

Tutorial: Konvertieren von GTASA nach GTAIV

Benötigte Programme:

[SparkIV](#)

[ZModeler](#)

[G-Texture](#)

[TXD WorkShop](#)

Ein Bildbearbeitungs Programm (paint.net, Paintshop Pro, Photoshop etc.)

Nvidia .dds Filter

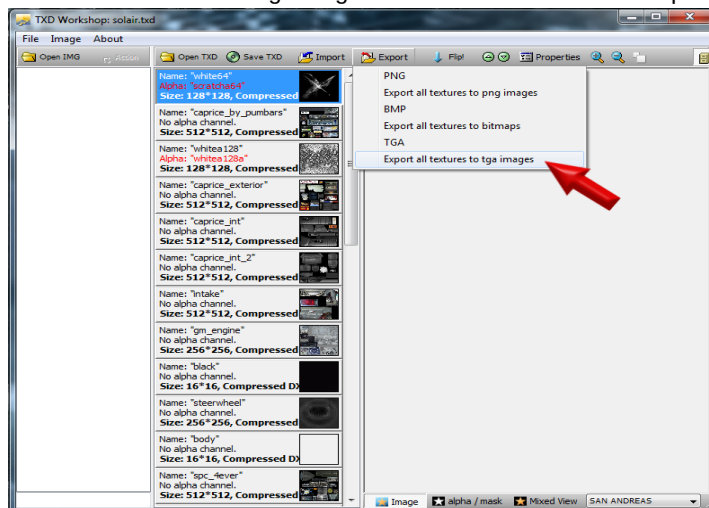
Nvidia NormalMap Filter

>ModCar besorgen (**WICHTIG IN JEDEM FALL DIE ERLAUBNISS DES/DER AUTOREN EINHOLEN**)

Benutzezt Carmod In diesem Tutorial [GWM .gta-worldmods](#)<

1.;

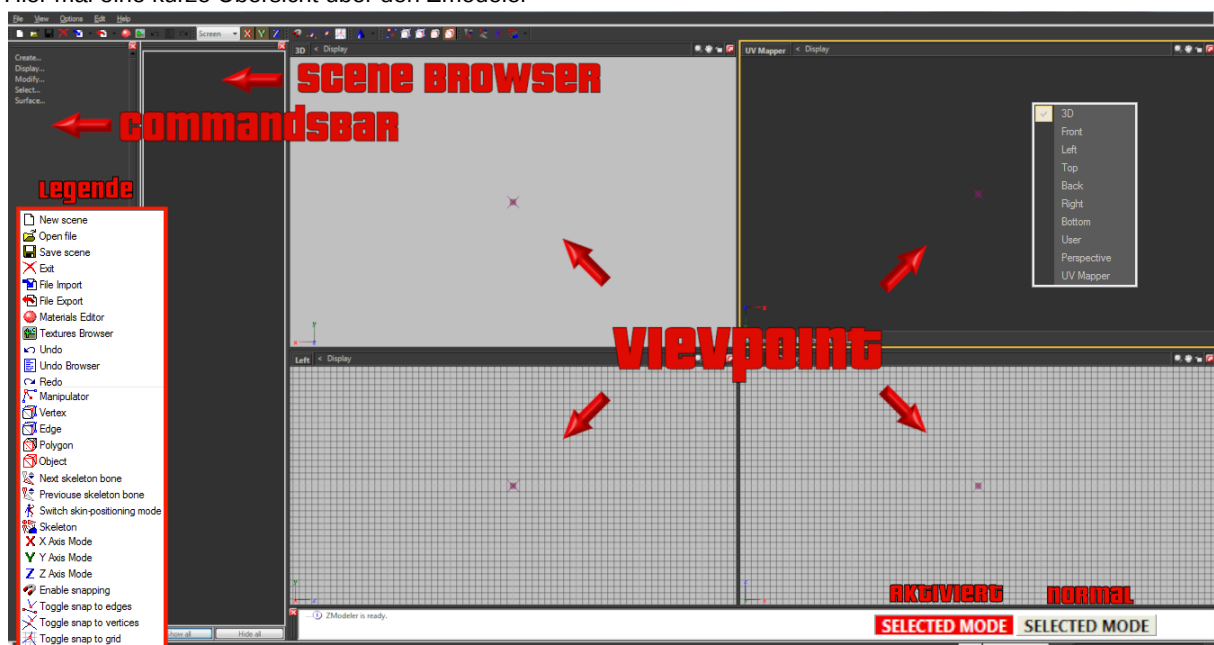
Zuerst das gewünschte Car Download und endpacken. TXD Workshop Starten und via „Open TXD“ die .txd auswählen und alle dazugehörigen Texturen mit TXD Workshop als .tga abspeichern



