

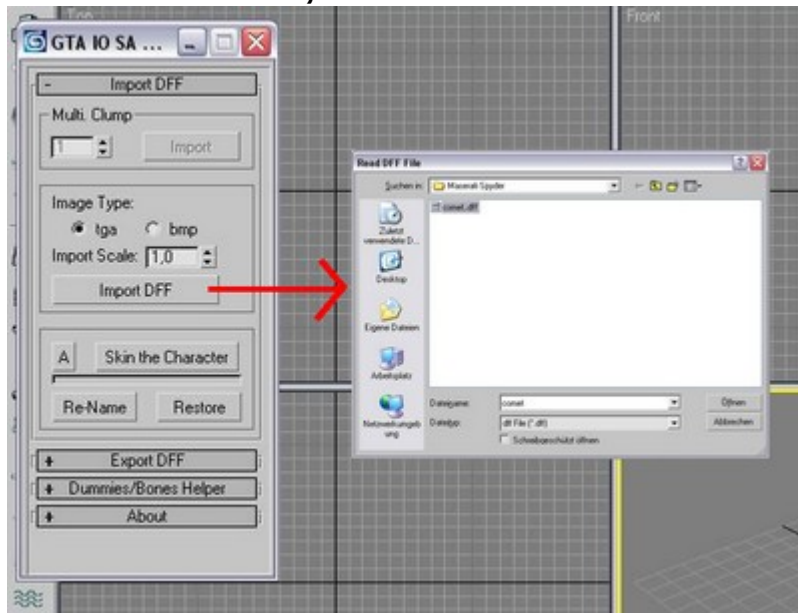
Convert Cars to SA

1.) Starte 3ds max

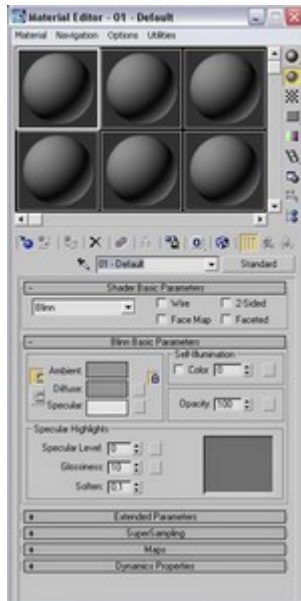
2.) Klick auf [MAXScript]--->[RunScript] und wähle die Scriptdatei aus.



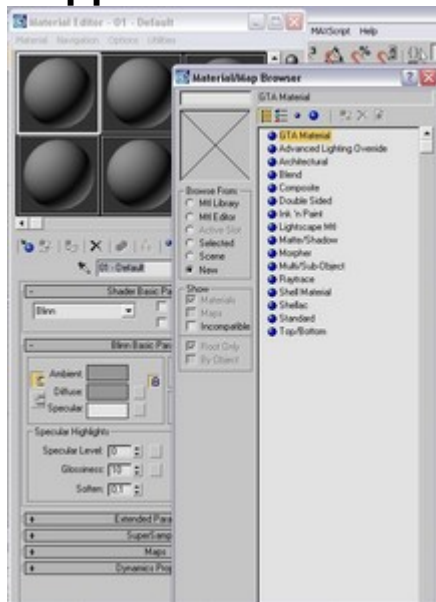
3.) Klicke auf Import DFF und wähle die DFF von einem GTA III oder VC aus, was du konvertieren möchtest.



4.) Drück auf der Tastatur [M] und der Material Editor öffnet sich.



5.) Klick auf den Button [Standard] und wähle mit einem Doppelklick GTA Material aus.

