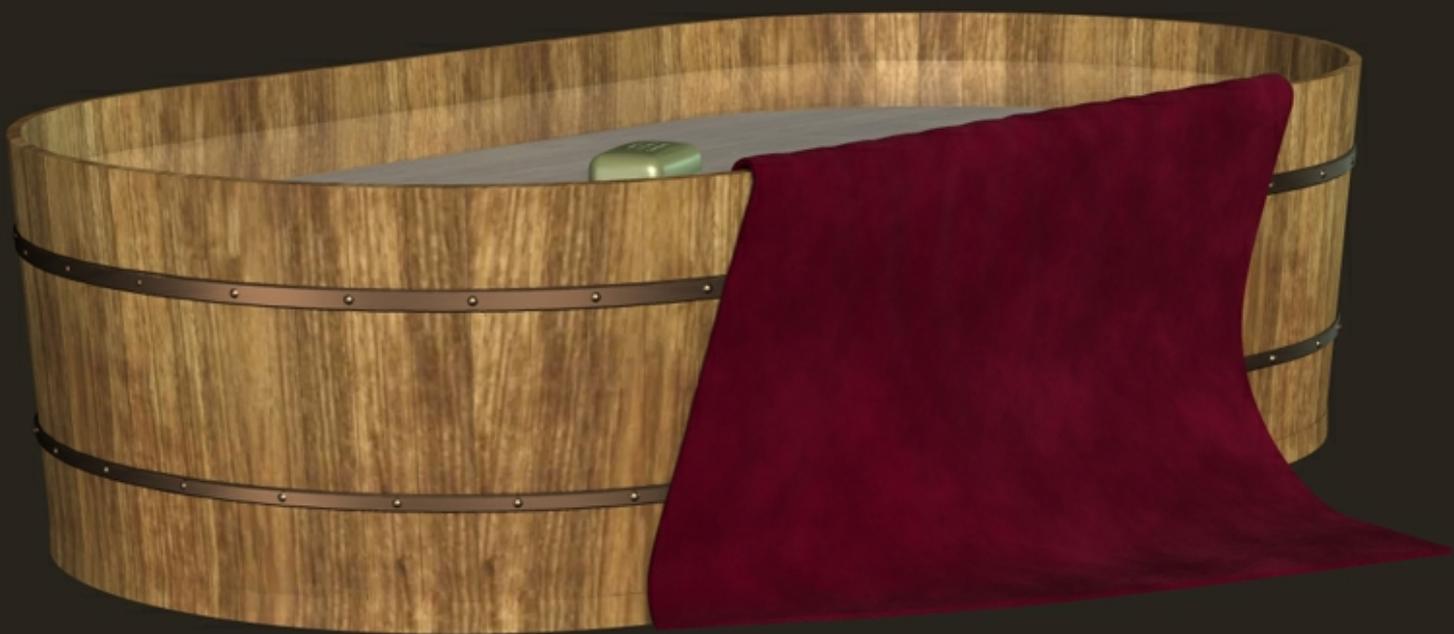
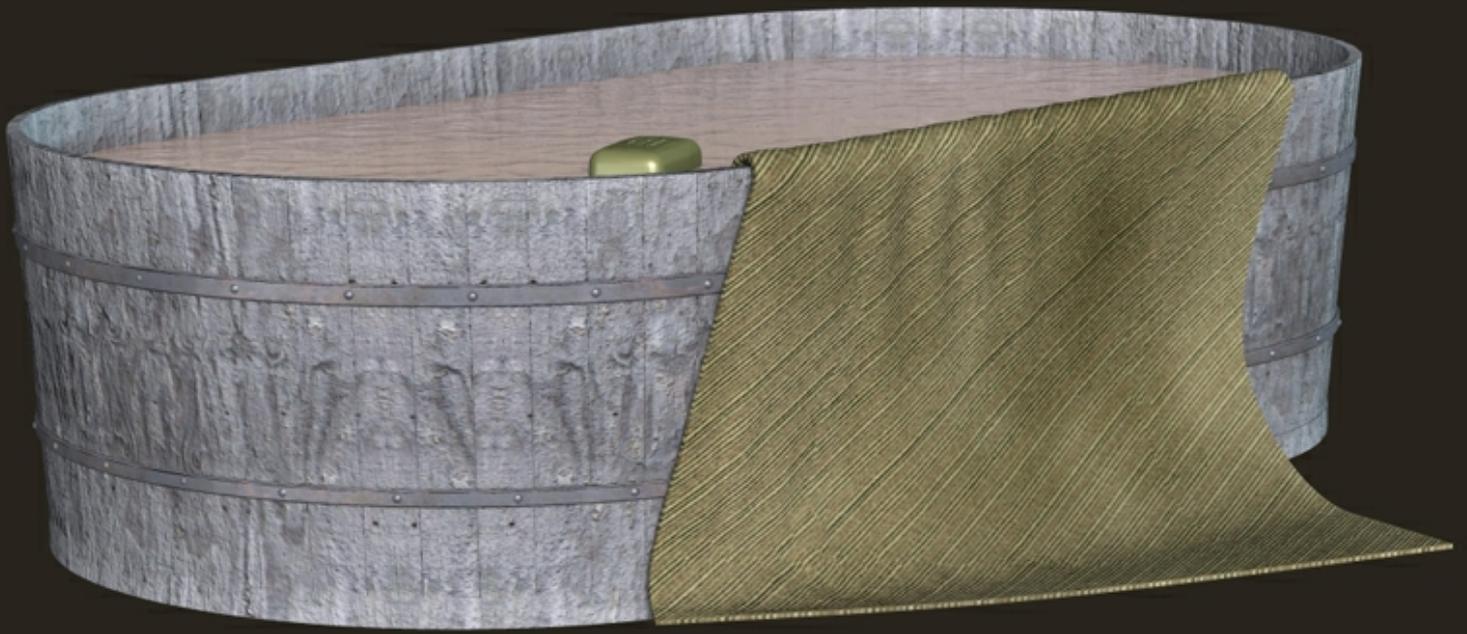


