

Tutorial

Modeleffekt: König der Toten – Eidbrecher

Übersetzt, modifiziert und verbessert aus dem englischen Tutorial von padytf

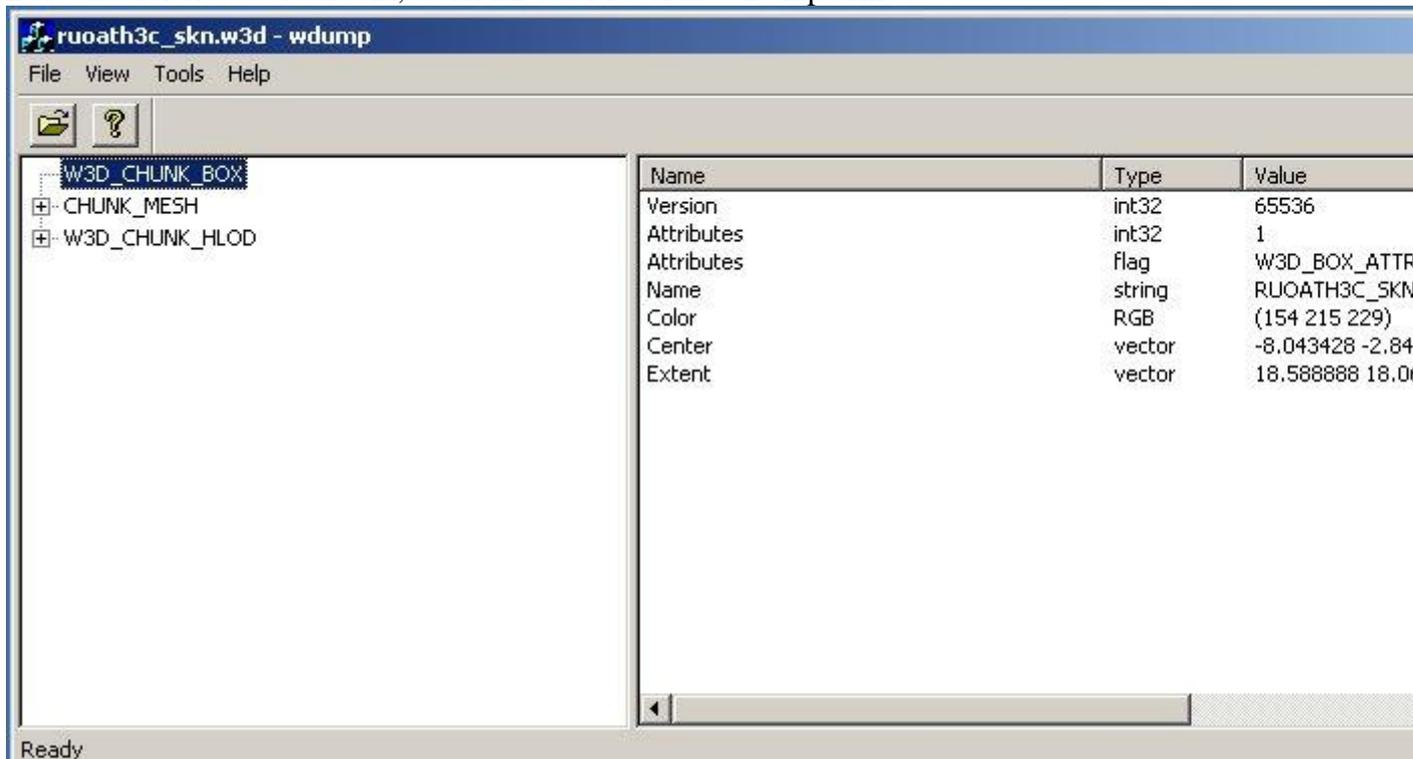
Hallo liebe interessierte Modder, heute möchte Ich euch eine sehr interessante Ebene des Modellings näher bringen. Es handelt sich hierbei um den grünen Schimmer an den allseits bekannten Eidbrechern, die per Material-Editor in Gmax/Renx erstellt werden können. Voraussetzung für das Tutorial ist eine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