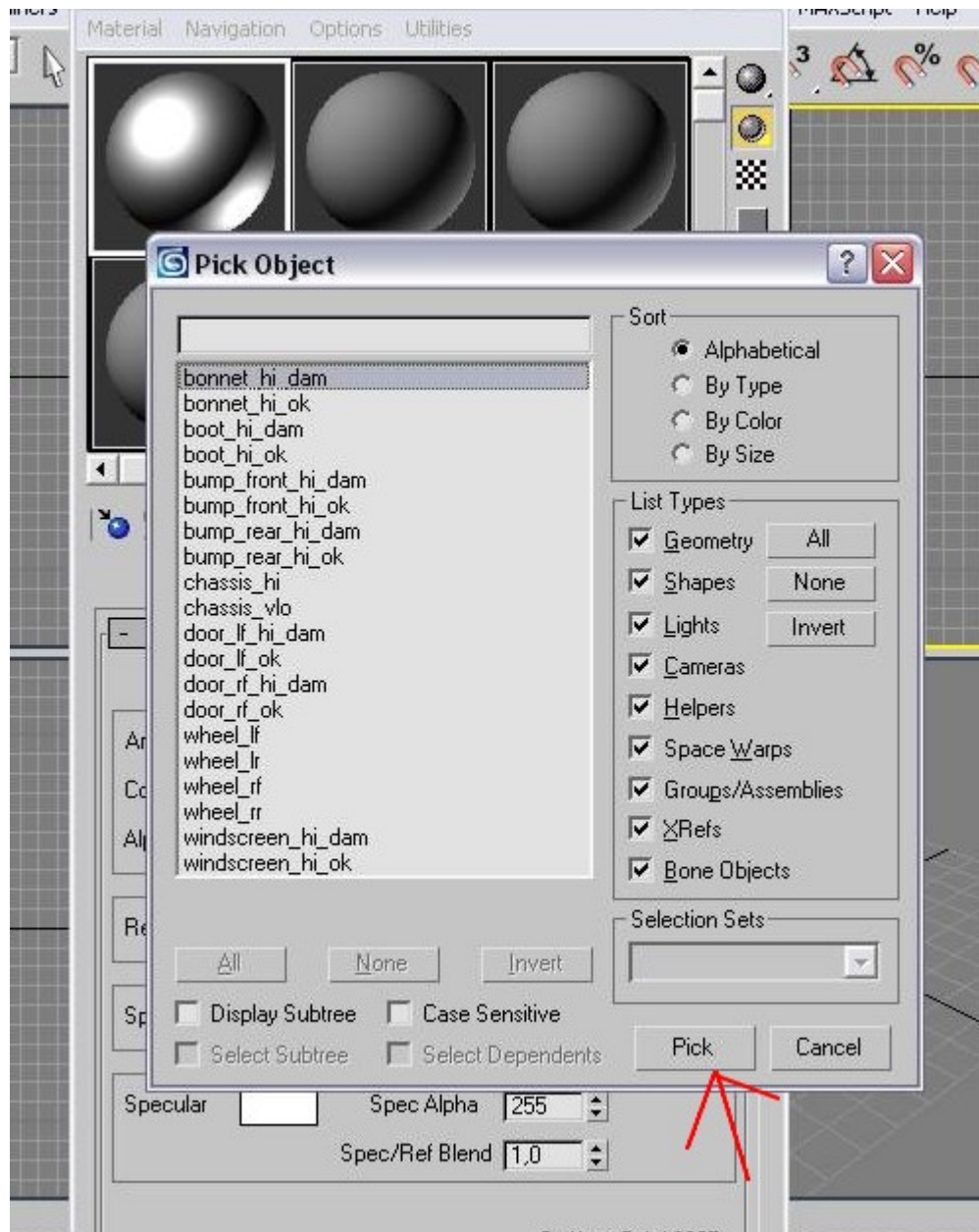


6.) Klicke auf die Pipette.

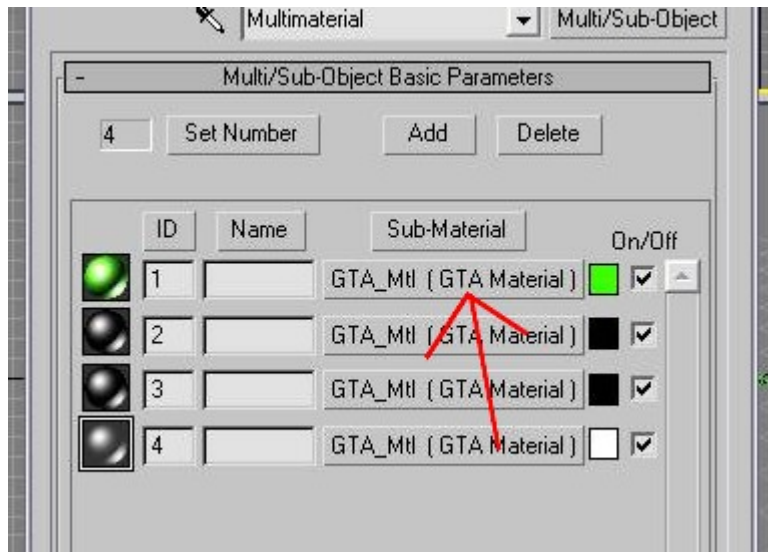


7.) Drücke nun [H] auf der Tastatur. Ein neues Fenster öffnet sich.

