

FOOT MORPH SUITE

BY GNOSH SHINESMILE



INSTRUCTION MANUAL
MANUALE D'ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
Руководство по Эксплуатации

Welcome to the “Foot Morph Suite” advanced readme!

Table of Contents:

ENGLISH SECTION

1. What's this?
2. Installation
3. Usage and Technical Notes
4. Uninstall
5. Notes on the Morphs
6. Contact

SEZIONE IN ITALIANO

1. Di cosa si tratta?
2. Installazione
3. Uso e Note Tecniche
4. Disinstallazione
5. Note sulle Morph.
6. Contatti

SECCIÓN EN ESPAÑOL

1. ¿Que es esto?
2. Instalación
3. Notas técnicas y para el uso
4. Desinstalación
5. Notas su las Morphs
6. Contactos

ЧАСТЬ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

1. Что это?
2. Установка
3. Эксплуатация и технические заметки
4. Удаление
5. Заметки о Морф
6. Связь

App. I: Package Content

App. II: Cover Credits

1. What's this?

For those of you that have a foot fetish, working with Victoria4 may have been just as bothering as it was for me. Contrary to other models I used in the past, Vicky's feet have fixed fin-like toes, with no possibility of changing respective toe position.

This leads to a lot of frustration whenever you need to realize an image where the foot has an important function and has to be rendered realistically.

The aim of this morph suite is to lighten the "toes-like-fins" sensation.

2. Installation

Inside the zip file you will find a folder named "Runtime". This must be copied over your favourite Poser or DazStudio Runtime. You will be prompted for overwriting, but don't worry. As long as you don't have files named exactly as the ones included in this package (indeed, a rare occurrence), you will not lose any data.

After installation, you will be able to access the file from Poser or DazStudio by going into your Runtime, and looking under Poses for the folder "Foot Morph Suite". Details on usage can be found further in this readme.

Please note that a Readme folder will be created inside Runtime as well, containing this file and a basic readme in .txt. You may delete these two files if you wish, without affecting the product's performance.

3. Usage and Technical Notes

The Morphs are named in order to hint their function. For a more detailed description of each morph you may refer to section 5 below.

The morphs use Community Channels, and may therefore interfere with other morphs that use the same channels. Channels have been chosen from the higher end of the community channels to minimize this interference (17-50).

All morph injectors have their respective remover in the Foot Morph Suite\Removers\ folder.

Characters, Outfits, Hair, Textures, Genitals, Poses, Props and Sets not included.

4. Uninstall

First go to your Runtime\Libraries\Pose folder and delete the folder FootMorphSuite. Then go your Runtime\Geometries\GnoshGeoms folder and delete your FMS folder.

Then delete this readme and the basic readme from the Runtime\Readme folder. If you wish to delete also the Readme folder make sure it is empty before you do, or you may lose important data stored in the folder.

5. Notes on the Morphs

Toes are numbered from 0 (Big Toe) to 4.

Toe, Curl – this makes the toe or thumb curl in place, like it is grasping something.

Toe, Lift – this makes the toe or thumb lift.

Toe, Lower – this makes the toe or thumb flex downwards. Please note that human beings cannot lower their toes this way voluntarily (they can curl or lift, however) and this movement can only result from the application of an external force.

Toe, Spread – this makes the toe move outwards, while the thumb moves inwards (towards the other foot).

Achilles Tendon – this enhances the tendon behind the foot. This is the result of the calf's muscles flexing (to keep balance, to push, etc.).

Ankle, Bulge – this increases the ankle size sideways.

Ankle, Deep – this creates a small depression in front of the ankle. This forms when the foot's tendons are tightened.

Arch, Deep – this creates a small depression on top of the foot arch. This forms when the foot's tendons are tightened.

Arch, Flat – this flattens the foot arch. This is the result of an external force applied on top of the foot, for instance while kneeling.

Bunion – this increases Bunion size

Gravity – this flattens the foot altogether, including the sole. This is the result of a weight working on the foot.

Toes, Bony – this inflates the toes' knuckles, giving a bony look to them.

