

Как перенести новых персонажей из Poser 5 и Poser 6 в Poser 4 Pro ?

С выходом новой, шестой версии **Poser** появились некоторые новые возможности, однако для тех, кто работает с анимацией гораздо быстрее создать проект именно в **Poser 4 Pro**, из-за меньшей "навороченности" настроек. Не буду спорить с приверженцами новой версии программы, в конце концов у всех разные цели и каждый сам решает, что ему лучше подойдёт. Но что делать, если четвёртая версия **Poser** имеет ряд ограничений по работе с новыми, более качественными персонажами из последующих версий ?

Можно ли модели из **Poser 5** (*Don, Judy, Will и Penny*) установить в **Poser 4 Pro (Pro Pack)** ? Оказывается можно. Дело в том, что фигуры из пятого Poser представлены не в стандартном формате CR2, а в сжатом CRZ. После установки в **Poser 4 Pro** третьего **Service Release (SR3)** сжатый формат CRZ может быть прочитан, но выдаётся сообщение о неверном номере версии. Номер версии прописан в самом начале файла CR2. Но как его изменить, если персонажи из **Poser 5** находятся в сжатом состоянии. Это можно сделать вручную, если все заархивированные файлы переименовать в zip-файлы. Тогда их будет достаточно распаковать любым доступным способом. Этот процесс можно автоматизировать, если использовать встроенный редактор скриптов в **Poser 5**. Необходимо запустить скрипт из **Poser 5** по следующему пути : *Windows -> Python Scripts -> Utility Funcs -> Uncompress Files*. Далее указывается полный путь к папке Libraries в **Poser 5**, т.е. *C:\Program Files\Curious Labs\Poser 5\Runtime\Libraries*. После соответствующей обработки все сжатые файлы библиотек **Poser 5** будут распакованы. После этого необходимо лишь исправить номер версии этих файлов любым подходящим текстовым редактором, т.е. найти строку "*version number 5*" и исправить на "*version number 4.2*". Для ускорения процесса обработки замены номера версии можно воспользоваться программой для пакетной обработки файлов **Qreplacer** (<http://QReplacer.com.ru> или <http://replace.com.ru>). Далее необходимо перенести новые файлы библиотек вместе с их *obj*-каркасами (из папки *Geometries*) и текстурами в **Poser 4 Pro** в аналогичные папки. И если всё сделано правильно, то персонажи из **Poser 5** обретут свою новую жизнь в предыдущей версии **Poser 4 Pro**.

А если возможно перенести персонажей из **Poser 5** в **Poser 4 Pro**, то кто нам мешает проделать тоже с персонажами **Poser 6** ? Оказывается и это возможно. Только здесь придётся распаковывать ещё сами *obj*-каркасы, сжатые в **Poser 6** в формат *obz*. Но это только самая простая часть работы. Процесс осложняется тем, что в новой шестой версии Poser использован новый формат управления морфами, *pmd*-файлы, которые так же сжаты в целях экономии объёма файлов. И распаковать их, а тем более заставить работать в четвёртой версии **Poser** по методике, рассмотренной выше не представляется возможным.

Единственный путь это воспользоваться специальной программой, написанной на языке программирования **Java**. Кто хорошо знает английский язык, тот сам может прочитать на форуме (конечно, если Вы зарегистрированы на сайте www.renderosity.com):

http://www.renderosity.com/messages.ez?Form.ShowMessage=2395146&Form.sess_id

Для остальных сообщу, что надо воспользоваться программой **MorphExchange** для **Windows** доступной для загрузки на сайте :

http://www.kuroyumes-developmentzone.com/poser_freebies.html

Но это ещё не всё. Надо скачать саму программу **Java** версии 1.4.2 или выше на сайте :

<http://java.sun.com/j2se/1.4.2/download.html>

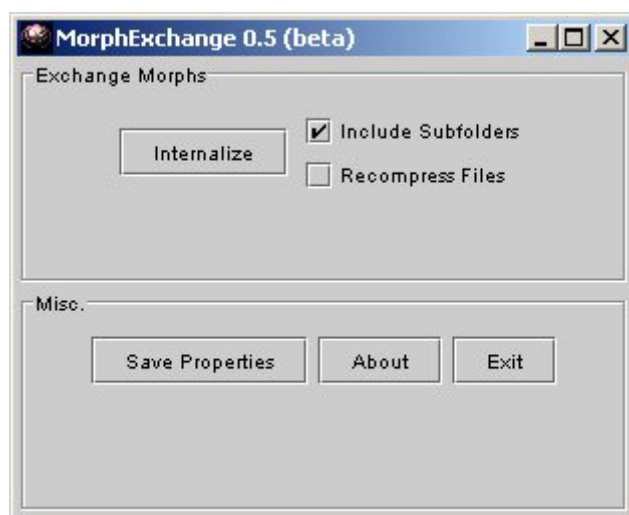
Из предложенных версий выбрать "**Download J2SE JRE**" и скачать 15-ти Мегабайтный файл. После чего необходимо установить компилятор **Java** на свой компьютер и запустить файл "**MorphExchange.jar**" из набора **MorphExchange**. Если Вы всё сделали правильно, то у Вас откроется небольшая программа "**MorphExchange 0,5 (beta)**". В противном случае, **MorphExchange.jar** откроется как обычный архив и от него будет мало толку.

