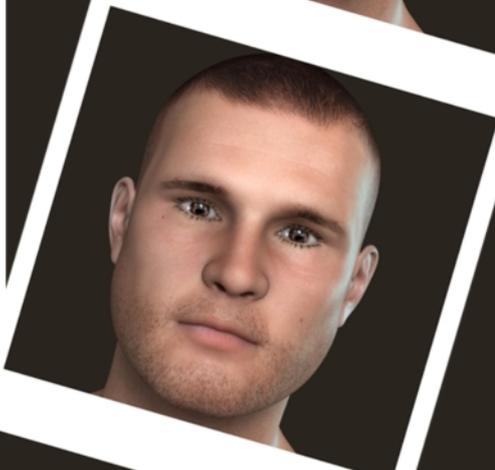
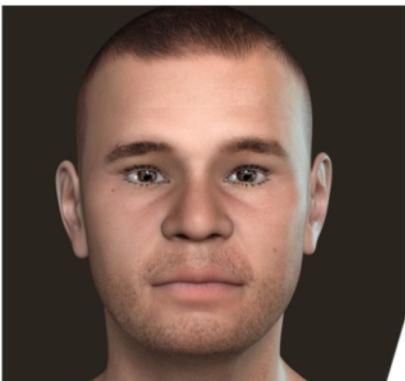


