

Erstellen eines LS15 Storebildes

Ein gutes Produkt kommt gewöhnlich in einer ansprechenden Verpackung. Eine gute LS Mod(ifikation) oftmals nicht. Aus diesem Grund versuche ich hiermit eine (sehr ausführliche) Anleitung zu geben, mit der man ein LS15 typisches Storebild erstellen kann. Als Hilfe habe ich zu jedem Schritt einen Screenshot hinzugefügt, auf dem man sehen kann, was gemacht wurde.

Was benötigt man für ein Storebild?

Zunächst einmal benötigen wir Programme, mit denen das Erstellen des Bildes erfolgen kann. Ich verwende dazu paint.net, WinRAR und GIANTS Editor. Alternativ zu paint.net kann auch Photoshop etc. eingesetzt werden. Wichtig dabei ist, dass diese Grafikprogramme als Ausgabedatei .dds Dateien unterstützen.

Außerdem benötigen wir die gewünschte Mod. Dieses Tutorial werde ich anhand eines Brantner-Anhängers durchführen. Im ersten Schritt legen wir uns einen neuen Desktopordner an und geben diesem einen aussagekräftigen Namen, z.B.: Storepic_Brantner (vgl. Abbildung 1.1).

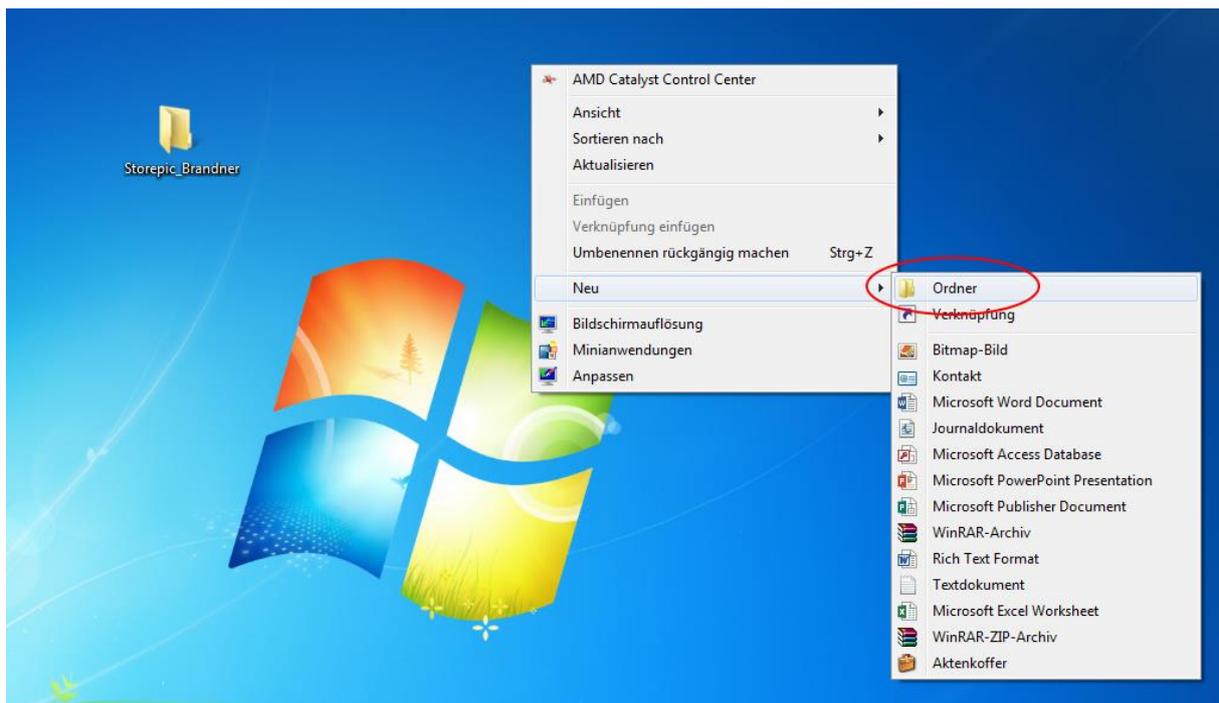


Abbildung 1.1

Danach brauchen wir noch die entsprechende Zipdatei der Mod. Hier z.B. FS15_brantnerZ1805 (vgl. Abbildung 1.2).

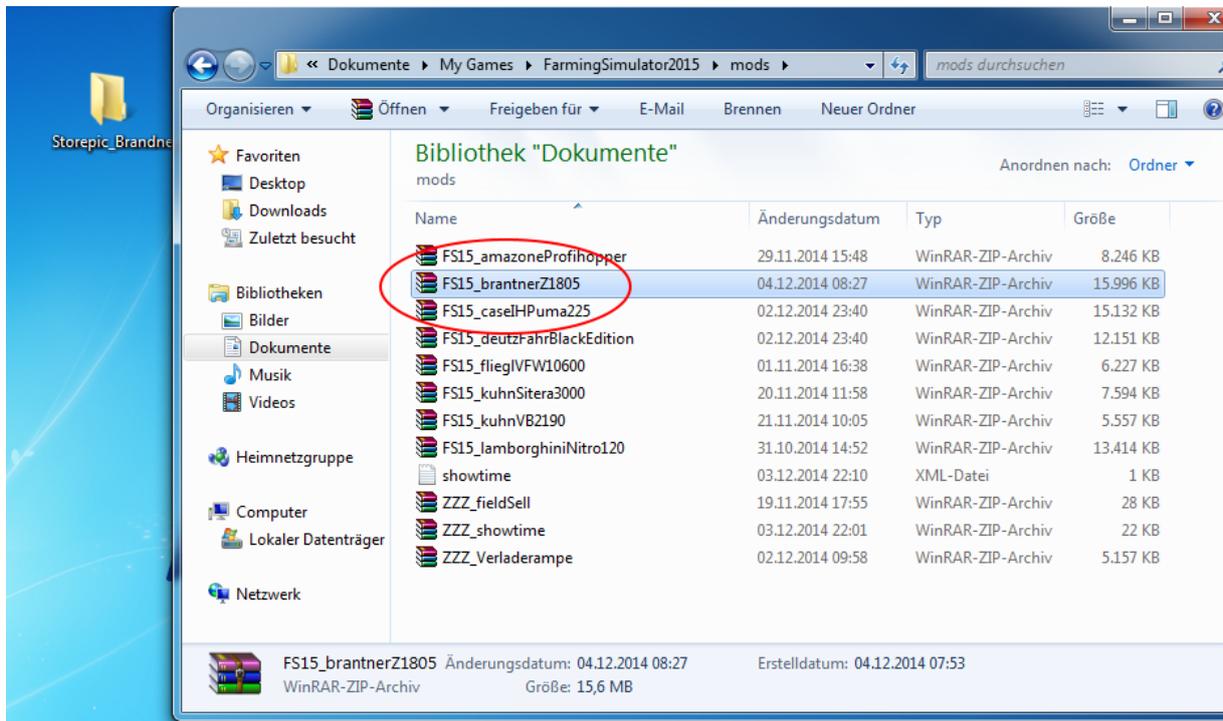


Abbildung 1.2

Diese Datei kopieren wir zum einen in den neu erstellten Ordner und eine zweite Kopie legen wir auf dem Desktop ab, als Sicherheitskopie. Das ganze sollte dann so aussehen:

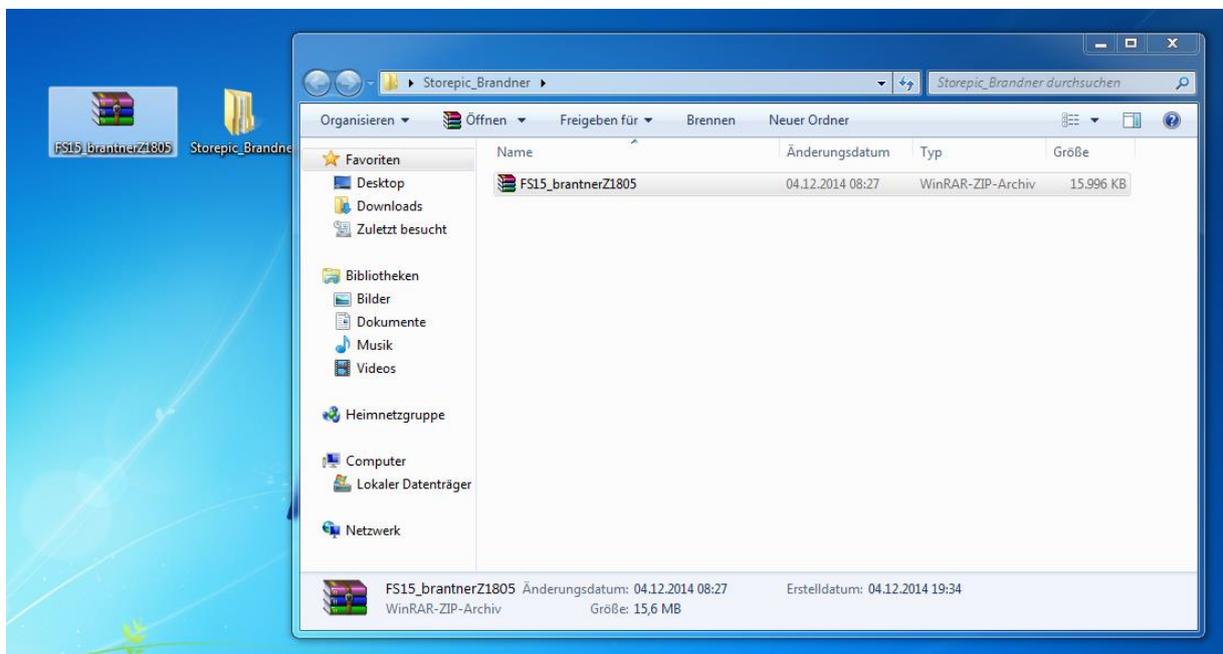


Abbildung 1.3

Mithilfe von WinRaR ist es uns möglich, die Mod zu entpacken und alle benötigten Dateien zu öffnen. Wird auf diesen Schritt verzichtet, ist es später nicht möglich, das Modell unserer Mod im GIANTS Editor zu öffnen.

Ein Rechtsklick auf das Verzeichnis öffnet ein Dropdownmenü, in dem wir „hier entpacken“ auswählen (vgl. Abbildung 1.4).

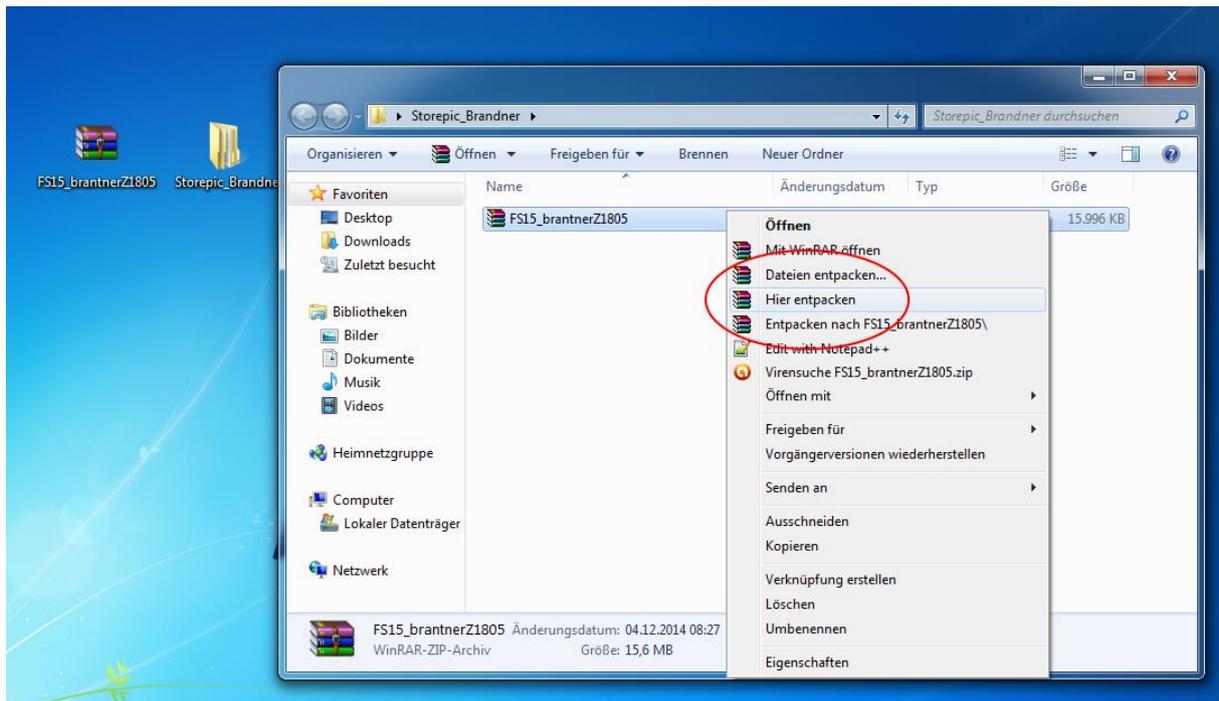


Abbildung 1.4

Das ganze sollte dann so (oder so ähnlich) aussehen:

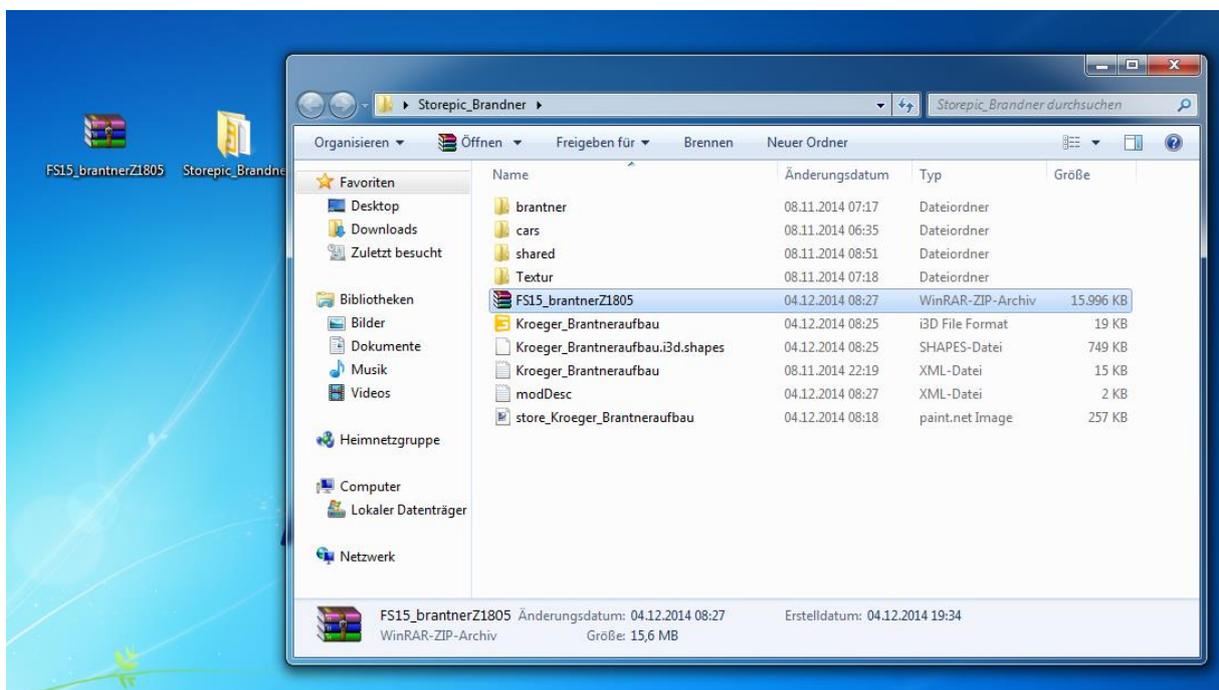


Abbildung 1.5

Darstellung unseres Modells

Ein Doppelklick auf die .i3d der Mod öffnet uns das Modell im GIANTS Editor. Im Dunkeln, dreckig und ohne Räder. Das sind die nächsten Dinge, die zu ändern sind.

