

## A l'attention des personnes qui débutent avec Poser (toutes versions)

Voilà une petite traduction des noms des principaux dossiers.

Vous trouverez aussi, la correspondance "tel dossier, tel type de fichier" ainsi que les différentes extensions utilisées.

-----  
-----  
**A savoir (ou à ne pas oublier... ):**

--> L'installation par défaut de Poser (toutes versions confondues) se fait toujours dans **C:\Program Files\Curious Labs\Poser 6** (le n° dépend de la version installée)

**Les dossiers:**

==> Runtime/Routine (là ou sont tous les dossiers nécessaires au fonctionnement de l'application) ses sous dossiers sont:

==> Geometries (géométries): ou sont les dossiers contenant les fichiers "OBJ" (**extension Poser 6 par défaut: .OBZ**) nécessaires au fonctionnement des persos

-----  
==> libraries (librairies ou sont les dossiers de persos et d'objets). ses "sous dossiers" sont:

==> Caméra (caméra) là ou sont les fichiers caméra (extension du fichier: **.CM2 (extension Poser 6 par défaut: .CMZ)**)

==> Character (personnages) ou sont les dossier et fichiers des persos (ext: **CR2 (extension Poser 6 par défaut: .CRZ)**)

==> Face (visages/expressions faciales) ou sont les dossiers et fichiers contenant les expressions pour les persos (ext: **FC2 (extension Poser 6 par défaut: .FCZ)**)

==> Hair (cheveux) ou sont les fichiers et dossiers contenant les cheveux de type objets (ext: **HR2 (extension Poser 6 par défaut: .HRZ)**)

==> Hand (mains) ou sont les fichiers et dossiers contenant les poses prédéfinies pour les mains (ext: **HD2 (extension Poser 6 par défaut: .HDZ)**)

==> Lights (lumières) ou sont les fichiers et dossiers contenant les éclairages prédéfinis (ext: **LT2 (extension Poser 6 par défaut: .LTZ)**)

==> Materials (matériaux) ou sont les fichiers et dossiers contenant les matériaux prédéfinis (uniquement pour Poser 5 et 6, extension: **MT5 (extension Poser 6 par défaut: .MZ5)**)

==> Pose (poses) ou sont les fichiers et dossiers contenant les poses prédéfinies pour les persos (mais aussi les fichiers permettant l'application de textures au persos/vêtements/objets, etc... extension: **PZ2 (extension Poser 6 par défaut: .PZ2)**)

==> Props (accessoires) ou sont les fichiers et dossiers contenant les accessoires divers et variés (extension: **PP2 (extension Poser 6 par défaut: .PPZ)**)

-----  
==> Textures (textures) ou sont les fichiers et dossiers contenant les textures des persos/objets/accessoires, etc (généralement des fichiers images au format JPG/PNG, etc...)

-----  
-----

En rouge sont les extensions Poser 6 par défaut (au moment de l'installation).  
Les autres sont celles que tu vous trouverez dans les fichiers gratuits ou payants que vous téléchargez sur le net.

---

Dans la plus part des cas l'arbre des dossiers et des fichiers cité ci-dessus est reconstitué dans le ZIP que vous allez télécharger...

Il vous suffit donc, de faire un copier/coller des sous-dossiers contenus dans les dossiers de catégories principales de votre ZIP vers le dossier Poser correspondant.

**Exemple:** Dans un zip de textures vous aurez généralement :

==>\*Runtime (dossier routine)

==> \*libraries (dossier librairies) -->\*\* pose (dossier des poses ou des applications de fichiers Matières [textures]) --> \*\* **V3 new textures** (le dossier dans lequel sont les fichier nécessaires pour l'application des textures que vous venez de télécharger).