Advanced Figure Randomizer

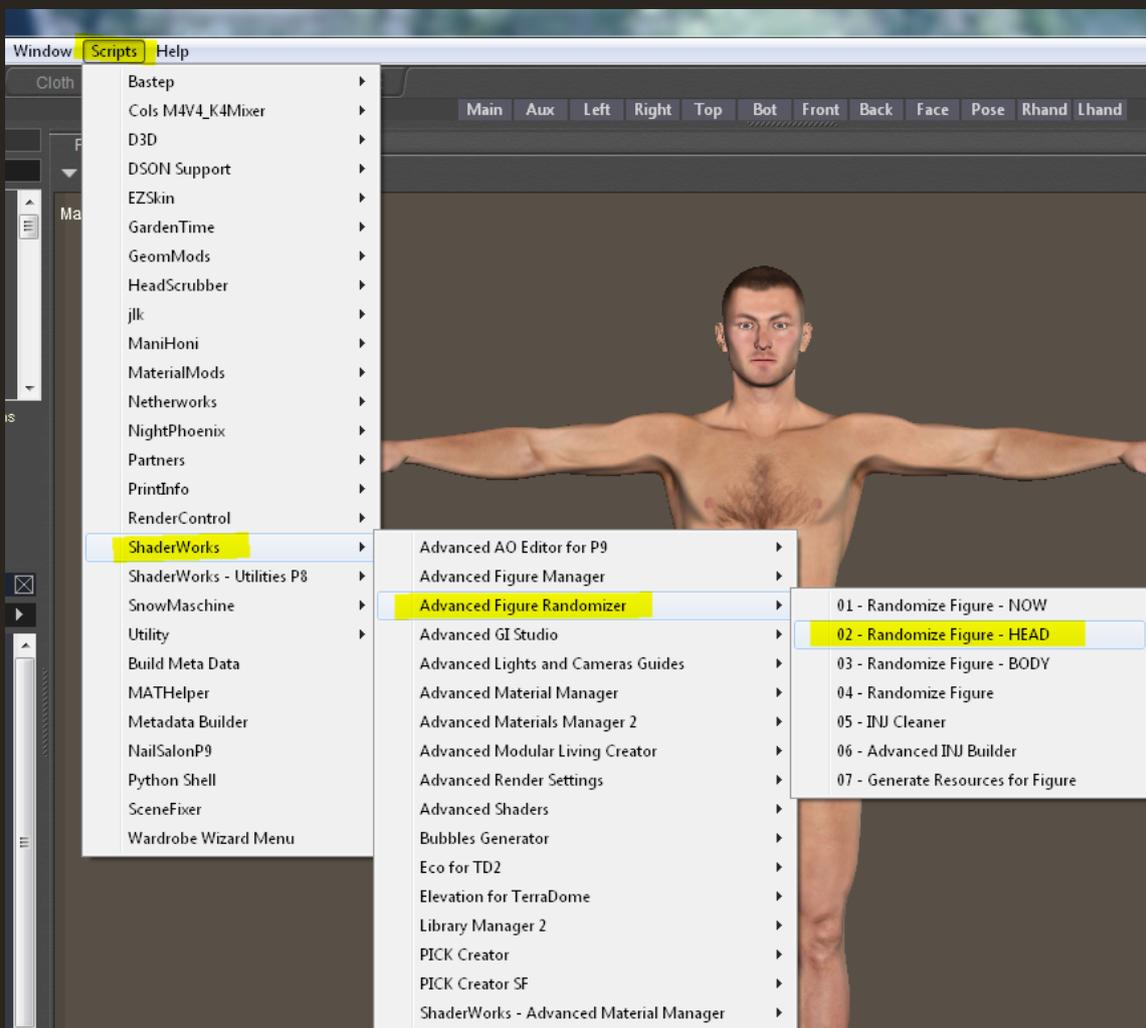
Poser Tutorial
by Margy



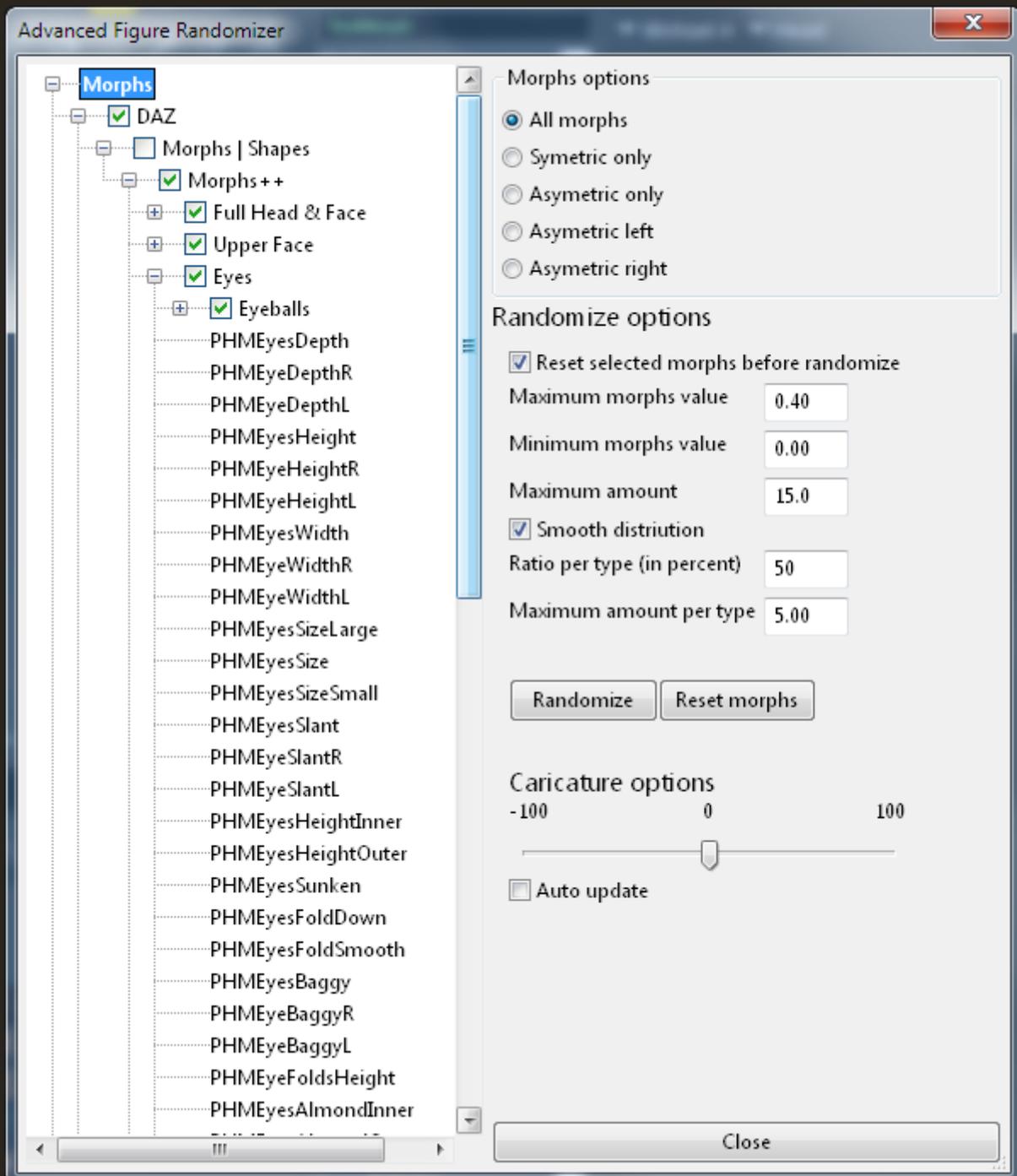
Gerne möchte man einen Charakter für seine Bilder nutzen, der anders aussieht als der ganze Einheitsbrei. Doch oft ist man zu faul oder nicht begabt genug, um mit den ganzen Rädchen ein schönes Gesicht oder einen schönen Körper zu morphen.