Так же хочу обратить внимание, что по умолчанию программа открывается по сценарию, прописанному в текстовом файле "*morphexchange.properties.txt*". И любые изменения в настройках интерфейса программы можно запомнить, нажав на "Save Properties". Более подробно о работе программы можно прочитать в английском файле *Readme.txt*.

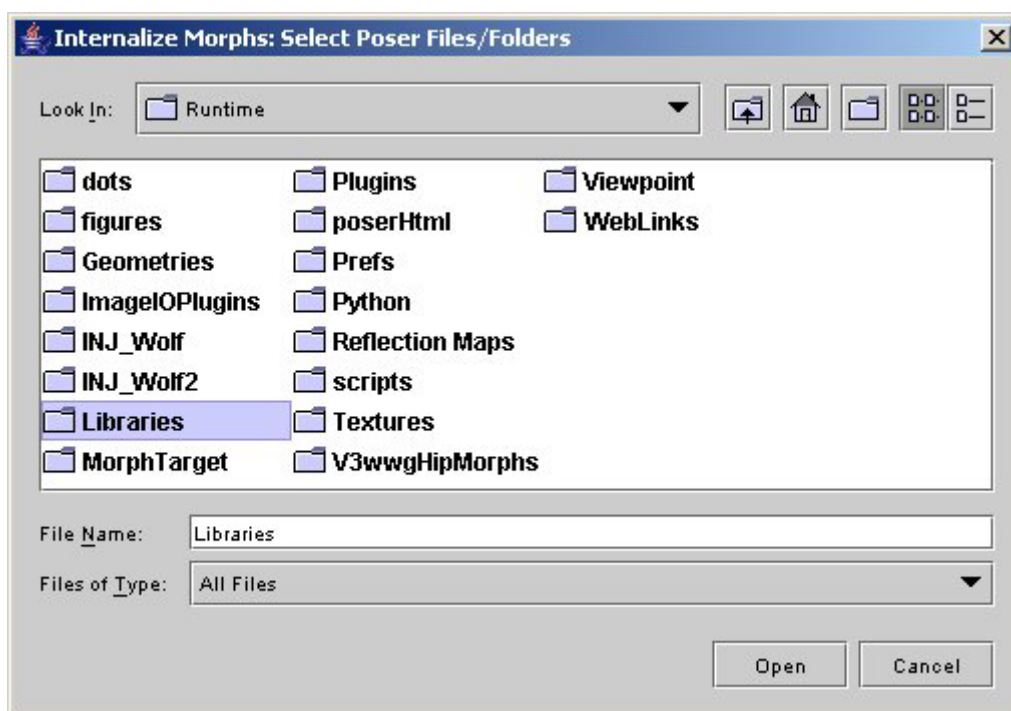
Теперь обращаемся непосредственно к интерфейсу программы **MorphExchange**.

Ставим "галочку" на *include Subfolders* (включая поддиректории) и нажимаем на "Internalize".

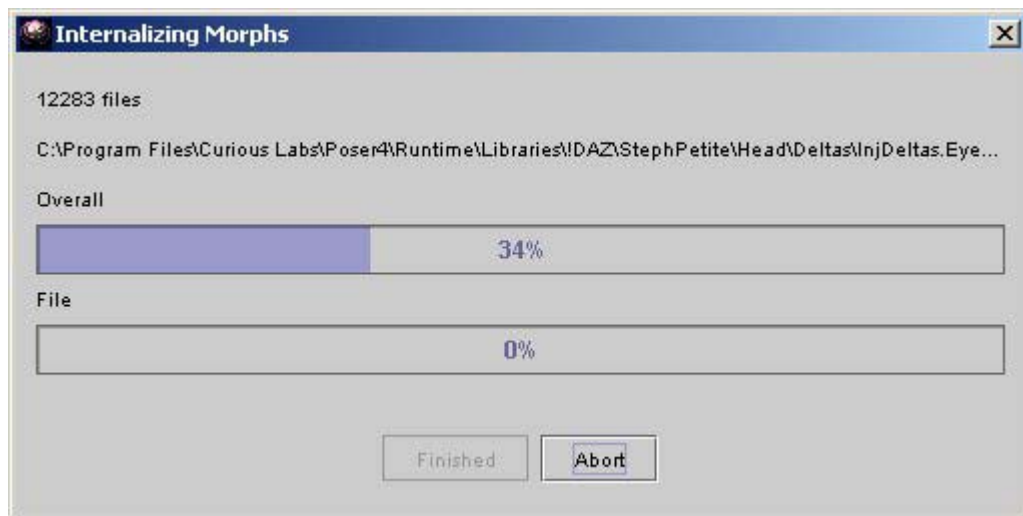
Замечание : Если Вы хотите, чтобы после процесса обработки файлов они были вновь упакованы (для последующего использования в программе **Poser 6**), то надо отметить "галочкой" пункт *Recompress Files*. Но мы не для этого установили эту программу и этого делать не будем.