Dazu gehören auch die Texturen aus der vehicle.txd

C:\Program Files (x86)\Rockstar Games\GTA San Andreas\models\generic

Hier mal eine kurze Übersicht über den Zmodeler



2.Importieren der Texturen

Öffnet eueren ZModeler

Geht auf > Option > Settings > Services > Textures

Und dort auf „Add“ klicken

Und den Pfad auswählen wo sich die Texturen befinden (die .tga´s) die ihr gerade entpackt habt

Dann auf „Apply“ und „OK“

3.Importieren des CarMods

Klickt auf Import File (Siehe Legende) wählt Euer Carmod aus und achtet das im Unteren bereich bei Preferable Textures **TGA** steht. Dann auf Import dies sollte dann so ausschauen[Abb. 1]

Im Unteren Feld sollten nun „Keine Fehlermeldung erscheinen“

Falls Doch einfach Prüfen was der Fehler sein könnte (eventuelle Texturen die fehlen)

Falls sich ein Carmod „NICHT“ Importieren lässt könnte es wohlmöglich sein das es gelockt ist

Dann einfach den Autor fragen ob er noch ein Unlock davon zur Verfügung hat.

Manchmal kommt es auch vor das das Carmod total „Deformiert“ in den Zmodeler

geladen wird dies könnte daran liegen das es mit 3d´s Max exportiert wurde.

Eventuell 3d´s Max kaufen oder jemanden fragen der es hat und es als .obj exportieren lassen.

So nun löscht alles aus dem „Scene Browser“ was nicht mehr benötigt wird (Dummy´s, Damage Model, Sowie Kollisionen etc.) Sodas am Ende nur noch das eigentliche Modell übrig ist.

Sollte in etwa so aussehen[Abb. 2]



3. Verteilung der Materials

Wichtiger Link [KotChopShop](#)

Ich selber vereinfache mir das ein wenig und zwar lade ich mir Vorab schon einmal das zu ändernde Modell mit in den Zmodeler (dadurch haben die Materials schon die „Richtigen“ Extensions [Specular Highlight ect.])

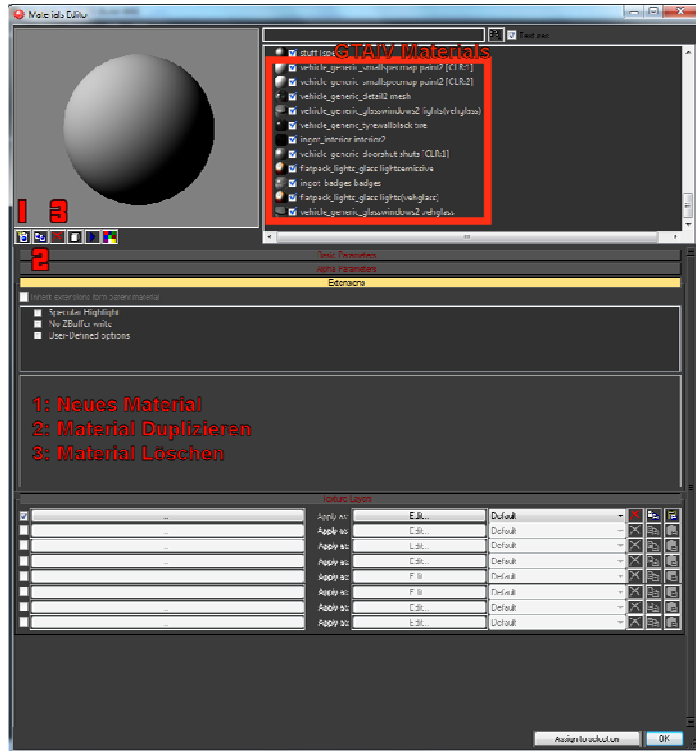
In diesem Fall der „Hässliche“ Ingot

Somit habe ich schon einmal vorgefertigte Materials

Falls ihr damit nicht auskommt Dupliziert einfach das benötigte Materials und Benennt es um.