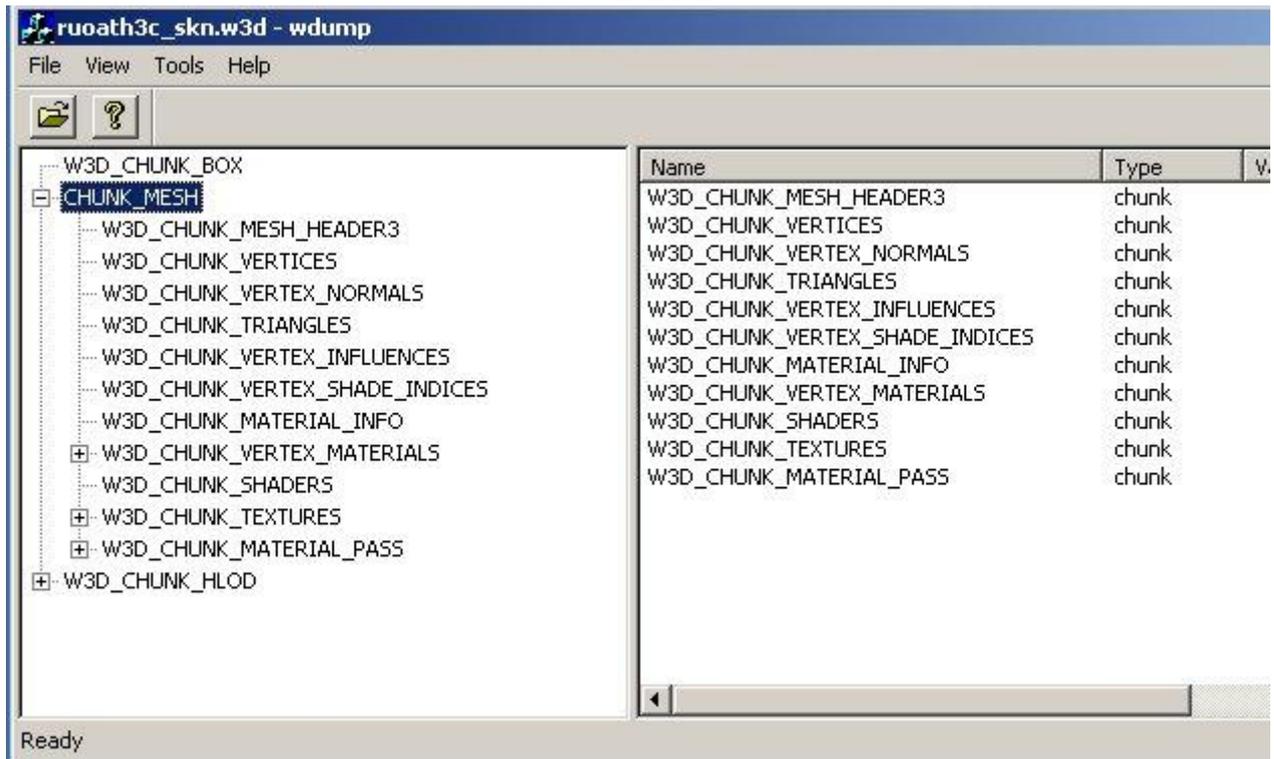
C:\Programme\RenegadePublicTools\WDump
C:\Program Files\RenegadePublicTools\WDump

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“)