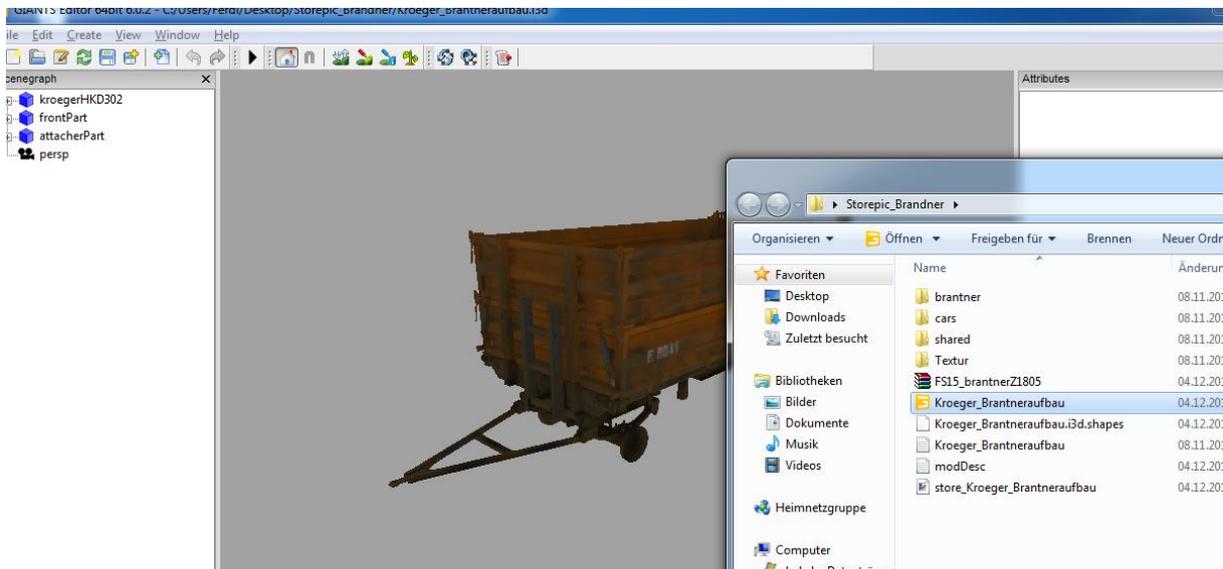


Abbildung 1.6

Zunächst drehen wir uns mit gedrückter Alt Taste (links der Tastatur) und der linken Maustaste unser Modell so zurecht, dass wir einen schönen Blick auf das Modell haben. Danach wählen wir aus dem Dropdownmenü des „Create“-Buttons das Item „Light“. Unser Modell wird nun angestrahlt (vgl. Abb. 1.6 / Abb. 1.7).

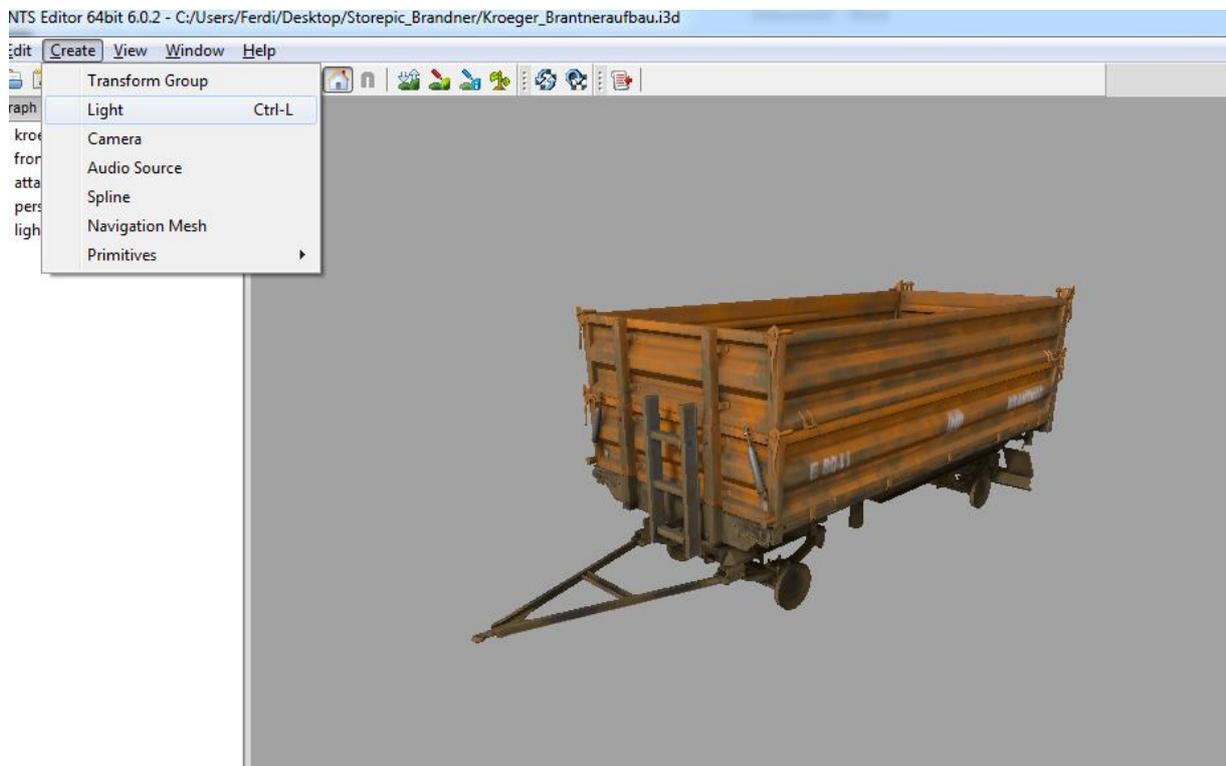


Abbildung 1.7

Nun passiert eine ganze Menge. Als erstes klicken wir auf den Reiter „Window“ und wählen Material Editing und Attributes. Diese sollten daraufhin rechts von dem Modell (oder auch wo anders, die Position kann man verschieben, wie man es mag) sichtbar sein (vgl. Abb. 1.8).

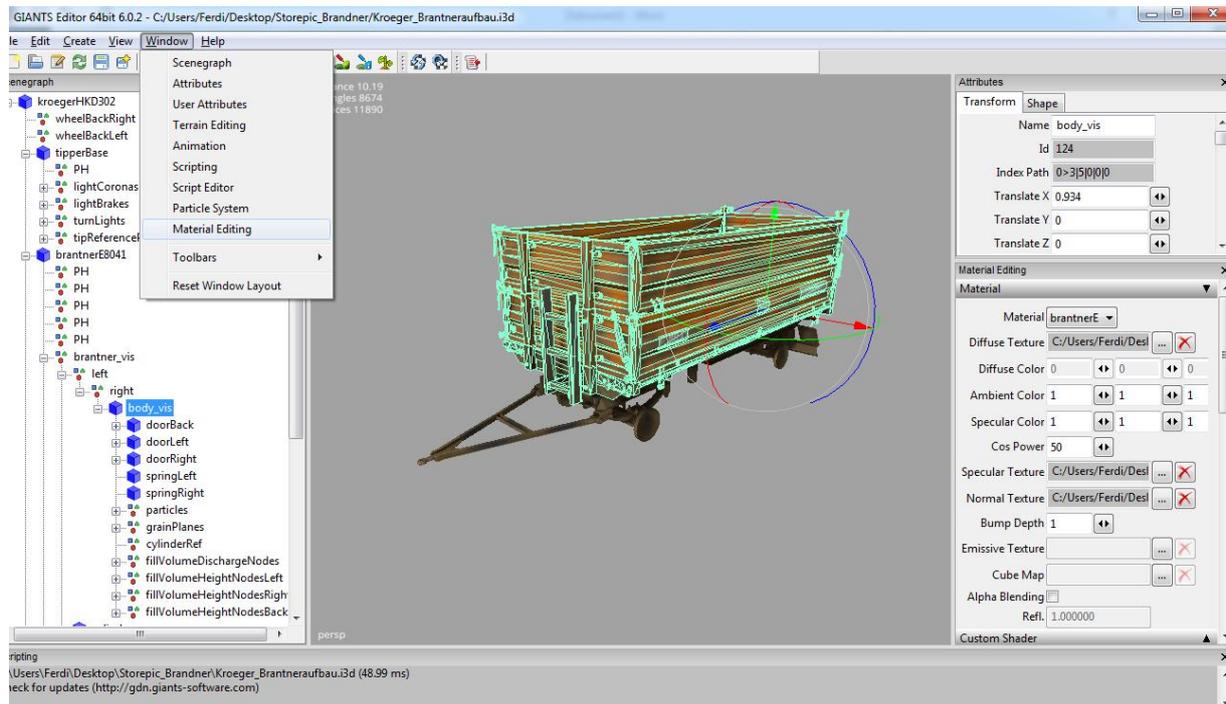


Abbildung 1.8

Um die Teile unseres Modells zu finden, die dreieckig sind, klicken wir uns außerdem durch den Scenegraph (ganz links). Hier müssen wir die **richtigen (blauen) Würfel** finden, bei denen die Polygone unseres Modells Türkis dargestellt werden (vgl. Abbildung 1.8, Abbildung 1.9). Die Anzahl dieser Knoten kann variieren, in meinem Fall sind es zwei (body_vis und frontPart_vis).

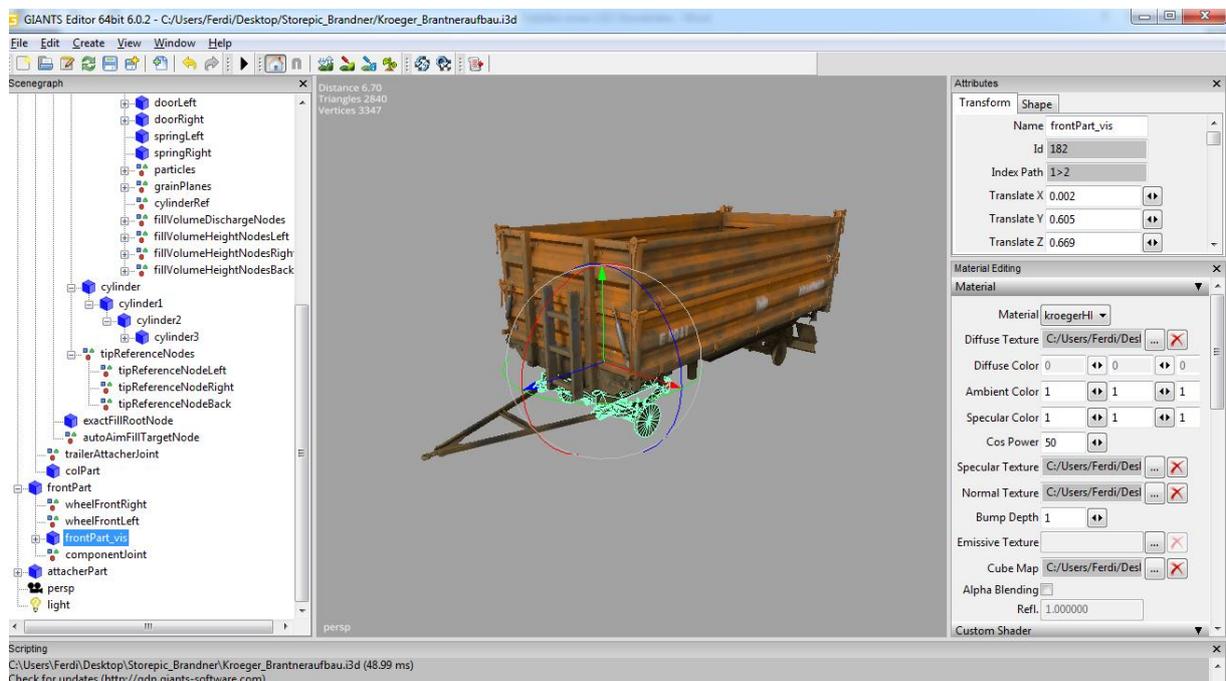


Abbildung 1.9

Wie erkennt man zwischen all den blauen Würfeln, dass man die richtigen Würfel ausgewählt hat? Im Prinzip ist das ganz einfach. Dazu müsst euch einfach von oben durch den Scenegraph klicken und jeden blauen Würfel betrachten. Dabei solltet ihr rechts unter „Material“ den „Custom Shader“ im Auge behalten.

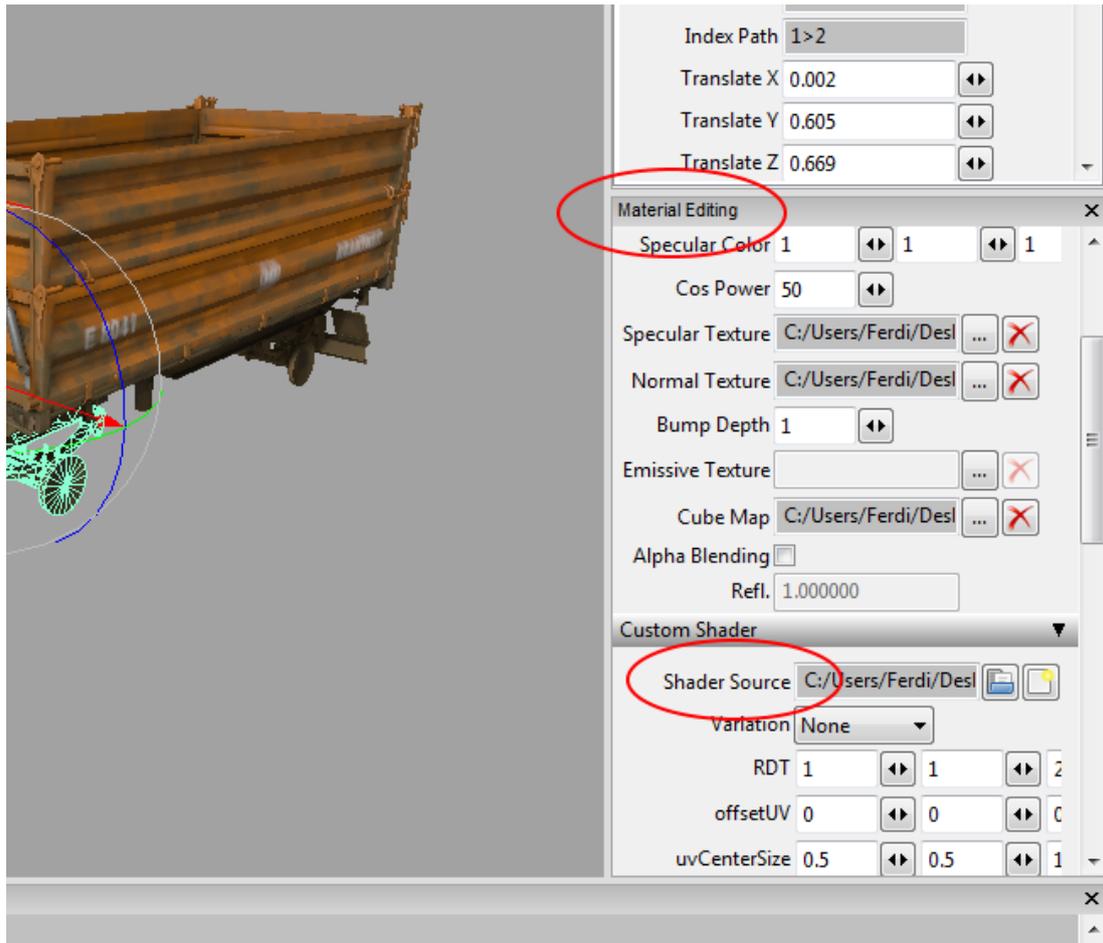


Abbildung 1.10

Sobald unter „Custom Shader“ (einblendbar mit dem kleinen Dreieck) und neben „Shader Source“ ein Pfad zu einer Datei angegeben ist, habt ihr einen der richtigen Würfel gefunden (vgl. Abbildung 1.11). An dieser Stelle können wir nun Dreck entfernen. Das sieht dann folgendermaßen aus:

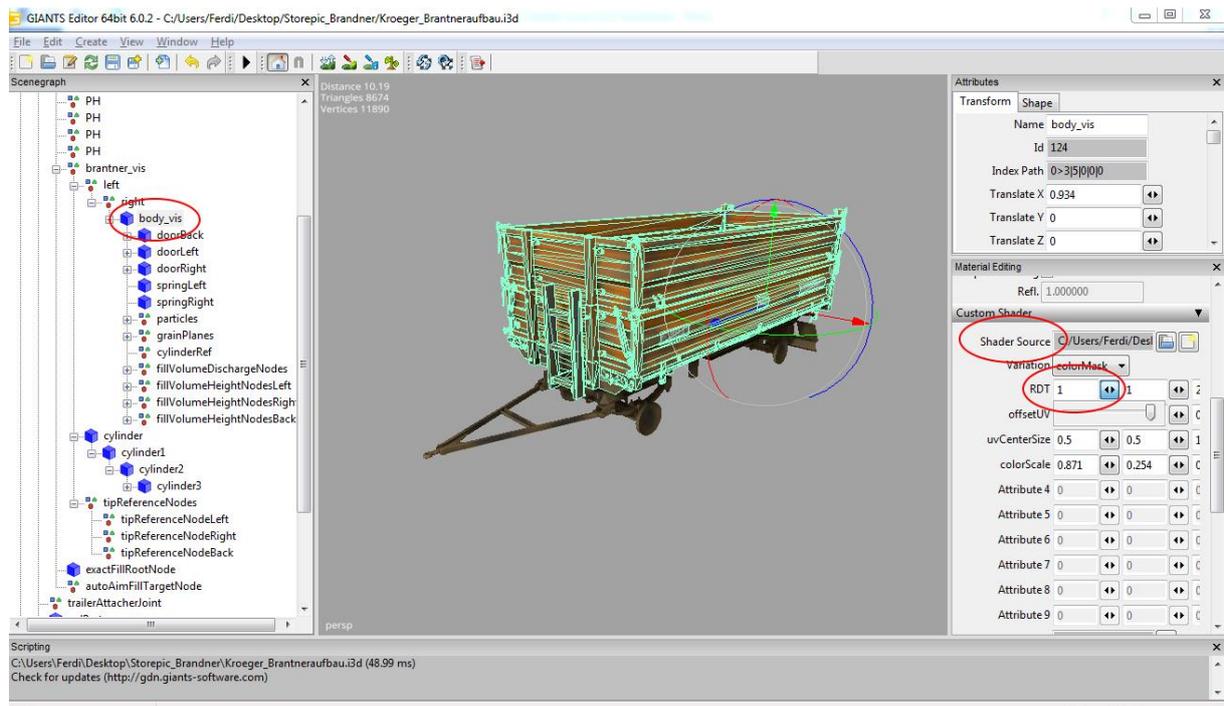


Abbildung 1.11

Wie man sehen kann ist im Scenegrph (links) unser blauer Würfel ausgewählt. Rechts erscheint unter Material Editing und Custom Shader ein Pfad. Wir haben also den richtigen Würfel gefunden. Um nun den Dreck des Türkis dargestellten Teils zu entfernen verschieben wir einfach den zweiten Regler von RDT von 1 auf 0 (in Abbildung 1.11 ist leider der falsche Regler dargestellt). Unser Modell ist nun sauber zu erkennen:

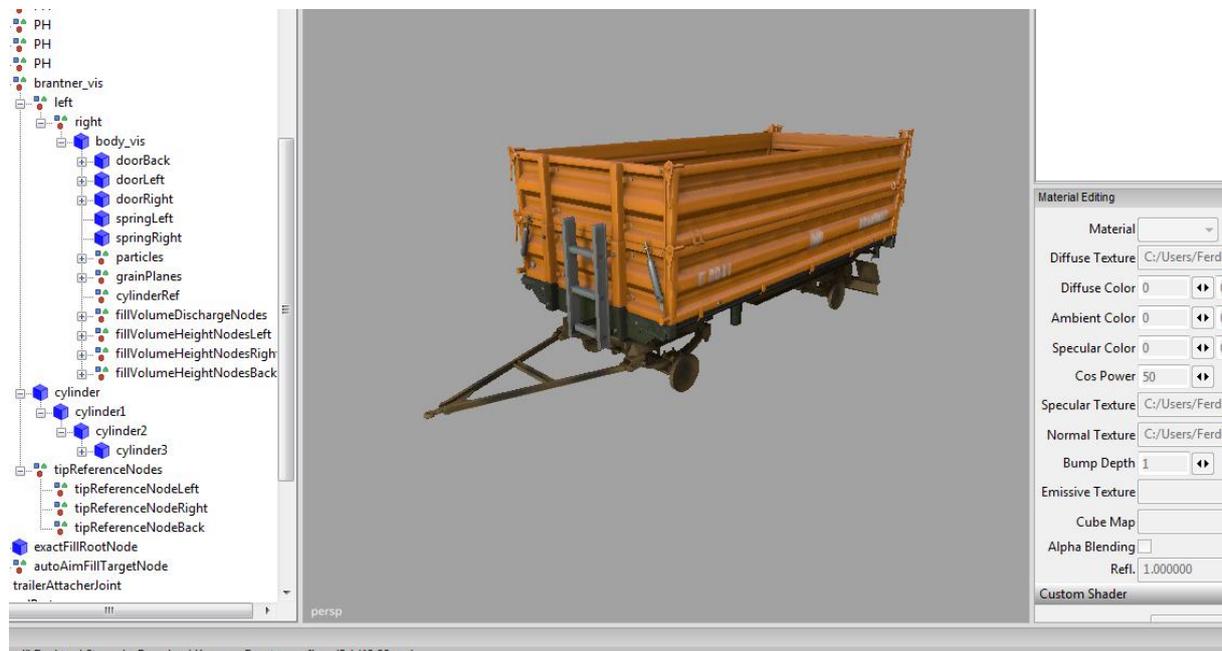


Abbildung 1.12

Das gleiche machen wir jetzt noch mit dem Unterbau unseres Hängers. Diese Prozedur führen wir für alle dreckigen Stellen des Modells aus, bis das Ergebnis folgendermaßen aussieht:

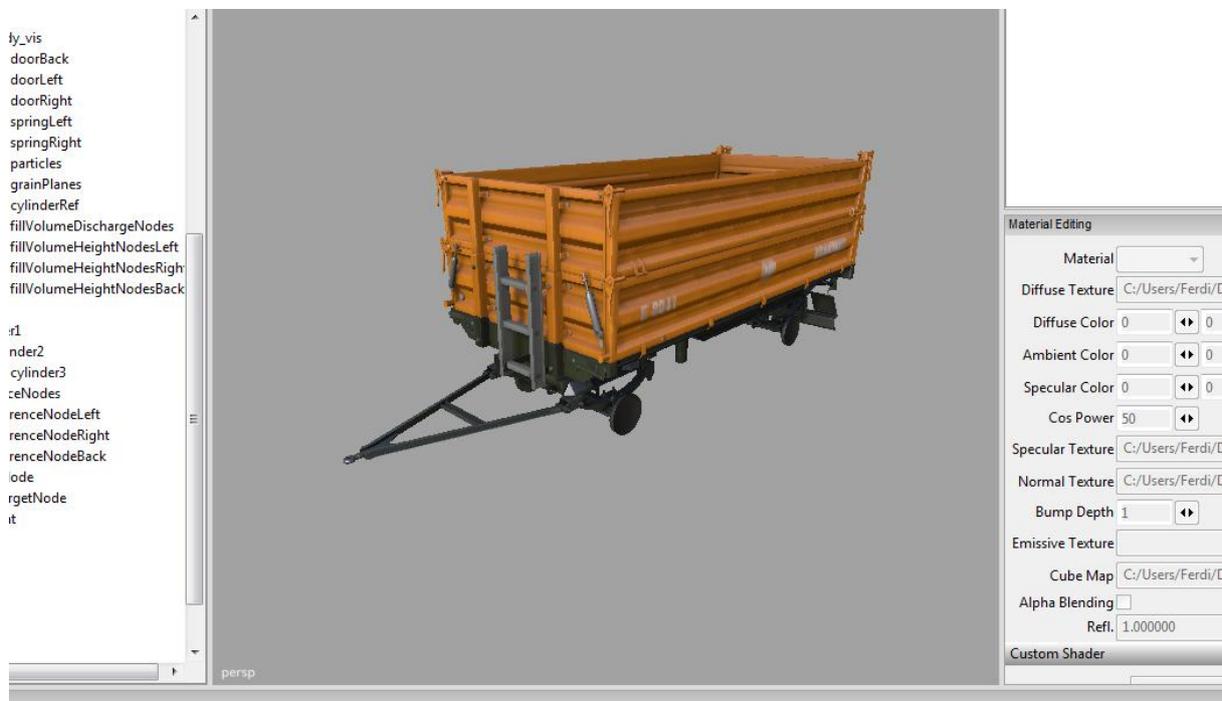


Abbildung 1.13

Das Modell ist nun gut sichtbar positioniert. Es ist beleuchtet und der Schmutz wurde ausgeblendet. Bei manchen Mods (z.B. Traktoren oder anderen Fahrzeugen) sind nun noch Fahrzeuglichter wie Blinker etc. sichtbar (vgl. Abbildung 1.14).

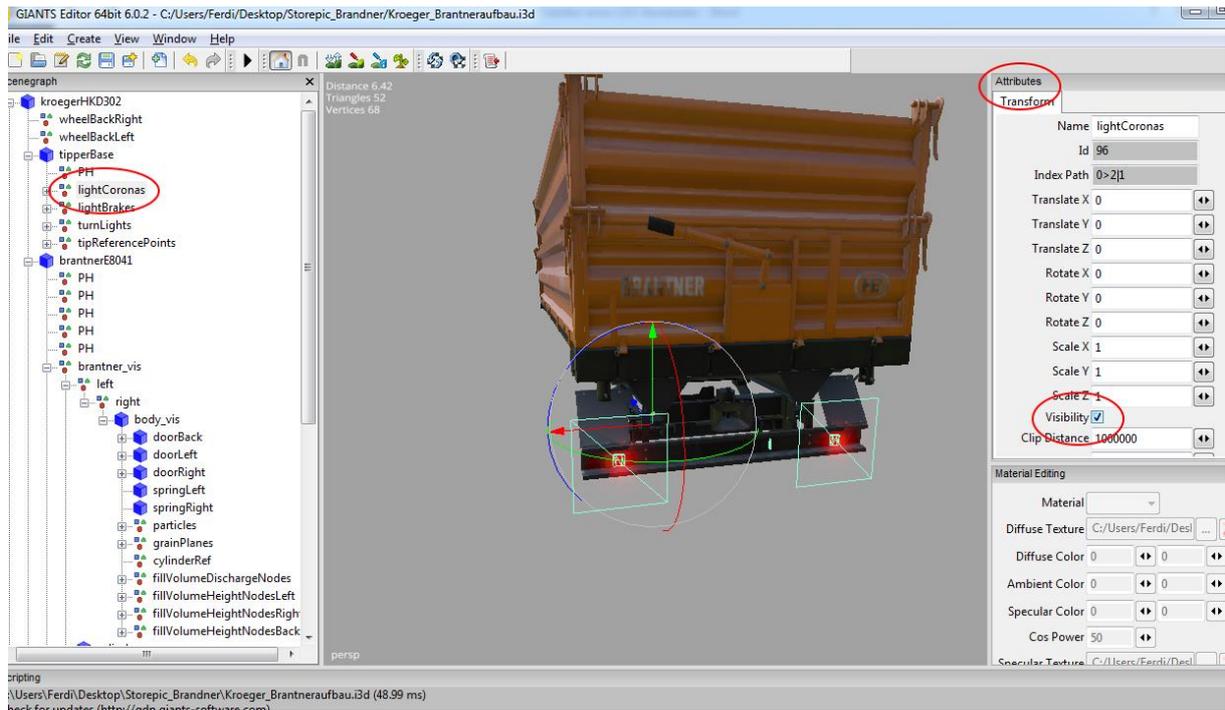


Abbildung 1.14

Um diese auszuschalten klicken wir uns wieder durch unseren Scenegrph (links) und suchen uns die Lichter heraus. Haben wir sie gefunden, so entfernen wir rechts unter „Attributes“ den Haken bei „Visibility“. So schalten wir alle Lampen unseres Fahrzeugs aus.

Das Ergebnis sieht dann in etwa folgendermaßen aus:

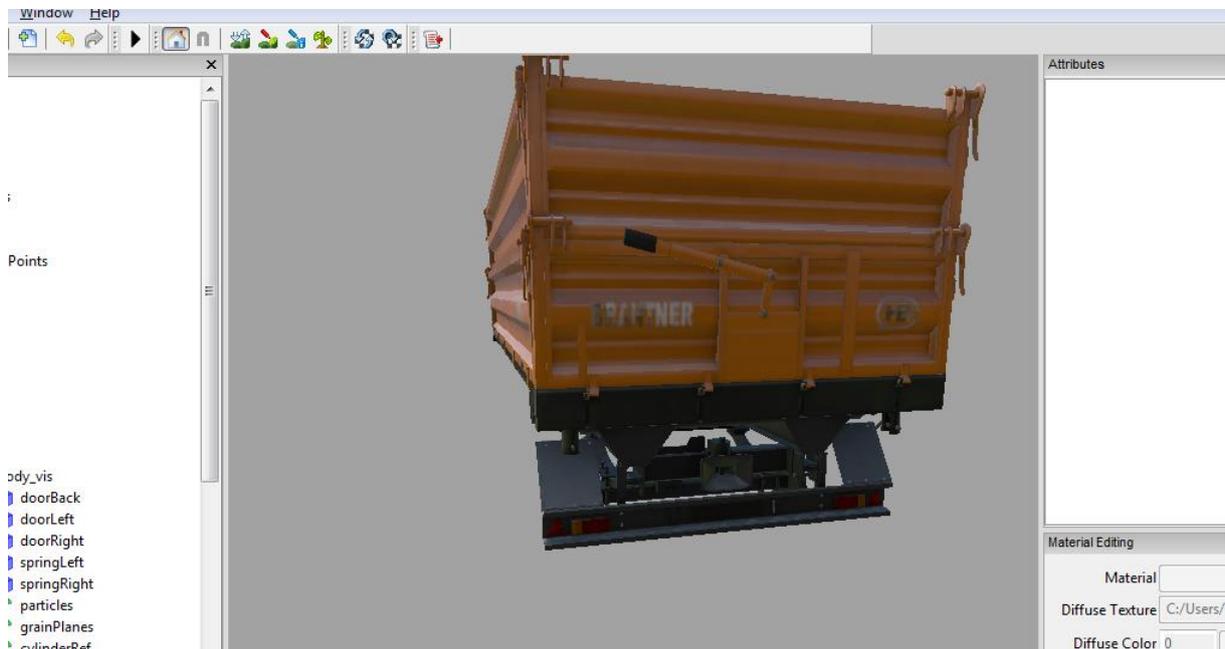


Abbildung 1.15

Räder anzeigen lassen

Nachdem wir diese Schritte jetzt erledigt haben, ist unser Modell (eigentlich) fast fertig für's Fotoshooting. Doch fehlt uns leider noch etwas ganz entscheidendes: die Räder. Hier hat GIANTS eine intelligente Lösung gefunden, Speicherplatz zu reduzieren. Im Spiel nutzen mehrere Fahrzeuge dieselben Reifen. Dafür wurden die Modelle mit den Reifen lediglich verknüpft. Das ist gut für die Performance, aber aufwendig für die Modder. Um die Räder nun anzeigen zu lassen, müssen wir erstmal wieder raus aus dem GIANTS Editor und zurück in den von uns ganz am Anfang erstellten Ordner (Den GIANTS Editor solltet ihr an dieser Stelle auf keinen Fall schließen!). Wir wechseln nun in die „XML“ der Mod. In der Regel trägt sie den Namen der Mod. In unserem Fall: Kröger_Brantneraufbau. Als Typ ist XML angegeben (vgl. Abbildung 1.16).

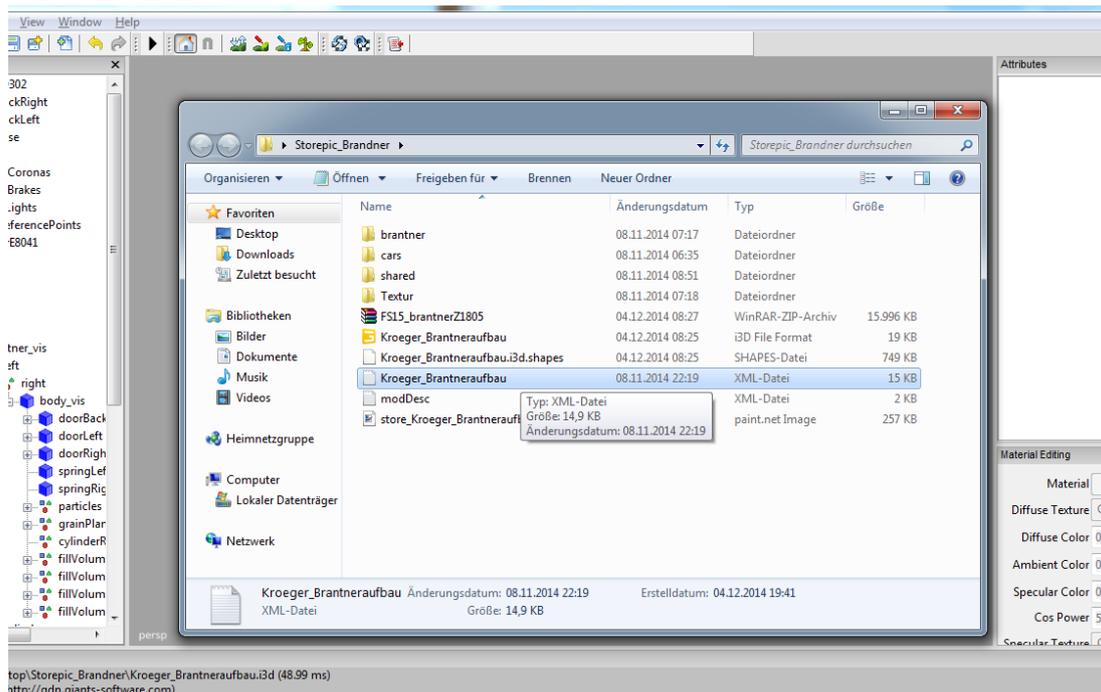


Abbildung 1.16

In der XML suchen wir uns den Pfad, der zu unseren Reifen führt. An dieser Stelle ist auch sichtbar, dass unsere Reifen geladen werden (dynamically loaded parts). Das schaut dann so aus:

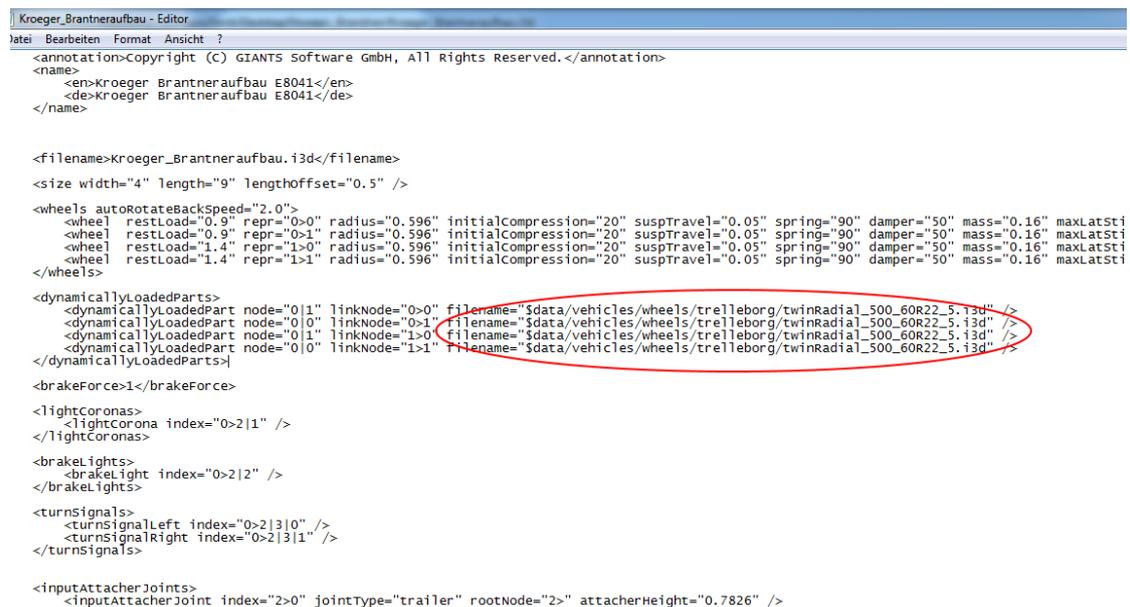


Abbildung 1.17

In unserem Fall handelt es sich also um vier gleiche Reifen die unter dem Pfad „data/vehicles/wheels/trelleborg/twinRadial_500_60R22_5.i3d“ (vgl. Abbildung 1.17) zu finden sind. Diese Info merken wir uns, oder notieren sie uns und wechseln wieder in den GIANTS Editor zurück.