==> \*textures --> \*\***V3 new textures** (le dossier dans lequel sont les fichiers images [JPG] nécessaire au bon fonctionnement des fichiers Mat, se trouvant dans le dossier Pose cité plus haut)

Pour pouvoir utiliser ce pack, il vous suffit de recopier le dossier **V3 new textures** se trouvant dans le dossier "Pose" du zip, dans le dossier "Pose se trouvant dans le runtime:

**C:\Program Files\Curious Labs\Poser 6\runtime\libraries\Pose**

De même pour le dossier **V3 new textures** se trouvant dans le dossier "textures" du ZIP, que vous copirez vers le dossier:

**C:\Program Files\Curious Labs\Poser 6\runtime\textures**

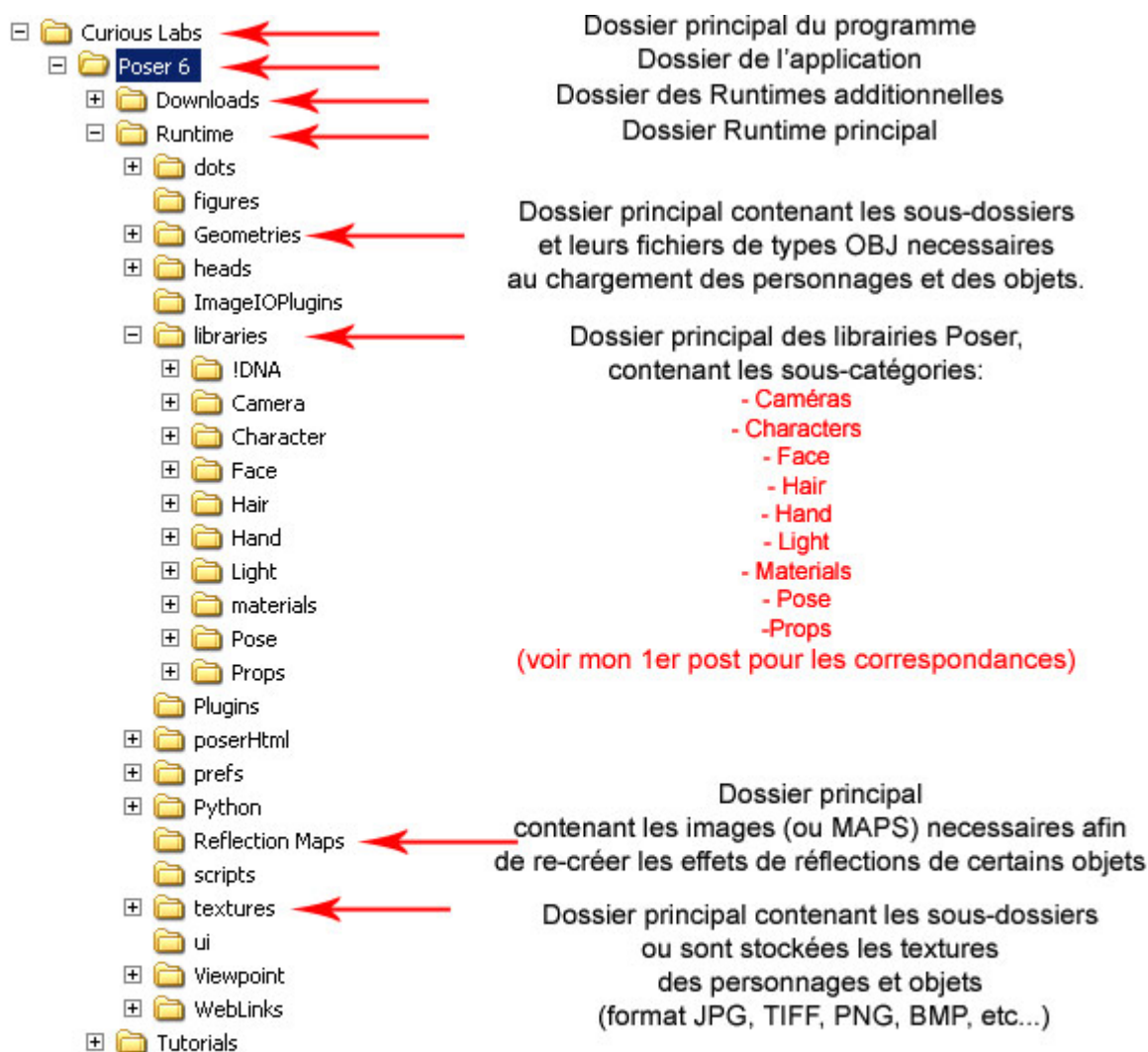
A savoir que ce schéma fonctionne dans tous les cas