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



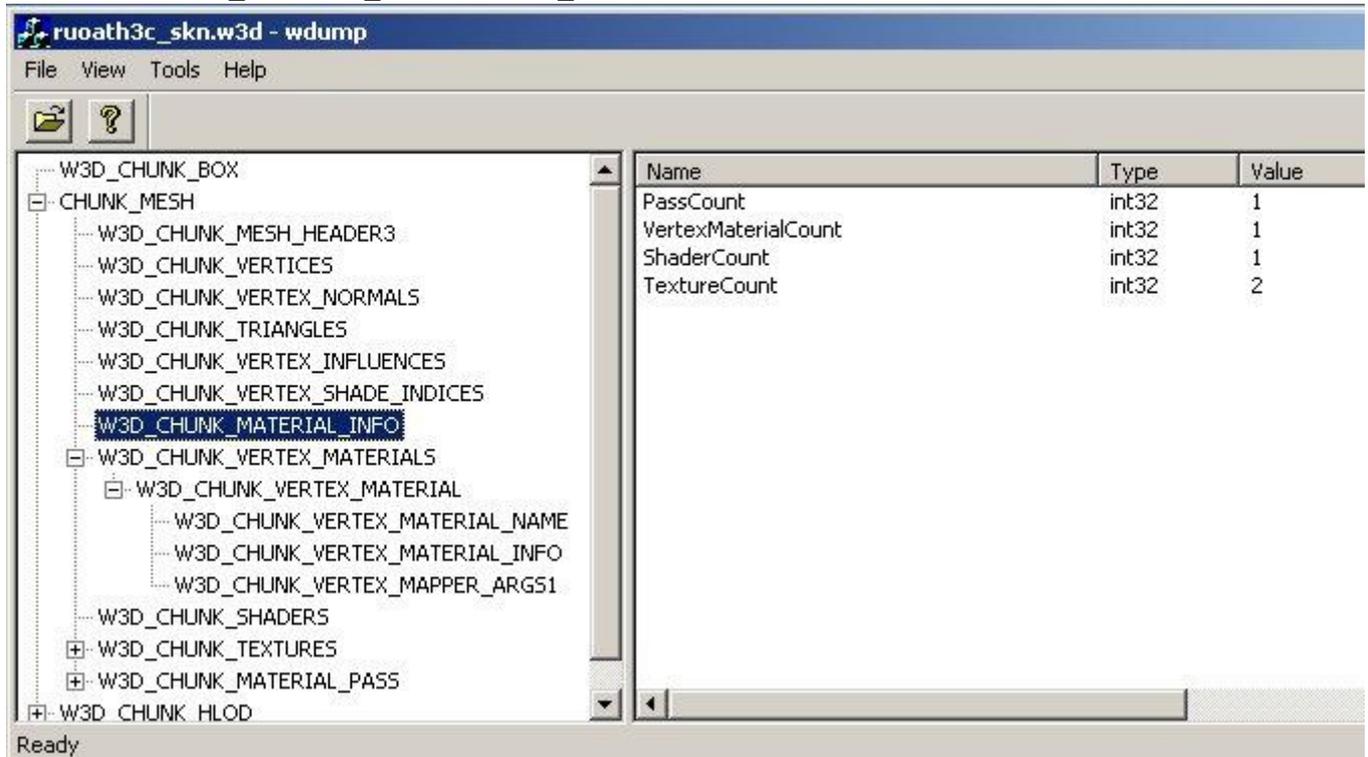
Das angeklickte Item ist für die Bounding-Box, sprich uninteressant für uns. Für das Model klickt ihr auf **CHUNK_MESH**



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:

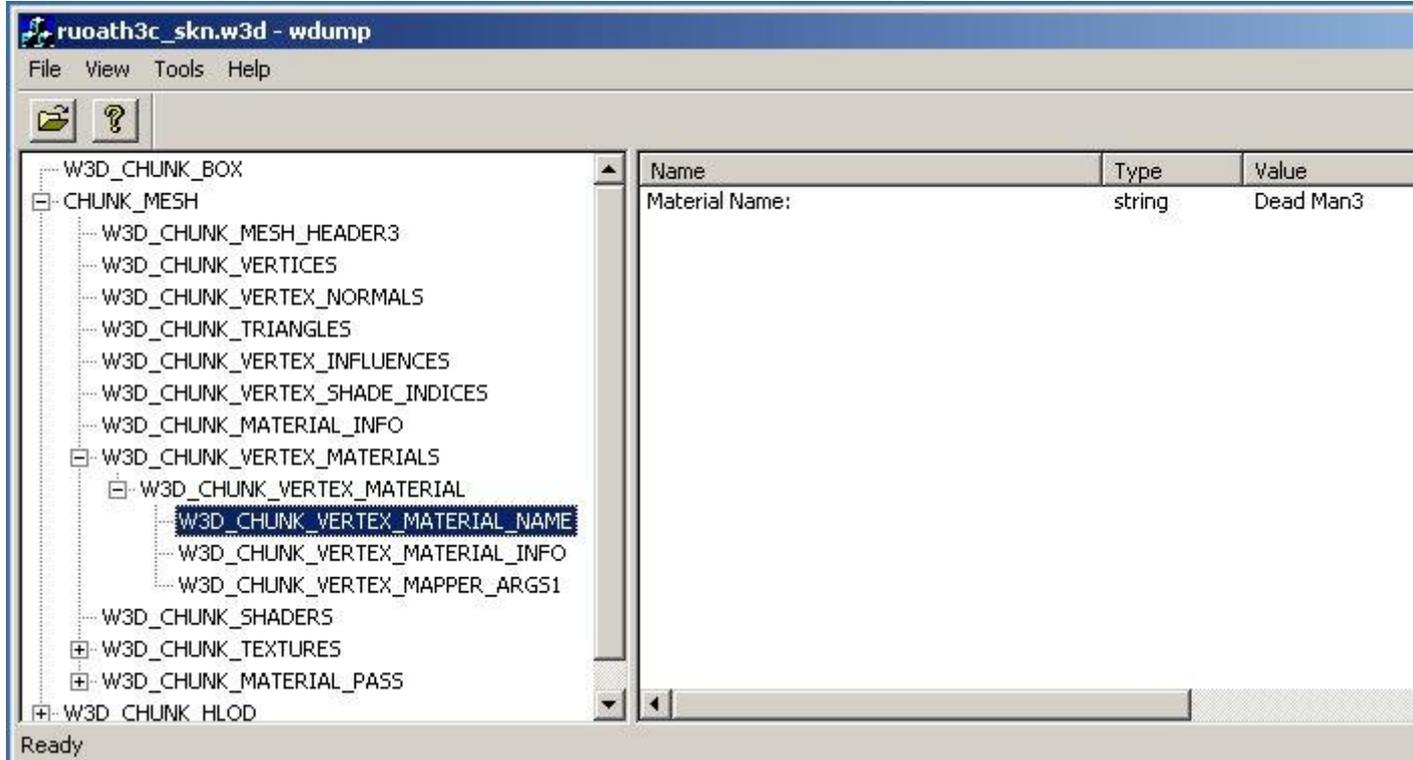
Klickt auf "**W3D_CHUNK_MATERIAL_INFO.**"



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"