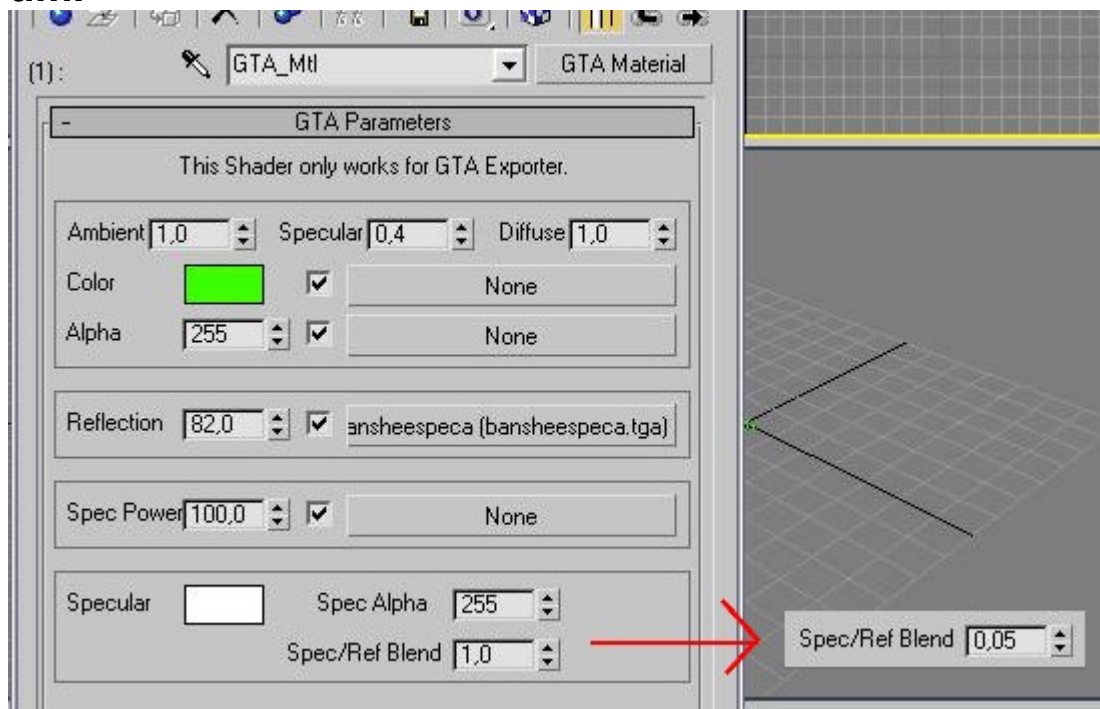
8.) Wähle die erste Datei aus und klick auf den Button [Pick].



9.) Klicke nun auf den ersten Button mit der Aufschrift [GTA_Mtl GTA Material].



10.) Ändere den Wert bei [Spec/Ref Blend] von 1,0 auf 0,05 um.



11.)Klicke oben auf Multimaterial.



12.) Wiederhole diesen Schritt mit allen anderen Objekten, die du dort finden kannst, sprich Button anklicken, Wert ändern.... Die Anzahl der Objekte kann sehr unterschiedlich sein.

13.) Wenn du bei allen Objekten den Wert geändert hast, klickst du wieder die Pipette an, drückst [H] auf der Tastatur und wählst das nächste Element aus.

14.) Verfahre mit diesem Element genauso wie mit dem ersten, sprich den Wert ändern.

15.) Wenn du mit diesem Element auch fertig bist, verfährst du mit all den anderen Elementen in der Liste genauso, kann je nach Car schon etwas länger dauern.

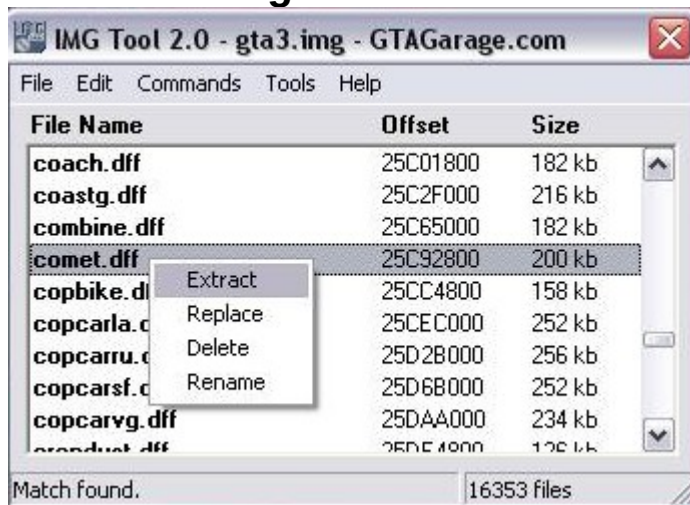
16.) Wenn du mit allen fertig bist, kannst du den Material

Editor schliessen.