Für dieses „Problem“ kann ich nur den Advanced Figure Randomizer von Semidieu empfehlen. Es ist ein kleines, aber feines Skript für Poser und kann hier käuflich erworben werden: [Advanced Figure Randomizer!](#)

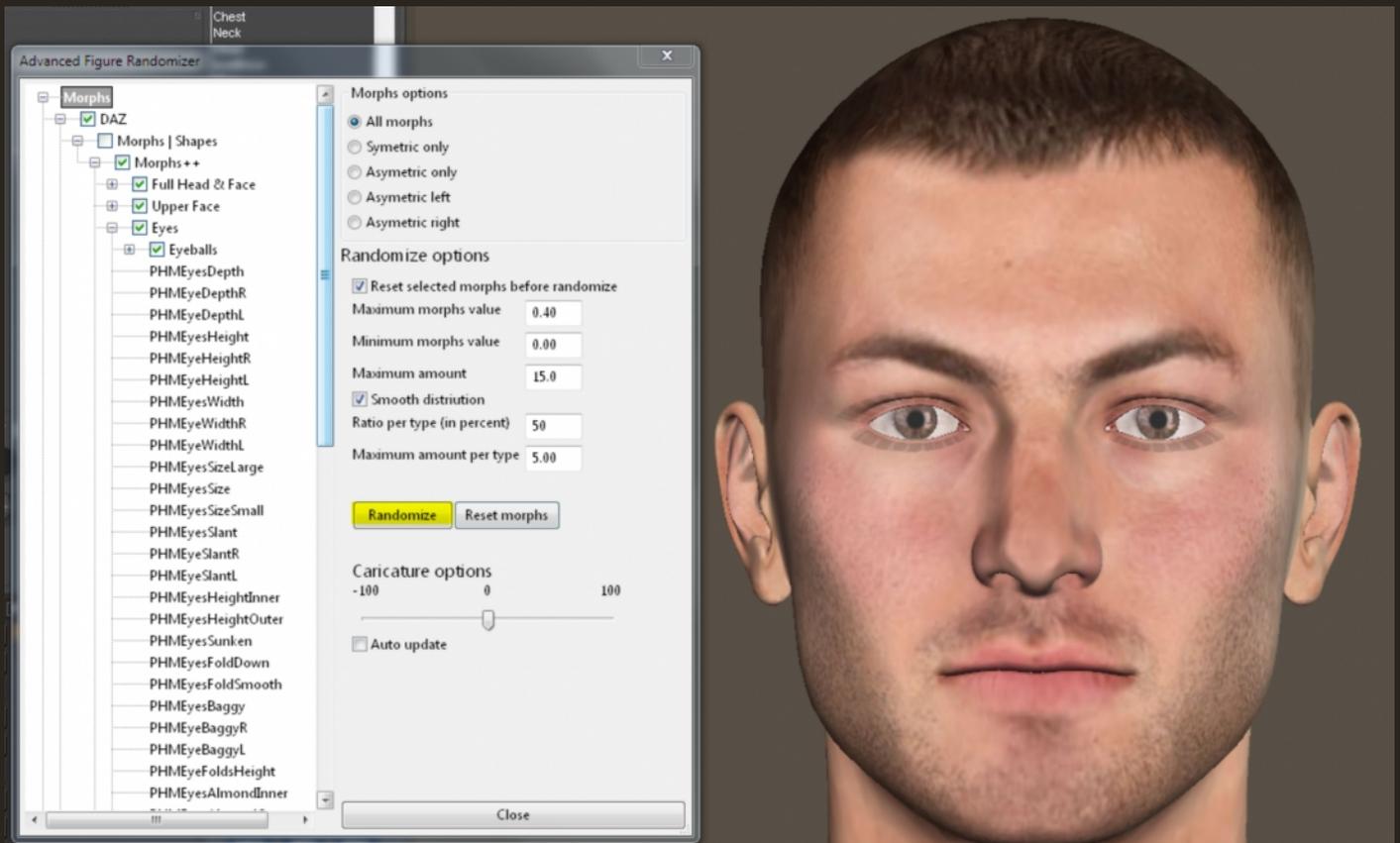
Ich lade den Michael 4, die Morphs++ und die Creature Morphs für ihn. Da ich mich entschieden habe, nur einen Kopf Morph zu erstellen, gehe ich wie folgt vor. Ich öffne das Skript über "Scripts - ShaderWorks - Advanced Figure Randomizer - 02 Randomize Figure - HEAD".



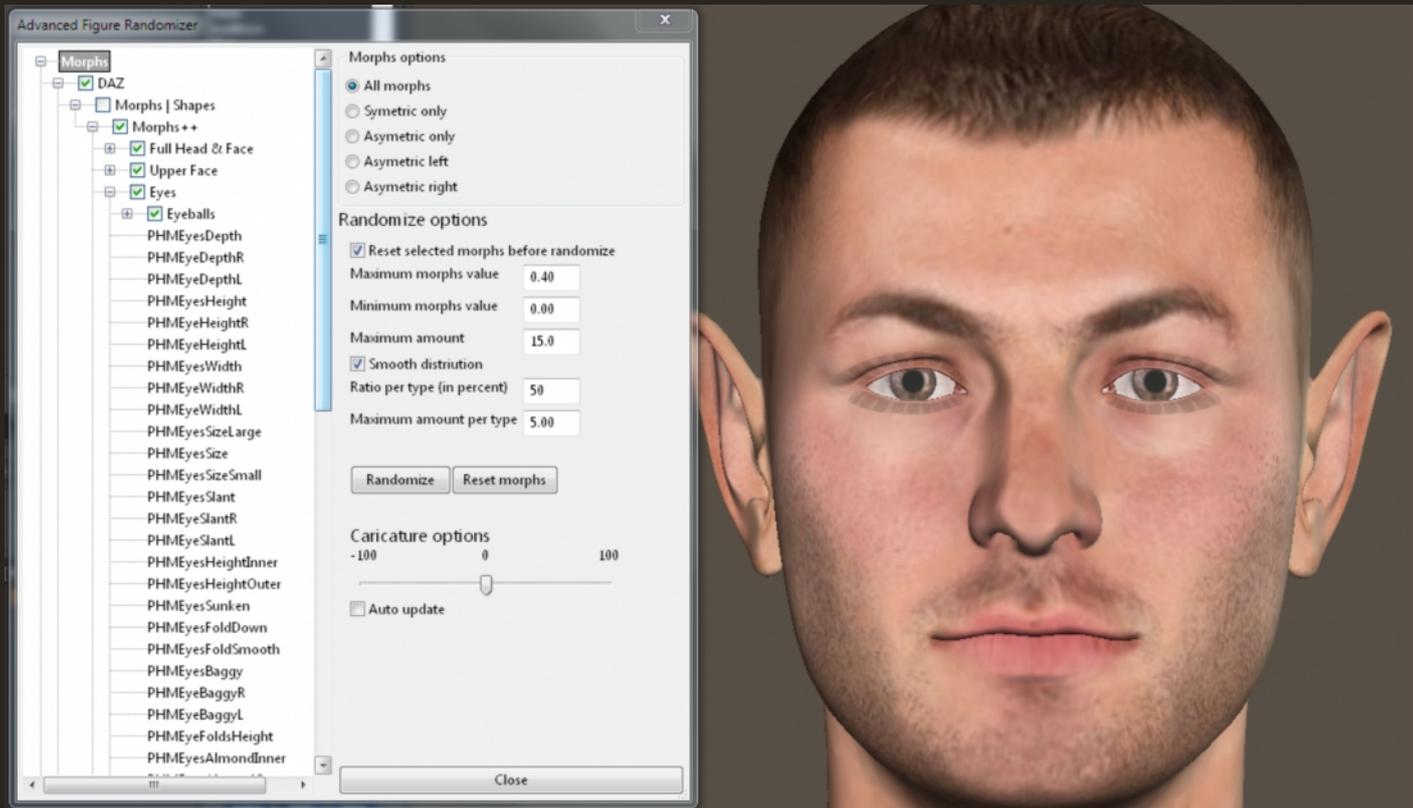
Nun ist folgendes Fenster geöffnet:

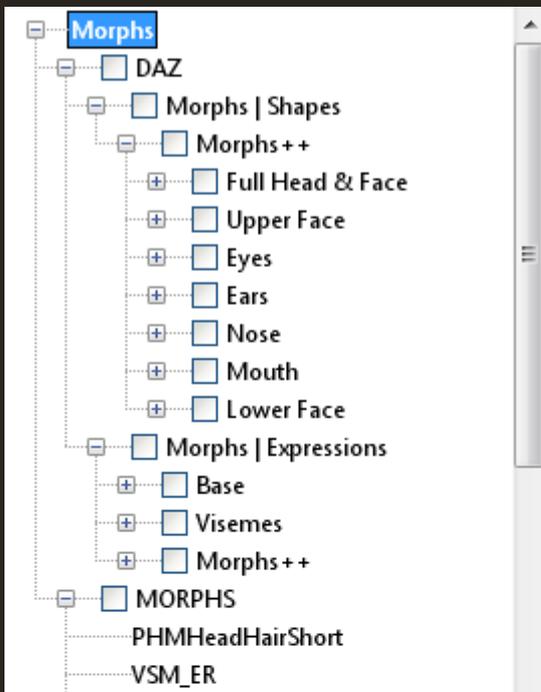


Ich wechsel auf die Face Kamera, damit ich besser sehe was ich da mache und drücke zum Testen mal auf Randomize.



Das ist nun dabei raus gekommen:





Auf der linken Seite vom Skript Fenster sind die Morphs zu sehen, die die Figur und in diesem Fall der Kopf besitzen. Dort kann man nun auswählen, welche Morphs beim Zufallsgenerator genutzt werden sollen.

Auf der rechten Seite vom Skript Fenster kann man die Einstellungen ein wenig verfeinern.

Im ersten Abschnitt kann man wählen, ob man alle Morphs nutzen möchte, nur die symmetrischen, nur die asymmetrischen, nur die linken asymmetrischen oder nur die rechten asymmetrischen.

Im zweiten Abschnitt gibt es noch mehr Einstellungen, um das Ergebnis zu verfeinern.

„Reset selected morphs before randomize“ sorgt dafür, dass die Morphs aus der ausgewählten Kategorie vor erneutem „Randomize“ zurück gesetzt werden.

Mit „Maximum und Minimum morphs value“ stellt man ein, wie hoch/niedrig ein Rad vom Zufallsgenerator gedreht wird. Mehr als 1 würde ich bei Maximum nicht einsetzen!

„Maximum Amount“ gibt den maximalen Morph Wert an. Beispiel: 15 ist der maximale Wert. Der Generator kann maximal 15 Räder auf 1 setzen oder 30 auf 0,5.

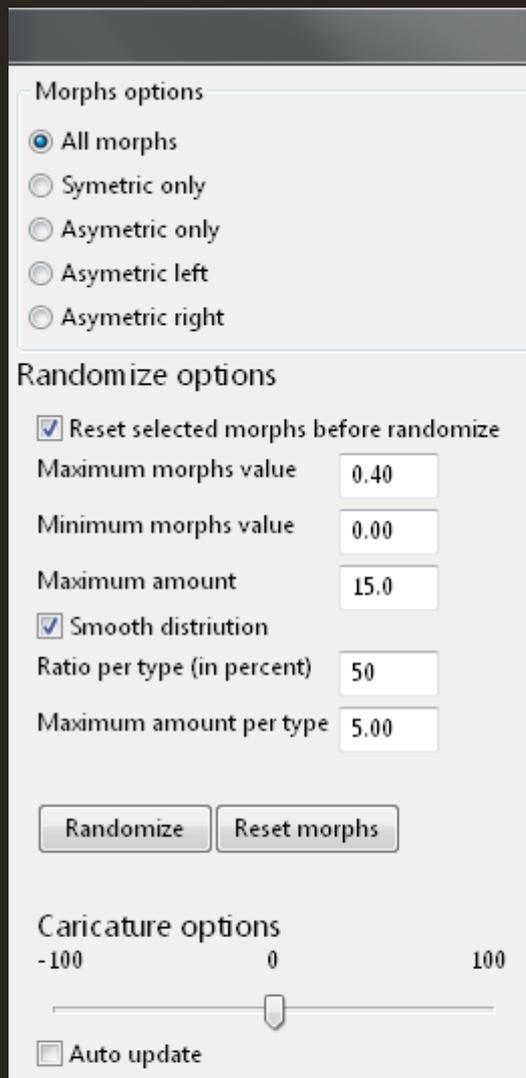
Den Haken bei „Smooth distribution“ würde ich drin lassen. Er sagt dem Skript, dass der maximale Morph Wert auf alle ausgewählten Kategorien verteilt wird!