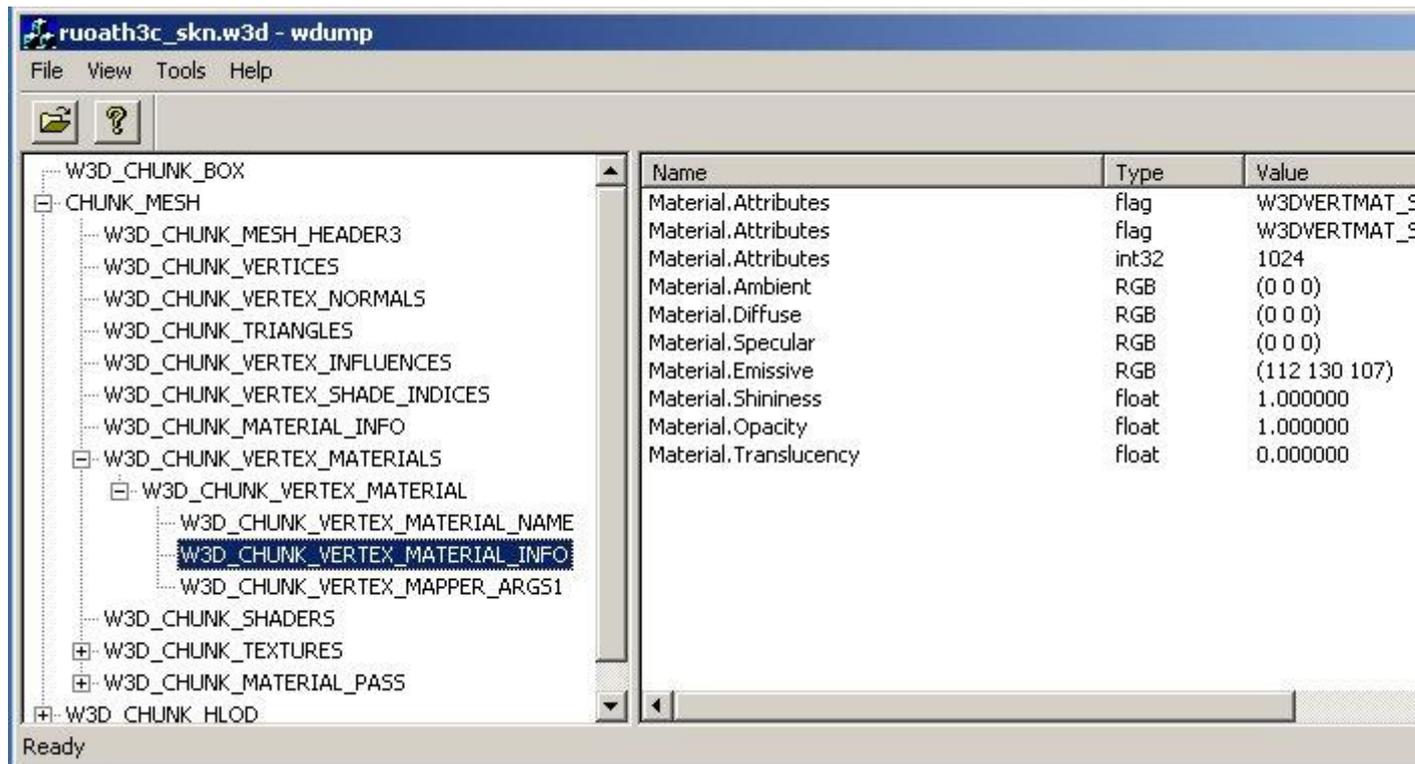


Dies zeigt uns die W3D-Texture und ist wichtig für dies:



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"



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:



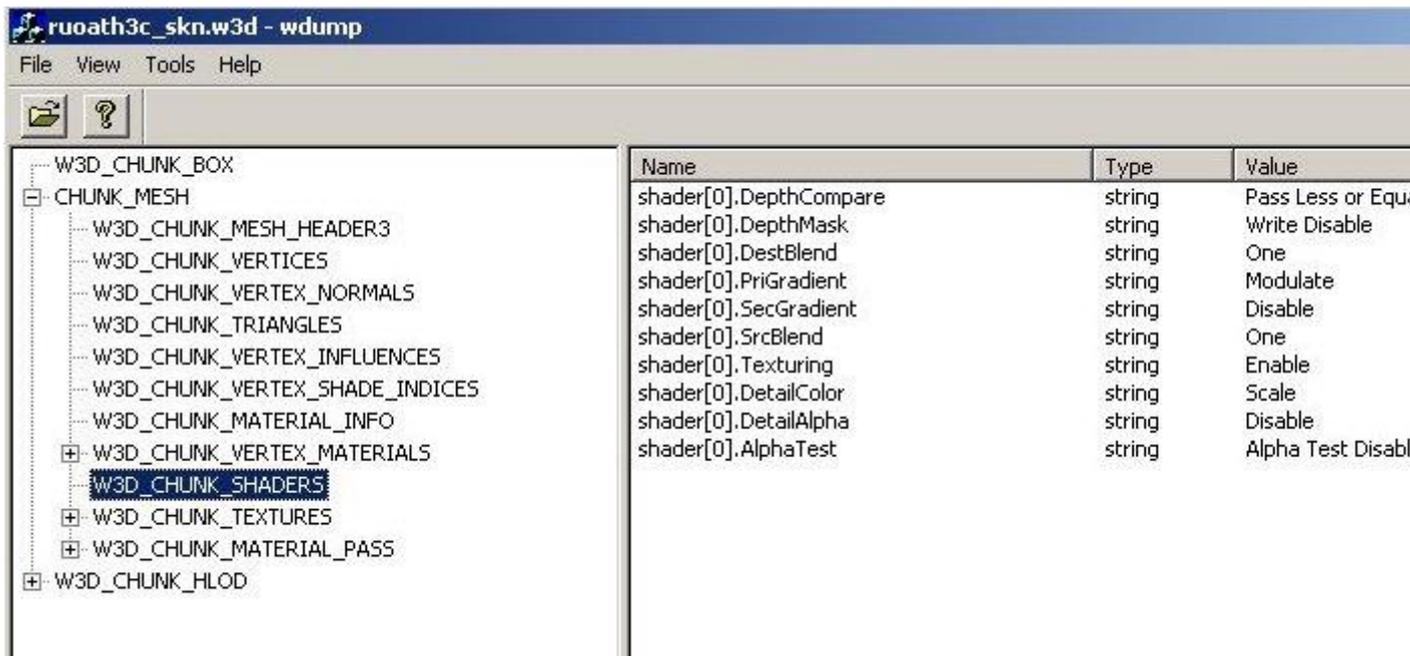
Zusätzlich wird in diesem Fenster das hier angezeigt. Wenn ihr darauf klickt, erscheint dieser Abschnitt "W3d_VERTEX_MAPPER_ARGS1"):