# Aus Alt mach Neu

Poser Tutorial  
by Margy



Margys Renderwelt

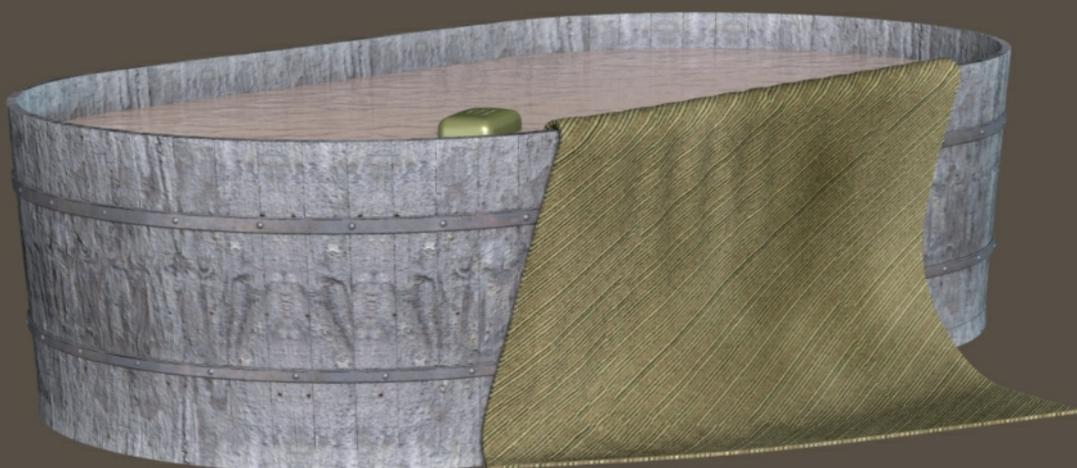
Du hast bestimmt auch einige Produkte von z.B. Fabiana oder Wolfie in deiner Runtime. Oftmals bemerkt man gar nicht, dass dort tolle Materialien enthalten sind, die man beliebig einsetzen kann. Sie sind nicht immer auf das Produkt selbst beschränkt.

In diesem Tutorial zeige ich, wie man diese Materialien erkennt und mit wenigen Klicks nutzt.