Zurück im GIANTS Editor importieren wir jetzt unsere Räder. Das funktioniert so:

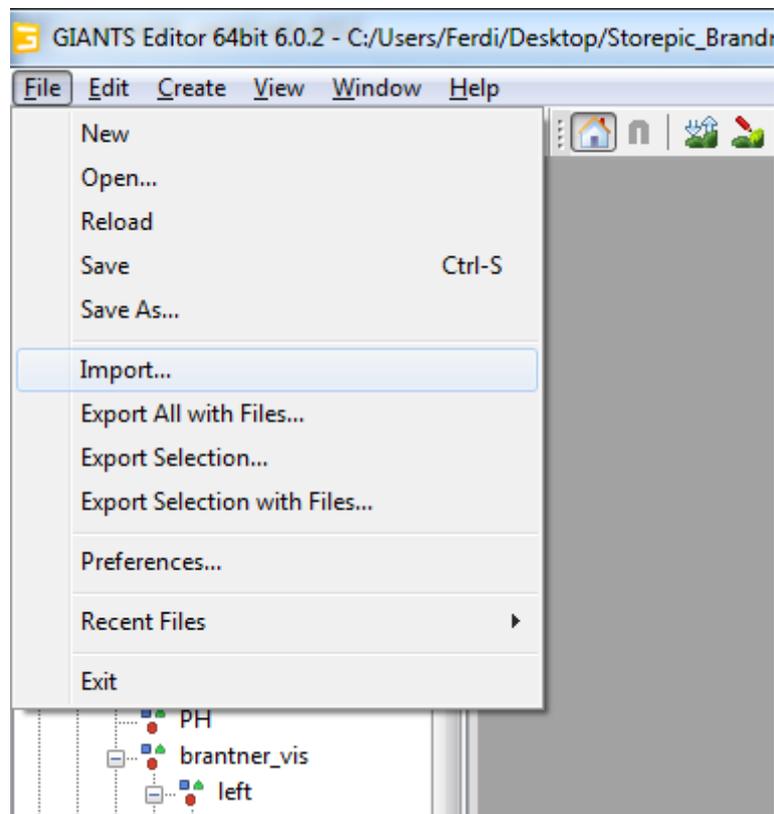


Abbildung 1.18

Wir wählen aus dem Dropdownmenü unter „File“ den Button „Import...“ (vgl. Abbildung 1.18). Es öffnet sich ein Fenster, in dem ihr die zu importierende Datei auswählt:

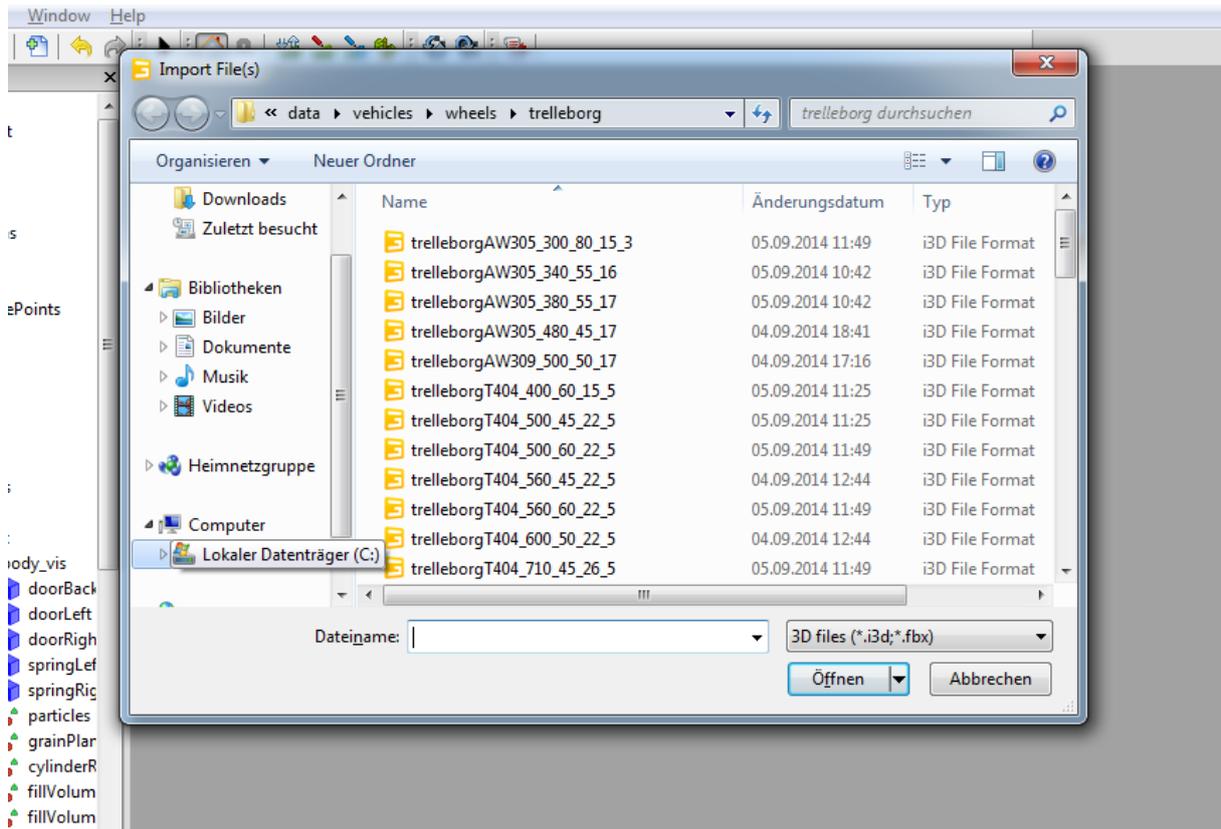


Abbildung 1.19

Der vollständige Pfad ist: Lokaler Datenträger (C:) → LandwirtschaftsSimulator2015 → data → vehicles → wheels und dann entweder Lizard oder Trelleborg Reifen auswählen und das entsprechende Modell öffnen.

Die vier Räder erscheinen jetzt zwar im GIANTS Editor, liegen jedoch nicht sehr hilfreich. Es handelt sich tatsächlich um vier Reifen, diese liegen lediglich übereinander.

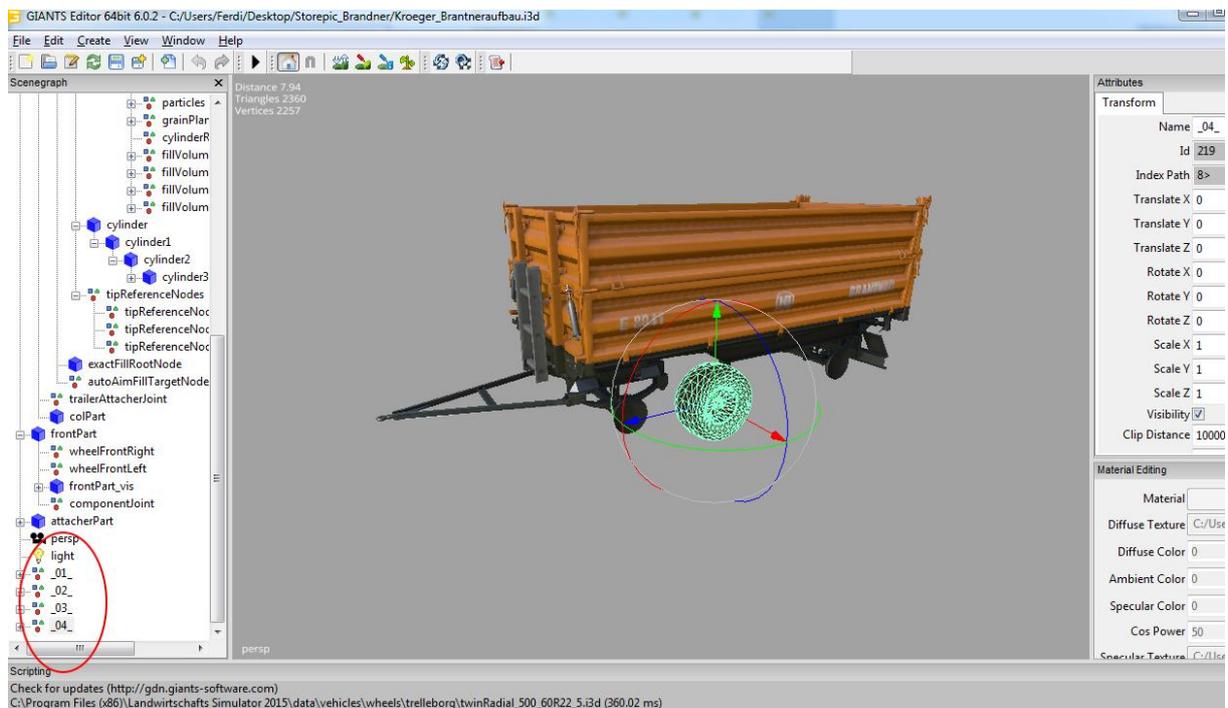


Abbildung 1.20

Die rot umrandeten Gruppen sind unsere vier (alternativ: zwei) Reifen. Diese ziehen wir jetzt mit Hilfe der drei bunten Pfeile in die gewünschte Position (vgl. Abbildung 1.21).



Abbildung 1.21

Unser Anhänger hat jetzt einen sauberen Aufbau und vier Reifen. Allerdings sind diese noch schmutzig. Den Dreck können wir analog dieser Anleitung (siehe oben) entfernen und wir erhalten folgendes Ergebnis:

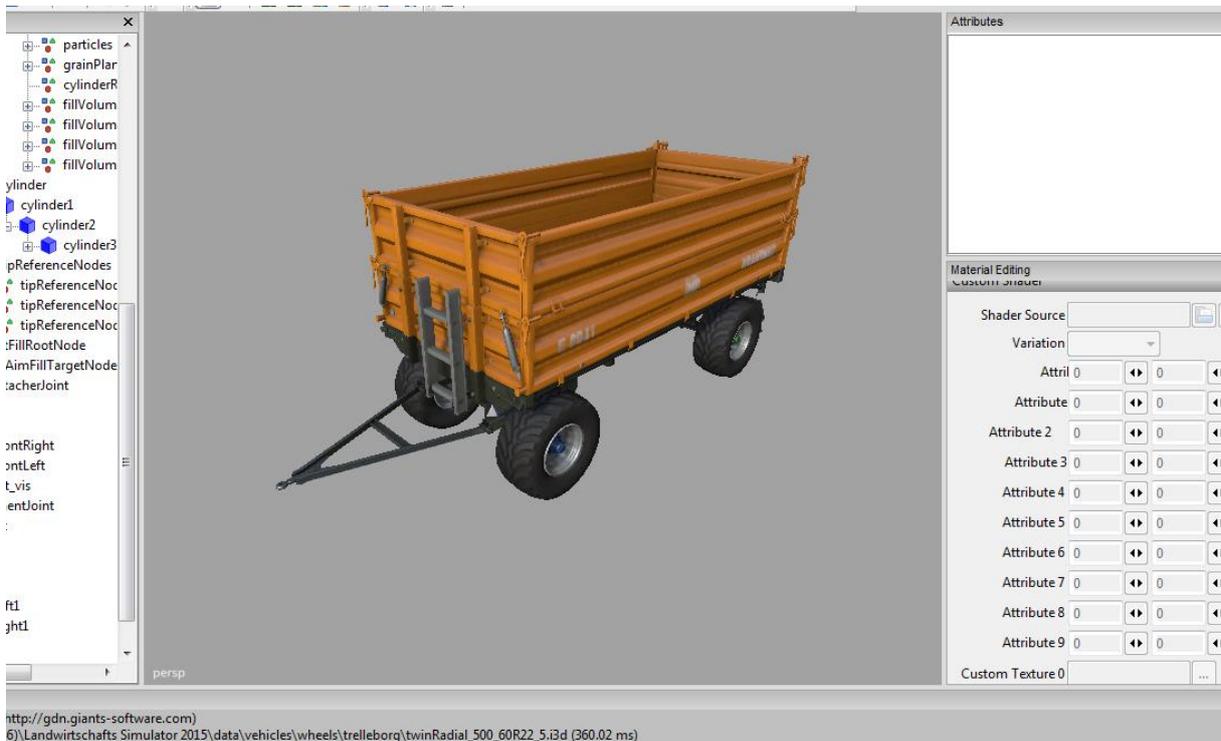


Abbildung 1.22

Einige Fahrzeuge/Geräte besitzen Rundumleuchten oder sonstige Anbauten, die auch zuerst nicht dargestellt werden (siehe Abbildung 1.23). Dies folgt zwar analog der Anleitung des Rädereinbaus, dennoch betrachten wir uns hierzu mal das Beispiel des „Bonus“-Lamborghinis. Lasst euch davon nicht verunsichern, dass hier das Modell gewechselt wird. Es geht anschließend mit dem Kipper weiter.

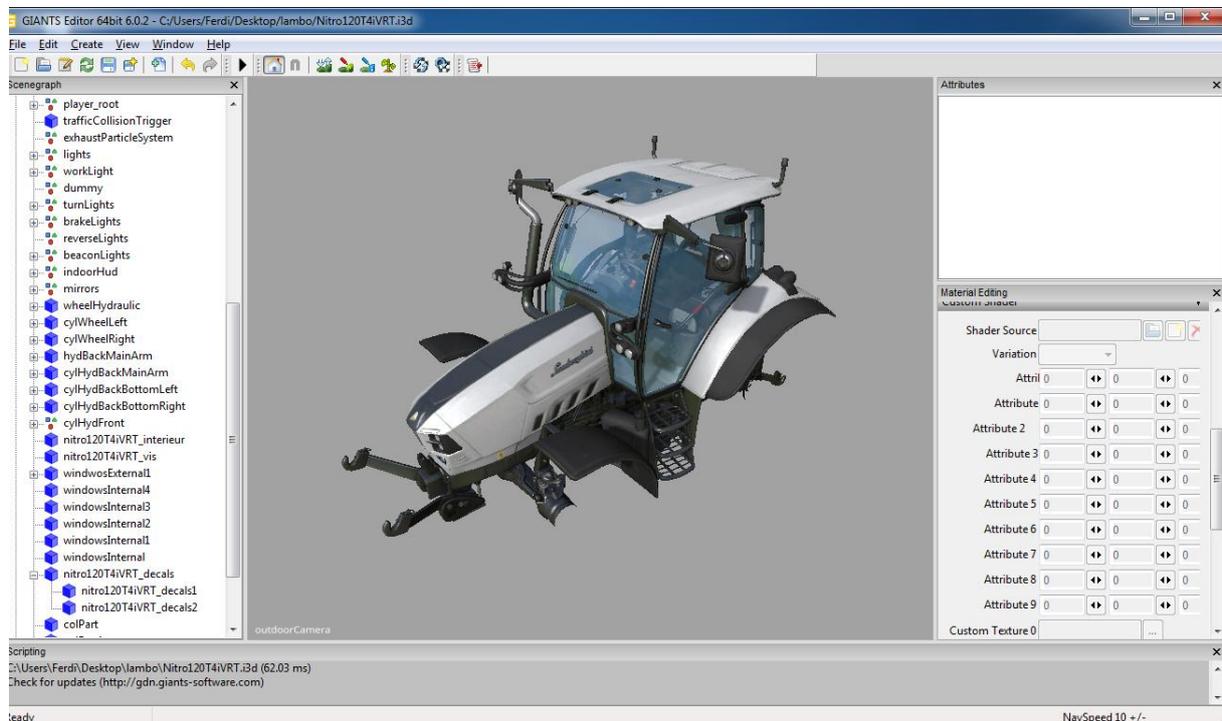


Abbildung 1.23

Das Modell wurde schon gereinigt. Die Räder fehlen, doch das ist für uns im Moment uninteressant. Uns geht's um die Rundumleuchten, die offensichtlich noch fehlen. Hier hilft wieder ein Blick in die XML des Mods, in diesem Fall die „Nitro120T4iVRT.xml“ (siehe Abbildung 1.24).