**NB: \* ==> dossier de Catégorie principale //\*\* ==> dossier de sous catégorie**

-----  
-----

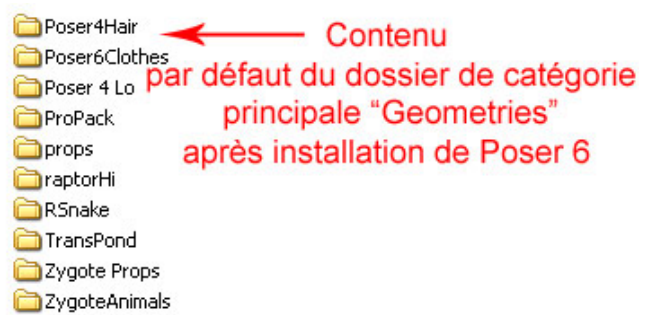
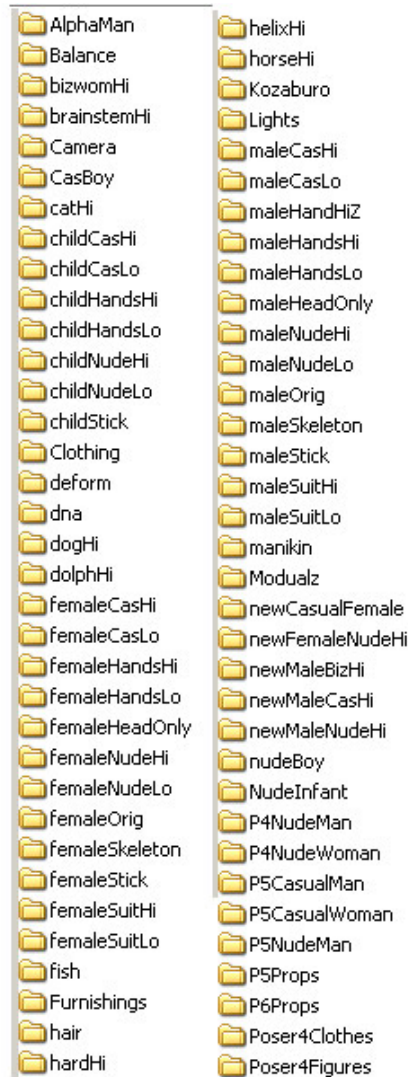
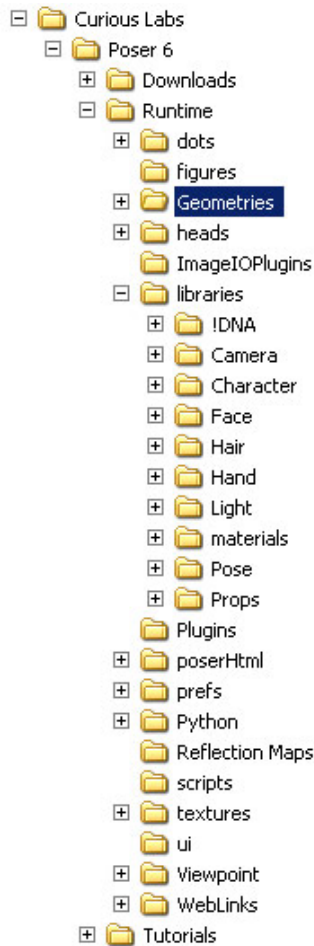
Afin que tout le monde puisse comprendre les explications données ci-dessus, voilà quelques copies d'écrans:

L'arborescence de Poser (ici la version 6 mais à part quelques petites différences, elle est identique pour les versions antérieures):