17.) Öffne nun mit dem IMG Tool die GTA3.img von San Andreas. 3ds max geöffnet lassen!!!

18.) Such die DFF von dem Car, welches hinterher durch dein konventiertes ersetzt werden soll.

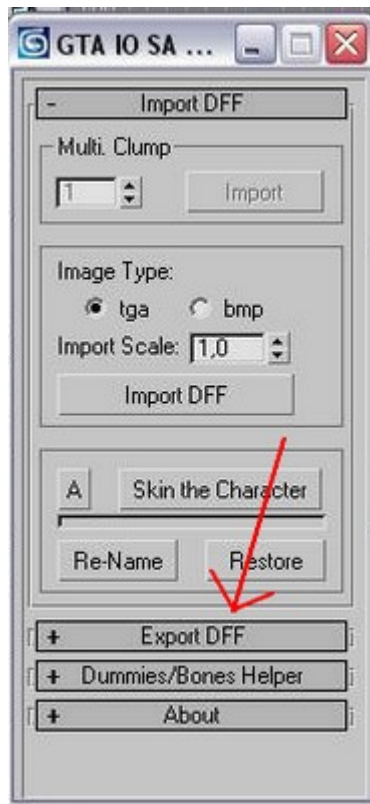
19.) Exportiere die DFF mit einem Rechtsklick--->Extract an einen beliebigen Ort.



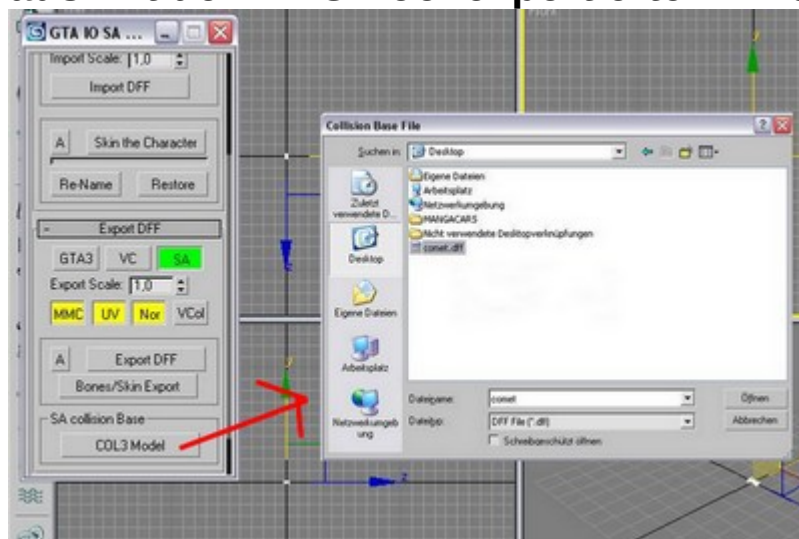
20.) Schliesse das Img Tool und wechsle wieder zu 3ds max.

21.) Drück auf der Tastatur nun [Strg+A].

22.) Klick im Script Fenster auf Export DFF.

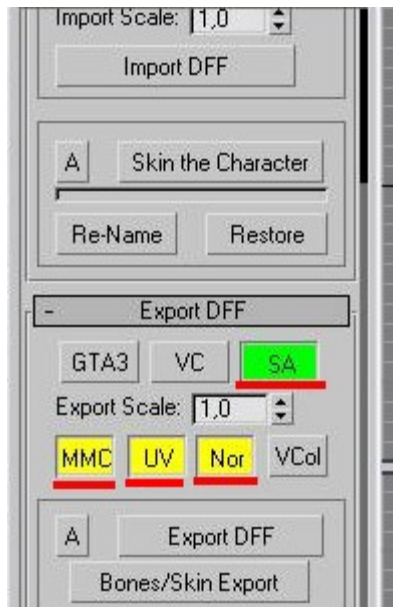


23.) Klick auf den Button COL 3 Model und wähle die eben aus mit dem IMG Tool exportierte DFF aus.