Toes, Egyptian – this lengthens the thumb, leading to the *Egyptian Foot*.

Toes, Greek – this lengthens the first toe, leading to the *Greek Foot*.

Toes, Longer – this lengthens all the toes together.

Toes, Shorter – this shortens all the toes together.

Toes, Thicken – this increases thickness of the toes.

6. Contact

You may PM "Gnosh Shinesmile" on the Renderotica store. You may write in English, Italian or Spanish. You may also try Russian, but please allow a bit more time for reply.

1. Cosa é questo?

Per coloro tra voi che hanno un feticcio per il piede, lavorare con Victoria4 può essere stato seccante quanto lo é stato per me. A differenza di altri modelli che ho usato in passato, i piedi di Vicky hanno dita dei piedi fisse come pinne, con nessuna possibilità di cambiare la posizione reciproca delle dita.

Questo porta a parecchia frustrazione ogni qualvolta si abbia la necessità di realizzare un'immagine dove il piede svolge una funzione importante e deve essere renderizzato in modo realistico.

Lo scopo di questa suite é di ridurre la sensazione “piede-come-pinna”.

2. Installazione

All'interno del file zip troverete una cartella nominata “Runtime”. Questa deve essere copiata sopra la vostra cartella di Runtime di Poser o DazStudio preferita. Vi verrà richiesto se volete sovrascrivere, ma non vi preoccupate. A meno che non abbiate dei file nominati esattamente come quelli contenuti in questo pacchetto (un evento molto raro), non perderete alcun dato.

Dopo l'installazione, sarete in grado di accedere al file da Poser o da DazStudio andando nella vostra Runtime, e cercando sotto “Poses” la cartella “FootMorphSuite”. Dettagli sull'uso possono essere trovati più avanti in questo stesso file.

Vi prego di notare che una cartella Readme verrà creata all'interno della vostra cartella Runtime, contenente questo file e un readme di base in .txt. Potete eliminare questi due file, se lo desiderate, senza influenzare la funzionalità del prodotto.

3. Uso e Note Tecniche

Le Morph sono nominate in modo da indicare la propria funzione. Per una descrizione più dettagliata di ogni morph potete consultare la sezione 5 più in basso.

Le Morph usano “Community Channels” e possono dunque interferire con altre morph che usano gli stessi canali. I canali sono stati scelti dalla metà superiore del range per minimizzare questa interferenza (17-50).

Tutti gli injectors hanno il loro rispettivo remover nella directory Foot Morph Suite\Removers\.

Personaggi, Vestiti, Capelli, Texture, Genitali, Props e Pose non sono inclusi.

4. Disinstallazione

Per prima cosa andate nella cartella Runtime\Libraries\Pose e cancellate la cartella FootMorphSuite. Andate quindi nella cartella Runtime\Geometries\GnoshGeoms e cancellate il folder FMS.

Potete quindi cancellare questo readme e il readme di base dalla cartella Runtime\Readme. Se desiderate eliminare anche la cartella Readme assicuratevi che sia vuota prima di farlo, o potreste perdere importanti dati che si trovano in questa cartella.

5. Note sulle Morph

Le dita sono numerate da 0 (alluce) a 4.

Toe, Curl (Dito, Arriccia) – questo fa arricciare il dito su di sé, come se volesse acchiappare qualcosa.

Toe, Lift (Dito, Solleva) – questo fa sollevare il dito.

Toe, Lower (Dito, Abbassa) – questo fa flettere verso il basso il dito. Tenete conto che gli essere umani non sono in grado di abbassare le proprie dita dei piedi in questo modo con moto volontario (possono tuttavia arricciare e sollevare) e questo movimento può solo risultare dall'applicazione di una forza esterna.

Toe, Spread (Dito, Divarica) – questo fa muovere le dita verso l'esterno, eccetto l'alluce che muove verso l'interno (verso l'altro piede).

Achilles Tendon (Tendine di Achille) – questo enfatizza il tendine dietro il piede. È il risultato dei muscoli del polpaccio che flettono (per mantenere l'equilibrio, per spingere, etc.).