Name	Type	Value
Stage1 Mapper Args:	string	UPerSec=0.05 □ □ VPerSec=-0.05 □ □ UScale=.5 □ □ VScale=.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".



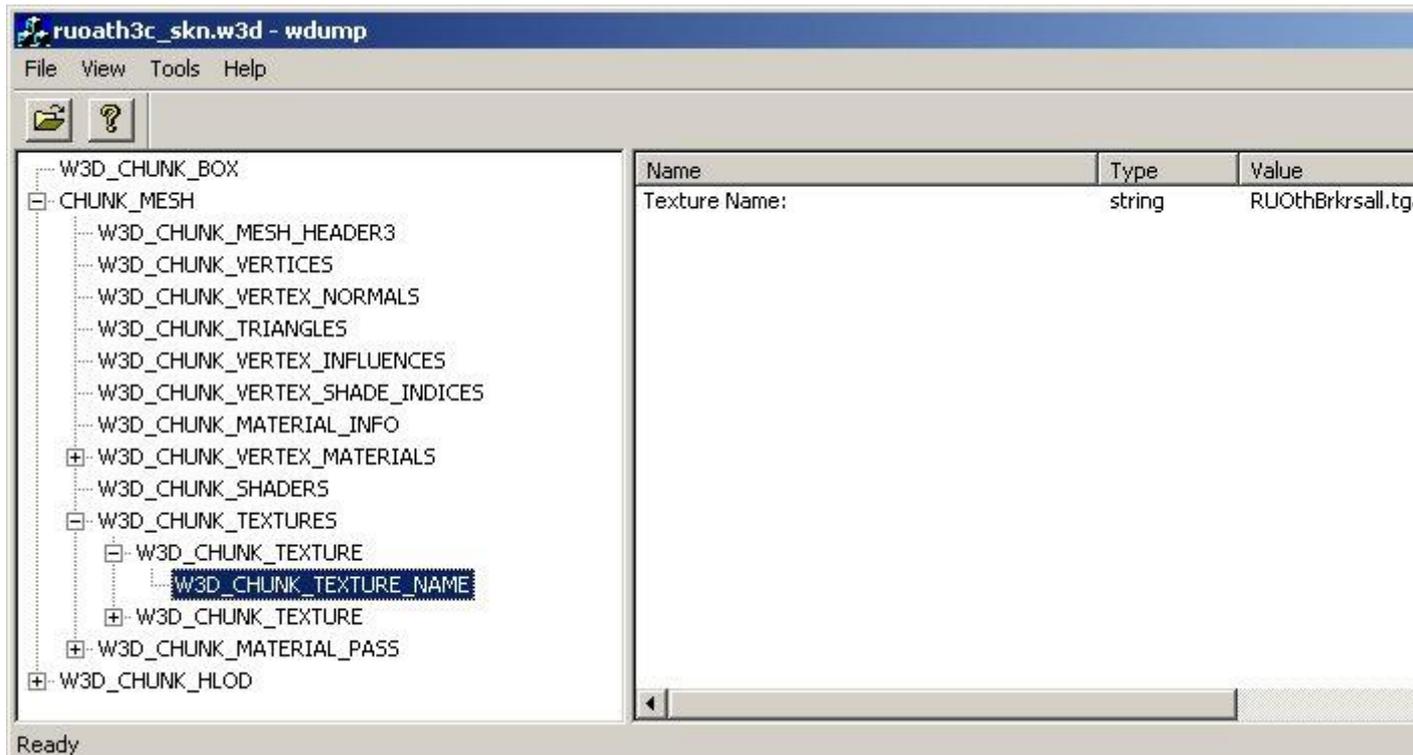
Dieses Fenster zeigt euch nun alle Informationen über die Shader-Eigenschaften des Modells an. Ändert diese vom Standard-System zu folgenden Änderungen.



