diese Option ausgewählt ist, wird das Material mit dem Namen Preview auch dann nicht entfernt, wenn es nicht in der Geometrie vorkommt.

## **Create shader tree (Shader-Tree erzeugen)**

*Max. missing entries* (Max. fehlende Einträge): Dies ist die Anzahl an Materialparametern, die bei einem vollständigen Material maximal fehlen dürfen. Falls mehr Parameter fehlen, wird kein Shader-Tree erzeugt. (Eine Ausnahme sind alte Materialdefinitionen von Poser 1 bis 3. Diese haben weniger Parameter und werden grundsätzlich nur dann als vollständig angesehen, wenn kein Parameter fehlt.)

*Poser version* (Poser-Version): Mit der Poser-Version wird ausgewählt, wie ein Shader-Tree erzeugt wird. Poser 5 sind die Standard-Trees. In Poser 6 und höher haben Shader-Trees drei zusätzliche Parameter (shadow catch only, toon id, und normals forward), in PoserPro und Poser 8 noch einen weiteren (gradient type).

*Image filtering* (Bildfilter): Für Poser 7 und höher kann der Filter-Modus für Bild-Knoten im Shader-Tree festgelegt werden (None, Fast, Quality oder Crisp).

*Bump strength* (Reliefstärke): Die Reliefstärke von Poser 5 aufwärts ist deutlich stärker als die der Vorgänger. Die Reliefstärke sollte deshalb verringert werden, wenn ein Bild (und keine Bump-Datei) für das Relief verwendet wird. Eine Reduzierung auf 5% ergibt ähnliche Ergebnisse wenn das selbe Reliefbild in Poser ProPack oder Poser 5 verwendet wird.

*Sphere map for reflection* (Kugelabbildung für Reflexionen): Wenn diese Option ausgewählt ist, wird eine Kugelabbildung für Reflexionstexturen verwendet. Das ist das, was Poser auch tut. Andernfalls wird das UV-Mapping verwendet.

*Use "file NO\_MAP"* ("file NO\_MAP" verwenden): Wenn diese Option ausgewählt ist, wird in Shader Trees file NO\_MAP anstelle von file "" verwendet. Diese Notation wurde mit Poser 7 SR3 eingeführt.

## **Figure (Figur)**

*No ! in figure names* (Kein ! in Figurnamen): Falls der Name einer Figur auf den der Datei gesetzt wird, werden durch diese Option sämtliche Vorkommen von Ausrufezeichen entfernt. (Manche Poser-Versionen zeigen die Figurnamen sonst in manchen Menüs falsch an.)

*Create group for dials*: Wenn diese Option ausgewählt ist, wird eine Gruppe "Eye Control" für die Regler verwendet, die zur Steuerung der Augen erzeugt werden.

## **Extract embedded geometry (Eingebettete Geometrie extrahieren)**

*Include storage offset* (Storage Offset einfügen): Wenn diese Option ausgewählt ist, wird für die extrahierte Geometrie eine Zeile mit dem Storage Offset eingefügt. Diese Zeile und die verwendeten Werte scheinen keinen Einfluß zu haben und können auch fehlen. Original Poser-Dateien verwenden ein Storage Offset von "0 0.3487 0" für Props.

*Don't extract dynamic hair* (Dynamisches Haar nicht extrahieren): Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die Geometrie, die die Leitlinien für dynamische Haare definiert, nicht extrahiert.

## 6. Voreinstellungen

Sie können viele Verarbeitungsschritte, deren Parameter und Optionen miteinander kombinieren. Gewöhnlich werden Sie einige bestimmte Kombinationen öfters verwenden. Diese können Sie als Voreinstellung (*preset*) speichern und zur Wiederverwendung erneut laden.

Um eine Voreinstellung zu laden, drücken sie den entsprechenden Knopf in der Menüleiste und wählen eine Voreinstellung aus. Der erste Eintrag ist immer *Reset*, mit dem alles auf die Ausgangseinstellung zurückgesetzt wird. Die übrigen Einträge sind die von Ihnen definierten Voreinstellungen.