Ankle, Bulge (Caviglia, Gonfia) – questo aumenta la dimensione del malleolo.

Ankle, Deep (Caviglia, Scava) – questo crea una piccola depressione davanti alla caviglia. Si forma quando i tendini del piede sono tesi.

Arch, Deep (Collo, Scava) – questo crea una piccola depressione in cima al collo del piede. Si forma quando i tendini del piede sono tesi.

Arch, Flat (Collo, Piatto) – questo appiattisce il collo del piede. È il risultato di una forza esterna applicata in cima al piede, per esempio mentre ci si inginocchia.

Bunion (Alluce Valgo) – questo aumenta la dimensione della nocca alla base dell'alluce.

Gravity (Gravità) – questo appiattisce il piede, inclusa la pianta. È il risultato di un peso che lavora sul piede.

Toes, Bony (Dita, Ossute) – questo ingrandisce le nocche delle dita, dando un aspetto ossuto.

Toes, Egyptian (Dita, Egiziane) – questo allunga l'alluce, portando a un *Piede Egiziano*.

Toes, Greek (Dita, Greche) – questo allunga il primo dito, portando a un *Piede Greco*.

Toes, Longer (Dita, Allunga) – questo allunga le dita tutte insieme.

Toes, Shorter (Dita, Accorcia) – questo accorcia le dita tutte insieme.

Toes, Thicken (Dita, Ingrossa) – questo aumenta lo spessore delle dita.

6. Contatti

Potete mandare un messaggio privato a "Gnosh Shinesmile" sul sito di Renderotica. Potete scrivere in Inglese, Italiano o Spagnolo. Potete anche provare in Russo, ma vi prego di darmi un po' di tempo in più per rispondere.

1. ¿Que es esto?

Para los de vosotros. que tienen un fetiche para el pie, trabajar con Victoria4 puede ser estado molesto como lo fue para mí. A diferencia de otros modelos que usé en el pasado, los pies de Vicky tienen dedos fijos como aletas, sin posibilidad de cambiarlos de posición.

Esto es muy molesto todas las veces que se necesita realizar imágenes donde el pie tiene una función importante y es necesario que sea representado correctamente.

El propósito de esta suite es de reducir la sensación “pie-como-aleta”.

2. Instalación

Dentro de la ficha zip, encontraréis un directorio nombrado “Runtime”. Esto, tiene que ser copiado entre vuestro directorio favorito de Runtime de Poser o DazStudio. Os será preguntado si queréis sobrescribir, pero no os preocupéis. Si no tenéis fichas con lo mismo nombre de los incluidos en este producto (muy difícil), vosotros no perderéis ningún dato.

Después de la instalación, vosotros podréis encontrar las fichas entre Poser o DazStudio entrando en el vuestro Runtime, y buscando entre “Poses” el directorio “FootMorphSuite”. Para la utilización encontraréis instrucciones más detalladas después en esta ficha.

Hay que relevar que un directorio “Readme” será creado entre del vuestro directorio Runtime, y en este directorio serán puestos esta ficha y un Readme básico. Podéis eliminar estas fichas sin alguna influencia sobre el funcionamiento del producto.

3. Notas técnicas y para el uso

Las Morphs están nombradas in modo tal que indiquen la función de ellas. Para una descripción más detallada pueden ver la sección 5 abajo.

Las Morphs usan “Community Channels” y pueden por lo tanto crear interferencia con otras morph que usen los mismos canales. Los canales fueron elegidos para tener la mínima posibilidad de esta interferencia (17-50)

Todos los “injectors” tienen el respectivo “remover” en el directorio “Foot Morph Suite\Removers\”.

Personajes, trajes, pelo, texturas, genitales, props y posas no están incluidos.

4. Desinstalación

En primer lugar, id en el directorio Runtime\Libraries\Pose para eliminar el directorio FootMorphSuite. Id después en el directorio Runtime\Geometries\GnoshGeoms y eliminad el directorio FMS.