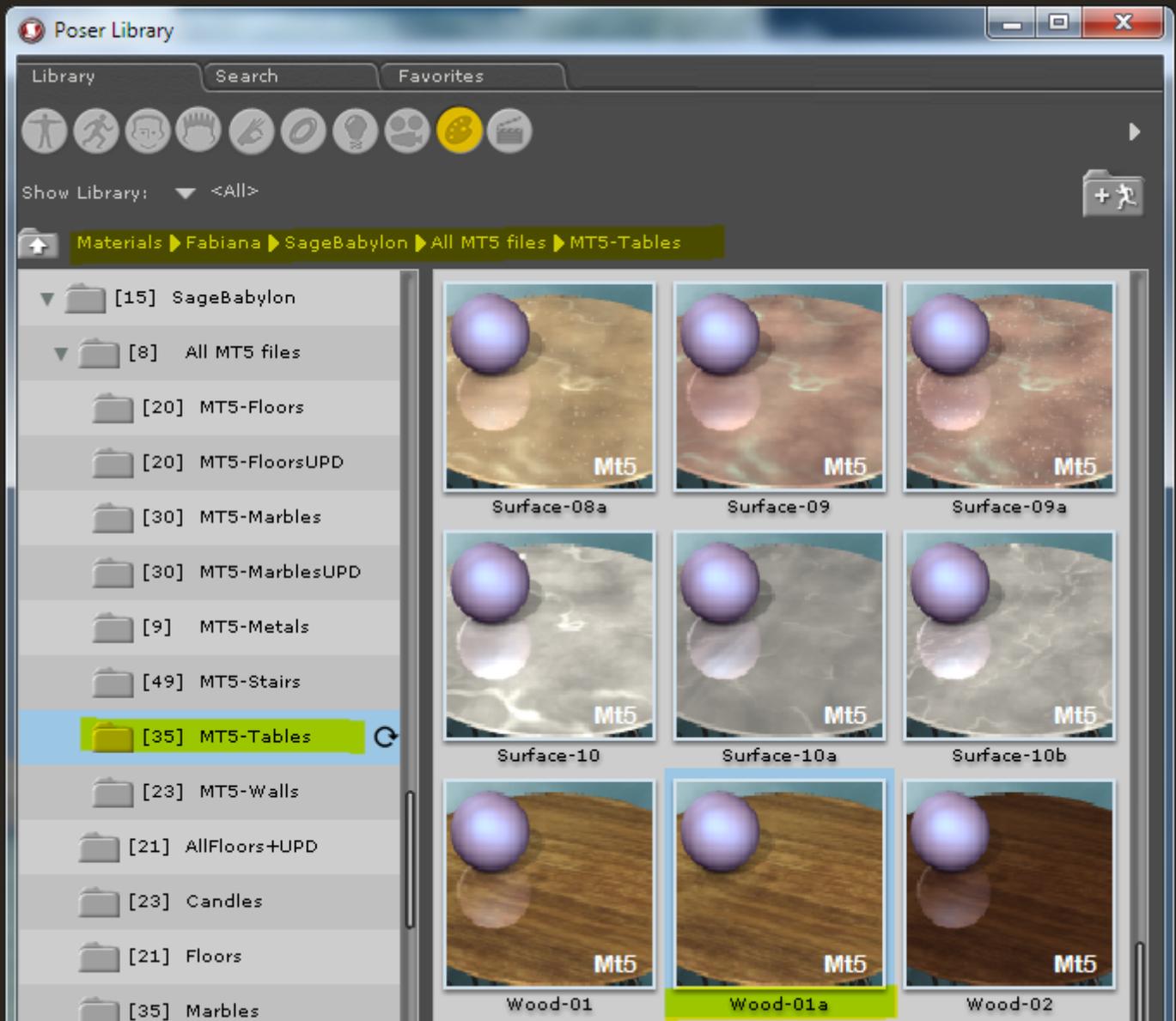
Zu erkennen sind diese universellen Materialien recht einfach, sie haben die Dateiendung mt5. Alle Materialien, die auf ein Produkt beschränkt sind, haben die Dateiendung mc6. Also wirf mal einen Blick in deinen Materialordner und staune, wie viele Materialien dort im mt5 Format vorliegen. Diese kannst du anwenden, worauf du willst! Die meisten Schmucksets mit Materialien besitzen mt5 Dateien.

Du lädst dir nun ein Objekt deiner Wahl (es sollte ausreichend Materialzonen haben) und "verschönerst" es.