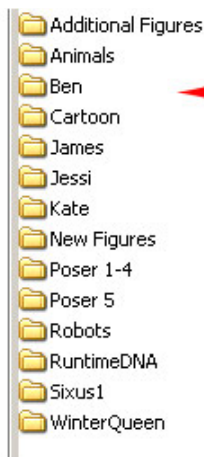
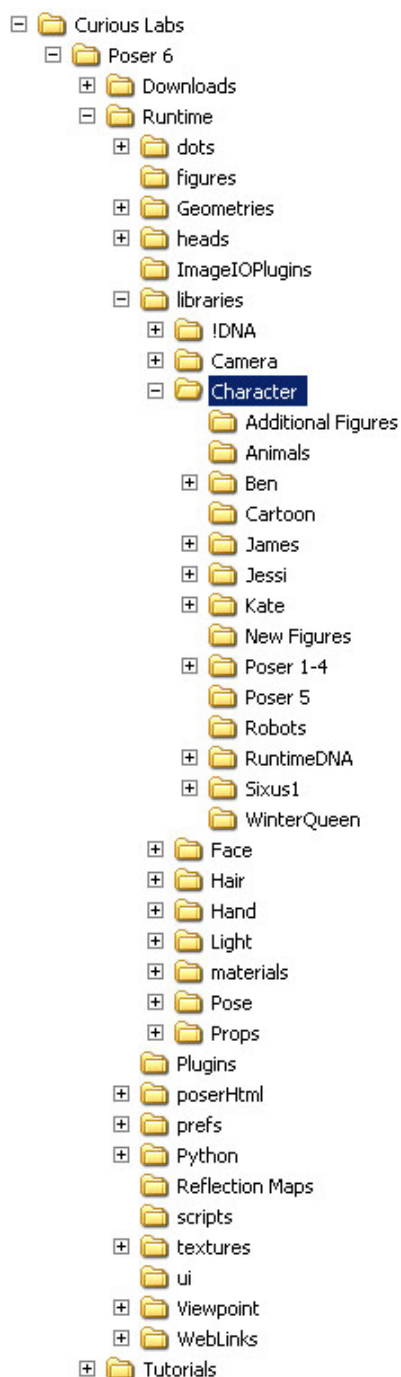
Exemple de l'arborescence des dossiers et fichiers Poser

**Exemple de l'arborescence d'une catégorie principale (ici la catégorie "GEOMETRIES"):**  
**Attention, pour les utilisateurs/trices de la version démo... la plus part des sous-catégories (ou sous-dossiers), sont VIDES (les modèles n'étant fournis qu'avec la version pleine... ce qui est normal...)**



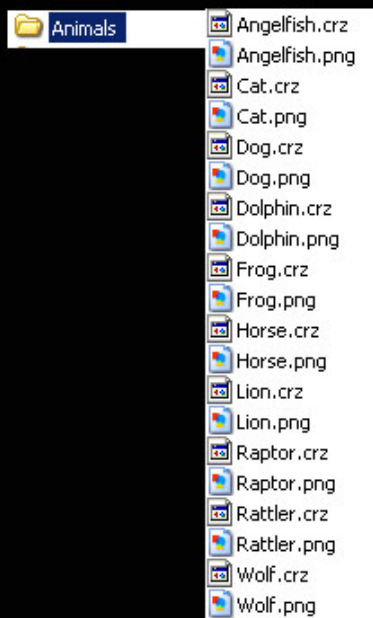
**Exemple de l'arborescence d'une catégorie principale (ici la catégorie "LIBRARIES") et de sa sous-catégorie "CHARACTER":**

**Attention, pour les utilisateurs/trices de la version démo... la plus part des sous-catégories (ou sous-dossiers), sont VIDES (les modèles n'étant fournis qu'avec la version pleine... ce qui est normal...)**

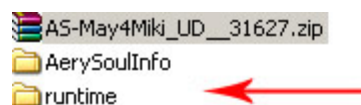


Contenu par défaut du dossier de catégorie principale "Characters" après installation de Poser 6

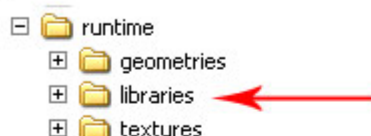
Contenu par défaut du sous-dossier "ANIMALS" dans la catégorie principale "CHARACTERS" après installation de Poser 6