Dort suchen wir nach der Pfadangabe der Rundumleuchte, wie vorher nach dem Pfad der Räder (vgl. Abbildung 1.17). Handelt es sich um eine gute Mod, so finden wir die Pfadangabe unter „beaconLights“ (engl. für Rundumleuchte).

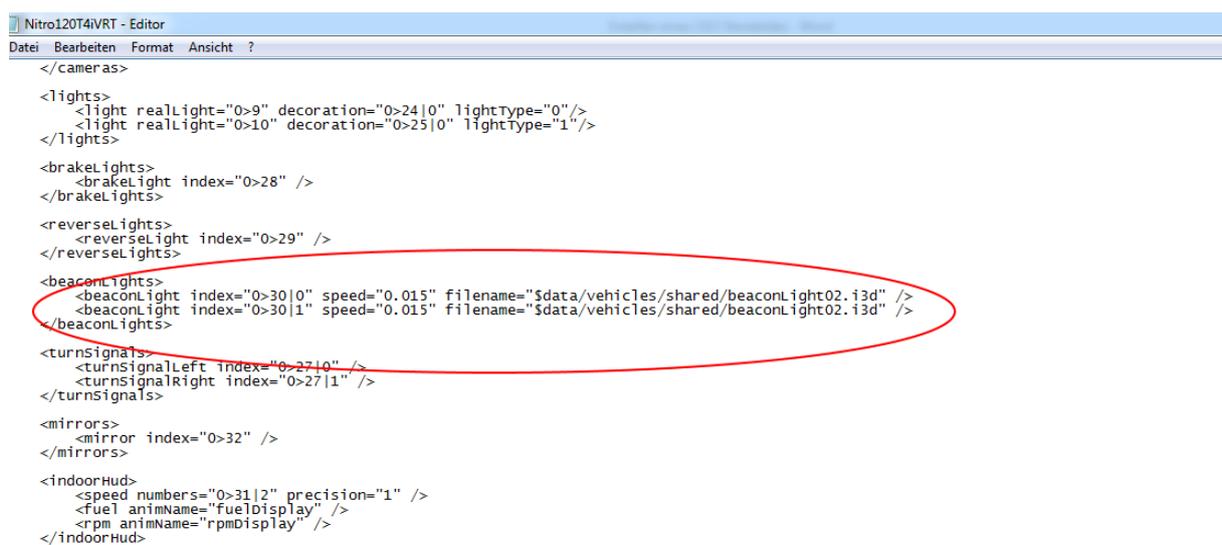


Abbildung 1.24

Wir sehen nun, dass unsere Rundumleuchte unter „Lokaler Datenträger (C:) → Programme (x86) (o.ä.) → LandwirtschaftsSimulator 2015 → data → vehicles → shared“ zu finden ist. Diese müssen wir nun wieder in den GIANTS Editor importieren. Das ganze erfolgt analog zu den Reifen. Wir wechseln zurück in den

GIANTS Editor. Ein Klick auf „Datei“ öffnet uns das gesuchte Dropdownmenü, in dem wir „Importieren...“ wählen (vgl. Abbildung 1.18).

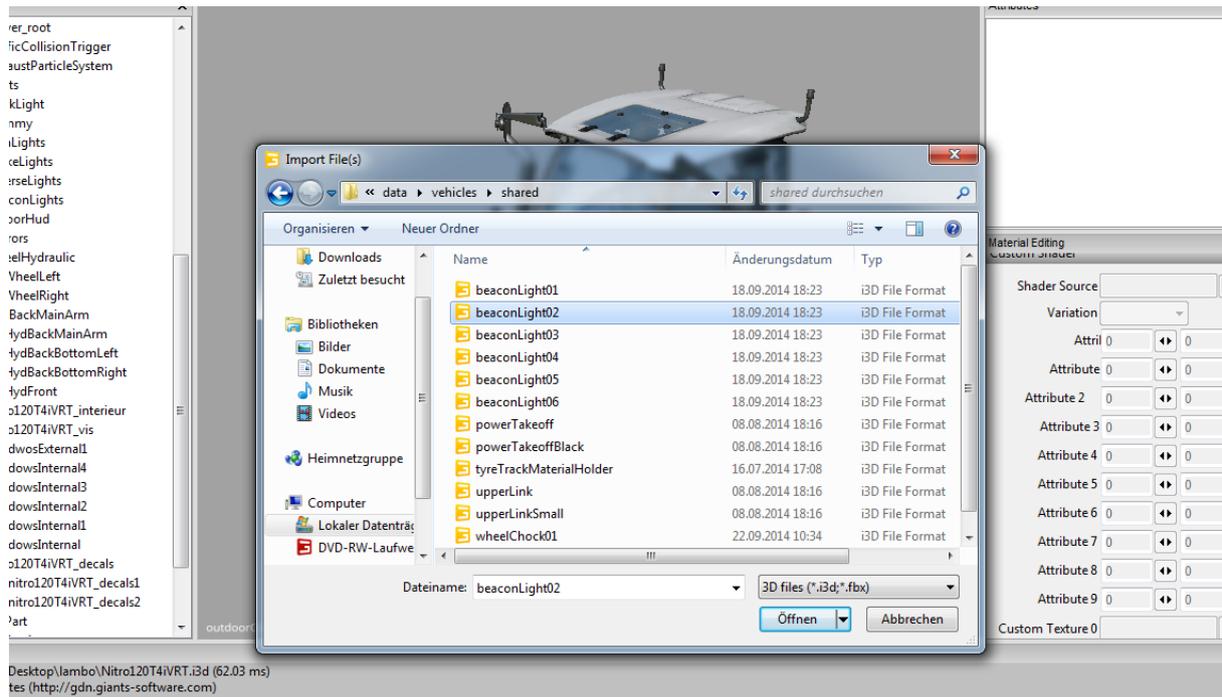


Abbildung 1.25

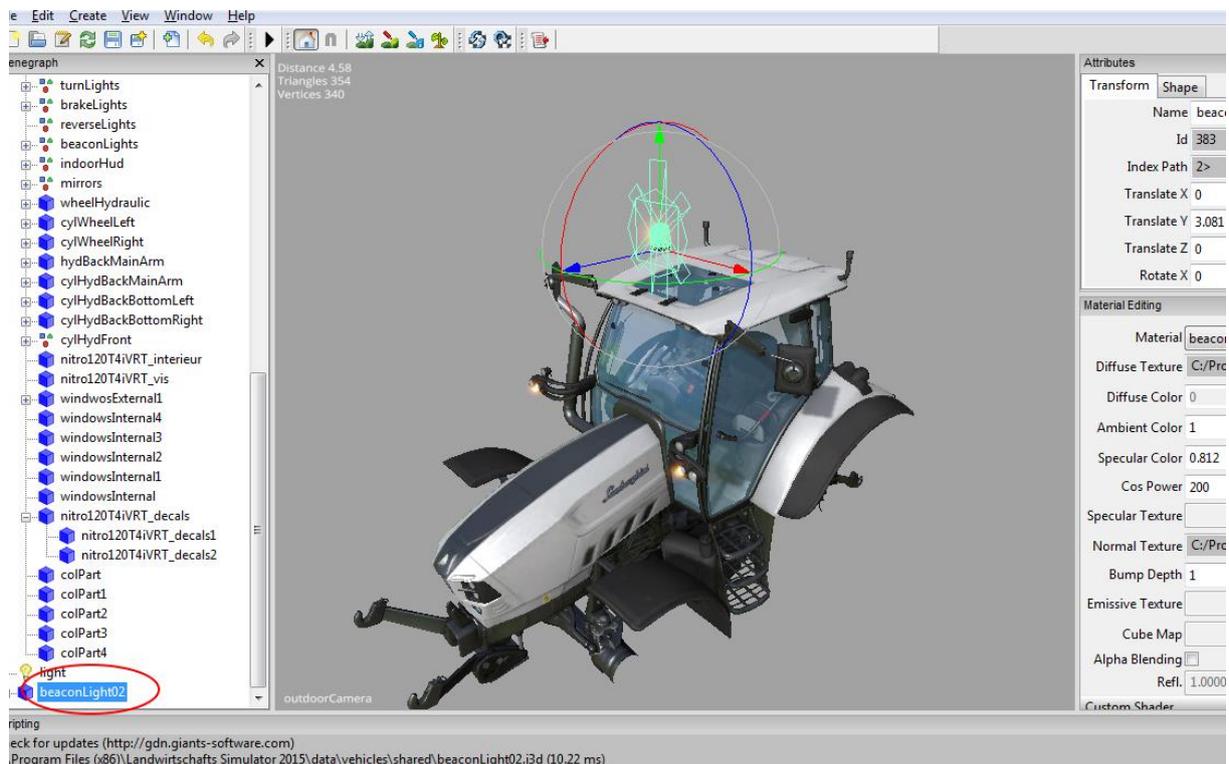


Abbildung 1.26

Unsere Rundumleuchte erscheint jetzt ganz unten im Scenograph (vgl. Abbildung 1.26). Mit Hilfe der bereits bekannten Pfeile bringen wir die Rundumleuchte nun in Position. Da die Rundumleuchte standardmäßig leuchtet, klappen wir den Würfel unserer Leuchte (hier: „beaconLight02“) im Scenograph auf und entfernen unter „Attributes“ (ganz rechts über „Material Editing“) den Haken bei „Visibility“ für die „coronas“ (Abbildung 1.27). Damit schalten wir die Leuchte aus.

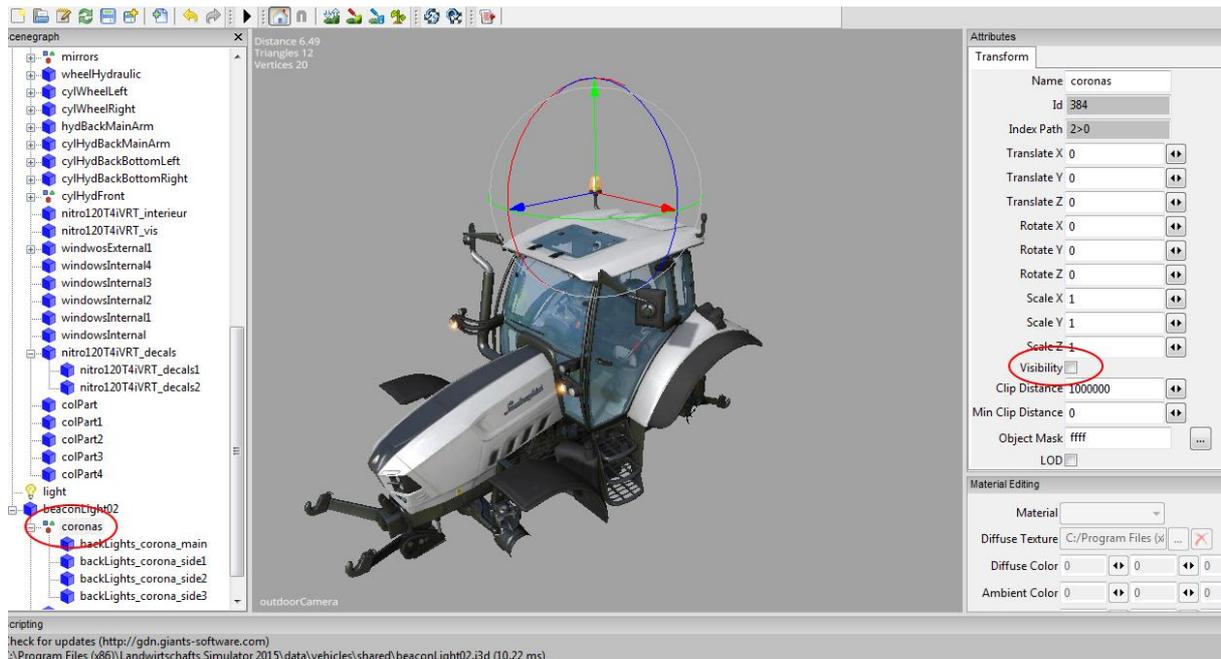


Abbildung 1.27

Diesen Vorgang müssen wir für jede Rundumleuchte wiederholen. In diesem Modell wären das zwei, jedoch wurde hier beispielhaft nur eine dargestellt). Offensichtlich fehlen unserem Lamborghini noch Reifen und auch die Blinker sind noch an. Da der Reifeneinbau und das ausschalten der Blinker/Lichter („turnLights“, siehe Abbildung 1.28) anhand des Kippers bereits erklärt wurde, wird hier nicht mehr gesondert darauf eingegangen.

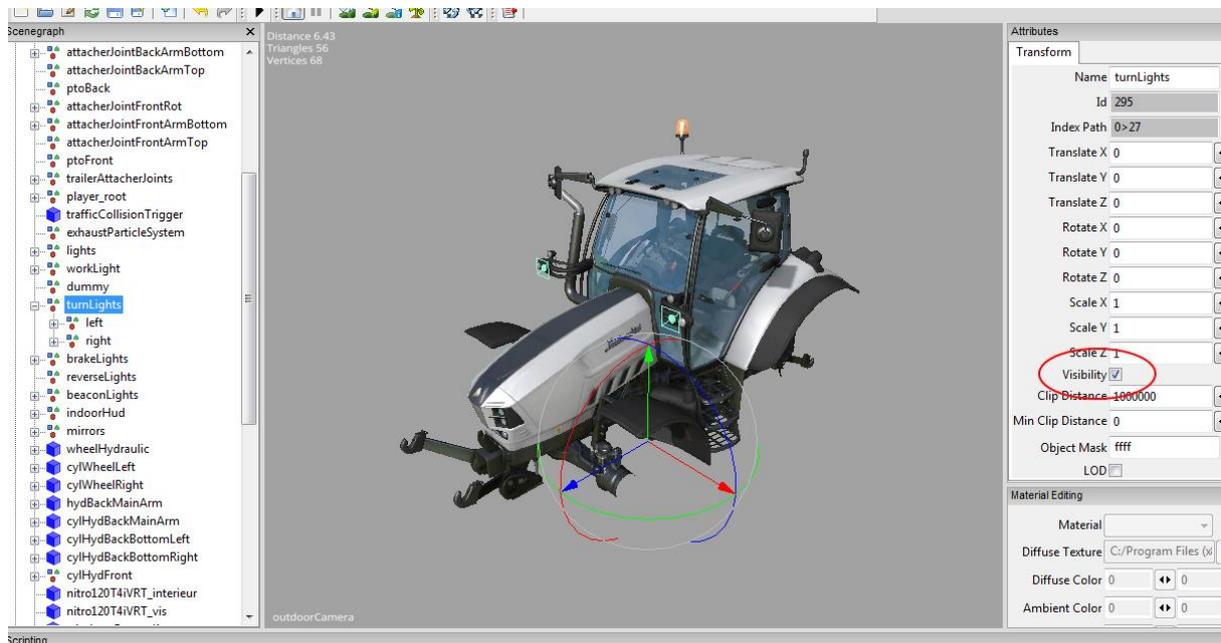


Abbildung 1.28

Das Modell ist nun sauber und besitzt endlich alle Reifen und Leuchten. Dass die Reifen zu diesem Zeitpunkt unter Umständen verschiedene Farben besitzen, ist in diesem Schritt nicht wichtig und wird nachher noch behoben. Jetzt geht es endlich daran, das eigentliche Bild zu erstellen. Dazu kehren wir hier in der Anleitung zu unserem Kipper zurück.

Das Erstellen des Shopbildes

Wir haben unseren Kipper nun nach einiger harter Arbeit endlich hergerichtet für das Fotoshooting. Dazu drehen wir uns das Modell im GIANTS Editor so zurecht, wie uns die Ansicht gefällt und verkleinern links, rechts und unten Scenegraph, Scripting, Attributes,... Die Felder können dabei einfach per Maus verkleinert werden (vgl. Abbildung 1.29). Danach zoomen wir mit Hilfe des Mausekzes das Modell näher zu uns.