Luego, podréis eliminar este readme y el readme básico de el directorio Runtime\Readme. Si queréis eliminar también el directorio Readme, os aseguráis que esto sea vacío antes de hacerlo, o vosotros podréis perder datos importantes.

5. Notas su las Morphs

Los dedos están numerados de 0 (dedo gordo) a 4.

Toe, Curl (Dedo, Riza) – esto riza el dedo sobre el mismo, como si quisiera agarrar algo.

Toe, Lift (Dedo, Alza) – esto alza el dedo.

Toe, Lower (Dedo, Baja) – esto flexiona el dedo hacia el bajo. Tienen en cuenta que los hombres no pueden bajar los dedos en esta manera (pero pueden rizar y alzar) y este movimiento puede ser hecho solo después de una fuerza exterior.

Toe, Spread (Dedo, Extende) – esto mueve los dedos hacia el lado exterior; el dedo gordo mueve hacia el lado interior (hacia el otro pie).

Achilles Tendon (Tendón de Aquiles) – esto enfatiza el tendón detrás del pie. Es el resultado de los músculos de la pantorrilla que flexionan (para equilibrarse, empujar...)

Ankle, Bulge (Tobillo, Bulto) – esto aumenta la dimensión del Tobillo.

Ankle, Deep (Tobillo, Cava) – esto hace un pequeño hoyo en frente del tobillo. Hay este hoyo cuando los ligamentos del pie están estirados.

Arch, Deep (Empeine, Cava) – esto hace un pequeño hoyo sobre el empeine. Hay este hoyo cuando los ligamentos del pie están estirados.

Arch, Flat (Empeine, Llano) – esto allana el empeine. Es el resultado de una fuerza externa aplicada sobre el pie, por ejemplo cuando uno se arrodilla.

Bunion (Hallux Valgo) – esto aumenta la dimensión del nudillo del dedo gordo.

Gravity (Gravedad) – esto allana todo el pie, incluyendo la planta. Es el resultado de un peso sobre el pie/pierna.

Toes, Bony (Dedos, Huesudos) – esto aumenta los nudillos de los dedos, que toman un aspecto huesudo.

Toes, Egyptian (Dedos, Egipcios) – esto alarga el dedo gordo, llevando a el Pie Egipcio.

Toes, Greek (Dedos, Grecos) – esto alarga el primero dedo, llevando a el Pie Greco.

Toes, Longer (Dedos, Alarga) – esto alarga todos los dedos juntos.

Toes, Shorter (Dedos, Acorta) – esto acorta todos los dedos juntos.

Toes, Thicken (Dedos, Espesa) – esto aumenta el espesor de los dedos.

6. Contactos

Podéis enviar un mensaje (PM) a "Gnosh Shinesmile" en el sitio de Renderotica. Podéis escribir en inglés, italiano o español. Podéis probar en ruso, también, pero necesito por favor de un poquito más de tiempo para la respuesta.

1. Что это?

Для тех из Вас, у какие фетиш за ступны, работать с Victoria4 может было как беспокоящий так оно было для меня. Против других моделей, с какими я работал, у ступням Vicky пальцы, которые кажутся плавники, а у них не возможность изменить позицию пальцев.

Этот принесёт на большое разочарование когда Вам надо оказывать рисунок, на котором ступня имеет главную функцию, а он должен быть оказыванен реалистично.

Цель этого «Morph Suite» является уменьшать чувство «пальцы-как-плавники»

2. Установка

Вы будете найти в файле «зип» директорию, какой зовут «Runtime». Вы должны копировать эту директорию на вашу любимую директорию «Runtime» из программ «Poser» или «DazStudio». Компьютер будет спросить если вы хотите перезаписать файлы; не бойтесь! Поскольку у вас не файлов, каких зовут точно так файлы в этой пачке вы не будете терять даты.

После установки, вы будете найти файлы в вашей директории «Runtime\Poses\Foot Morph Suite». Вы можете найти инструкции по эксплуатации вниз в этом файле.