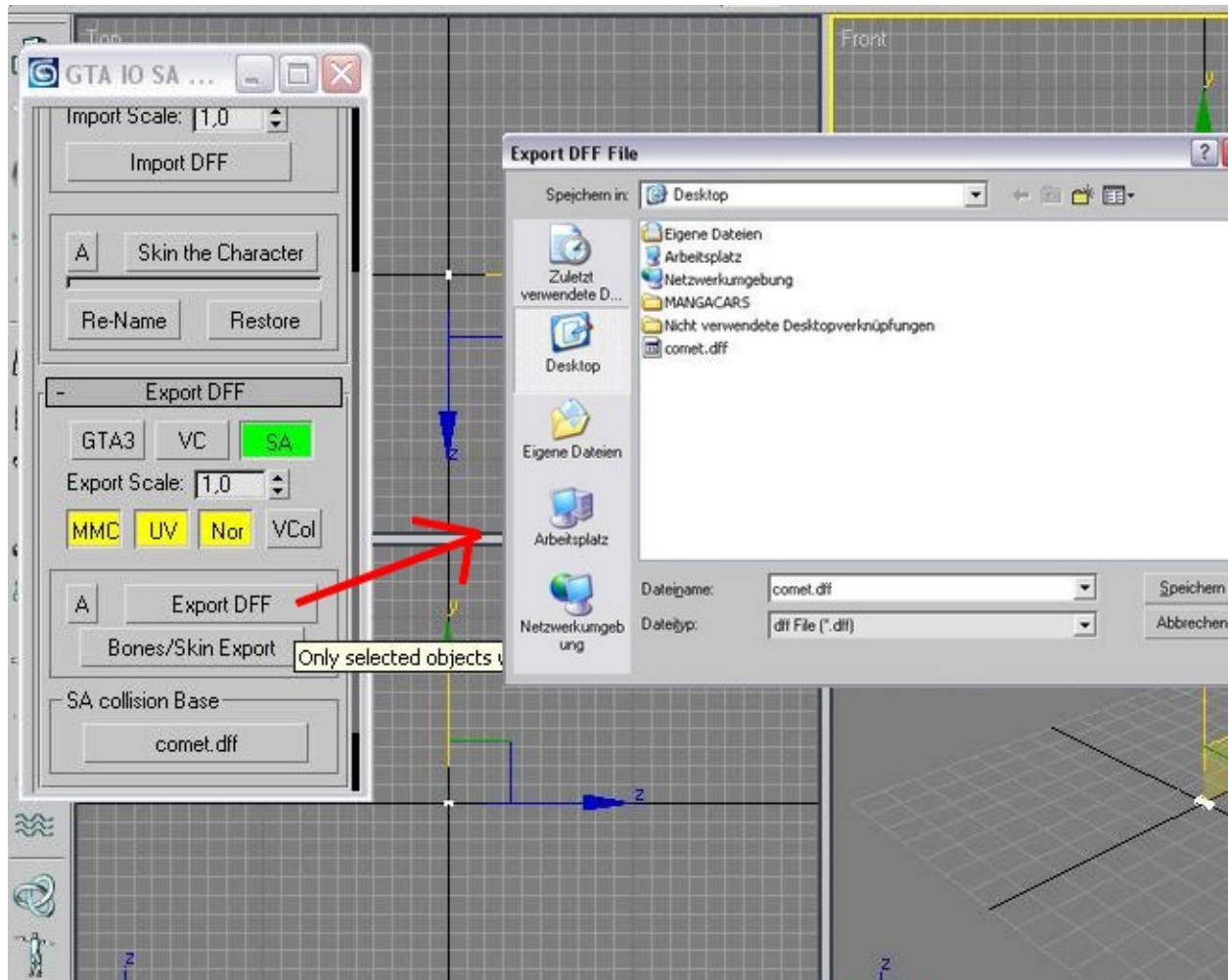


24.) Kontrolliere, ob die Buttons [SA], [MMC], [UV] und [Nor]

markiert sind. Wähle sie gegebenenfalls an.