Mit dem Menübefehl für die Voreinstellungen öffnen sie ein Dialogfenster zur Verwaltung der Voreinstellungen. Hier können Sie Voreinstellungen laden, speichern und verwalten. Die Liste zeigt die bestehenden Voreinstellungen an. In der Zeile darüber geben Sie den Namen zum Laden (*Load*), Speichern (*Save*) oder Umbenennen (*Rename*) einer Voreinstellung ein. Wird beim Speichern der Name einer existierenden Voreinstellung verwendet, so wird diese überschrieben. Mit *Tasks*, *Options* und *Runtimes* wählen sie aus, was in der Voreinstellung gespeichert werden soll. Eine Trennzeile für das Menü läßt sich mit *Separator* einfügen. Umbenennen (*Rename*) und Löschen (*Delete*) werden jeweils auf die in der Liste ausgewählte Voreinstellung angewendet. Außerdem kann die Reihenfolge in der Liste durch Verschieben der Zeilen geändert werden. *Close* (schließen) schließt das Fenster.

## 7. Logausgabe

Die Logausgabe berichtet was der Poser File Organizer tut. Sie wird immer in die Log-Fenster geschrieben und optional zusätzlich in die Log-Dateien. Die Log-Fenster sind beschränkt auf 65000 Zeichen, die einzige Beschränkung für Log-Dateien ist der verfügbare Festplattenplatz. Wenn Sie viele Dateien auf einmal verarbeiten, sollten Sie die Log-Dateien verwenden, da sonst Log-Informationen verloren gehen können. Sie können den Inhalt eines Log-Fensters in eine Datei schreiben sowie die Log-Fenster und die Log-Dateien mit den entsprechenden Menübefehlen löschen.

Über der Logausgabe wird der Name der gerade verarbeiteten Datei angezeigt. Rechts davon ist eine Fortschrittsanzeige für das Laden und Speichern von Dateien. Die Felder ganz oben links zeigen die Anzahl der geänderten Dateien (*change*), der bereits verarbeiteten Dateien (*done*) sowie der insgesamt zu verarbeitenden Dateien (*total*). Rechts stehen die Anzahl der Fehler (*error*), Warnungen (*warning*), Änderungen (*change*) und Dateioperationen (*file*). Falls Fehler oder Warnungen auftreten wird das entsprechende Feld farblich hervorgehoben.

Nach der Verarbeitung wird eine detaillierte Zusammenfassung in das Log eingefügt. Es enthält die Anzahl der verarbeiteten Dateien, der geänderten Dateien, der aufgetretenen Fehler und Warnungen sowie der vorgenommenen Änderungen und Dateioperationen. Zusätzlich wird die Anzahl der Fehler, Warnungen und Änderungen einzeln für jeden Typ angezeigt.

## 7.1. Log-Typen

Jede Zeile in der Log-Ausgabe beginnt mit einem bestimmten Symbol, das dessen Typ angibt. Besteht ein Log-Eintrag aus mehreren Zeilen, sind alle außer der ersten eingerückt.

Die folgenden Log-Typen werden verwendet:

- `=== Verzeichnisname ===`: Dies kennzeichnet den Beginn der Verarbeitung eines Verzeichnisses.
- `--- Dateiname ---`: Dies kennzeichnet den Beginn der Verarbeitung einer Datei.
- `!!! Fehlermeldung !!!`: Dies kennzeichnet einen Fehler. Wenn ein Fehler auftritt, wird die Datei nicht weiterverarbeitet und nicht geschrieben.
- `??? Warnung`: Dies kennzeichnet eine Warnung. Eine Warnung ist ein mögliches Problem, das der Poser File Organizer in einer Poser-Datei erkannt hat, aber nicht beheben konnte.
- `> Änderung`: Dies kennzeichnet eine Änderung in einer Poser-Datei. Der Poser File Organizer berichtet über alles, was er bei der Verarbeitung einer Poser-Datei verändert.
- `= Dateioperation`: Dies kennzeichnet eine Dateioperation. Eine Datei wurde verschoben oder kopiert, ohne daß ihr Inhalt verändert wurde, oder ein leerer Ordner wurde gelöscht.
- `- Information`: Dies kennzeichnet zusätzliche Informationen. Es wurde zwar nichts verändert, aber die Information könnte dennoch nützlich sein (s.u.).
- `? Eingabe`: Dies erläutert den Grund für eine Benutzereingabe. Falls eine Datei ausgewählt oder gesucht werden soll, werden im Log zusätzliche Angaben angezeigt. Dieser Log-Typ wird nicht in die Log-Datei geschrieben.

Sie sollten immer auf Warnungen und Fehlermeldungen in der Logausgabe achten. Falls eine Warnung oder ein Fehler auftritt, wechselt das Log-Fenster nach der Verarbeitung automatisch zum Fehler-Log.

## 7.2. Zusätzliche Log-Informationen

Optional werden in den folgenden Fällen zusätzliche Informationen geloggt:

- Ein Material ist nicht vollständig und deshalb wird kein Shader-Tree erzeugt.
- Bei der Suche nach fehlenden Dateien werden auch die korrekten Dateireferenzen ausgegeben. Dadurch erscheinen sämtliche Dateireferenzen im Log.
- Eine Dateiendung kann nicht auf die Bump- oder Bilddatei angepaßt werden, da diese Datei nicht existiert.
- Eine Figur hat keinen Kopf oder keine Augen und deshalb werden keine Kontrollregler für die Augen erzeugt.
- Es wurden keine Kontrollregler für die Augen erzeugt. Dies sollte nur dann der Fall sein, wenn die Regler bereits existieren.
- Die aktuelle Versionsnummer wird ausgegeben, auch wenn sie nicht geändert wird.
- Sie werden benachrichtigt, falls es kein Vorschaubild für eine Datei gibt.

- Sie werden benachrichtigt, falls eine Datei nicht verschoben oder kopiert wurde, weil sie bereits existiert. Normalerweise ist dies der Fall, wenn mehrere Dateien verschoben oder kopiert werden, die auf die selbe Datei verweisen. Es kann auch eine andere Datei sein.
- Das Schreiben einer Poser-Datei wird geloggt.

### 7.3. Log mit zusätzlichen Details

Optional werden folgende Details zusätzlich geloggt:

- Die Anzahl der entfernten Null-Morphs beim Runden von Morph-Werten.
- Die Morph-Injections, die versteckt oder entfernt werden.
- Das Umbenennen eines Materials, um Leerzeichen zu ersetzen.
- Das Erzeugen eines fehlenden und das Entfernen eines ungenutzten Materials.
- Das Erzeugen oder Entfernen eines Shader-Trees.
- Das Ändern der Position eines Shader-Trees.
- Das Erzeugen oder Entfernen eines Preset-Materials.
- Das Hinzufügen oder Entfernen eine Material-Map-Offsets.
- Das Entfernen eines ungenutzten Shader-Tree-Knotens.
- Das Zurücksetzen eines Parameters in einer Figur.
- Das Hinzufügen oder Entfernen eines Kontrollreglers für die Augen.
- Die Änderung des Anzeigemodus.
- Das Entfernen eines ungenutzten Reglers oder einer leeren Gruppe.
- Das Starten eines eigenen Bearbeitungsvorgangs.
- Fehlerdetails bei der Verarbeitung eigener Bearbeitungsvorgänge.

Ohne Zusatzdetails berichtet das Log nur über die Anzahl der vorgenommenen Änderungen.

## 8. Poser Thumbnail Converter

Falls Sie nur Vorschaubilder umwandeln wollen, geht dies schneller mit dem Poser Thumbnail Converter.