(Wichtig ist auf jeden fall das was hinter dem Texturen Namen steht]

[vehshare,lightsemmissive usw.]



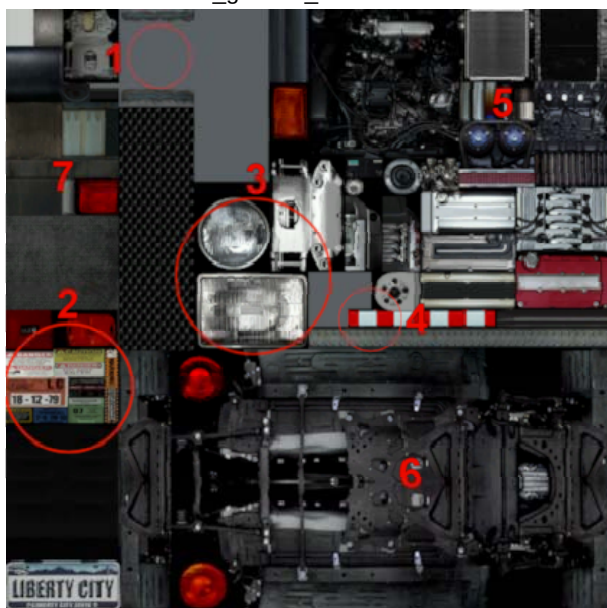
Wie gesagt nun muss man die vorhandenen Materials ersetzen

Dazu bitte den „Wichtigen Link“ Benutzen

Viele ersetzen Wirklich jede einzelne Textur mit den Originalen

Aber viele Texturen (zB. Schwarz, Rot, Weiß, Unterboden, Chrome etc.)

Sind auf der vehicle_generic_detail2.wtd vorhanden



- z.B.**
- 1. Chrome**
 - 2. Typenschilder etc.**
 - 3. Lampen**
 - 4. Rot, Weiß**
 - 5. Motorenteile**
 - 6. Unterboden**
 - 7. Diverses**

Dadurch kann man bei der .wtd Datei ein paar .kb einsparen

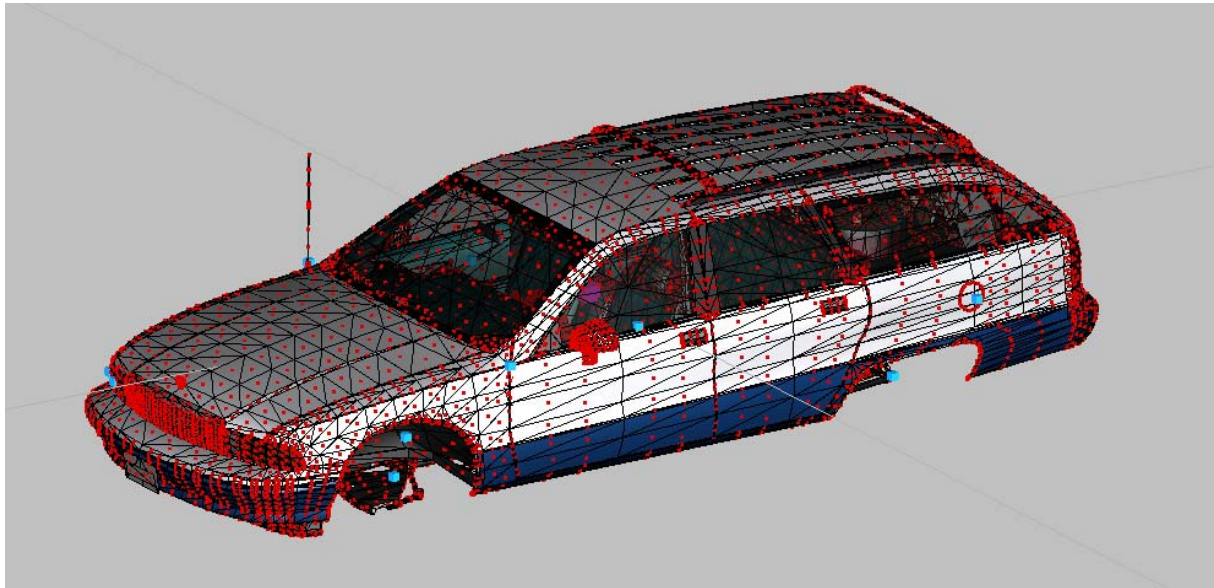
Zuweisung der neuen Materialien

Geht in die Commands Bar > Select > All

Dann aktiviert unten im Zmodeler den Select Mode Button sollte nun Farblisch unterlegt sein