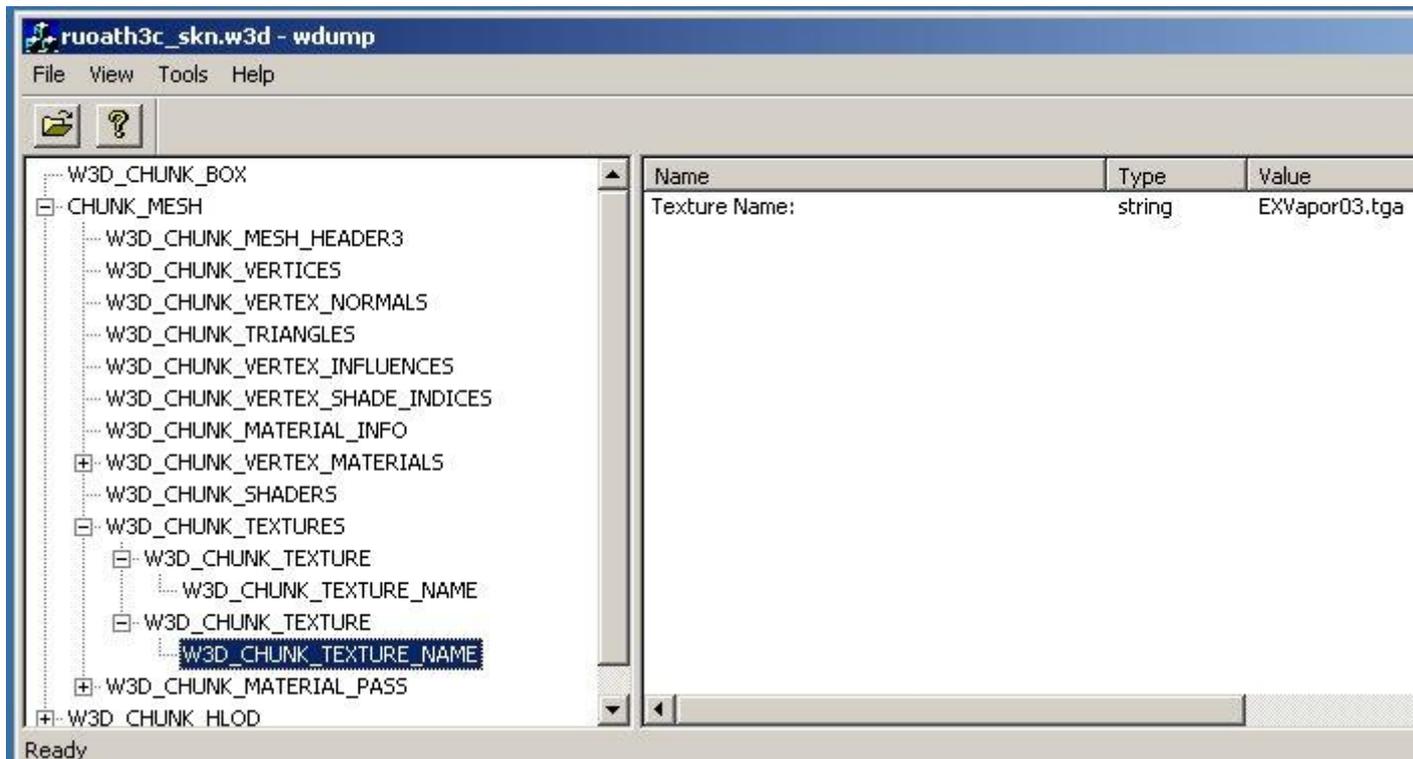
Es ist fast geschafft, jetzt benötigen wir nur noch die richtige Textur.



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



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