„Ratio per type“ bestimmt das Verhältnis der Morphs aus den verschiedenen Kategorien.

„Maximum amount per type“ bestimmt den maximalen Morph Wert pro Kategorie. Wenn eine Kategorie also sehr groß ist, werden dort weniger Morphs genutzt.

Mit „Reset morphs“ werden die Morphs aus der ausgewählten Kategorie wieder auf Null zurück gesetzt.

Durch „Carricature options“ kann man den aktuellen Morph entweder entschärfen (Richtung -100) oder überspitzen (Richtung 100).

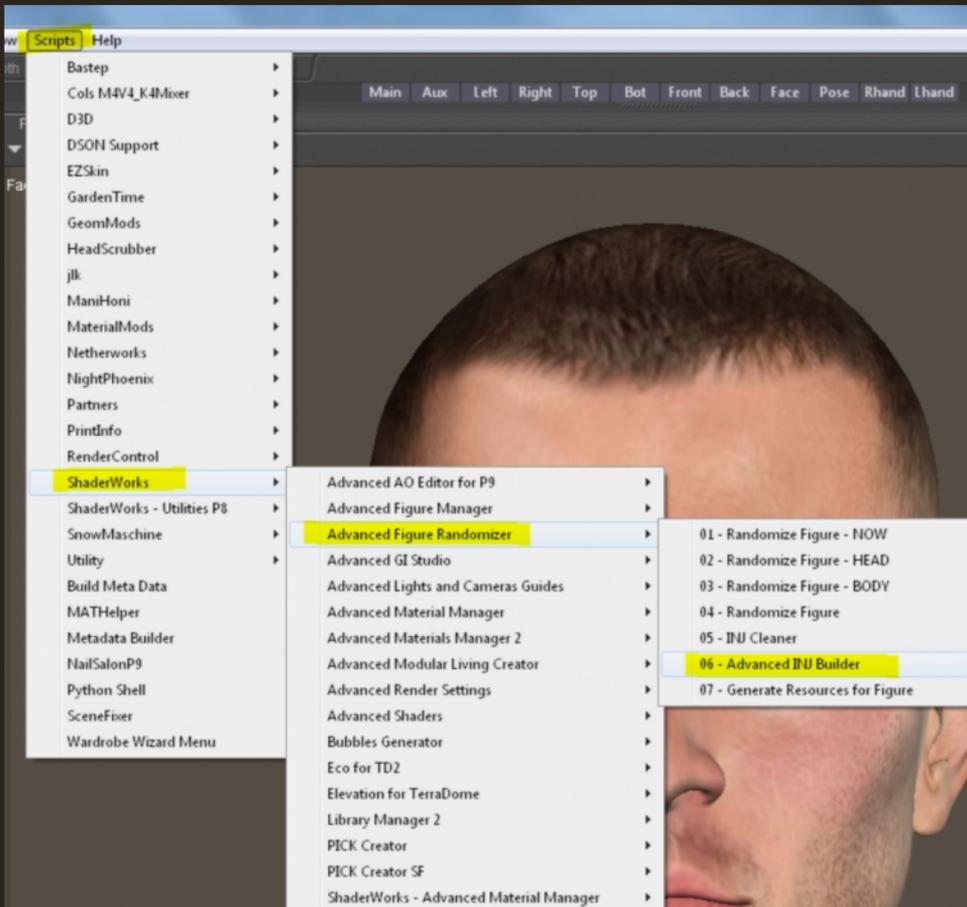


Mal ein Beispiel zum „Carricature options“ Regler:

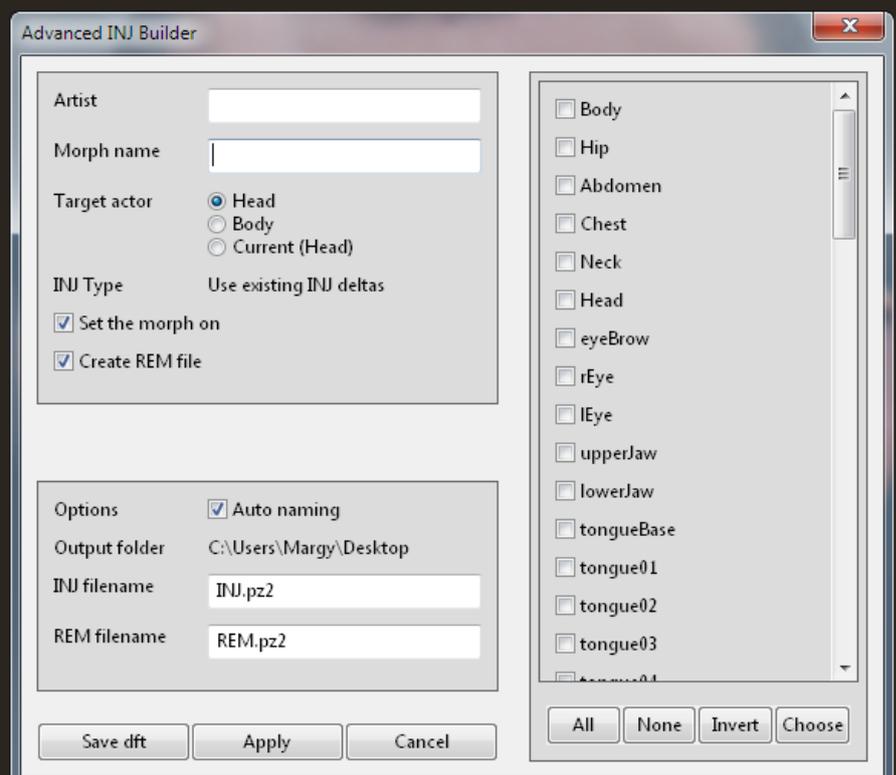


Aber was macht man nun, wenn man einen Zufallsmorph generiert hat und diesen gerne behalten möchte? Ganz einfach! Man kann ihn mit diesem Skript als INJ Datei abspeichern. Ich erstelle also einen Zufallsmorph und schließe das Randomizer Fenster.

Dafür starte ich nun den INJ Builder über "Scripts - ShaderWorks - Advanced Figure Randomizer - Advanced INJ Builder"



