<u>Tutorial</u>

Modeleffekt: König der Toten - Eidbrecher

Übersetzt, modifiziert und verbessert aus dem englischen Tutorial von padytf

Hallo liebe interessierte Modder, heute möchte Ich euch eine sehr interessante Ebene des Modellings näher bringen. Es handelt sich hierbei um den grünen Schimmer an den allseits bekannten Eidbrechern, die per Material-Editor in Gmax/Renx erstellt werden können. Voraussetzung für das Tutorial ist eine gute Grundkenntnis des Modellings.

Um richtig starten zu können, benötigt ihr WDump, ein Programm, das ihr unter diesem Pfad finden könnt (Je nachdem, wo ihr Renx installiert habt):

C:\Programme\RenegadePublicTools\WDump C:\Program Files\RenegadePublicTools\WDump

Zu Beginn öffnet Ihr das Model **RUOath3c_SKN.W3d**, welches sich in der W3D.big befindet. Zusätzlich importiert ihr das Model in Renx und ruft den Mtaerial-Editor hervor (Shotcut: "m")

	Name	Tune	Value
⊕ CHUNK_MESH ⊕ W3D_CHUNK_HLOD	Version Attributes Attributes Name Color Center Extent	int32 int32 flag string RGB vector vector vector	65536 1 W3D_BOX_ATTF RUOATH3C_SKN (154 215 229) -8.043428 -2.84 18.588888 18.0

Das wird der erste Screen sein, wenn Ihr das Model in WDump öffnet:

Das angeklickte Item ist für die Bounding-Box, sprich uninteressant für uns. Für das Model klickt ihr auf CHUNK_MESH

R3 chunk R3 chunk MALS chunk UENCES chunk JE_INDICES chunk JFO chunk ERIALS chunk chunk ASS chunk	(`

Hier befinden sich alle Informationen über das Model.

Wir ignorieren vertexs und triangles, weil diese für die Koordinaten der Vertex-Punkte verantwortlich sind. Was wir brauchen ist folgendes:

Klickt auf "W3D_CHUNK_MATERIAL_INFO."

ile View Tools Help			
2			
	Name	Туре	Value
- CHUNK_MESH	PassCount	int32	1
W3D_CHUNK_MESH_HEADER3	VertexMaterialCount	int32	1
	ShaderCount	int32	1
	TextureCount	int32	2
- W3D CHUNK TRIANGLES			
W3D CHUNK VERTEX INFLUENCES			
- W3D CHUNK VERTEX SHADE INDICES			
W3D CHUNK MATERIAL INFO			
-W3D CHUNK VERTEX MATERIALS			
B W3D CHUNK VERTEX MATERIAL			
- W3D CHUNK VERTEX MATERIAL NAME			
W3D CHLINK VERTEX MAPPER ARGS1			
W3D CHUNK SHADERS			
	11		
	- I		
	1.		

Diese Spalte zeigt euch, wie viele Texturen für das Model benutzt wurden

(VertexMaterialCount), (TextureCount) Nicht wirklich notwendig, aber schön zu wissen ;)

So, wenden wir uns dem wichtigen "Stoff" zu: Klick auf das '+' direkt nach "**W3D_CHUNK_VERTEX_MATERIALS**", danach auf "**W3D_CHUNK_VERTEX_MATERIAL_NAME**"



Dies zeigt uns die W3D-Texture und ist wichtig für dies:

Renegade Material Editor	X
No Properties No Pass 1	
	NEGADE
	Name : <mark>Othbr</mark>
	Surface Type : Default
	Pass Count: 1 Change
	Clear All

Hier kann man alles angeben, aber dies ist der Name, den EA verwendet hat. Wenn ihr also euer Model in Renx bearbeitet (SKN und SKL im gleichen Ordner lassen und dann in Renx importieren), ist es wichtig grundlegende Dinge zu wissen.

Klickt als nächstes auf "W3D_CHUNK_VERTEX_MATERIAL_INFO"

Name Material.Attributes Material.Attributes Material.Attributes Material.Attributes Material.Diffuse Material.Specular Material.Shininess Material.Opacity Material.Translucency	Type flag flag int32 RGB RGB RGB float float float	Value W3DVERTMAT_ W3DVERTMAT_ 1024 (0 0 0) (0 0 0) (112 130 107) 1.000000 1.000000 0.000000
	Name Material. Attributes Material. Attributes Material. Attributes Material. Ambient Material. Diffuse Material. Specular Material. Specular Material. Specular Material. Shininess Material. Shininess Material. Opacity Material. Translucency	Name Type Material.Attributes flag Material.Attributes int32 Material.Attributes int32 Material.Attributes RGB Material.Diffuse RGB Material.Specular RGB Material.Emissive RGB Material.Opacity float Material.Translucency float

Diese Stelle steht in Verbindung zu dem folgenden Abschnitt im Material-Editor. Ihr könnt im oben gezeigten Fenster nun die Daten direkt anzeigen. Ambient, Diffuse, Specular und Emissive besitzen spezielle RGB-Werte, die ihr einsehen könnt:

🆏 Renegade Material Edito	r.	×
No Properties No Pass 1		
	ENEGADE	
Vertex Material Shader Ambient: Diffuse: Specular:	Textures Opacity: 1.0 ‡ Translucency 0.0 ‡ Shininess: 1.0 ‡	₫ ₹ ×
Emissive:	Specular To Diffuse	
Stage 0 Mapping Type: UV Args: UV	Stage 1 Mapping Type: Linear Offset Args: UPerSec=0.05 VPerSec=0.05 UScale=.5 VScale=.5 UV 1	

Zusätzlich wird in diesem Fenster das hier angezeigt. Wenn ihr darauf klickt, erscheint dieser Abschnitt "W3d_VERTEX_MAPPER_ARGS1"):

Name	Туре	Value
Stage1 Mapper Args:	string	UPerSec=0.0500VPerSec=-0.0500UScale=.500VScale=.5

Gebt diese Daten nun, wie im Screen in Renx angezeigt, in euren Material-Editor des Models ein. Damit wird der plazierten Textur eine bestimmte Eigenschaft zugeteilt = eine Bewegung.

Das ist auch schon alles was wir aus dem Abschnitt "**W3D_VERTEX_MATERIAL**" in WDump benötigen (Klickt auf "-")

Als nächstes kümmern wir uns um die "Shaders". Klickt in WDump auf: "**W3D_CHUNK_SHADERS**".

Name shader[0].DepthCompare shader[0].DepthMask shader[0].DestBlend shader[0].PriGradient shader[0].SecGradient shader[0].SrcBlend shader[0].Texturing shader[0].DetailColor shader[0].DetailAlpha shader[0].AlphaTest	Type string string string string string string string string string string	Value Pass Less or Equ Write Disable One Modulate Disable One Enable Scale Disable Alpha Test Disabl
	Name shader[0].DepthCompare shader[0].DepthMask shader[0].DestBlend shader[0].SecGradient shader[0].SrcBlend shader[0].Texturing shader[0].DetailColor shader[0].DetailColor shader[0].AlphaTest	Name Type shader[0].DepthCompare string shader[0].DepthMask string shader[0].DepthMask string shader[0].DestBlend string shader[0].PriGradient string shader[0].SecGradient string shader[0].SecGradient string shader[0].SrcBlend string shader[0].Texturing string shader[0].DetailColor string shader[0].DetailClor string shader[0].AlphaTest string

Dieses Fenster zeigt euch nun alle Informationen über die Shader-Eigenschaften des Models an. Ändert diese vom Standard-System zu folgenden Änderungen.



Es ist fast geschafft, jetzt benötigen wir nur noch die richtige Textur.

💐 Renegade Material Editor	×
1 Properties 1 Pass 1	
COMMAND CONSUER RENEGADE	
Vertex Material Shader Textures	**
Map #1 (ruothbrkrsall.tga) Publish Display	×
Clamp U Clamp V No LOD	19 11 - 10
Frames: 1 📫 Rate 15.0 🛊 Loop	
Pass Hint: 🛛 Base Texture 🔄 🗾 Alpha Bitmap	
💟 Stage 1 Texture (Detail Texture)	
Map #3 (exvapor03.tga) Publish Display	5
Clamp U Clamp V No LOD	
Frames: 1 \$Rate: 15.0 \$ Loop	
Pass Hint: 🛛 Base Texture 🔄 🚽 Alpha Bitmap	204

Welche Textur ihr hier also plazieren must, erfahrt ihr in WDump unter diesen Optionen:

💤 ruoath3c_skn.w3d - wdump			
File View Tools Help			
2 P			
W3D_CHUNK_BOX	Name	Туре	Value
 CHUNK_MESH W3D_CHUNK_MESH_HEADER3 W3D_CHUNK_VERTICES W3D_CHUNK_VERTEX_NORMALS W3D_CHUNK_TRIANGLES W3D_CHUNK_VERTEX_INFLUENCES W3D_CHUNK_VERTEX_SHADE_INDICES W3D_CHUNK_VERTEX_MATERIALS W3D_CHUNK_VERTEX_MATERIALS W3D_CHUNK_TEXTURES W3D_CHUNK_TEXTURE W3D_CHUNK_TEXTURE W3D_CHUNK_TEXTURE W3D_CHUNK_TEXTURE W3D_CHUNK_TEXTURE W3D_CHUNK_TEXTURE W3D_CHUNK_TEXTURE W3D_CHUNK_TEXTURE W3D_CHUNK_TEXTURE W3D_CHUNK_MATERIAL_PASS W3D_CHUNK_HLOD 	Texture Name:	string	RUOthBrkrsall.tg
Ready	. (Jeres Mary		

Und hier:



Wenn ihr die Textur jetzt noch richtig plaziert, sind die Eigenschaften für euer Model fertig. Jetzt heißt es nur noch verlinken und richtig exportieren. ;) Dafür empfehle ich die Tutorials von Rabi, gut erklärt und nachvollziehbar. Jeder kann modden, man muss nur den Mut dazu aufbringen. Ich bitte um Credits, wenn ihr dieses Tutorial nutzt. Ea