Тоже директория «Readme» будет быть в «Runtime». Там будут это файл и основной файл «Readme». Вы можете устранить эти файлы без последствий.

3. Эксплуатация и технические заметки

Морф зовут после функции его. Вы можете находить полное описание каждый морф, в секции 5 ниже.

Морфи используют «Community Channels», а они могут вмешиваться с другими морф, что используют тот же самые каналы. Каналы были выбиравший из высоках часть каналов «Community» чтобы минимизировать вмешательство (17-50).

Все «Morph Injector» имеют «remover» их в директории «Foot Morph Suite\Removers\» .

Характеры, одежды, волосы, текстуры, наборы, половые органы и проп не включившие.

4. Удаление

Просто, идите в директорию «Runtime\Libraries\Pose» и устраните директорию «FootMorphSuite». Потом, идите в директорию «Runtime\Geometries\GnoshGeoms» и устраните директорию «FMS»

После всех, устраните тоже этот файл «readme» и основной файл «Readme» из директории «Runtime\Readme». Если вы хотите устранить директорию «Readme», проверяйте она пустая.

5. Заметки о Морф

Пальцы ноги были обозначены цифрами от 0 (большое палец) до 4.

Toe, Curl (Палец, Завить) – этот завит палец, так как он захват что-то.

Toe, Lift (Палец, поднимать) — этот поднимает палец.

Toe, Lower (Палец, понизить) — этот понизит палец. Имеите в виду, что люди не могут понизить добровольно пальцы ноги , а это может быть только за внешней силу.

Toe, Spread (Палец, Распространять) — этот распространяет пальцы, которые двигаются наружу (большое палец двигается внутрь).

Achilles Tendon (Ахиллово сухожилие) — этот повышает сухожилие сзади стопы. Этот случится когда мышцы голени сгибает.

Ankle, Bulge (Лодыжка, Наполнять) – этот увеличивает размер лодыжки.

Ankle, Deep (Лодыжка, Копать) – этот копает маленькую яму перед лодыжки. Этот случится когда сухожилия стопы работает.

Arch, Deep (Свод стопы, Копать) – этот копает маленькую яму на вершние стопы. Этот случится когда сухожилия стопы работает.

Arch, Flat (Свод стопы, Расплющить) – этот расплющит свод стопы. Этот случится когда внешняя сила работает на стопе, на пример когда на коленях.

Bunion («Hallux Valgus») – этот увеличивает размер сустава под большого пальца.

Gravity (Тяжесть) – этот расплющит всю стопу, включающие подошвы стопы. тот случится когда груз работает на стопе.

Toes, Bony (Пальцы, Костлявый) – этот увеличивает размер суставов, а пальцы кажутся костляви.

Toes, Egyptian (Пальцы, Египетский) – этот удлиняет большое палец, которое приведет к *Египетской Stone*.

Toes, Greek (Пальцы, Греческий) – этот удлиняет первый палец, которое приведет к *Греческой Stone*.

Toes, Longer (Пальцы, Удлинять) – этот удлиняет все пальцы.

Toes, Shorter (Пальцы, Уменьшать) – этот уменьшает все пальцы.

Toes, Thicken (Пальцы, Сгущаться) – этот увеличивает размер пальцы

8. Связь

Вы можете посылать «PM» пользователе «Gnosh Shinesmile» в магазине «Renderotica». Вы можете писать на английском, итальянском а испанском языке. Вы можете писать тоже на русском языке но, пожалуйста, ждите долге за ответа.