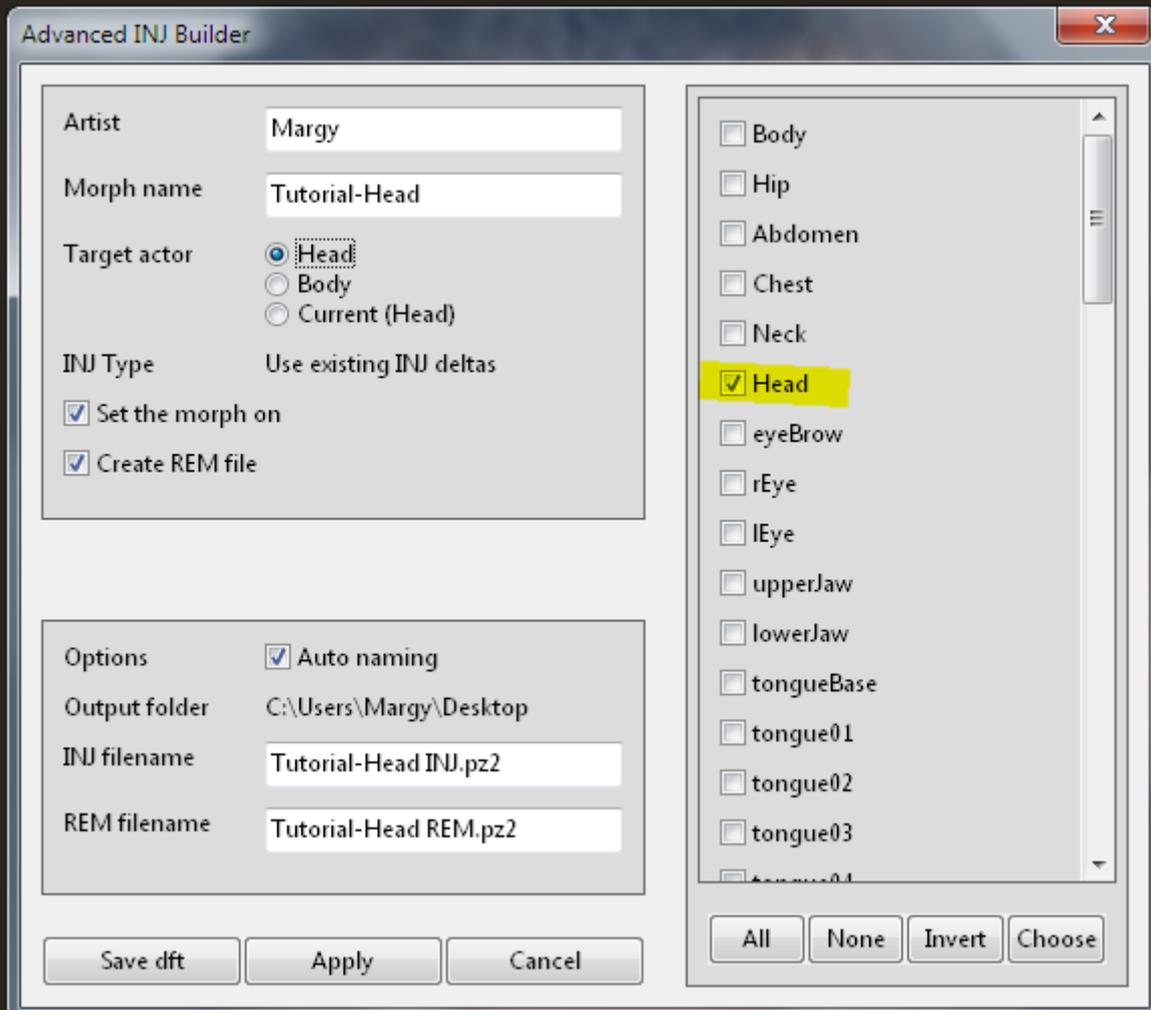
Folgendes Fenster geht auf:



Dort werden nun erst mal alle wichtigen Angaben gemacht. Wichtig ist vor allem, dass man rechts in der Liste den Head auswählt, wenn man wie in diesem Beispiel einen Morph für den Kopf erstellt hat. Denn genau der beinhaltet ja die Morphs.

Solltest du einen Körpermorph erstellt haben, dann wähle Body im rechten Menü aus!

Wenn alle Einstellungen gemacht sind und man diese gerne als Vorlage nutzen möchte, klickt man auf Save dft. Anschließend auf Apply klicken, um die INJ und REM Dateien zu erstellen.



WICHTIG:

Bei „INJ Type“ sollte immer „Use existing INJ deltas“ eingestellt sein. Denn das sorgt dafür, dass die INJ Datei in die Basis Figur ohne vorheriges Laden der ganzen Morphs injiziert werden kann. Und genau so gehört es sich eigentlich!

Außerdem darf man diese INJ und REM Dateien auch an andere weiter geben.

Die INJ und REM Dateien wurden nun im gewählten Verzeichnis (in meinem Beispiel auf meinem Desktop) erstellt. Diese packe ich nun in eine Runtime und werde sie testen.

Ich lade also einen neuen Michael 4 OHNE Morphs. Denn die INJ Datei injiziert die benötigten Morphs von ganz alleine.

Mit der INJ Datei wird der Morph geladen und mit der REM Datei wieder entfernt.

HINWEIS:

Erklärung zu den ersten 4 Skript Punkten.

„01 - Randomize Figure - NOW“ nutzt man, um das momentan ausgewählte Körperteil oder den momentan ausgewählten Gegenstand zu morphen ohne zusätzliches Menü!

„02 - Randomize Figure - HEAD“ nutzt man, um den Kopf der ausgewählten Figur zu morphen mit Menü!

„03 - Randomize Figure - BODY“ nutzt man, um den Körper der ausgewählten Figur zu morphen mit Menü!

„04 - Randomize Figure“ nutzt man, um das momentan ausgewählte Körperteil oder den momentan ausgewählten Gegenstand zu morphen mit Menü!

Tipp: Man kann nicht nur Figuren zufällig morphen, sondern auch Haare, Waffen ... eben alles was Morphs besitzt. Viel Spaß beim Probieren!