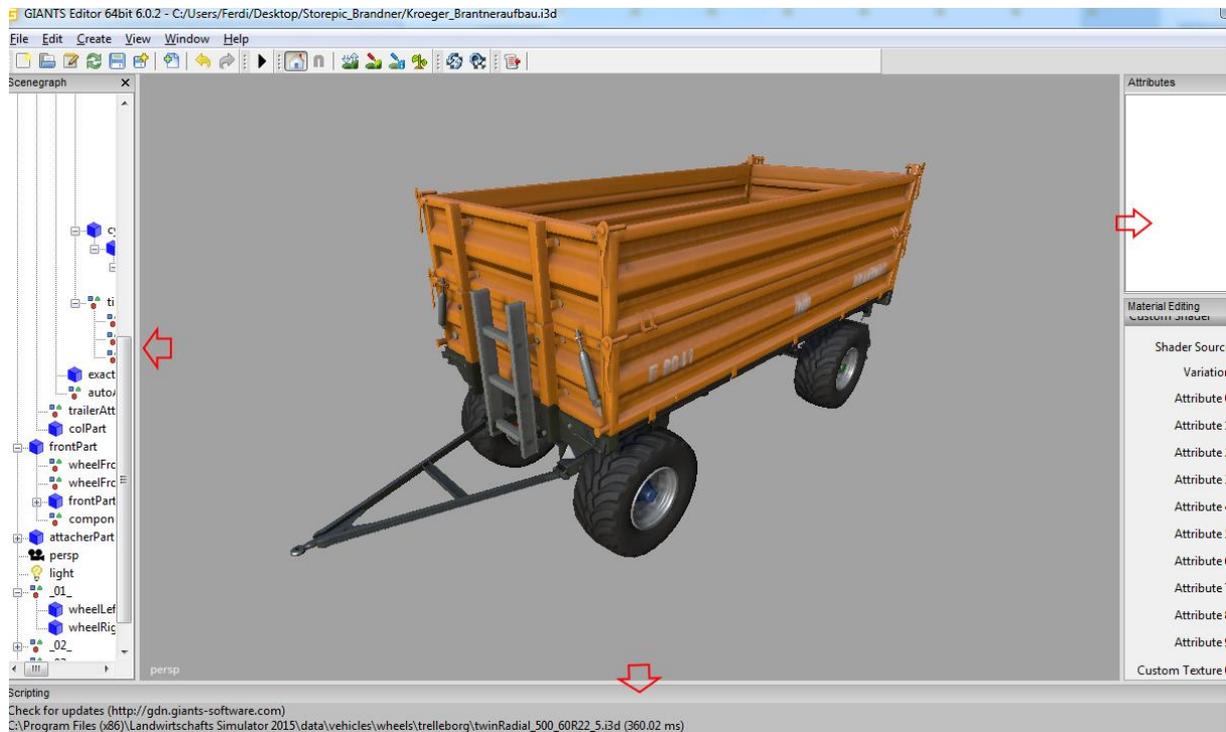


Abbildung 1.29

Nun erstellen wir einen „Screenshot“. Dazu drücken wir auf der Tastatur die Taste „Druck S-Abf“ und öffnen paint.net. Mit „Bearbeiten“ und „Einfügen“ oder auch Strg + V auf der Tastatur fügen wir unser Bild dort ein und wählen „Leinwand vergrößern“. Wir wählen nun mit dem „Rechteck Werkzeug“ ein Rechteck, in dem möglichst nur unser Modell und der graue Hintergrund zu sehen sind und schneiden das mit dem Ausschneidewerkzeug („Bearbeiten“ → „Ausschneiden“ oder Strg + x) aus (bei manchen Tastaturen „ctrl“ oder „cmd“ statt „Strg“).

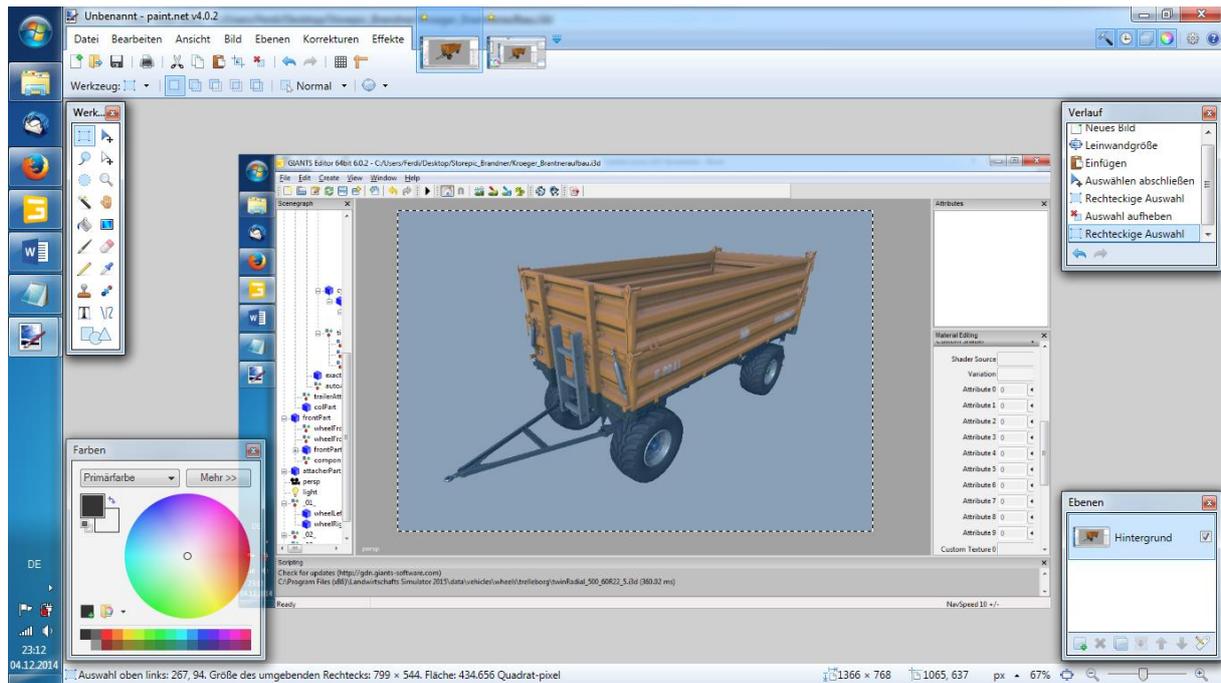


Abbildung 1.30

Mit „Datei“ → „Neu“ erstellen wir in paint.net eine neue „Leinwand“. Paint.net schlägt uns hier automatisch eine Pixelgröße vor. Diese übernehmen wir jedoch nicht blind, sondern erzeugen uns einen quadratischen Kasten. Dabei ist es wichtig, dass der Haken bei „Seitenverhältnis beibehalten“ NICHT gesetzt ist. Wir kopieren nun den Wert der längeren Seite und tragen ihn bei der kürzeren Seite ein. Danach bestätigen wir mit „OK“. Wir erhalten nun ein (möglicherweise eingefärbtes) Fenster in das wir mit Strg + v oder „Bearbeiten“ → „Einfügen“ unser Bild einfügen. Das sollte dann so aussehen:

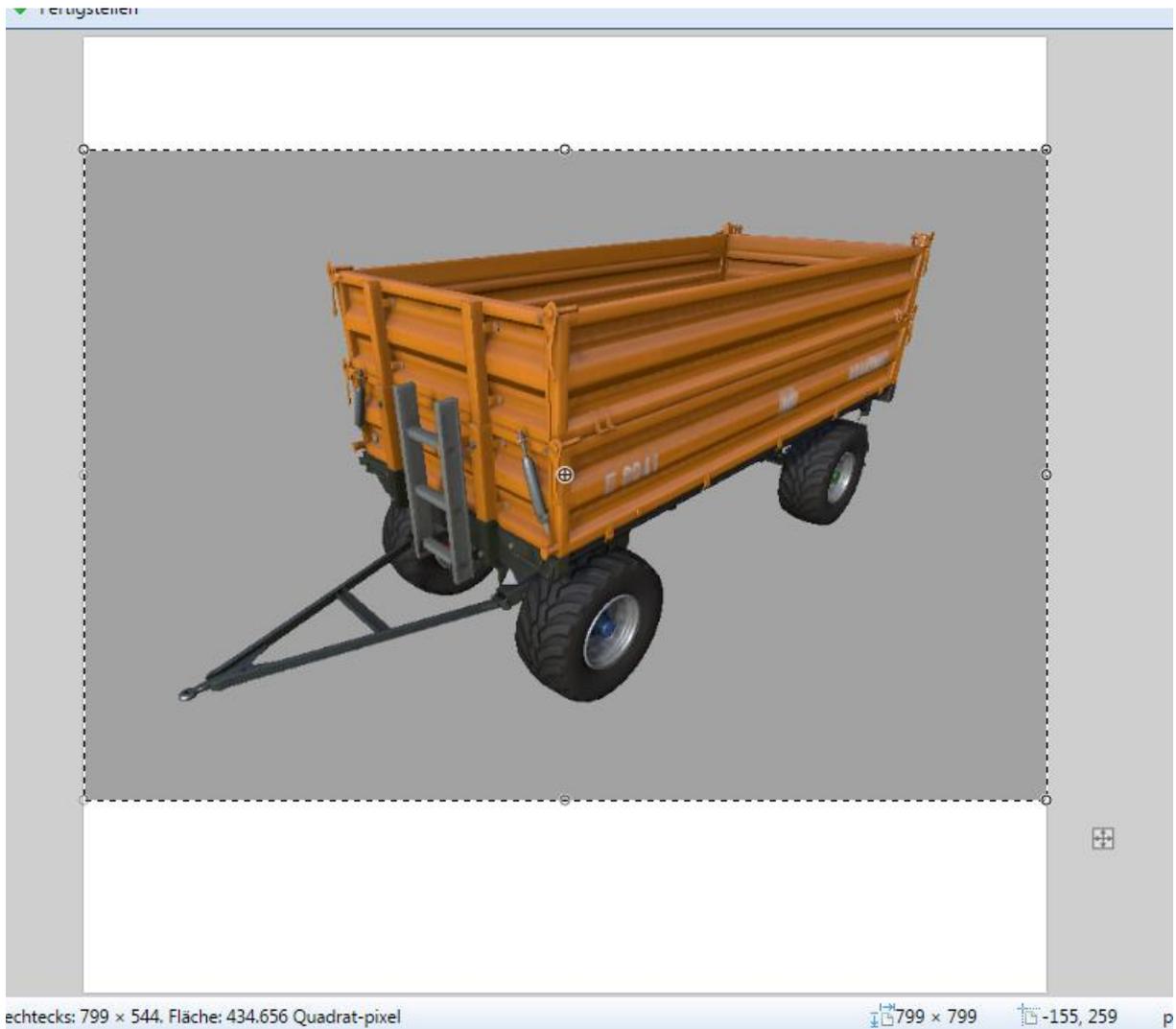


Abbildung 1.31

Rechts unter „Werkzeuge“ finden wir den „Zauberstab“. Diesen wählen wir aus und stellen die Toleranz oben auf 0% (vgl. Abbildung 1.32).

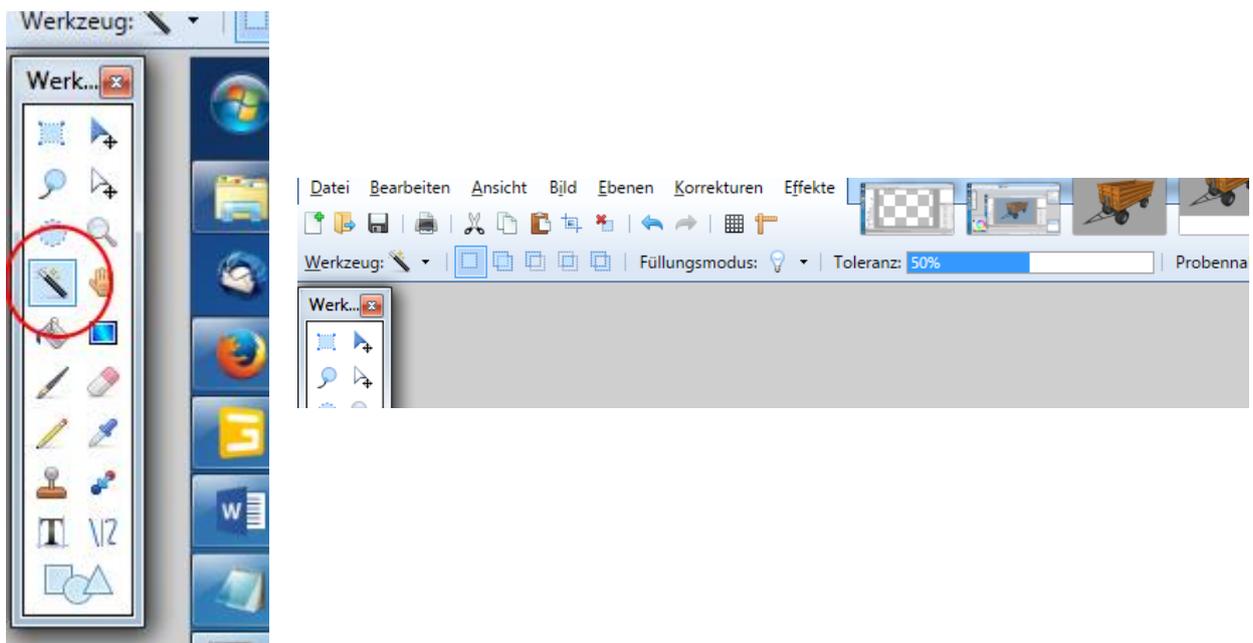


Abbildung 1.32 Achtung: 0% auswählen! 50% ist Standardeinstellung!

Zur gezielten Auswahl von Flächen drücken und halten wir nun die Taste „Strg“ oder „ctrl“ / „cmd“ und wählen uns die Flächen, die NICHT direkt an unser Modell grenzen (vgl. Abbildung 1.33). Mit der Taste „Entf“ oder „Bearbeiten“ → „Auswahl löschen“ befreien wir unser Bild von diesen Flächen.

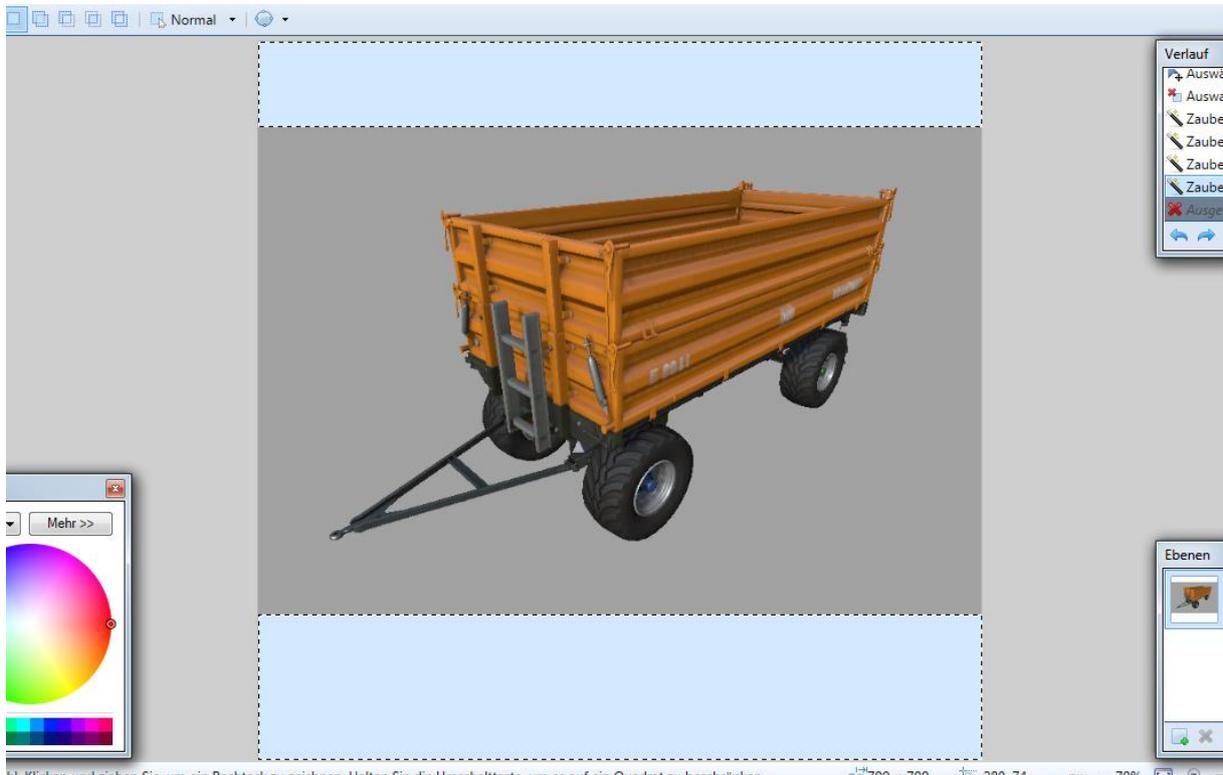


Abbildung 1.33

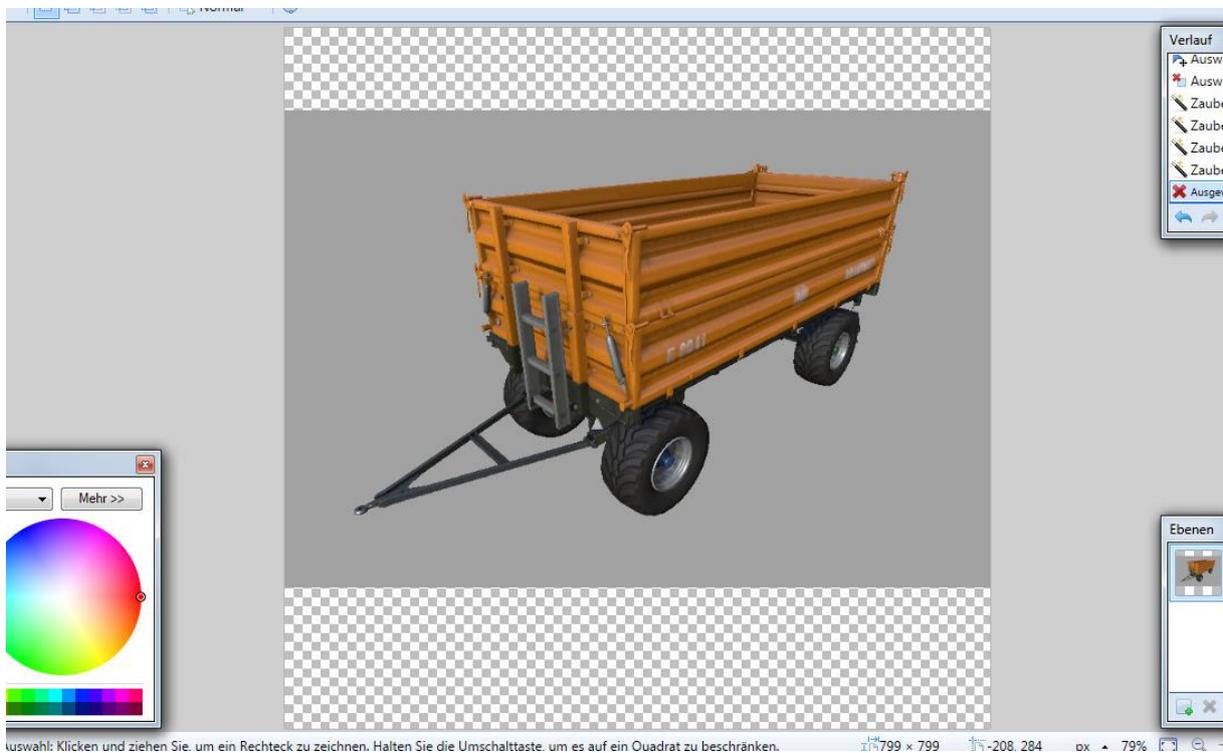


Abbildung 1.34

Um den gesamten grauen Hintergrund zu entfernen drücken und halten wir nun die Umschalttaste / Shifttaste gedrückt und klicken auf die graue Fläche („Zauberstab“ muss noch das gewählte Werkzeug sein). Hier ist Vorsicht geboten, denn jede Stelle des Bildes, die einen identischen Grauwert besitzt, wird nun ausgewählt.