APPENDIX I - Package content

Folder: .\Runtime\Geometries\GnoshGeoms\FMS\

Hide.1Toe, Curl.pz2

Hide.1Toe, Lift.pz2

Hide.1Toe, Lower.pz2

Hide.1Toe, Spread.pz2

Hide.2Toe, Curl.pz2

Hide.2Toe, Lift.pz2

Hide.2Toe, Lower.pz2

Hide.2Toe, Spread.pz2

Hide.3Toe, Curl.pz2

Hide.3Toe, Lift.pz2

Hide.3Toe, Lower.pz2

Hide.3Toe, Spread.pz2

Hide.4Toe, Curl.pz2

Hide.4Toe, Lift.pz2

Hide.4Toe, Lower.pz2

Hide.4Toe, Spread.pz2

Hide.Achilles Tendon.pz2

Hide.Ankle, Bulge.pz2

Hide.Ankle, Deep.pz2

Hide.Arch, Deep.pz2

Hide.Arch, Flatten.pz2

Hide.Bunion.pz2

Hide.Foot, Short.pz2

Hide.Gravity.pz2

Hide.Thumb, Curl.pz2

Hide.Thumb, Lift.pz2

Hide.Thumb, Lower.pz2

Hide.Thumb, Spread.pz2

Hide.Toes, Bony.pz2

Hide.Toes, Egyptian Foot.pz2

Hide.Toes, Greek Foot.pz2

Hide.Toes, Long.pz2

Hide.Toes, Short.pz2

Hide.Toes, Thick.pz2

InjDeltas.1Toe, Curl.pz2

InjDeltas.1Toe, Lift.pz2

InjDeltas.1Toe, Lower.pz2

InjDeltas.1Toe, Spread.pz2

InjDeltas.2Toe, Curl.pz2

InjDeltas.2Toe, Lift.pz2

InjDeltas.2Toe, Lower.pz2

InjDeltas.2Toe, Spread.pz2

InjDeltas.3Toe, Curl.pz2

InjDeltas.3Toe, Lift.pz2

InjDeltas.3Toe, Lower.pz2

InjDeltas.3Toe, Spread.pz2

InjDeltas.4Toe, Curl.pz2

InjDeltas.4Toe, Lift.pz2

InjDeltas.4Toe, Lower.pz2
InjDeltas.4Toe, Spread.pz2
InjDeltas.Achilles Tendon.pz2
InjDeltas.Ankle, Bulge.pz2
InjDeltas.Ankle, Deep.pz2
InjDeltas.Arch, Deep.pz2
InjDeltas.Arch, Flatten.pz2
InjDeltas.Bunion.pz2
InjDeltas.Foot, Short.pz2
InjDeltas.Gravity.pz2
InjDeltas.Thumb, Curl.pz2
InjDeltas.Thumb, Lift.pz2
InjDeltas.Thumb, Lower.pz2
InjDeltas.Thumb, Spread.pz2
InjDeltas.Toes, Bony.pz2
InjDeltas.Toes, Egyptian Foot.pz2
InjDeltas.Toes, Greek Foot.pz2
InjDeltas.Toes, Long.pz2
InjDeltas.Toes, Short.pz2
InjDeltas.Toes, Thick.pz2
RemDeltas.1Toe, Curl.pz2
RemDeltas.1Toe, Lift.pz2
RemDeltas.1Toe, Lower.pz2
RemDeltas.1Toe, Spread.pz2
RemDeltas.2Toe, Curl.pz2
RemDeltas.2Toe, Lift.pz2
RemDeltas.2Toe, Lower.pz2
RemDeltas.2Toe, Spread.pz2
RemDeltas.3Toe, Curl.pz2
RemDeltas.3Toe, Lift.pz2
RemDeltas.3Toe, Lower.pz2
RemDeltas.3Toe, Spread.pz2
RemDeltas.4Toe, Curl.pz2
RemDeltas.4Toe, Lift.pz2
RemDeltas.4Toe, Lower.pz2
RemDeltas.4Toe, Spread.pz2
RemDeltas.Achilles Tendon.pz2
RemDeltas.Ankle, Bulge.pz2
RemDeltas.Ankle, Deep.pz2
RemDeltas.Arch, Deep.pz2
RemDeltas.Arch, Flatten.pz2
RemDeltas.Bunion.pz2
RemDeltas.Foot, Short.pz2
RemDeltas.Gravity.pz2
RemDeltas.Thumb, Curl.pz2
RemDeltas.Thumb, Lift.pz2
RemDeltas.Thumb, Lower.pz2
RemDeltas.Thumb, Spread.pz2
RemDeltas.Toes, Bony.pz2
RemDeltas.Toes, Egyptian Foot.pz2
RemDeltas.Toes, Greek Foot.pz2
RemDeltas.Toes, Long.pz2