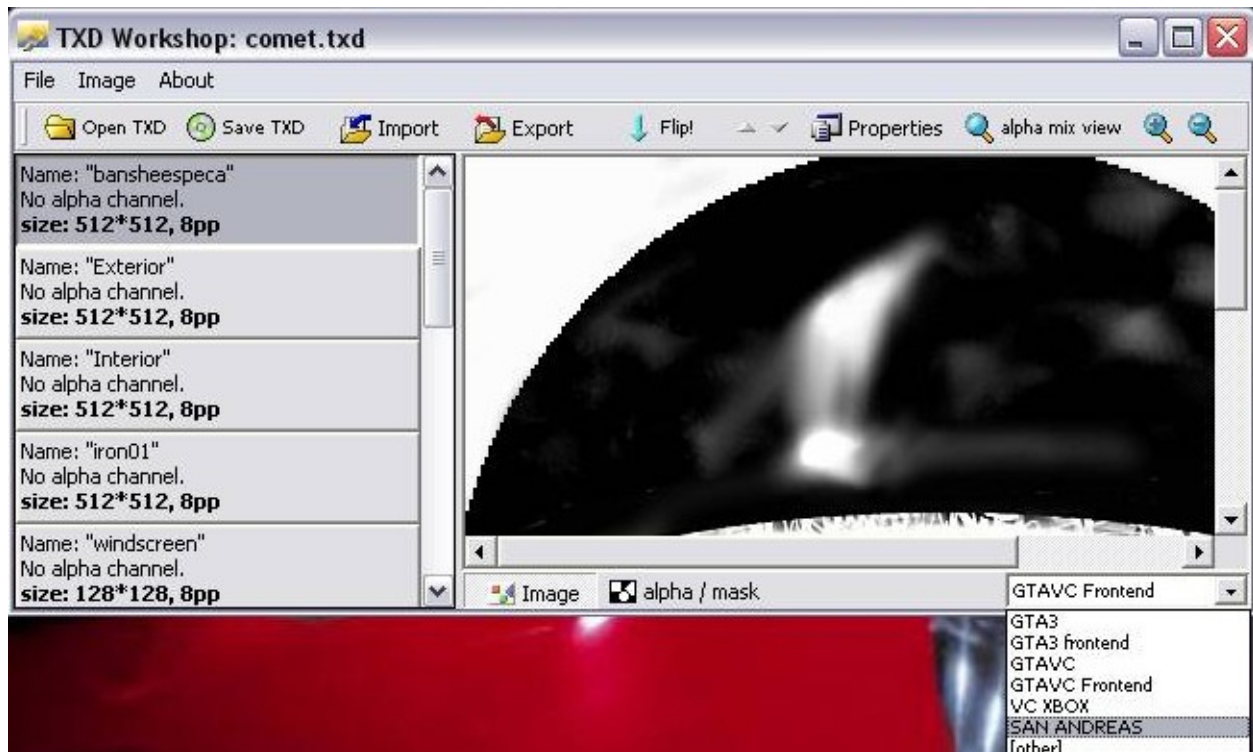
25.) Klick nun auf den Button [Export DFF] und wähle einen Speicherort aus und gebe der Datei den passenden Dateinamen, am besten sofort den von dem Car, was durch die Konventionierung ersetzt werden soll.



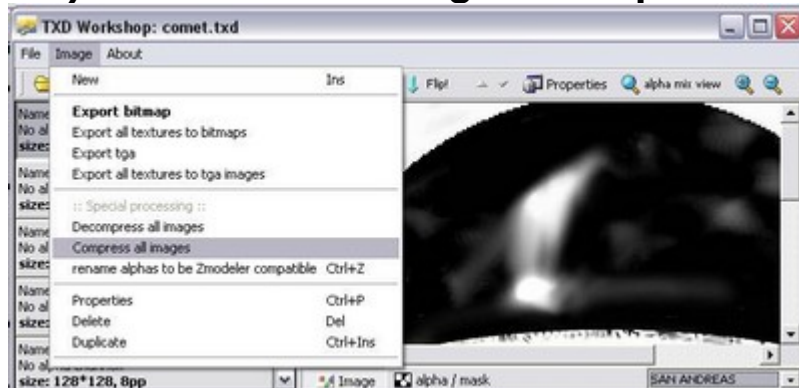
26.) Die Dff ist nun fertig. Du kannst 3ds max nun schliessen.

27.) Öffne nun mit dem TXD Workshop die mitgelieferte TXD des Cars, was du konvertieren möchtest.

28.) Wähle unten [SAN ANDREAS] in der Liste aus.



29.) Klick nun auf Image---Compress all Images.



30.) Speicher die TXD nun mit passendem Namen an einem Ort deiner Wahl ab.

31.) Die TXD ist nun auch fertig.

32.) Füge deine beiden neuen Dateien mit dem IMG Tool ein.

33.) Have Fun!