

TUT

um einen CHROM Skin zu erstellen

Hier Lernt Ihr wie man Teile / Mods von LS 2011 verchromen kann!

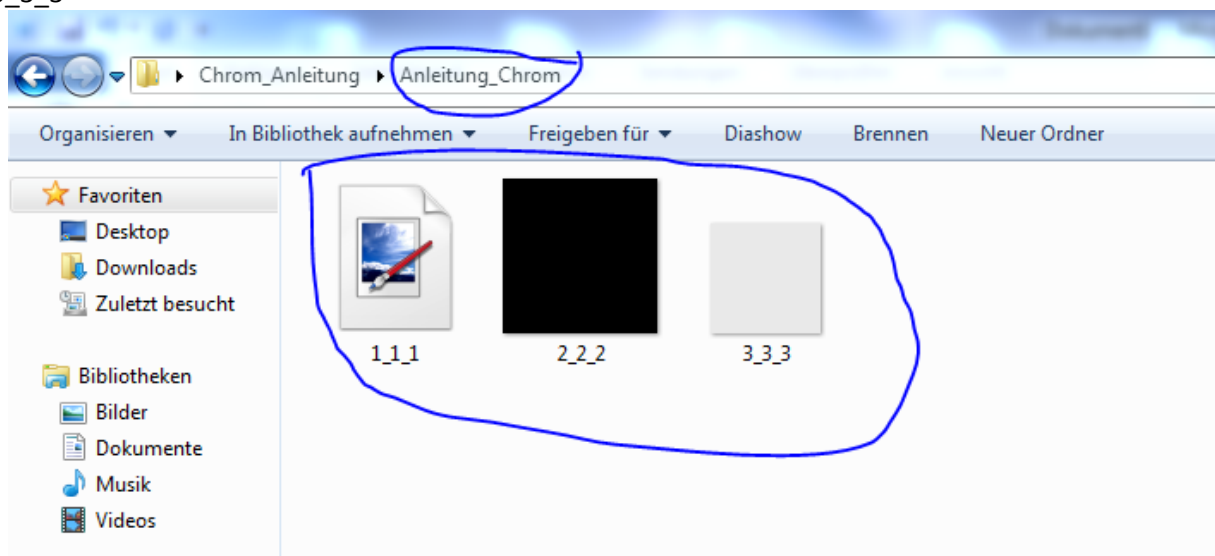
Am besten wir beginnen mal mit dem „Übungs_Bauteil“ damit ihr mal wisst wie das Grundprinzip funktioniert

1. Öffnet ihr den Ordner „Anleitung_Chrom“ darin befinden sich 3 Bilder mit den Namen

1_1_1

2_2_2

3_3_3



2. Ihr Kopiert diese 3 Bilder in den Ordner „Übungs_Bauteil“

3. Somit hab ihr im Ordner „Übungs_Bauteil“ 5 Dateien

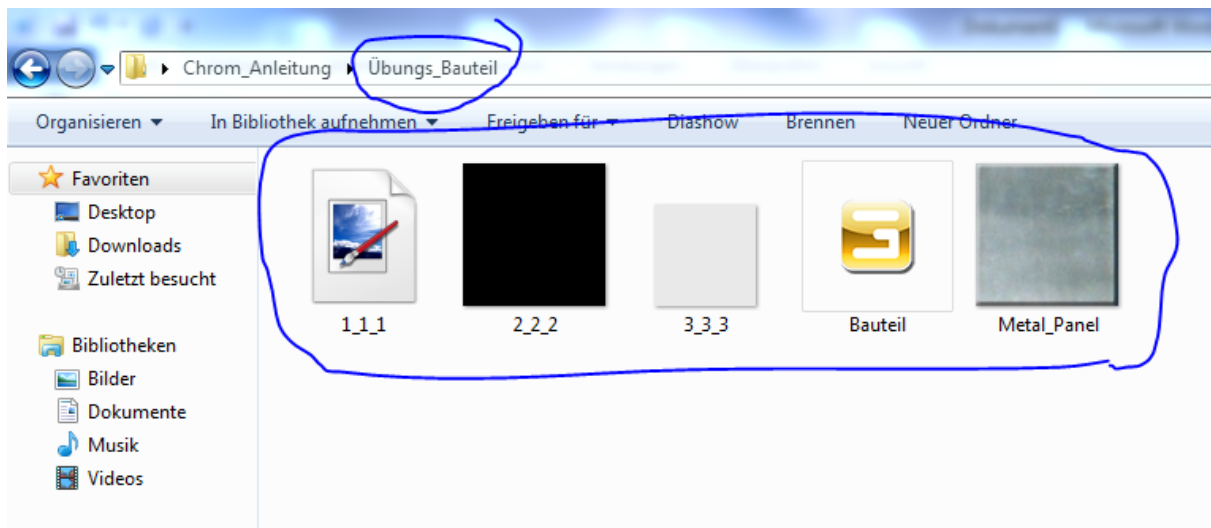
1_1_1

2_2_2

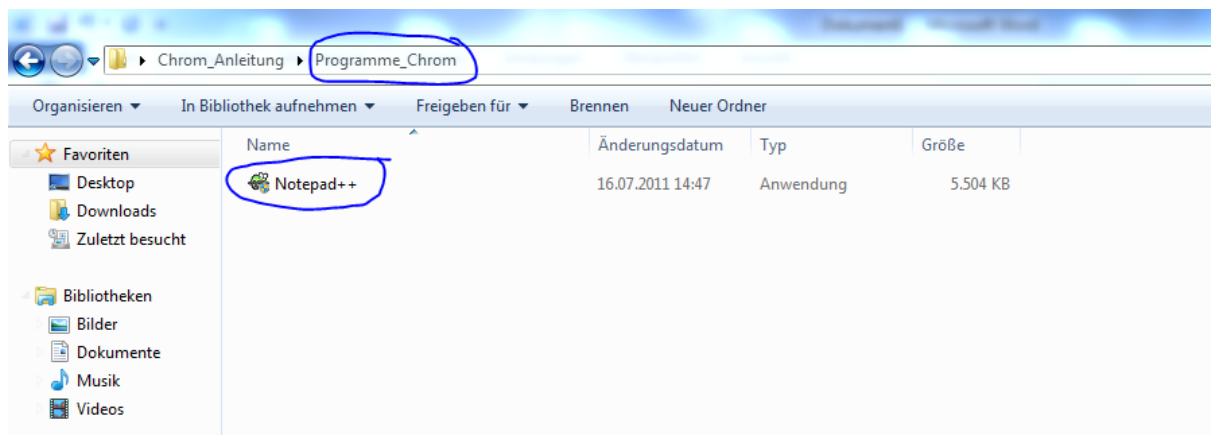
3_3_3

Metal_Panel

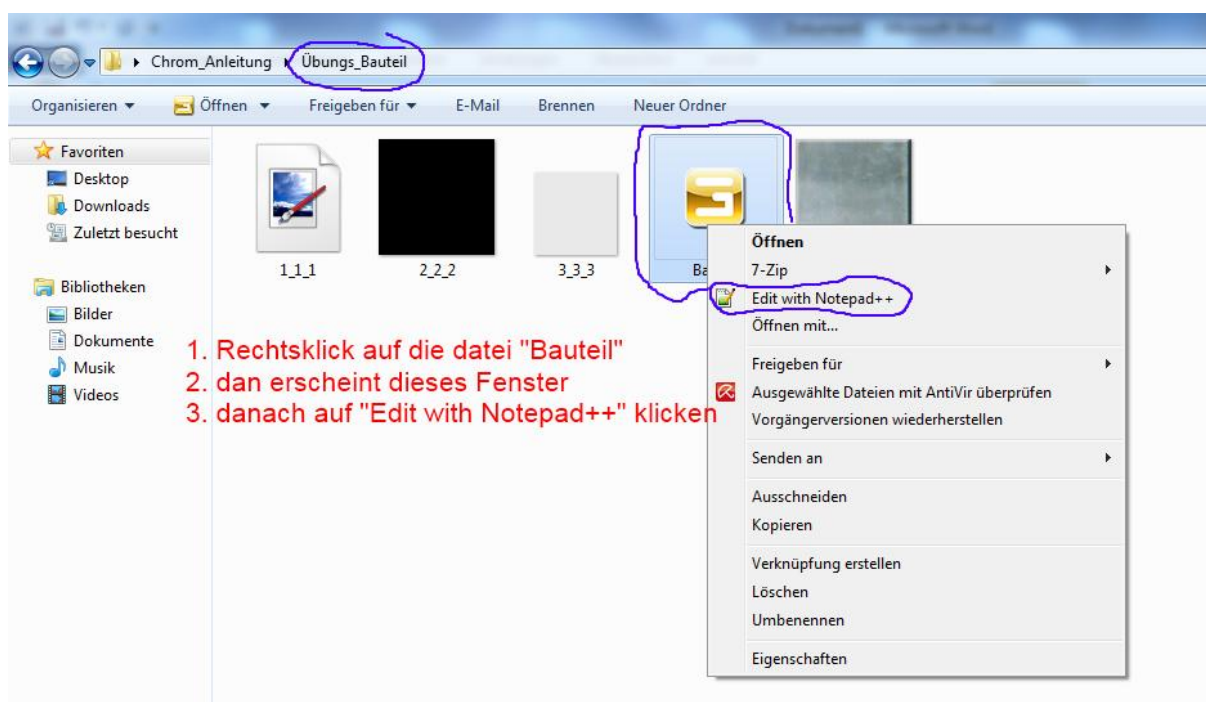
Bauteil



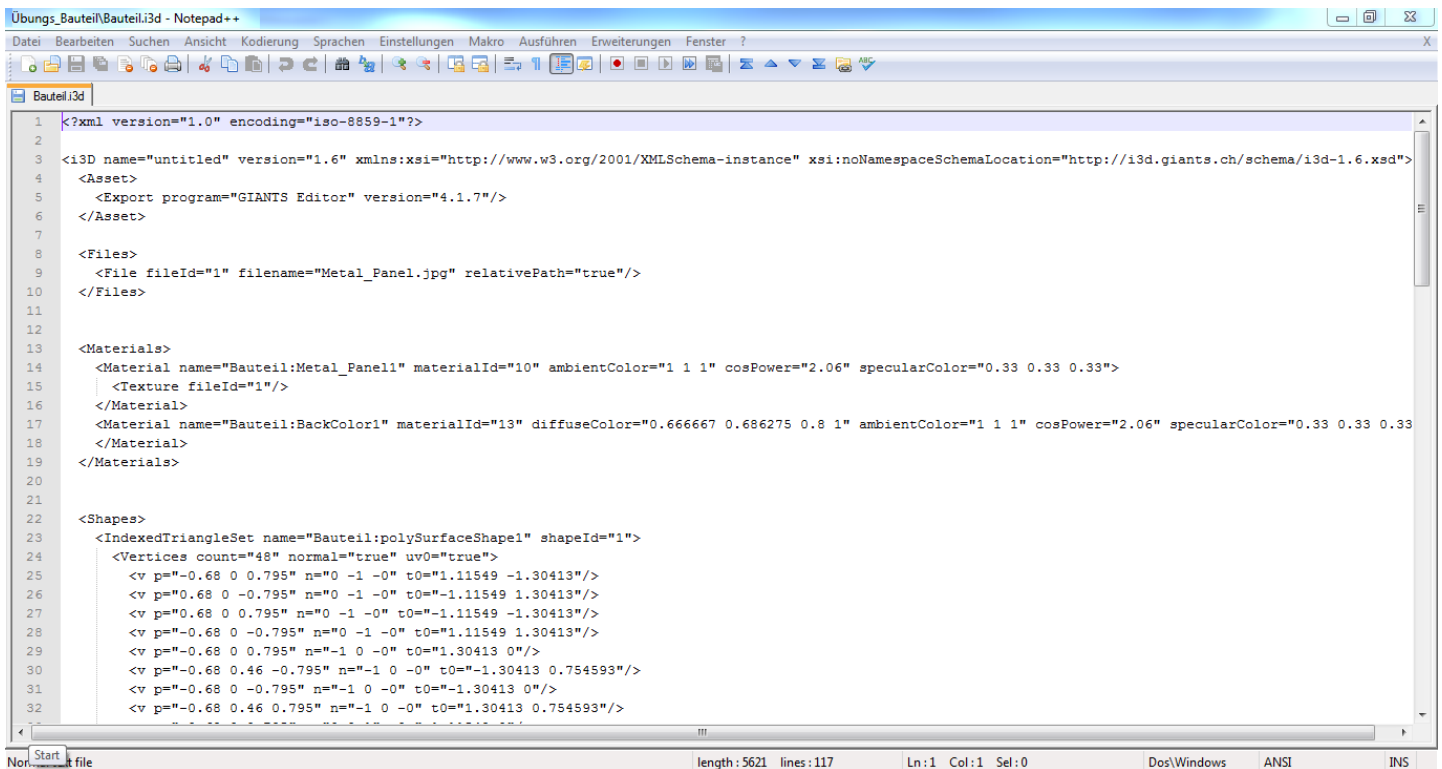
4. Jetzt installiert ihr das Programm „Notepad++“ zu finden im Ordner Programme_Chrom (falls schon installiert nicht erneut installieren)



