Morph-Manager

Hier mal ein kleines Tut zum Morph-Manager. Ich erkläre den Morph-Manager mal anhand des Toon-Babies.

Das Toonbaby gibt's unter:
http://www.daz3d.com/i/3d-models/-/3d-universe-s?item=4821&_m=d

Headmorphs fürs Toonbaby gibt's für unser Beispiel unter:
http://www.sharecg.com/v/18774/Poser/23-head-morphs-for-Toon-Baby?PSID=62f4528d9e58e068cd433a81d3032752

Den Morph-Manager gibt's hier:
http://www.morphography.uk.vu/dlutility.html

Der Morph-Manager ist auch bereits im P3dO-Explorer enthalten und den gibt's unter:
http://www.senosoft.com/softp3doDownload.php#showhide

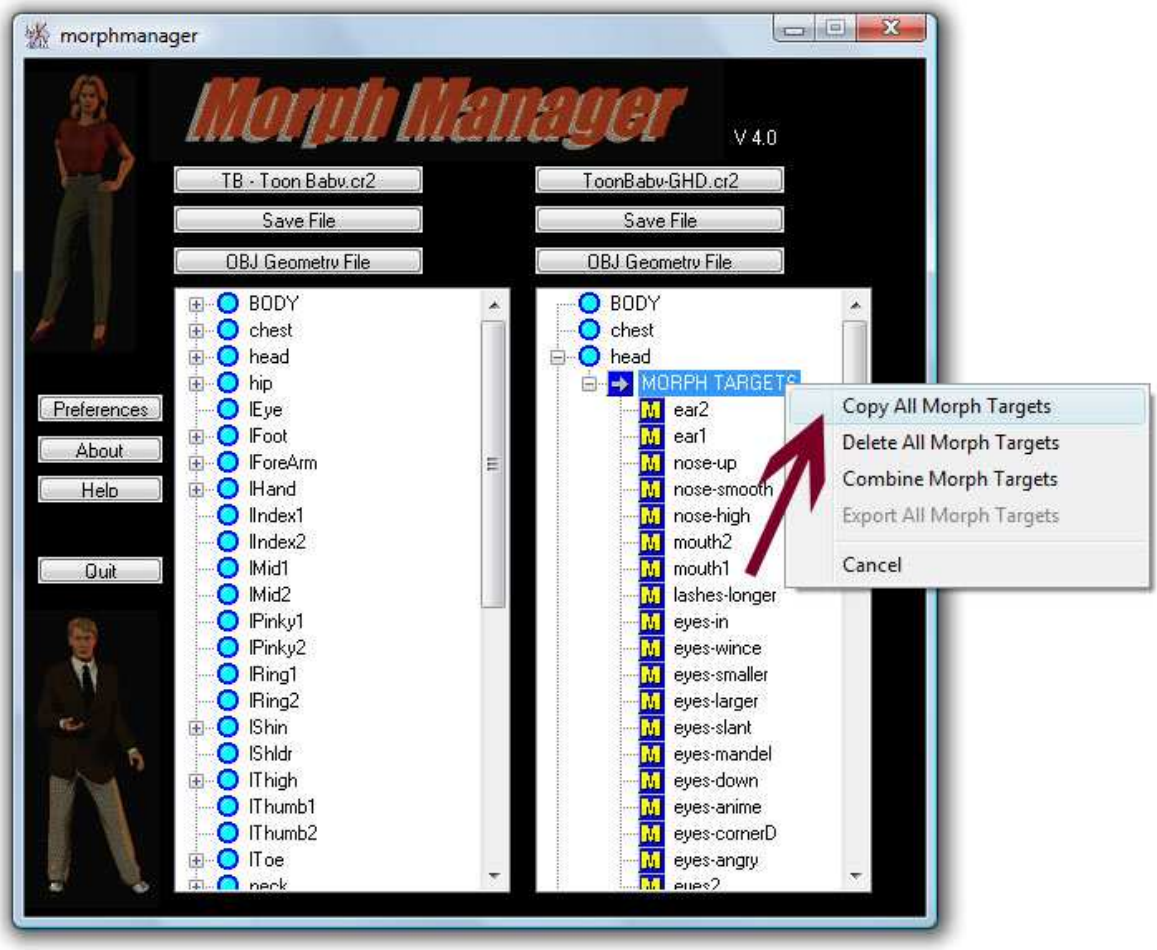
Also dann legen wir mal los:

- Ich öffne nun in Poser das Original Toonbaby aus meinem Figurenordner
- Damit ich die Originaldatei nicht verändere, speichere ich die Originaldatei unter einem anderen Namen in meinem Figurenordner, indem ich auf das Pluszeichen klicke
- Nun zum Morph-Manager wechseln und die soeben abgespeicherte Datei im Morph-Manager öffnen

Auf der linken Seite nun mein Toon-Baby und auf der rechten Seite über den Button „**Load File**“ lade ich mir jetzt meine zuvor gedownloadeten Headmorphs.

Auf welcher Seite Ihr Eure Datei öffnet ist egal – ich hab halt die linke Seite benutzt.

Die Morphs werden übertragen, indem ich auf das Pluszeichen auf der rechten Seite bei „Head“ klicke nun öffnen sich alle Unterordner – den ersten mit dem großen Pfeil davor anklicken und auf „**Copy all Morph Targets**“ klicken.



Nun befinden sich alle Morphs auch auf der linken Seite und somit auf unserer zuvor gespeicherten Datei.

Nun braucht man nur noch auf „**Save File**“ klicken und die zuvor gespeicherte Datei überschreiben – oder auch neu abspeichern wie Ihr wollt.

Das war doch nicht schwer oder?