RemDeltas.Toes, Short.pz2
RemDeltas.Toes, Thick.pz2
Unhide.1Toe, Curl.pz2
Unhide.1Toe, Lift.pz2
Unhide.1Toe, Lower.pz2
Unhide.1Toe, Spread.pz2
Unhide.2Toe, Curl.pz2
Unhide.2Toe, Lift.pz2
Unhide.2Toe, Lower.pz2
Unhide.2Toe, Spread.pz2
Unhide.3Toe, Curl.pz2
Unhide.3Toe, Lift.pz2
Unhide.3Toe, Lower.pz2
Unhide.3Toe, Spread.pz2
Unhide.4Toe, Curl.pz2
Unhide.4Toe, Lift.pz2
Unhide.4Toe, Lower.pz2
Unhide.4Toe, Spread.pz2
Unhide.Achilles Tendon.pz2
Unhide.Ankle, Bulge.pz2
Unhide.Ankle, Deep.pz2
Unhide.Arch, Deep.pz2
Unhide.Arch, Flatten.pz2
Unhide.Bunion.pz2
Unhide.Foot, Short.pz2
Unhide.Gravity.pz2
Unhide.Thumb, Curl.pz2
Unhide.Thumb, Lift.pz2
Unhide.Thumb, Lower.pz2
Unhide.Thumb, Spread.pz2
Unhide.Toes, Bony.pz2
Unhide.Toes, Egyptian Foot.pz2
Unhide.Toes, Greek Foot.pz2
Unhide.Toes, Long.pz2
Unhide.Toes, Short.pz2
Unhide.Toes, Thick.pz2

Folder: .\Runtime\Libraries\Pose\Foot Morph Suite\
00Movements.png
0Thumb, CurlINJ.png
0Thumb, LiftINJ.png
0Thumb, LowerINJ.png
0Thumb, SpreadINJ.png
1Toe, CurlINJ.png
1Toe, LiftINJ.png
1Toe, LowerINJ.png
1Toe, SpreadINJ.png
2Toe, CurlINJ.png
2Toe, LiftINJ.png
2Toe, LowerINJ.png
2Toe, SpreadINJ.png
3Toe, CurlINJ.png

3Toe, LiftINJ.png
3Toe, LowerINJ.png
3Toe, SpreadINJ.png
4Toe, CurlINJ.png
4Toe, LiftINJ.png
4Toe, LowerINJ.png
4Toe, SpreadINJ.png
AAShape.png
Achilles TendonINJ.png
Ankle, BulgeINJ.png
Ankle, DeepINJ.png
Arch, DeepINJ.png
Arch, FlattenINJ.png
BunionINJ.png
Foot, ShortINJ.png
GravityINJ.png
T0Shapes.png
Toes, BonyINJ.png
Toes, Egyptian FootINJ.png
Toes, Greek FootINJ.png
Toes, LongINJ.png
Toes, ShortINJ.png
Toes, ThickINJ.png
00Movements.pz2
0Thumb, CurlINJ.pz2
0Thumb, LiftINJ.pz2
0Thumb, LowerINJ.pz2
0Thumb, SpreadINJ.pz2
1Toe, CurlINJ.pz2
1Toe, LiftINJ.pz2
1Toe, LowerINJ.pz2
1Toe, SpreadINJ.pz2
2Toe, CurlINJ.pz2
2Toe, LiftINJ.pz2
2Toe, LowerINJ.pz2
2Toe, SpreadINJ.pz2
3Toe, CurlINJ.pz2
3Toe, LiftINJ.pz2
3Toe, LowerINJ.pz2
3Toe, SpreadINJ.pz2
4Toe, CurlINJ.pz2
4Toe, LiftINJ.pz2
4Toe, LowerINJ.pz2
4Toe, SpreadINJ.pz2
AAShape.pz2
Achilles TendonINJ.pz2
Ankle, BulgeINJ.pz2
Ankle, DeepINJ.pz2
Arch, DeepINJ.pz2
Arch, FlattenINJ.pz2
BunionINJ.pz2
Foot, ShortINJ.pz2