Und dann geht in den PolygonModus(Siehe Legende)

Das ganze sollte nun so ausschauen (Viewpoint: User)



Geht dann wieder in die Commandsbar

Select > [By Material] wählt nun das Material aus das ihr ersetzen möchtet

Und verfährt solange damit bis Ihr alle Materials neu zugewiesen habt

Neu zuweisen könnt ihr wie folgt

rechtsklickt im Viewpoint

Properties... > Mesh > Polygones > Materials

Und dann das Neue Material in der Liste auswählen

(denkt dabei an die vehicle_generic_detail2.wtd)

Wichtig ist auch das ihr darauf Achtet das die Parts demensprechend auch die benötigten UV Channels bekommen (Chrome, Reifen, Unterboden, Motor etc.)

(Welches Material benötigt wie viele UV-Channels)

rot = 2, blau = 1,

PAINT1- texture uv1, dirt uv2, spec uv1 (alloy silver spec)

PAINT2- texture uv1, dirt uv1, spec uv1

PAINT3- texture uv1, texture uv2, dirt uv1, spec uv1 (paint jobs)

GENERIC- texture uv1, bump uv1, spec uv1

LIGHTS(vehglass)- texture uv1, dirt uv2, spec uv1, reflect auto sphere

VEHGLASS- texture uv1, dirt uv2, spec uv1, reflect auto sphere

LIGHTSEMISSIVE- texture uv1, dirt uv2, spec uv1, reflect auto sphere

INTERIOR- texture uv1, bump uv1, spec uv1

INTERIOR2- texture uv1, spec uv1

SHUTS- texture uv1, dirt uv2, bump uv1, spec uv1 -or- texture uv1, bump uv1, spec uv1

TIRE- texture uv1, dirt uv1, bump uv1, spec uv1

BADGES- texture uv1, bump uv1, spec uv1, reflect auto sphere

MESH- texture uv1, dirt uv2, bump uv1, spec uv1

CHROME- texture uv1, dirt uv1, spec uv1

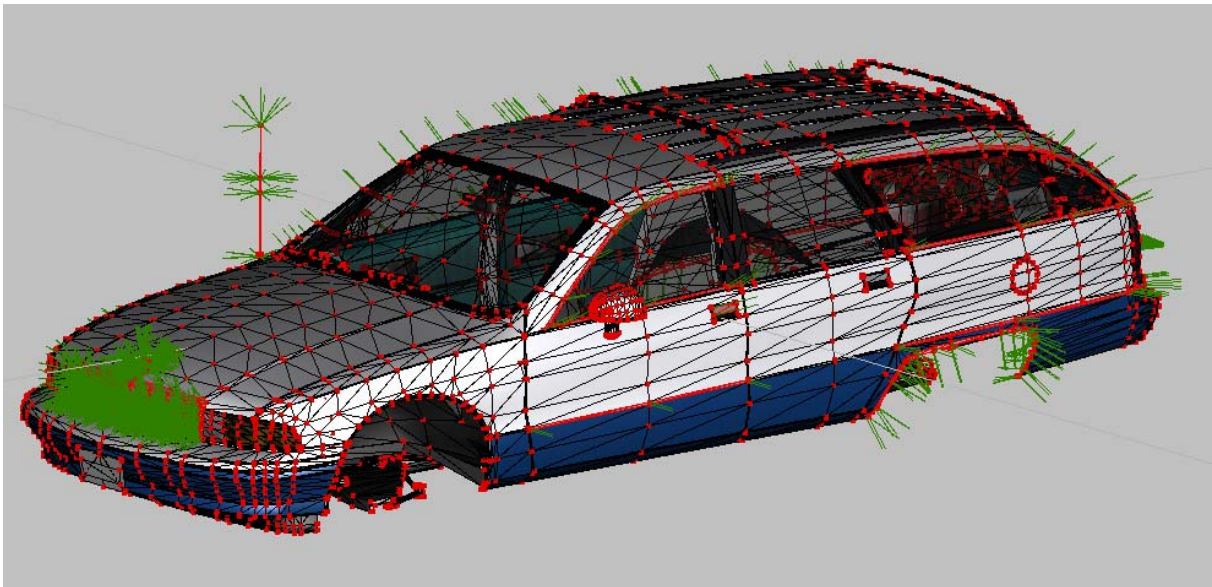
RUBBER- texture uv1, dirt uv1, spec uv1

Dazu müsst ihr in den Vertex Modus
 Im Viewpoint wieder Rechtsklicken
 Properties... > Vertices > Format > UV Channel (dort sollte die 2 ausgewählt werden)
 Achtet auch darauf das bei Diffuse Color der Haken rausgenommen ist
 Dadurch kann es Passieren das das Model hinterher (InGame) Schwarz ist.