Bei Mods mit vielen grauen Flächen könnten hier ungewollte Teile mitausgewählt werden. Dies kann man durch gezieltes Auswählen mit der „Strg“ Taste umgehen.

Das ganze sollte nun so aussehen:

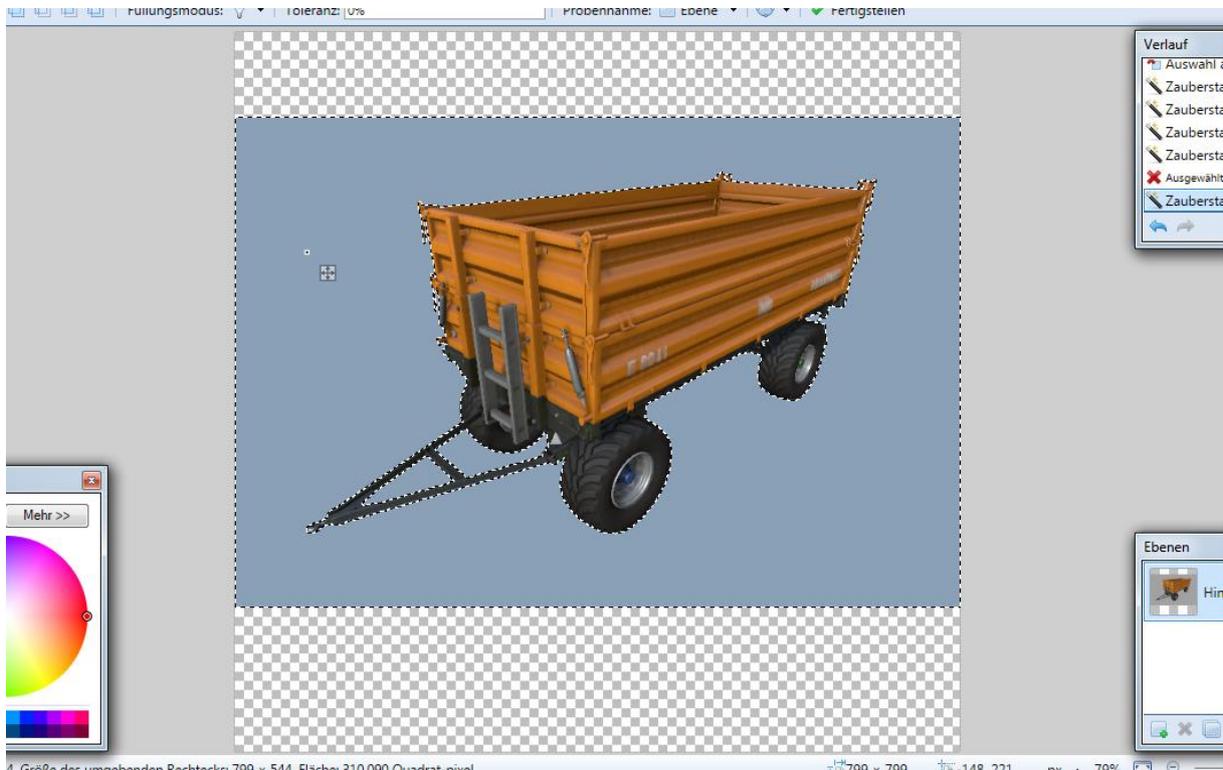


Abbildung 1.35

Mit „Entfernen“ oder „Auswahl löschen“ entfernen wir auch diese graue Fläche. Unser Ergebnis sieht nun endlich nach einem fertigen Bild aus:

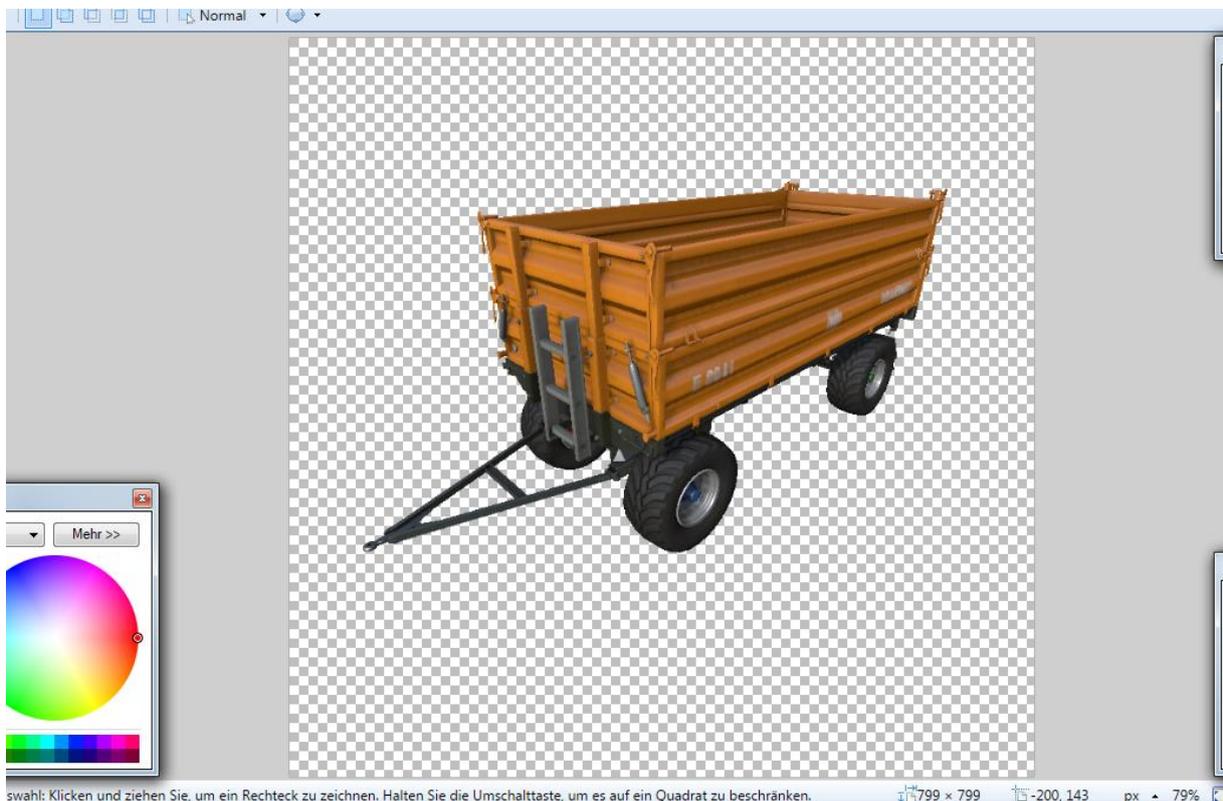


Abbildung 1.36

Man könnte das Bild so jetzt direkt speichern, aber man kann auch noch weiter verbessern. Um die bunten Räder zu entfernen, wählen wir nun das „Rechteck Werkzeug“.

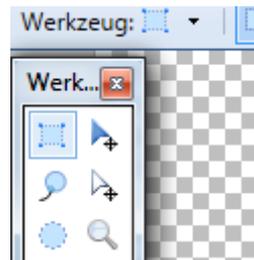


Abbildung 1.37

Wir markieren uns damit die bunten, sichtbaren Radmitten (mit gedrückter „Strg“ Taste + Maus) (vgl. Abbildung 1.38).

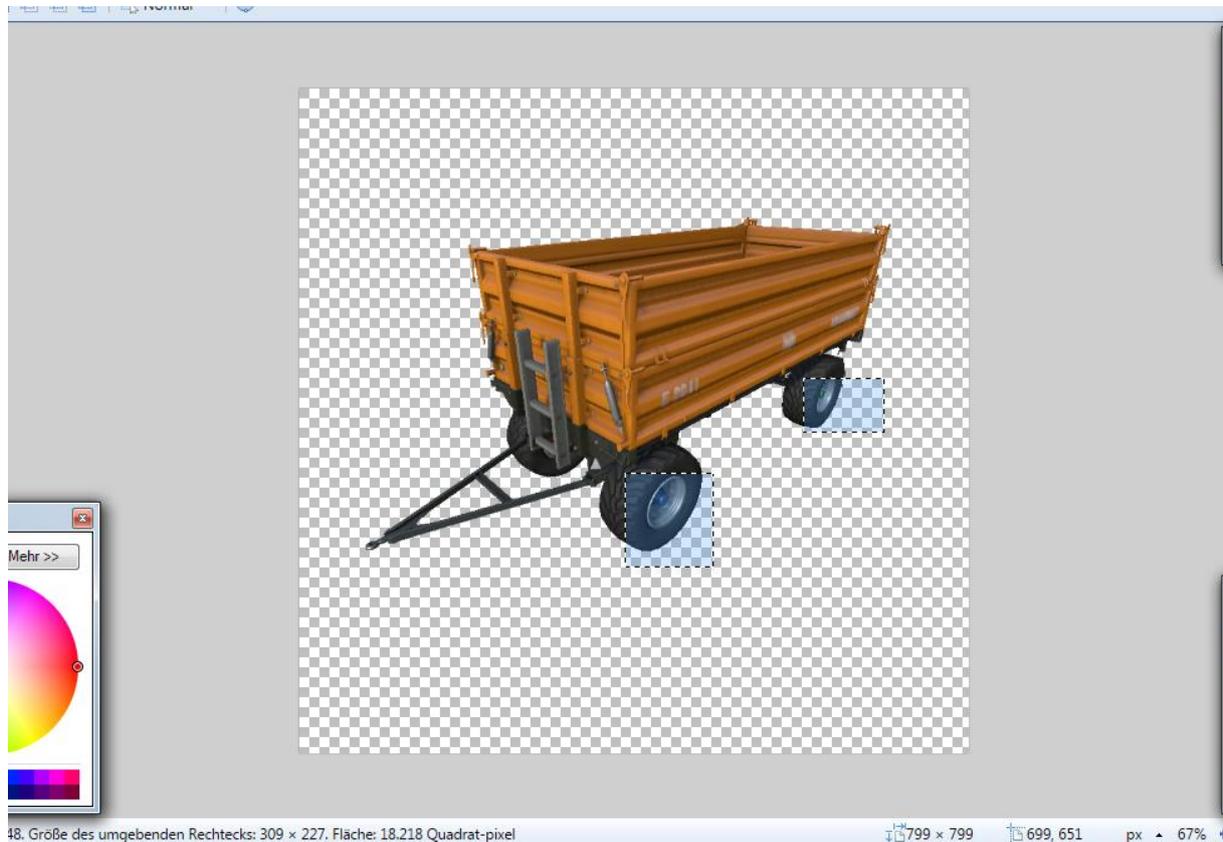


Abbildung 1.38

Unter dem Reiter „Korrekturen“ (zwischen „Ebenen“ und „Effekte“) wählen wir nun „Farbton / Sättigung“. Dort verschieben wir den Regler der Sättigung auf 0. Die Radmitte ist somit grau (vgl. Abbildung 1.39).

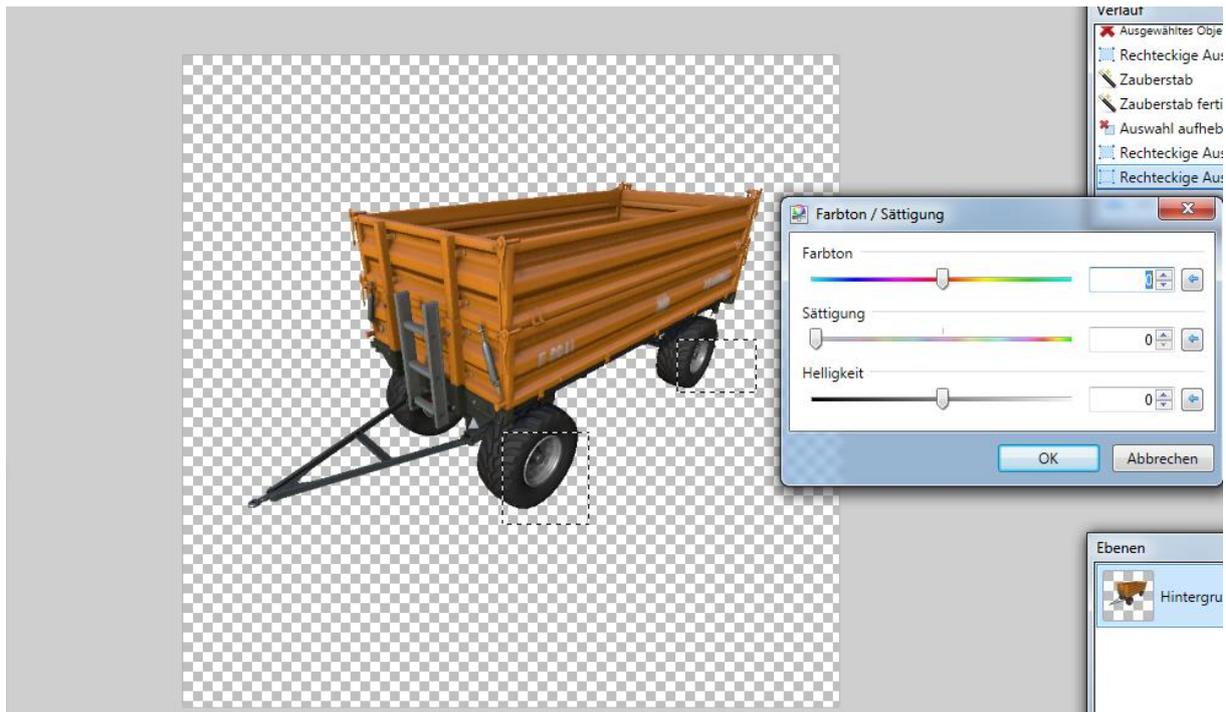


Abbildung 1.39

Mit Hilfe des Rechteckwerkzeuges wählen wir nun unsere gesamte Bildfläche aus und schneiden unser Modell aus („Bearbeiten“ → „Ausschneiden“ / „Strg“ +x / ...):

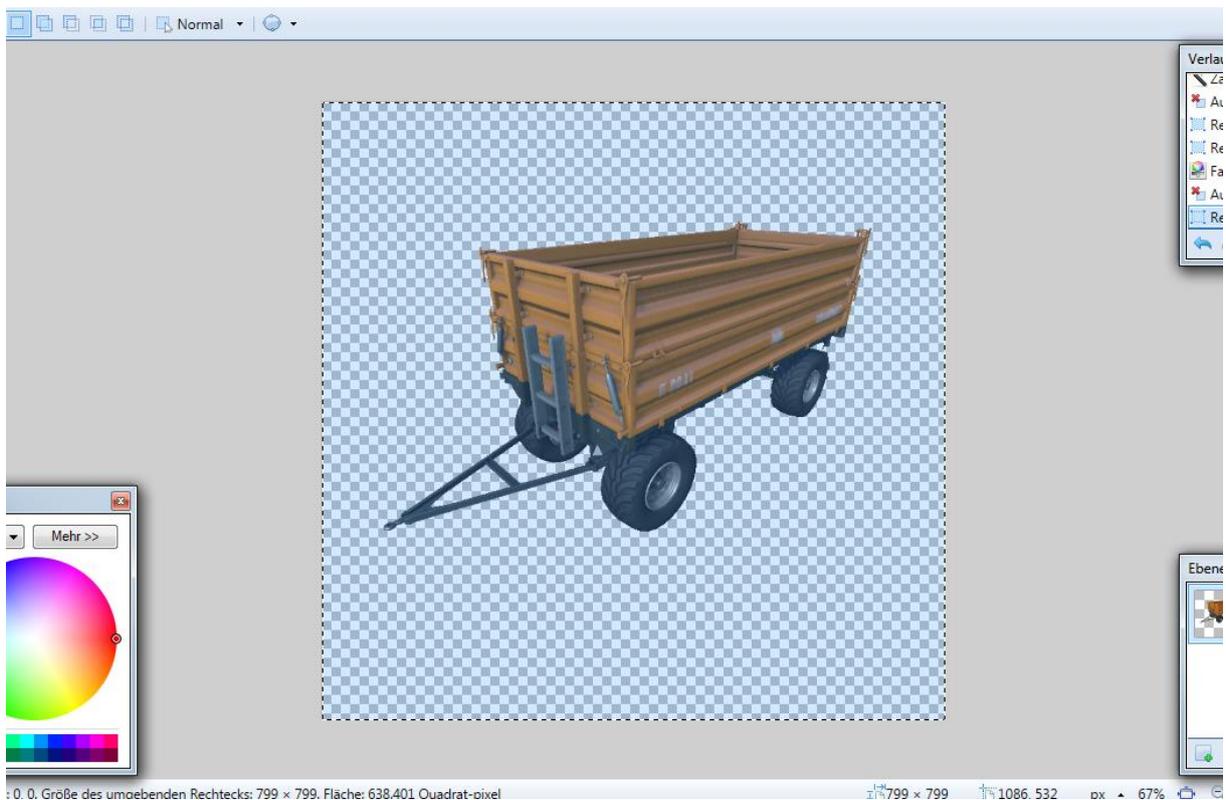


Abbildung 1.40

Unter dem Reiter „Bild“ wählen wir nun (für unsere leere Fläche!) „Größe ändern“ und verkleinern die Bildfläche etwas. Dabei muss der Haken „Seitenverhältnis beibehalten“ gesetzt sein. Anschließend fügen wir unser zuvor ausgeschnittenes Bild wieder ein und positionieren es richtig („Leinwandgröße beibehalten“) (vgl. Abbildung 1.41).