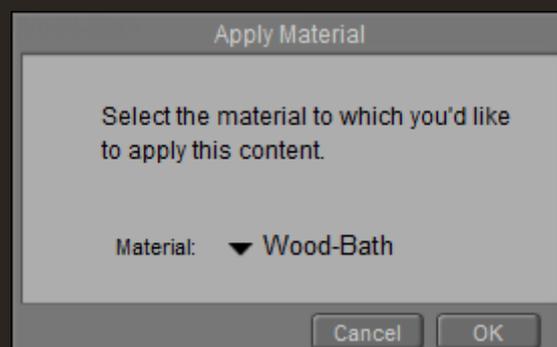
Ich habe mir eine Holzwanne geladen, die nicht wirklich schick aussieht nach dem Rendern:



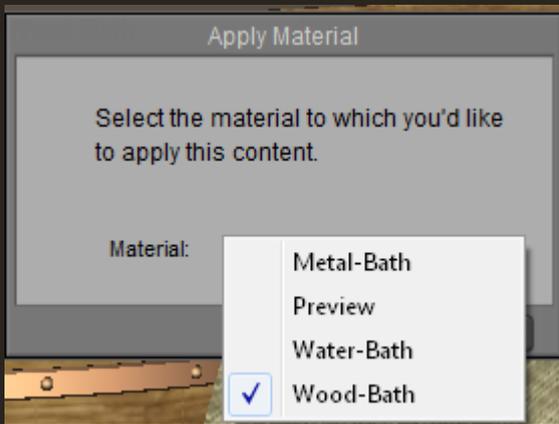
Nun suche ich mir zuerst ein schönes Holzmaterial aus und klicke es doppelt an.



Daraufhin öffnet sich dieses Fenster:



Dort bekommt man die zur Verfügung stehenden Materialzonen des Objekts angezeigt. Beim Klick auf den kleinen Pfeil lässt sich die Materialzone auswählen, auf die eine Holztextur angewendet werden soll. In diesem Fall ist es Wood-Bath.



**Tipp:** Ab Poser 9 kann man die Materialien direkt im Pose-Raum anwenden. Anwender früherer Versionen müssen das über den Materialraum erledigen!

Auf OK klicken und das neue Holz ist auf der Wanne.

Genau so verfährt man nun mit dem Rest. Ich gebe dem Metall und Wasser noch eine neue Textur. Außerdem ändere ich auch die Textur des Handtuchs.

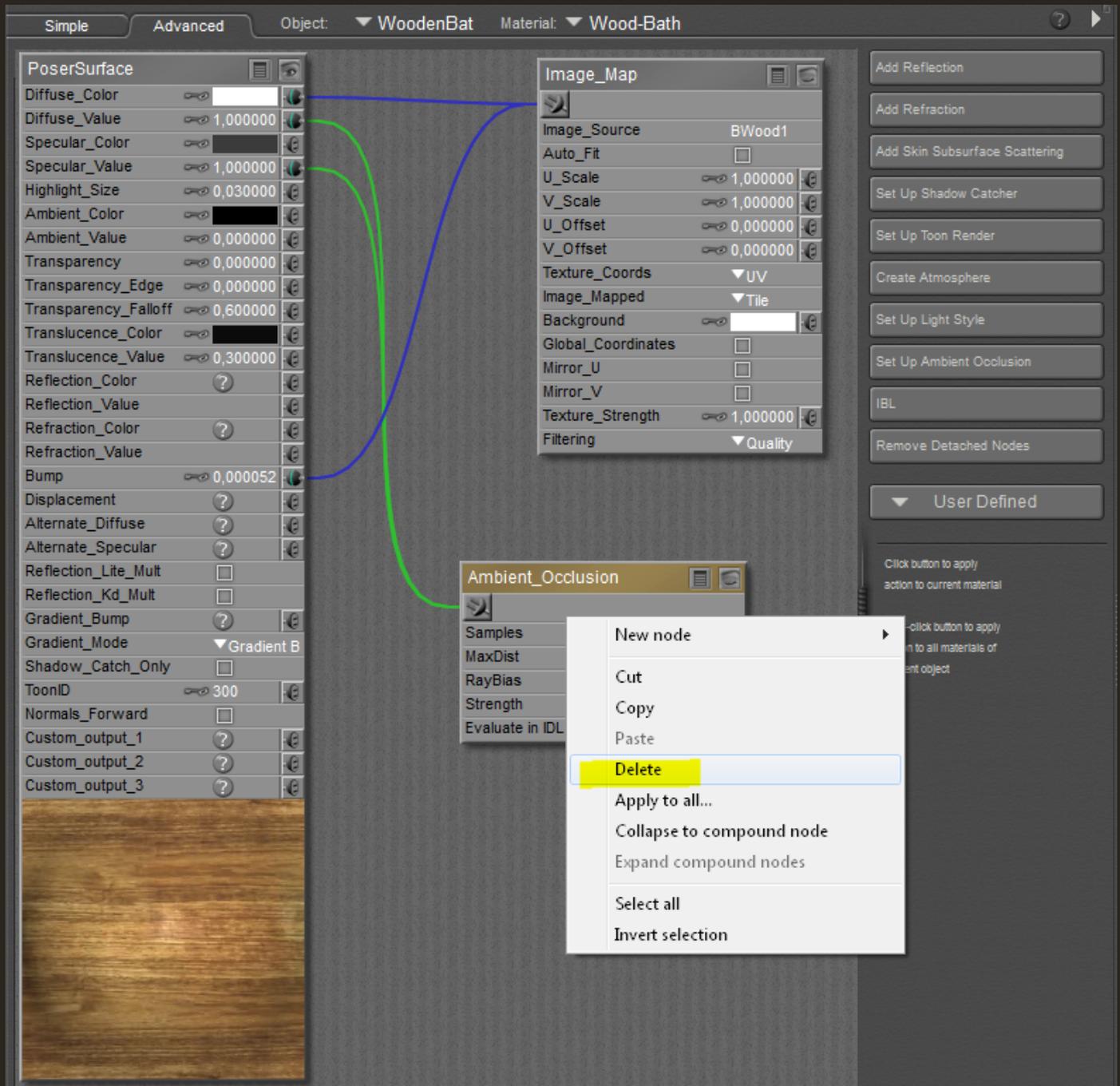
So schaut es nun aus:



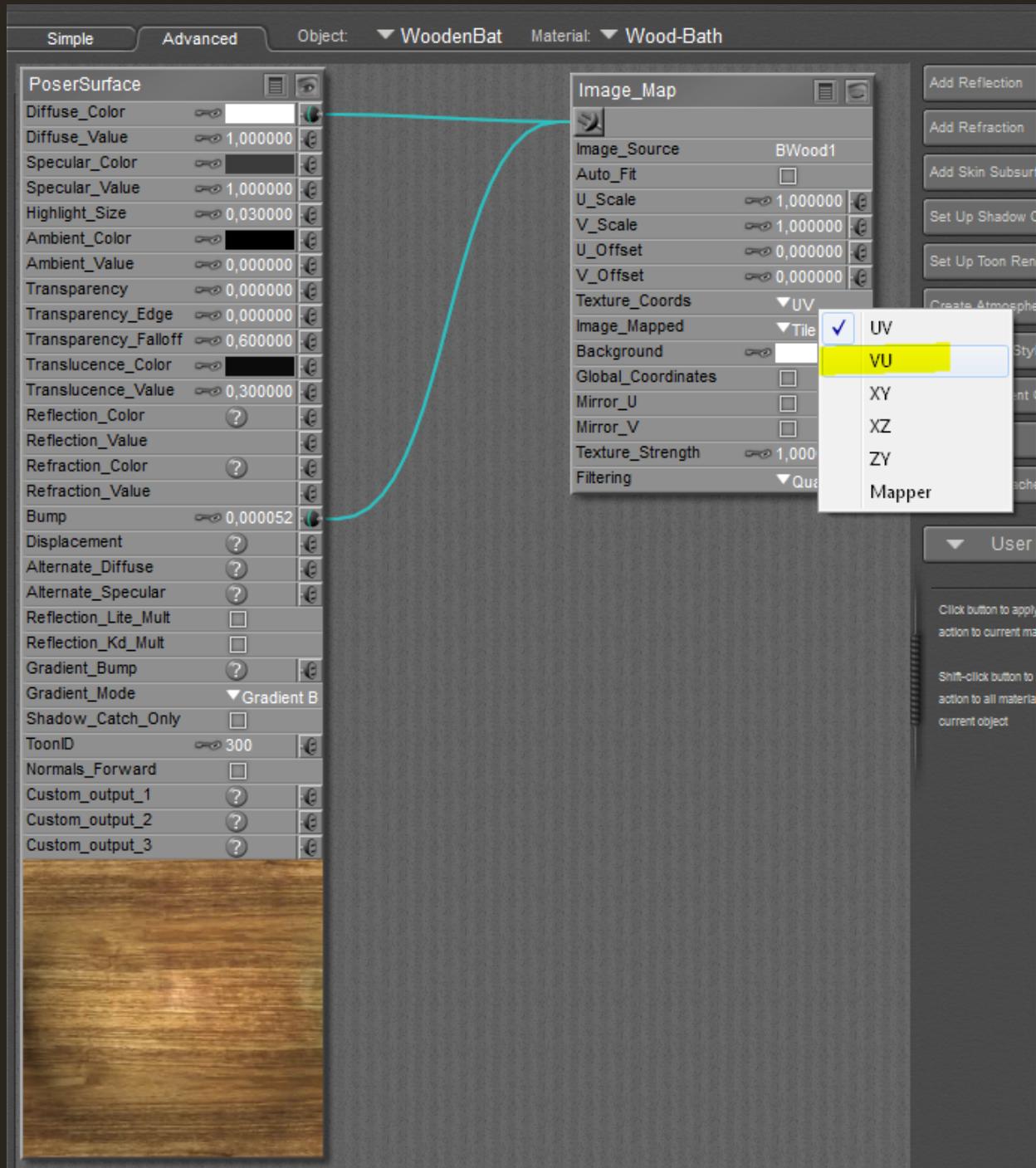
Viel besser oder?