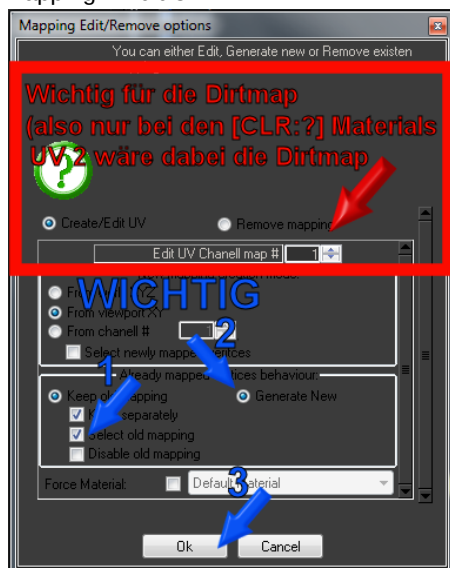
Ich empfehle auch das ihr die Neuen Materials Sofort neu Mappt
 klickt dazu oben links im Viewpoint (Siehe Legende)
 und dementsprechend auf „UV Mapper“

3. Mappen Beispiel Chrome

Wählt die zu Mappen den Materials/Parts aus
 (Geht dazu in den Polygonmodus und wählt die zu ändernden Polygone aus bzw. halt über die [By Material]
 Möglichkeit)
 Geht nun in den Vertex Modus (es sollte dann so ausschauen (Viewpoint: User))



Dann macht einen Rechtsklick im Viewpoint
 Mapping > Edit UV



Bzw. bei Paint3 wäre dies der Painjob !!!!! Ansonsten immer die DirtMap

Wie man mit dem zModeler Mappt habe ich [hier](#) ein Tutorial gefunden

Wenn man nun mit der Verteilung der Materials fertig ist damit fertig ist sollte es in etwa so ausschauen!!!!



Jetzt muss man nur noch die Parts aufteilen und hinter der Stoßstange modellieren

< seitenscheiben von den Türen und der Karosserie trennen –

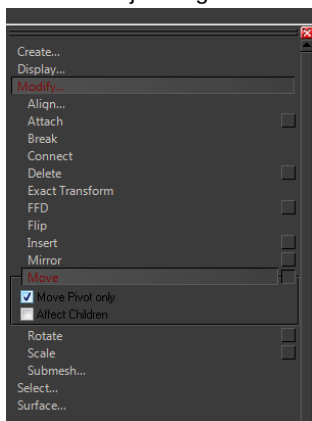
< eventuell das Innenleben der Rücklichter bauen –

< hinter denn Kotflügeln und Stoßstangen Modellieren –

Eventuell muss das Model dann noch Skaliert werden

Die jeweiligen Parts noch umbenennen (nach Vorlage des Originalen Modells)

Danach die jeweiligen Parts zuordnen und die Pivots sowie Dummy's an die richtigen Stelle verschieben



Somit wäre Das Model nun „Angepasst“

Was jetzt folgt ist sehr Wichtig, denn bei GTAIV gibt es „Vorgefertigte „Scene““

Wenn man nicht auf die Richtige Schreibweise achtet kann es sein das sich der Zmodeler beim exportieren Aufhängt, Tja das war es dann, Weiter geht beim letzten Save ^^

Verteilung von Extras es gibt Maximal 9 extras

Bestimmte Teile (z.B. Lightbar) die man Ständig am Model haben möchte kann man in misc_(a-z) umbenennen.

Bei der Benennung haltet euch stets an die richtige Schreibweise.

Wenn man nun die Parts soweit aufgeteilt hat
Benötigt man noch ein zweites „einfacheres“ Model (weniger Poly's)
Entweder man modelliert neue oder kopiert die_L0 und löscht unwichtige teile (Türgriffe, Schalter, Teile vom Motor etc.)
Diese sollten dann_L1 genannt werden,
die [COL] kann man vom vorhandenen Model weiter benutzen, man muss sie nur anpassen.