GravityINJ.pz2
T0Shapes.pz2
Toes, BonyINJ.pz2
Toes, Egyptian FootINJ.pz2
Toes, Greek FootINJ.pz2
Toes, LongINJ.pz2
Toes, ShortINJ.pz2
Toes, ThickINJ.pz2

Folder: \Runtime\Libraries\Pose\Foot Morph Suite\Removers\

00Movements.png
0Thumb, CurlREM.png
0Thumb, LiftREM.png
0Thumb, LowerREM.png
0Thumb, SpreadREM.png
1Toe, CurlREM.png
1Toe, LiftREM.png
1Toe, LowerREM.png
1Toe, SpreadREM.png
2Toe, CurlREM.png
2Toe, LiftREM.png
2Toe, LowerREM.png
2Toe, SpreadREM.png
3Toe, CurlREM.png
3Toe, LiftREM.png
3Toe, LowerREM.png
3Toe, SpreadREM.png
4Toe, CurlREM.png
4Toe, LiftREM.png
4Toe, LowerREM.png
4Toe, SpreadREM.png
AAShape.png
Achilles TendonREM.png
Ankle, BulgeREM.png
Ankle, DeepREM.png
Arch, DeepREM.png
Arch, FlattenREM.png
BunionREM.png
Foot, ShortREM.png
GravityREM.png
T0Shapes.png
Toes, BonyREM.png
Toes, Egyptian FootREM.png
Toes, Greek FootREM.png
Toes, LongREM.png
Toes, ShortREM.png
Toes, ThickREM.png
00Movements.pz2
0Thumb, CurlREM.pz2
0Thumb, LiftREM.pz2
0Thumb, LowerREM.pz2
0Thumb, SpreadREM.pz2

1Toe, CurlREM.pz2
1Toe, LiftREM.pz2
1Toe, LowerREM.pz2
1Toe, SpreadREM.pz2
2Toe, CurlREM.pz2
2Toe, LiftREM.pz2
2Toe, LowerREM.pz2
2Toe, SpreadREM.pz2
3Toe, CurlREM.pz2
3Toe, LiftREM.pz2
3Toe, LowerREM.pz2
3Toe, SpreadREM.pz2
4Toe, CurlREM.pz2
4Toe, LiftREM.pz2
4Toe, LowerREM.pz2
4Toe, SpreadREM.pz2
AAShape.pz2
Achilles TendonREM.pz2
Ankle, BulgeREM.pz2
Ankle, DeepREM.pz2
Arch, DeepREM.pz2
Arch, FlattenREM.pz2
BunionREM.pz2
Foot, ShortREM.pz2
GravityREM.pz2
T0Shapes.pz2
Toes, BonyREM.pz2
Toes, Egyptian FootREM.pz2
Toes, Greek FootREM.pz2
Toes, LongREM.pz2
Toes, ShortREM.pz2
Toes, ThickREM.pz2

Folder: .\Runtime\Readme
FootMorphSuite_Readme.txt
FootMorphSuite_Readme.pdf

APPENDIX II – Cover Credits

Figure:

Base Figure: “Victoria 4.2 Base” by DAZ 3D

Body Morphs: “Victoria 4.2 Morphs ++” by DAZ 3D, “Foot Morph Suite” by GnoshShinesmile

Skin: “Tess” by Phoenix1966

Hair: “Wet Hair” by DAZ 3D (Valea)

Body and Glove: “DMR Ellas Clothes” by DAZ3D (Danie, Marforno, LadyRhi)

Pants: “Wood Fairy V4” by DAZ3D (Bobbie25), “Sylvana” by DAZ3D (Moyra)

Other:

Cathedral: “Castillo del Diablo” by DAZ 3D (Jack Tomalin)

Software: “Carrara 8” by DAZ 3D