Allerdings läuft das Holz in die falsche Richtung und es hat merkwürdige "schwarze Striche". Beides kann man im Materialraum beheben.

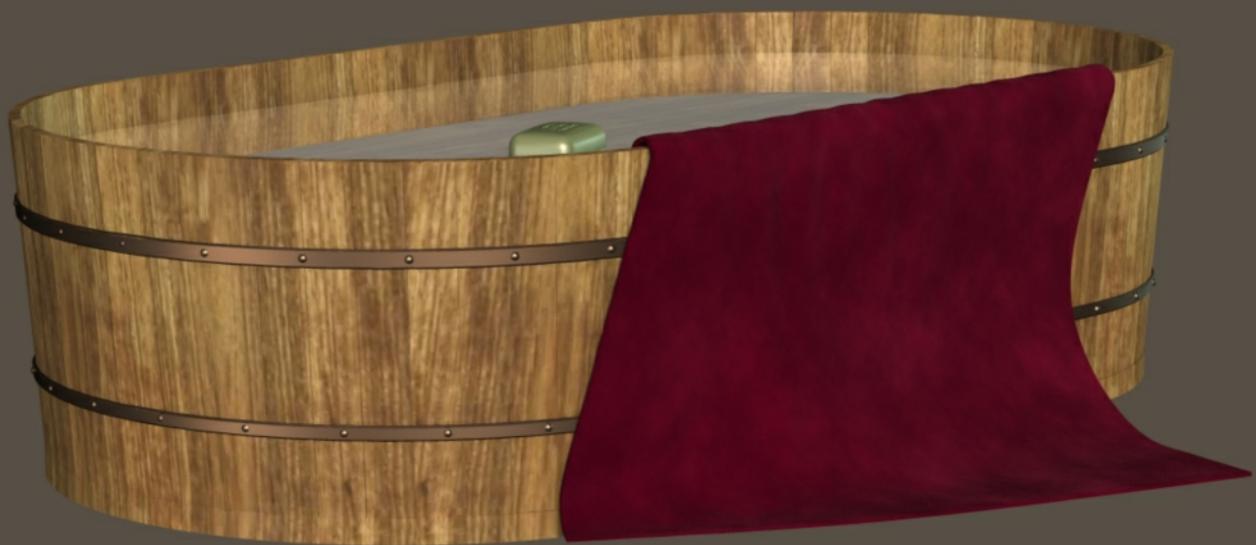
Um diese Striche los zu werden, entferne ich den Ambient\_Occlusion Knoten vom Holzmaterial, indem ich einen Rechtsklick auf den Knoten mache und Delete drücke.



Um die Richtung des Holzmusters zu ändern, muss bei der Image\_Map die Texture\_Coords-Einstellung geändert werden - und zwar von UV auf VU.



Schon sind die Striche weg und das Holz verläuft richtig.



**WICHTIG:**

Diese Prozedur kannst du nur für deine Bilder nutzen. Du darfst diese Texturen weiterhin NICHT weiter geben!

Hier noch zwei weitere Beispiele:

