

# TUT

## um einen CHROM Skin zu erstellen

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

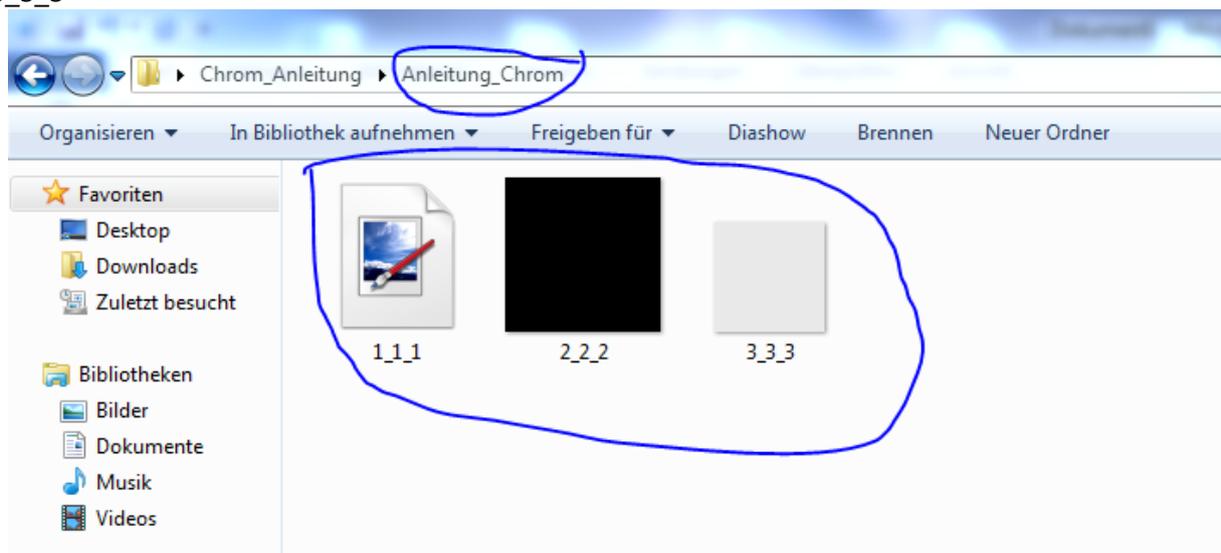
Am besten wir beginnen mal mit dem „Übungs\_Bauteil“ damit ihr mal wisst wie das Grundprinzip funktioniert

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

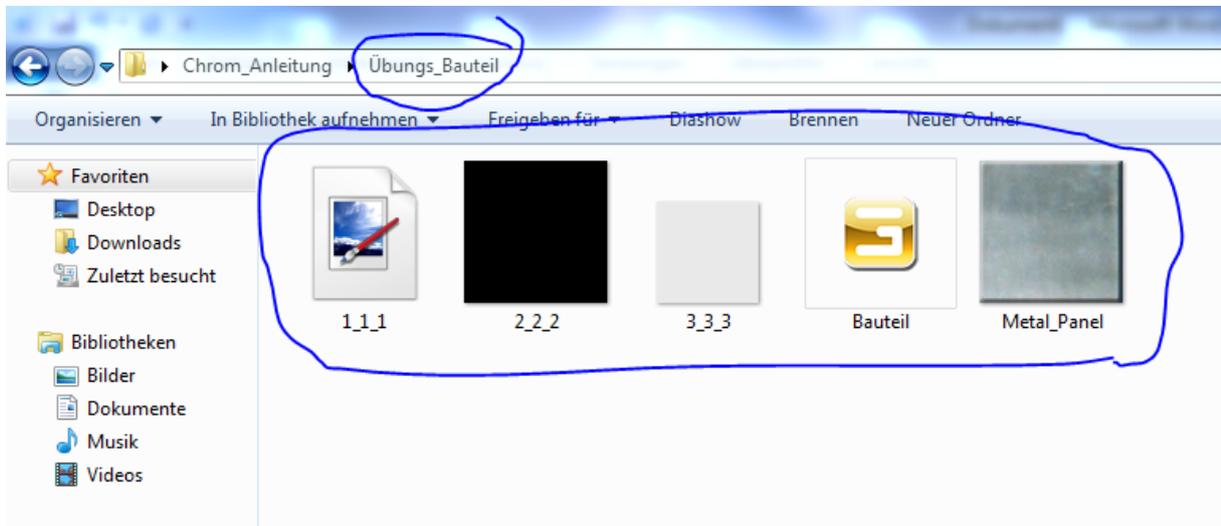
1\_1\_1

2\_2\_2

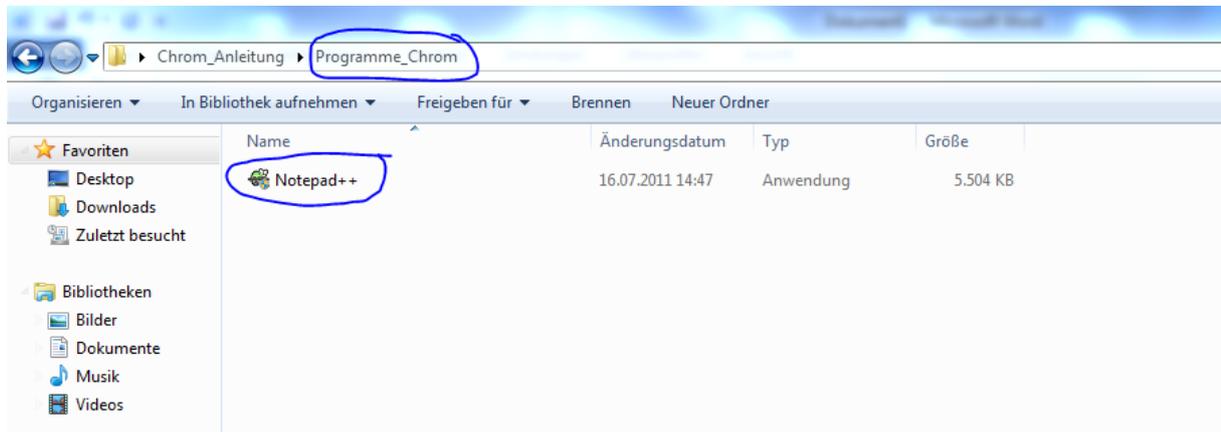
3\_3\_3

Metal\_Panel

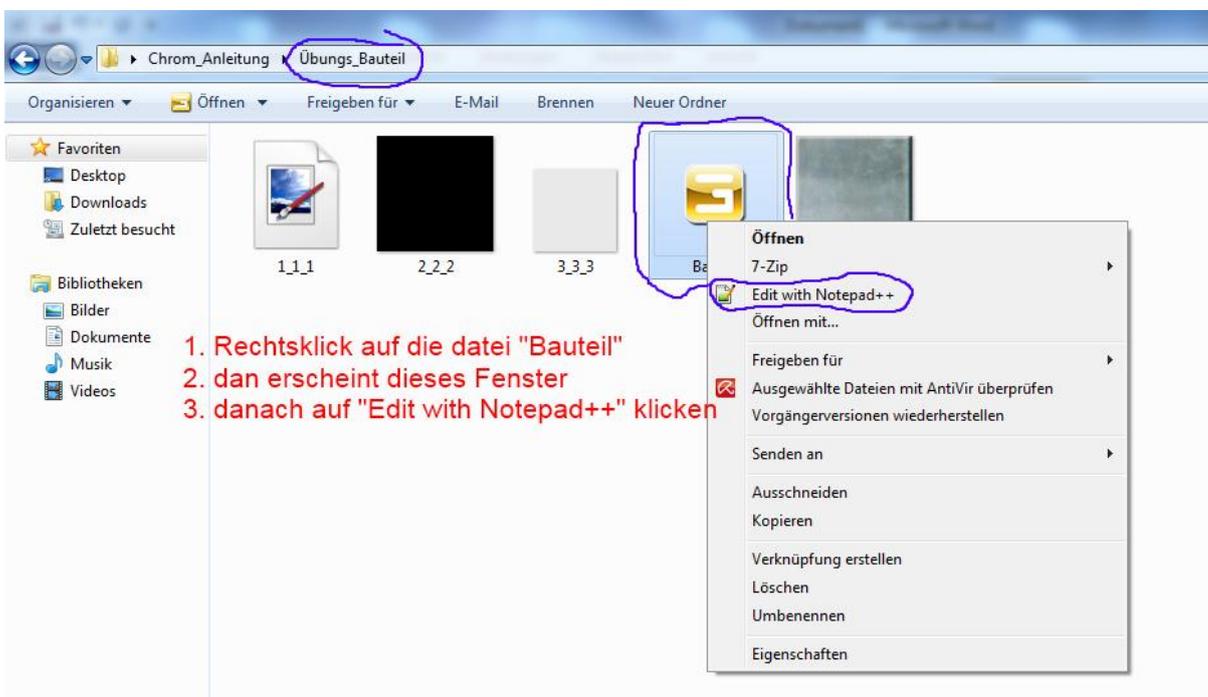
Bauteil



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 dem Bild ausgeführt habt erscheint dann folgendes

```
Übungs_Bauteil\Bauteil.i3d - Notepad++
Datei Bearbeiten Suchen Ansicht Kodierung Sprachen Einstellungen Makro Ausführen Erweiterungen Fenster ?
Bauteil.i3d
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:polySurfaceShapel" 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"/>
33 </Vertices>
34 </IndexedTriangleSet>
35 </Shapes>
36 </i3D>
37
Start file length: 5621 lines: 117 Ln: 1 Col: 1 Sel: 0 Dos: Windows ANSI INS
```

## 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"/>
```

```
Bauteil.i3d
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
16  <Materials>
17  <Material name="light_grey2.001" materialId="9911" ambientColor="1 1 1" cosPower="150" specularColor="0.165 0.165 0.165">
18    <Reflectionmap fileId="9511" wrap="false" type="cube" resolution="556" refractiveIndex="0.03" bumpScale="1.1" objectMask="2147483647"/>
19  </Material>
20  <Material name="grey" materialId="9922" ambientColor="5 1 1" cosPower="50" specularColor="1.165 1.165 1.165">
21    <Texture fileId="9512"/>
22  </Material>
23  <Material name="we" materialId="9933" ambientColor="1 1 1" cosPower="150" specularColor="0.165 0.165 0.165">
24    <Reflectionmap fileId="9513" wrap="false" type="cube" resolution="556" refractiveIndex="0.03" bumpScale="1.1" objectMask="2147483647"/>
25  </Material>
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"

```
</iranges>
<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](http://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