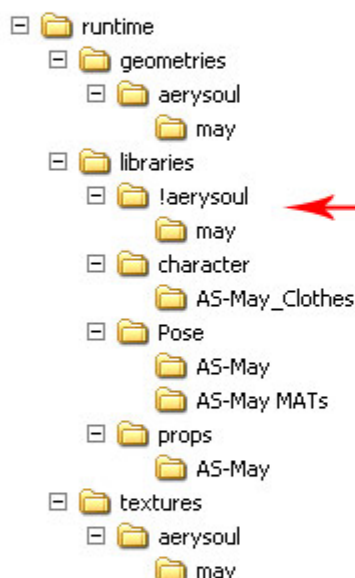
## Exemple de l'arborescence du contenu d'un fichier ZIP contenant divers vêtements pour des personnages Poser:



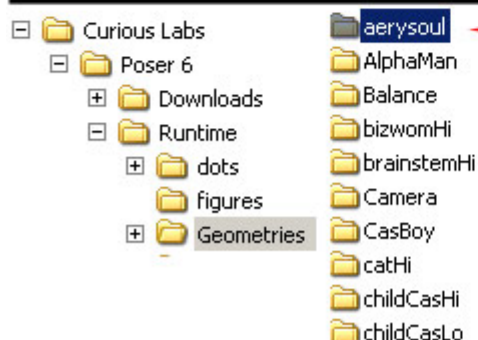
Contenu du fichier ZIP que vous avez téléchargé. Comme vous pouvez le voir, vous retrouvez un Dossier de catégorie principale "Runtime" à l'intérieur de celui-ci...



Contenu du Dossier de catégorie principale "Runtime" du fichier que vous avez téléchargé. Vous retrouvez à l'intérieur de celui-ci, les Catégories Principales: "Geometries", "Libraries" et "Textures".



Contenu des différentes Catégories Principales se trouvant dans le Zip que vous avez Téléchargé. Comme vous pouvez le remarquer, chacune de ces catégories principales, contient, une ou plusieurs sous-catégories (ou sous-dossiers). Ce sont ces différentes sous-catégories (ou sous-dossiers), que vous allez recopier (ou déplacer), dans les catégories principales et les sous-catégories, contenues dans le dossier RUNTIME de votre installation de Poser 6.



Le dossier de "sous-catégorie" se trouvant dans le dossier de catégorie principale "Geometries" du fichier Zip, a été copié dans le dossier de Catégorie principale "Geometries" se trouvant dans le RUNTIME de Poser 6.

Il ne vous reste plus qu'à effectuer la même opération pour tous les dossiers se trouvant dans le fichier ZIP que vous avez téléchargé...

## **A SAVOIR:**

--> Il est évident que chaque créateur d'objets pour Poser, crée généralement un dossier de "sous-catégorie" à son nom (ou pseudo), et dans lequel seront stockés les différents sous-dossiers des objets ou persos qu'il a créé... à vous quand cette sous-catégorie principale existe déjà dans un de vos dossier, de ne copier à l'intérieur de celle-ci, que les fichiers et sous-dossiers dont vous avez besoin (sinon vous risquez d'aller droit à la perte de données...)

--> Vous pouvez regrouper ou renommer les différentes sous catégories contenues dans la catégorie principale "LIBRARIES" A L'EXCEPTION des dossiers commençant par un ! et se trouvant à la racine de la catégorie "LIBRARIES" (dans la copie d'écran ci-dessus vous pouvez voir qu'il y a un dossier " !aerysoul" dans la catégorie "LIBRARIES". Ces dossiers contiennent de formes cibles, nécessaires au fonctionnement de certain morphs, qui seraient inutilisables si vous les modifiez...).

--> Evitez de modifier les noms et emplacements des dossiers de sous-catégories situés dans les catégories principales "GEOMETRIES" et "TEXTURES", cela génèrerait des erreurs de chargement de vos objets ou textures dans POSER et entrainerait un blocage de l'application (dans 90% des cas...)

-----  
-----

**En espérant que cela vous donnera un petit coup de main pour débiter.**

**Georges :)**

**© copyright Koncz 2006**