Es gibt fünf Menüknöpfe. Mit *Files* (Dateien) können Sie eine oder mehrere zu konvertierende Dateien auswählen. Sie können auch Dateien und Verzeichnisse (mit Unterverzeichnissen) per Drag'n'Drop umwandeln. Mit *Folder* (Verzeichnis) werden alle Vorschaubilder in diesem Verzeichnis konvertiert. *Folders* (Verzeichnisse) schließt auch Unterverzeichnisse mit ein. *Info* zeigt Informationen über die Anwendung an. *Exit* beendet das Programm.

Es gibt drei Umwandlungsmodi:

- *Create RSR* (RSR erzeugen): Erzeugt RSR Vorschaubilder aus PNG.
- *Create PNG* (PNG erzeugen): Erzeugt PNG Vorschaubilder aus RSR.
- *Create missing* (fehlende erzeugen): Erzeugt die jeweils fehlenden Vorschaubilder.

Wenn Sie *Delete original file* (Ausgangsdatei löschen) auswählen, wird die Ausgangsdatei nach einer erfolgreichen Umwandlung gelöscht.

Die beiden Zeilen unten zeigen die Ein- und Ausgabedatei der gerade vorgenommenen Konvertierung an.

**Hinweis:** Es kann RSR-Dateien geben, die Poser Thumbnail Converter und Poser File Organizer nicht umwandeln können. Zum einen verwendet Poser RSR-Dateien nicht nur für Vorschaubilder. Zum anderen sind in den RSR-Dateien Bilder im PICT-Format enthalten, das sehr umfangreich ist. Beide Programme konvertieren nur RSR-Bilder in dem Format, das von Poser für Vorschaubilder erzeugt wird. Falls ein RSR-VorschauBild nicht umgewandelt werden kann, können Sie immer noch Poser dazu verwenden.

## 9. Ratschläge

Im folgenden noch ein paar Hinweise wie man den Poser File Organizer verwenden kann.

### 9.1. Bestehende Runtime-Verzeichnisse optimieren

Wenn Sie sich mit allen Funktionen des Poser File Organizer vertraut gemacht haben, wollen Sie vielleicht ihre gesamten Poser-Runtime-Verzeichnisse optimieren. Als erstes sollten Sie sich überlegen, welche Verarbeitungsschritte Sie anwenden wollen und mit welchen Parametern. Am besten speichern Sie diese Einstellung als Voreinstellung, um Sie wieder benutzen zu können.

Natürlich können Sie nun eine Dateiliste mit den Libraries-Verzeichnissen aller Poser-Runtimes erstellen und die Verarbeitung starten. Aber Sie sparen sich vielleicht etwas Arbeit, wenn Sie wie folgt vorgehen:

- Wenn Sie genügend freien Festplattenspeicher haben, erstellen Sie eine vollständige Sicherungskopie all Ihrer Poser-Runtimes (geometries, libraries, Reflection Maps und textures), anstatt Poser File Organizer die Sicherungskopie machen zu lassen. Das macht es um einiges leichter falls Sie den alten Zustand komplett wiederherstellen wollen.
- Verwenden Sie nicht den Anwenden-Modus, sondern den Verschieben-Modus. Als erstes verschieben Sie Ihre Runtime-Verzeichnisse im Windows Explorer in einen leeren temporären Ordner. (Für das Haupt-Runtime erstellen Sie einen neuen Ordner "Runtime" und verschieben nur die Ordner geometries, libraries, Reflection Maps, and textures in diesen neuen Ordner.) Dann verschieben Sie Ihre Poser-Dateien mit dem Poser File Organizer zurück in das ursprüngliche Runtime. Vergessen Sie nicht, Geometrien, binäre Morphs und Texturen als Dateireferenzen beim Verschieben mit einzuschließen. Nachdem Sie die Poser-Dateien verschoben haben, werden einige Dateien übrig bleiben. Ein paar von Ihnen müssen von Hand verschoben werden, da Poser sie benötigt, sie aber von keiner Datei referenziert werden (s.u.). Die verbleibenden Dateien können durchaus nützlich sein, aber Sie würden sie vermutlich nie verwendet haben, weil es keine Referenzen aus den Poser-Bibliotheken auf diese gibt.