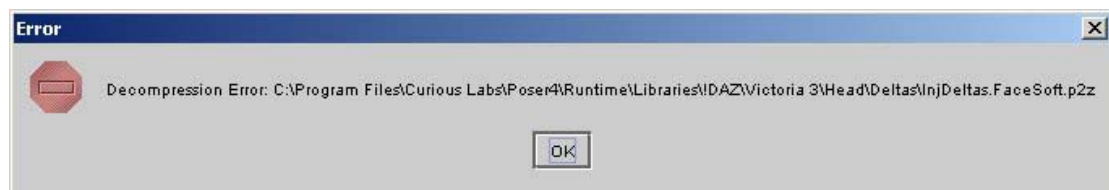
Открывается окно, где надо выбрать папку Library в установленной версии программы **Poser 6** (*C:\Program Files\Curious Labs\Poser6\Runtime*) и нажать "Open".



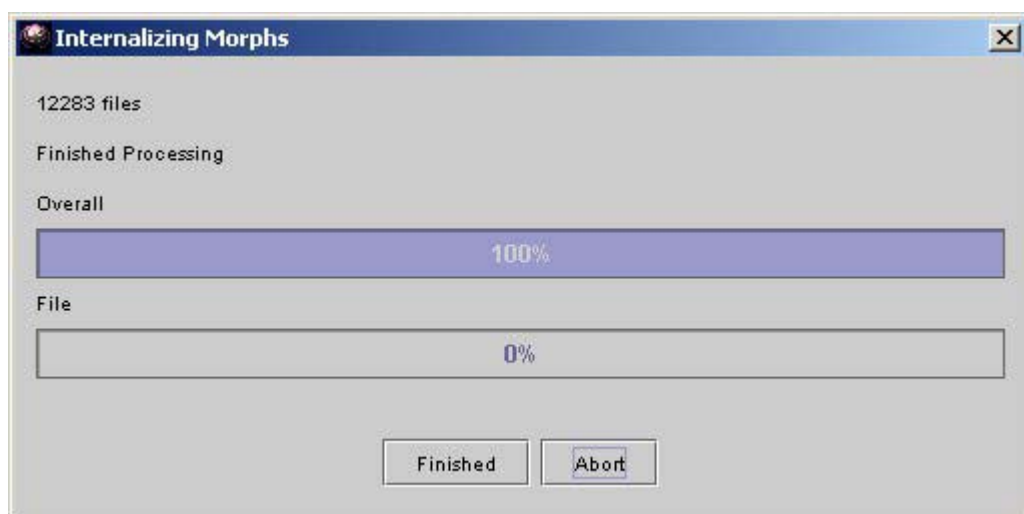
То, что программа **MorphExchange** заработала, Вы поймёте по запущенным индикаторам процесса обработки файлов.



О всех выявленных ошибках в ходе процесса обработки программа **MorphExchange** будет выдавать сообщения, типа :



Завершение процесса обработки файлов видно по индикатору "Overall".



Нажимаем на "Finished". Закрываем **MorphExchange**, нажав на "Exit".

Теперь остаётся только перенести все вновь созданные файлы из библиотек программы **Poser 6** в аналогичные папки библиотеки программы **Poser 4 Pro**. Не забыв при этом сделать аналогичную перестановку отредактированных ранее obj-каркасов из папки *Geometries* и файлов текстур из папки *Textures*.

Аналогичным образом можно перевести остальные файлы библиотек *Pose, Face, Hand, Props*. Что касается динамических волос и одежды, то они также переносятся из **Poser 5** и **Poser 6** в **Poser 4 Pro**, только их динамические свойства там полностью теряются и в них нет особой необходимости.

Если кому-то этот процесс перевода моделей кажется утомительным, то могу предложить готовые библиотеки новых персонажей из **Poser 5** и **Poser 6** для их установки в **Poser 4 Pro**.

Poser - User (poser-user@yandex.ru), Октябрь 2005 года.