5. Ihr geht wieder in den Ordner „Übungs_Bauteil“ klickt mit der rechten Maustaste auf die Datei „Bauteil“



6. Nachdem ihr die schritte auf den Bild ausgeführt habt erscheint dann folgendes



```
1 <?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1"?>
2
3 <i3D name="untitled" version="1.6" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance" xsi:noNamespaceSchemaLocation="http://i3d.giants.ch/schema/i3d-1.6.xsd">
4   <Asset>
5     <Export program="GIANTS Editor" version="4.1.7"/>
6   </Asset>
7
8   <Files>
9     <File fileId="1" filename="Metal_Panel.jpg" relativePath="true"/>
10  </Files>
11
12
13  <Materials>
14    <Material name="Bauteil:Metal_Panel1" materialId="10" ambientColor="1 1 1" cosPower="2.06" specularColor="0.33 0.33 0.33">
15      <Texture fileId="1"/>
16    </Material>
17    <Material name="Bauteil:BackColor1" materialId="13" diffuseColor="0.666667 0.686275 0.8 1" ambientColor="1 1 1" cosPower="2.06" specularColor="0.33 0.33 0.33">
18    </Material>
19  </Materials>
20
21
22  <Shapes>
23    <IndexedTriangleSet name="Bauteil:polySurfaceShape1" shapeId="1">
24      <Vertices count="48" normal="true" uv0="true">
25        <v p="-0.68 0 0.795" n="0 -1 -0" t0="1.11549 -1.30413"/>
26        <v p="0.68 0 -0.795" n="0 -1 -0" t0="-1.11549 1.30413"/>
27        <v p="0.68 0 0.795" n="0 -1 -0" t0="-1.11549 -1.30413"/>
28        <v p="-0.68 0 -0.795" n="0 -1 -0" t0="1.11549 1.30413"/>
29        <v p="-0.68 0 0.795" n="-1 0 -0" t0="1.30413 0"/>
30        <v p="-0.68 0.46 -0.795" n="-1 0 -0" t0="-1.30413 0.754593"/>
31        <v p="-0.68 0 -0.795" n="-1 0 -0" t0="-1.30413 0"/>
32        <v p="-0.68 0.46 0.795" n="-1 0 -0" t0="1.30413 0.754593"/>
```

7. Jetzt Kopiert ihr Folgenden Text zwischen „<Files>“ und „</Files>“

```
<File fileId="9511" filename="1_1_1.dds" relativePath="true"/>
<File fileId="9512" filename="2_2_2.jpg" relativePath="true"/>
<File fileId="9513" filename="3_3_3.jpg" relativePath="true"/>
```



```
1 <?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1"?>
2
3 <i3D name="untitled" version="1.6" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance" xsi:noNamespaceSchemaLocation="http://i
4   <Asset>
5     <Export program="GIANTS Editor" version="4.1.7"/>
6   </Asset>
7
8   <Files>
9     <File fileId="9511" filename="1_1_1.dds" relativePath="true"/>
10    <File fileId="9512" filename="2_2_2.jpg" relativePath="true"/>
11    <File fileId="9513" filename="3_3_3.jpg" relativePath="true"/>
12    <File fileId="1" filename="Metal_Panel.jpg" relativePath="true"/>
13  </Files>
14
15
16  <Materials>
17    <Material name="Bauteil:Metal_Panel1" materialId="10" ambientColor="1 1 1" cosPower="2.06" specularColor="0.33 0.33 0.33">
18      <Texture fileId="1"/>
19    </Material>
20    <Material name="Bauteil:BackColor1" materialId="13" diffuseColor="0.666667 0.686275 0.8 1" ambientColor="1 1 1" cosPower="2.
21  </Material>
22  </Materials>
23
```

8. Jetzt Kopiert ihr Folgenden Text zwischen „<Materials>“ und „</Materials>“

```
<Material name="light_grey2.001" materialId="9911" ambientColor="1 1 1" cosPower="150" specularColor="0.165 0.165 0.165">
  <Reflectionmap fileId="9511" wrap="false" type="cube" resolution="556" refractiveIndex="0.03" bumpScale="1.1" objectMask="2147483647"/>
</Material>
<Material name="grey" materialId="9922" ambientColor="5 1 1" cosPower="50" specularColor="1.165 1.165 1.165">
  <Texture fileId="9512"/>
</Material>
<Material name="we" materialId="9933" ambientColor="1 1 1" cosPower="150" specularColor="0.165 0.165 0.165">
  <Reflectionmap fileId="9513" wrap="false" type="cube" resolution="556" refractiveIndex="0.03" bumpScale="1.1" objectMask="2147483647"/>
</Material>
```

```
7
8   <Files>
9   <File fileId="9511" filename="1_1_1.dds" relativePath="true"/>
10  <File fileId="9512" filename="2_2_2.jpg" relativePath="true"/>
11  <File fileId="9513" filename="3_3_3.jpg" relativePath="true"/>
12  <File fileId="1" filename="Metal_Panel.jpg" relativePath="true"/>
13  </Files>
14
15  <Materials>
16    <Material name="light_grey2.001" materialId="9911" ambientColor="1 1 1" cosPower="150" specularColor="0.165 0.165 0.165">
17      <Reflectionmap fileId="9511" wrap="false" type="cube" resolution="556" refractiveIndex="0.03" bumpScale="1.1" objectMask="2147483647"/>
18    </Material>
19    <Material name="grey" materialId="9922" ambientColor="5 1 1" cosPower="50" specularColor="1.165 1.165 1.165">
20      <Texture fileId="9512"/>
21    </Material>
22    <Material name="we" materialId="9933" ambientColor="1 1 1" cosPower="150" specularColor="0.165 0.165 0.165">
23      <Reflectionmap fileId="9513" wrap="false" type="cube" resolution="556" refractiveIndex="0.03" bumpScale="1.1" objectMask="2147483647"/>
24    </Material>
25  </Materials>
26  <Material name="Bauteil:Metal_Panel1" materialId="10" ambientColor="1 1 1" cosPower="2.06" specularColor="0.33 0.33 0.33">
27    <Texture fileId="1"/>
28  </Material>
29  <Material name="Bauteil:BackColor1" materialId="13" diffuseColor="0.666667 0.686275 0.8 1" ambientColor="1 1 1" cosPower="2.06" specularColor="0.33 0.33 0.33">
30  </Material>
31 </Materials>
32
```

9. Jetzt scrollt ihr auf der rechten Seite ganz nach unten

```
112   <Subsets count="2">
113     <Subset firstVertex="0" numVertices="24" firstIndex="0" numIndices="36"/>
114     <Subset firstVertex="24" numVertices="24" firstIndex="36" numIndices="36"/>
115   </Subsets>
116 </IndexedTriangleSet>
117 </Shapes>
118
119
120 <Dynamics>
121 </Dynamics>
122
123 <Scene>
124   <Shape name="Bauteil" static="true" nodeId="17" materialIds="10, 13" shapeId="1" castsShadows="true" receiveShadows="true"/>
125   <Light name="light" rotation="-40 0 -30" nodeId="22" type="directional" diffuseColor="1 1 1" emitDiffuse="true" specularColor="1 1 1" emitSpecular="true" castShadows="true"/>
126 </Scene>
127
128 </i3D>
129
```

10.

Jetzt müsst ihr bei der Zeile:

„<Shape name="Bauteil" static="true" nodeId="17" materialIds="10, 13" shapeId="1" Usw.“

Die “materialIds “ ändern

Anstatt “10, 13” schreibt Ihr jetzt: “9911, 9922, 9922”

```
</Irranges>
<Subsets count="2">
  <Subset firstVertex="0" numVertices="24" firstIndex="0" numIndices="36"/>
  <Subset firstVertex="24" numVertices="24" firstIndex="36" numIndices="36"/>
</Subsets>
</IndexedTriangleSet>
</Shapes>

<Dynamics>
</Dynamics>

<Scene>
  <Shape name="Bauteil" static="true" nodeId="17" materialIds="9911, 9922, 9922" shapeId="1" castsShadows="true" receiveShadows="true"/>
  <Light name="light" rotation="-40 0 -30" nodeId="22" type="directional" diffuseColor="1 1 1" emitDiffuse="true" specularColor="1 1 1" e
</Scene>
</i3D>
```

11.

Jetzt noch speichern und dann das Bauteil öffnen und nun ist das Bauteil Verchromt

**Diese einzelnen Teile Könnt ihr jetzt in euren Mod verbauen aber achtet darauf das ihr auch alle
Texturen mit in den Ordner von euren Mod Kopiert**

Ein 2. TUT wird Folgen wo man einzelne Teile direkt am Mod verchromen kann

Es ist untersagt dieses TUT zu verändern oder erneut hochladen

Bei Fragen stehe ich euch gerne zur Verfügung

Unter

www.ls-mod-gigant.com/fdk

Da gibt es sogar einen eigenen Lehrbereich wo man das genauer Lernen
kann für diesen Lehrbereich habe ich dieses TUT erstellt

mfg

Grillmeister