Die folgenden Dateien werden von Poser benötigt, werden aber unter Umständen von keiner Datei in den Bibliotheken referenziert (diese Liste variiert je nach Poser-Version und kann unvollständig sein):

- geometries\balance\com.obj
- geometries\camera\camera.obj
- geometries\camera\camtarget.obj
- geometries\deform\base.obj
- geometries\deform\magnet.obj
- geometries\deform\wave2Sided.obj
- geometries\lights\infLite.obj
- geometries\lights\pointLite.obj
- geometries\lights\spotLite.obj
- geometries\props\ClothPlane.obj
- geometries\props\coneforcefield.obj
- geometries\props\ground.obj
- geometries\props\ground20x20Lines.obj
- textures\Ground Default Texture.tif
- textures\toon\toon1.png
- textures\toon\toon2.png
- textures\toon\toon3.png
- textures\toon\toon4.png
- textures\toon\toon5.png

## 9.2. Neue Poser-Inhalte installieren

Um immer zu wissen, welche Poser-Dateien bereits optimiert sind und welche nicht, sollten Sie neue Poser-Inhalte zunächst in ein leeres temporäres Runtime-Verzeichnis installieren. Dann verwenden Sie den Poser File Organizer und verschieben die neuen Dateien in Ihr Runtime-Verzeichnis, wobei Sie die gewünschten Verarbeitungsschritte anwenden. Typische Schritte für eine Installation sind das Extrahieren von eingebetteten Geometrien, das Erzeugen von Shader-Trees, die Suche nach fehlenden Dateien, Dateikomprimierung, Vorschaubilder, und alles was die Dateien repariert oder für Ihre Poser-Version optimiert. Am besten speichern Sie sich hierfür eine Voreinstellung, die Sie dann jedes mal zum Installieren verwenden.

Sie können entweder alle Dateien auf einmal in eines der Poser-Runtimes verschieben, oder Sie verwenden Ihre eigene Verzeichnisstruktur und benutzen den Kategorie-Pfad um jede Datei dorthin zu verschieben, wo Sie sie haben wollen. Falls Dateien übrig bleiben, gibt es wiederum keine Poser-Datei, die diese verwendet. Sie sollten sie dennoch aufbewahren, vielleicht findet sich eines Tages noch eine Verwendung für sie.

Falls Sie während der Installation Sicherungskopien erstellen lassen, vergessen Sie nicht, hin und wieder die BAK-Dateien aus den Runtime-Verzeichnissen zu löschen.

### **9.3. Produkte zur Veröffentlichung vorbereiten**

Sie können den Poser File Organizer auch dazu verwenden, von Ihnen erstellte Poser-Produkte für eine Veröffentlichung vorzubereiten. Dazu kopieren Sie einfach die Poser-Dateien Ihres Produktes in ein neues leeres Runtime-Verzeichnis (ohne Unterverzeichnisse). Dabei schließen Sie nur die Arten von Dateireferenzen mit ein, die Sie für Ihr Produkt erzeugt haben. Beim Kopieren wenden Sie noch diejenigen Verarbeitungsschritte an, die Ihr Produkt auf die Veröffentlichung vorbereitet. Dazu gehören beispielsweise das Setzen der Versionsnummer, das Korrigieren von Dateireferenzen, das Ändern der Dateireferenzen zu relativen Pfaden, das Erzeugen von Vorschaubildern in den benötigten Formaten, und das Entkomprimieren der Dateien. Schließlich können Sie mit einem ZIP-Programm dieses Runtime packen und so Ihr Produkt erzeugen.