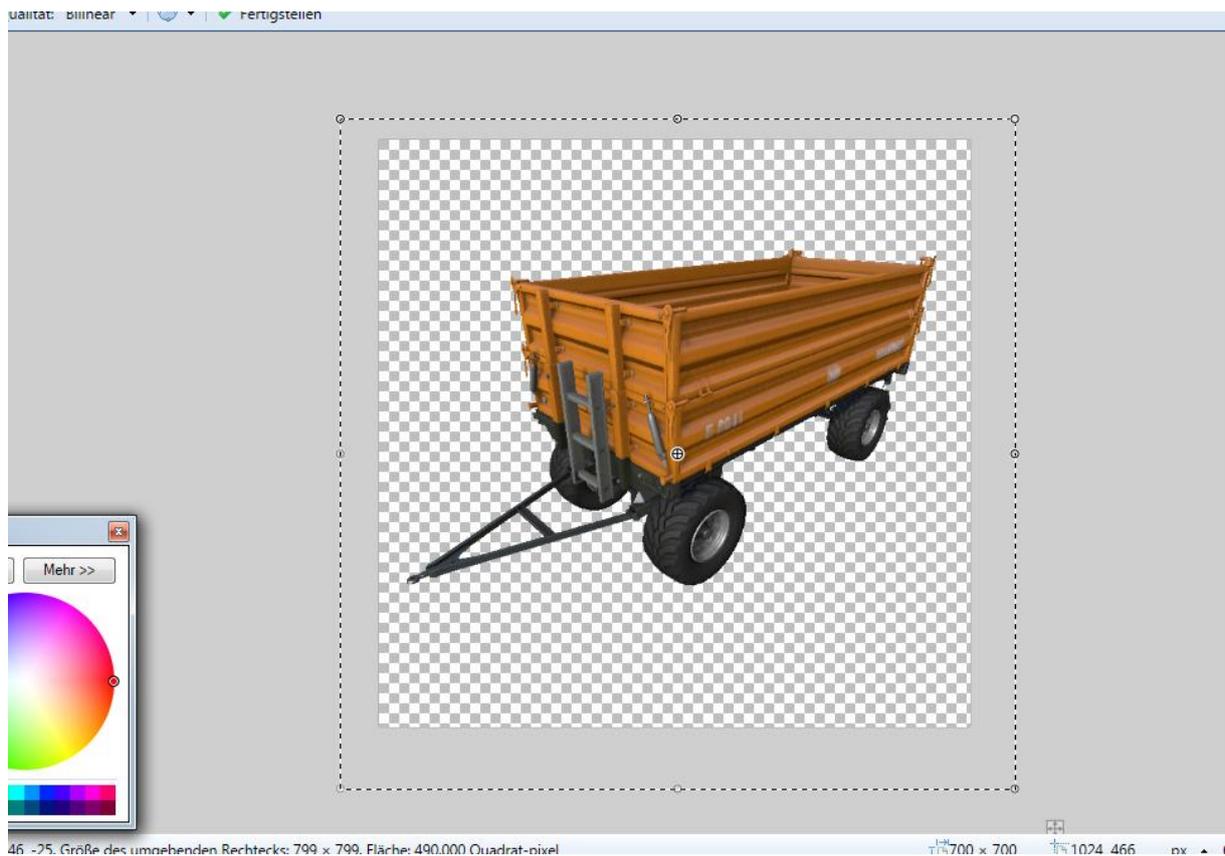


Abbildung 1.41

Der markierte Rahmen in Abbildung 1.41 zeigt die ursprüngliche Größe des Bildes. Wir haben also unnötigen Rand entfernt. Nun müssen wir das Bild noch auf ein Format von 2^n („Zwei hoch n“) bringen. Dazu wählen wir mit dem „Rechteck Werkzeug“ unsere gesamte Bildfläche aus (vgl. Abbildung 1.42).

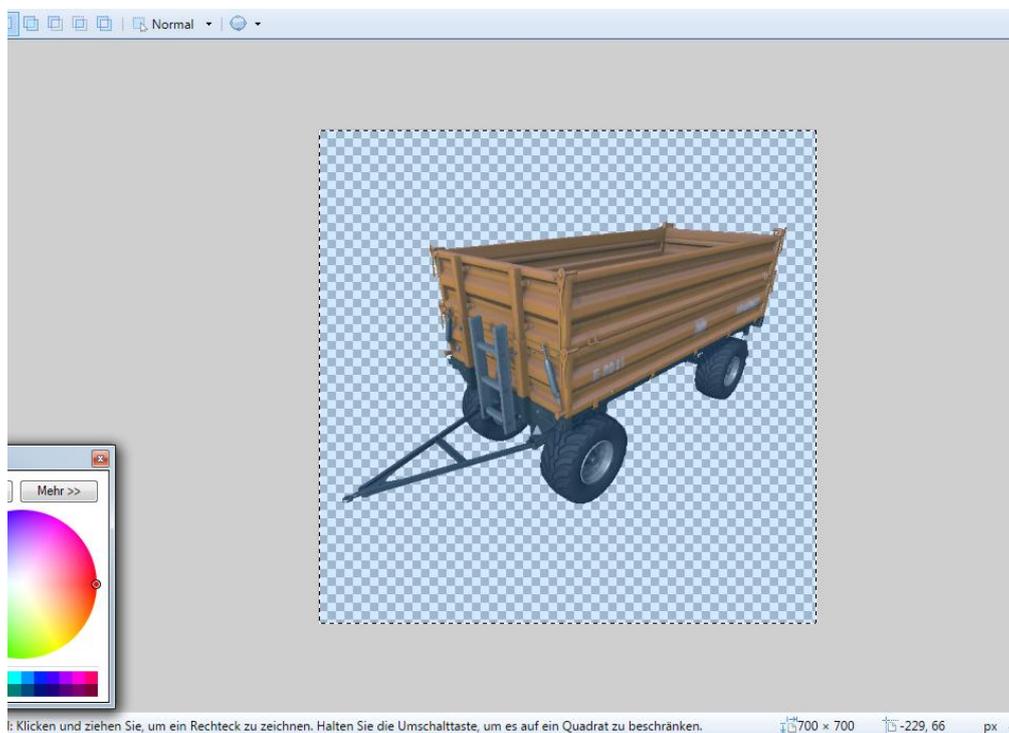


Abbildung 1.42

Wir klicken nun auf den Reiter „Bild“ und wählen im Dropdownmenü „Größe ändern“. Der Haken „Seitenverhältnis beibehalten“ sollte gesetzt bleiben. Die Pixelgröße wählen wir in Abhängigkeit unserer

Bildgröße zu 256 x 256, 512 x 512 oder 1024 x 1024 Pixel. Je höher die Pixelzahl, desto besser ist auch das Ergebnis. Die Standardauflösung der GIANTS Storebildern liegt bei 512 x 512 Pixeln. Nun haben wir es endlich geschafft. Das Bild ist fertig und wir können speichern. Dazu klicken wir auf „Datei“ → „Speichern unter“ (vgl. Abbildung 1.43).

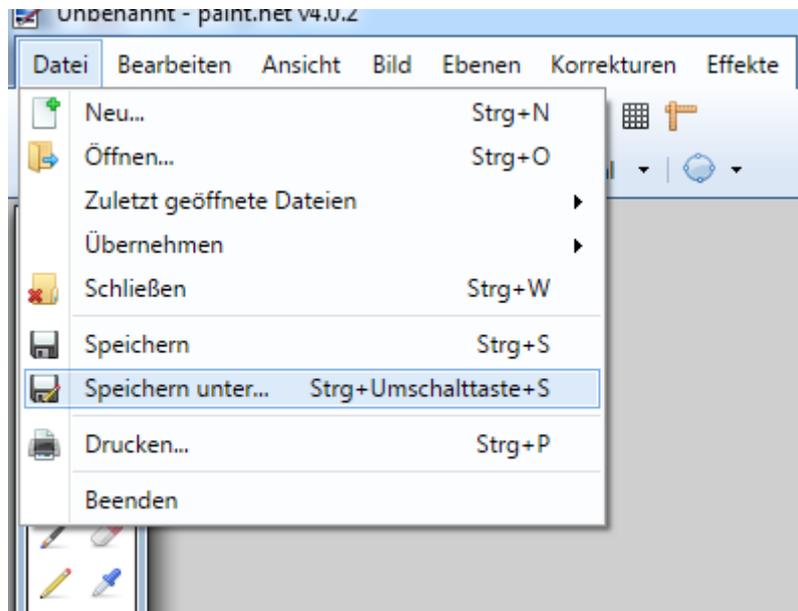


Abbildung 1.43

Wir wählen als Dateiname einen aussagekräftigen Namen, z.B. „store_Name_der_Mod“ und als Dateityp „DirectDraw-Oberfläche (DDS) (.dds)“ (vgl. Abbildung 1.44).

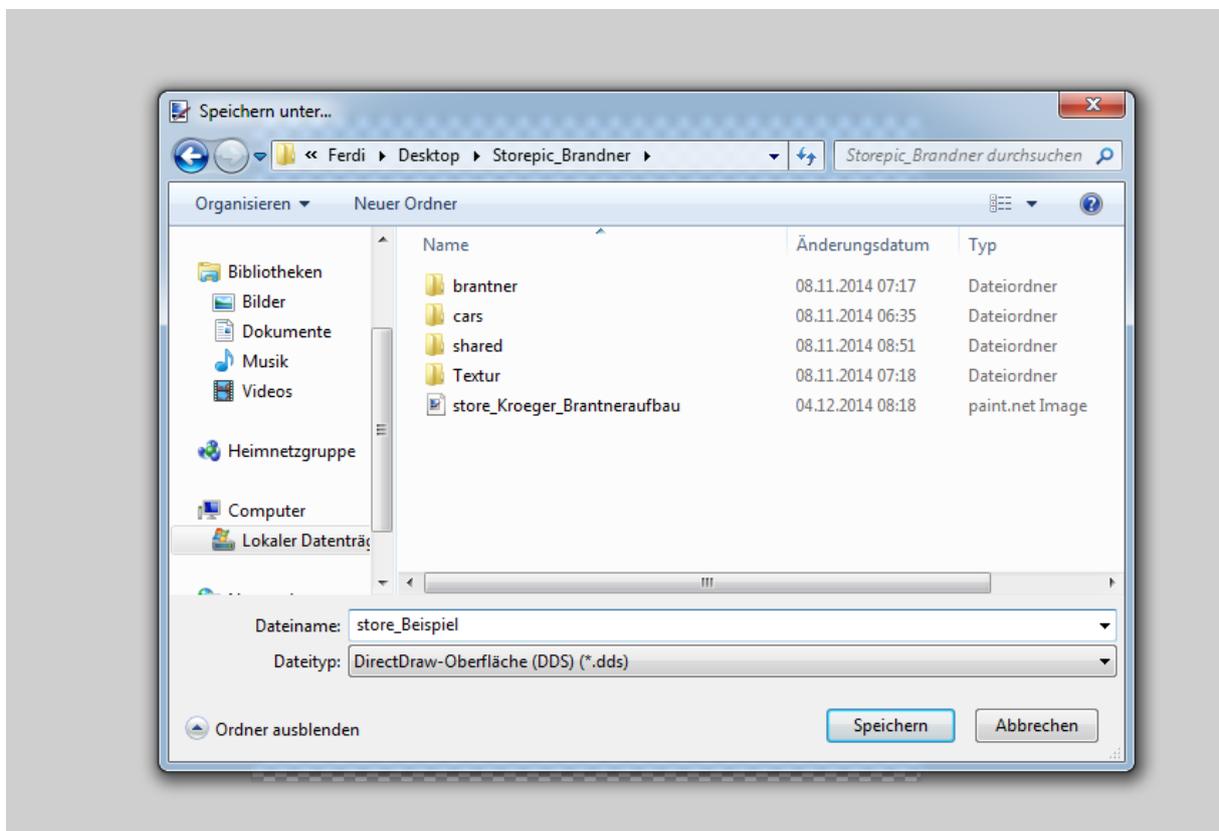


Abbildung 1.44

Ein letztes Fenster öffnet sich:

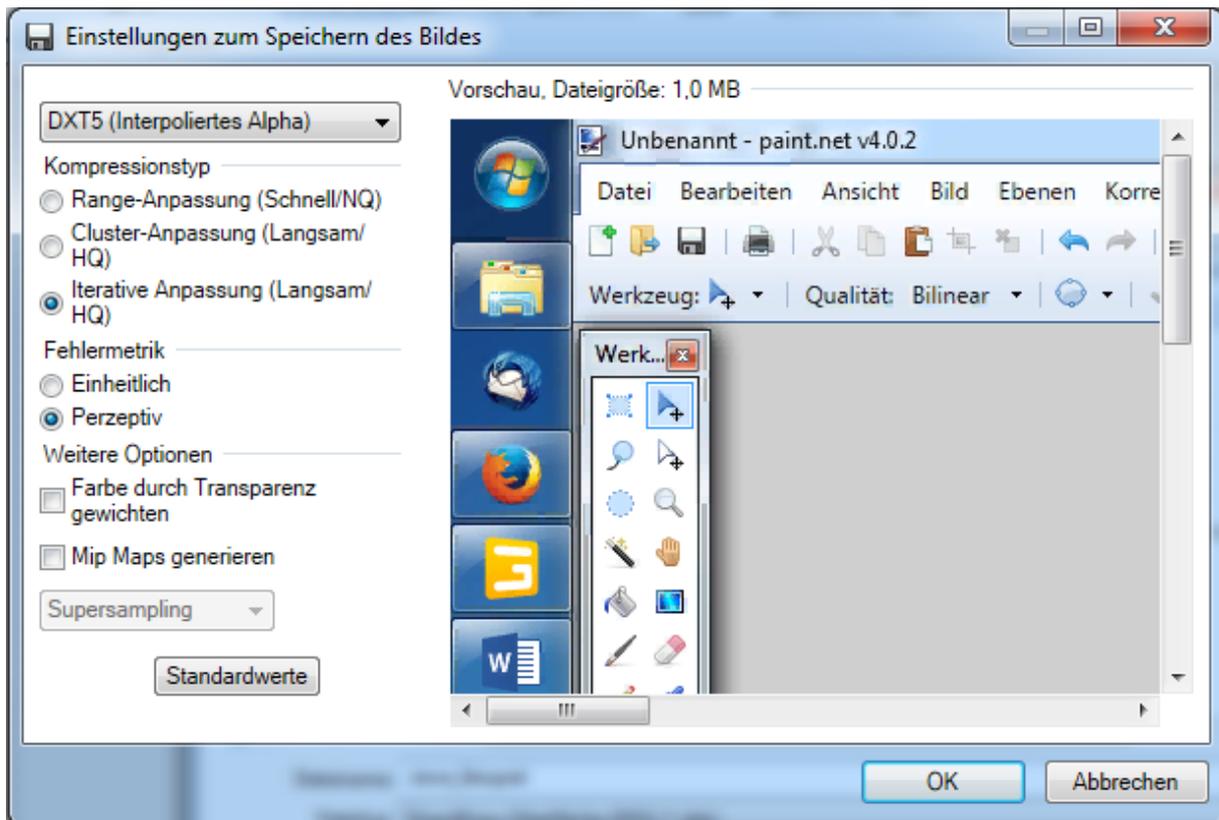


Abbildung 1.45

Wir wählen hier DTX3 oder DTX5 (auf keinen Fall DTX1!). Als Kompressionstyp wählen wir „Iterative Anpassung (Langsam/HQ) und als Fehlermetrik „Perzeptiv“. Die Haken bei „Farbe durch Transparenz gewichten“ und „Mip Maps generieren“ setzen wir NICHT. Danach noch auf „OK“ und fertig ist unser Bild!



Abbildung 1.46

Dieses Storebild kann nun wunderbar in die Mod eingefügt werden. Vielen Dank für das ausführliche Lesen.

05.12.2014

faerdi