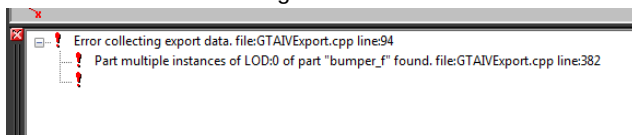
Es wird auch noch ein_L2 Model benötigt was denn umrissen des Models in etwa entspricht



Dies war eigentlich auch schon Alles um das Modell zu exportieren.

Abschließend exportieren

Falls es zu Fehler Meldungen kommt wie zB.



Schaut nach ob es ein ..._L0 und ein ..._L1 Modell gibt. Und Benennt es dann richtig.

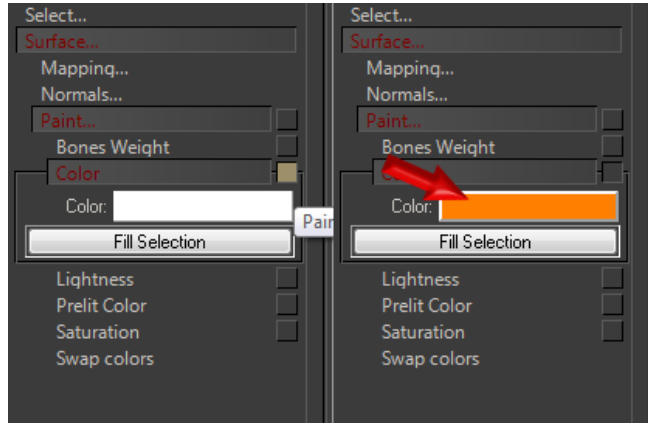
Noch ein paar Tipps

<1> Weißes Glass farblich blinken lassen (Weißer blinker)

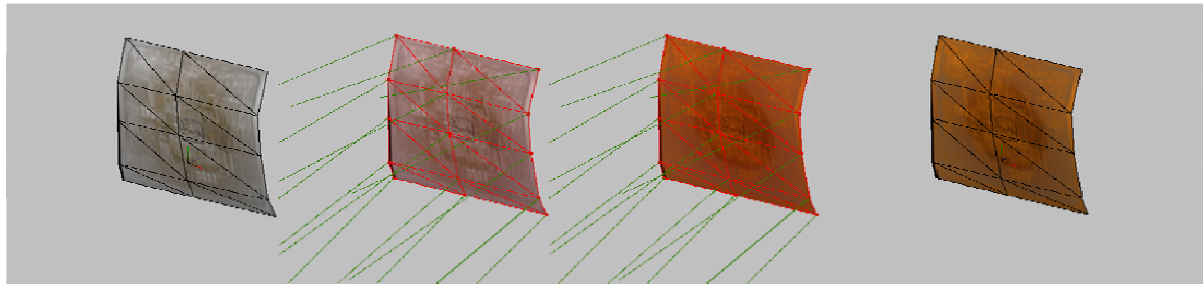
Dazu wählt man das entsprechende Glas aus, geht in den Vertex Modus und selektiert alle Poly's (Wichtig der Select Mode muss Aktiviert sein)

Geht in die CommandsBar

Surface... > Paint... > Color



Wählt die entsprechende Farbe aus und Klickt auf „Fill Selection“



Je öfter man dort „Füllt“ desto intensiver wird das Gelb

Man kann dies auch für z.B. Scheiben benutzen um einen bestimmten Glanz in der Sonne zu erzeugen

<2> Sidemarker zerbrechen lassen

Ich habe Viele Mods gesehen wo die Sidemarker bei Unfällen einfach weiter lauchten ^^

Um dieses zu verhindern einfach über das lightemissive Material nochmal ein vehglass Material drüber setzen Und glasklar lassen bzw. eine Textur dafür nutzen die einen transparenten Hintergrund hat (die badges Texturen zB.)

<3> Reifen Platzer

Falls ihr bei eurem Model „INGAME“ das Problem auftritt das bei einem reifen Platzer ein Teil der Felge „mit platzt“ einfach in der vehicles.dat den Roten wert erhöhen

Falls der reifen platzt und die Felge schwebt in der Luft einfach den Roten wert verkleinern



ingot, ingot, car, INGOT, INGOT, VEH@LOW, VEH@LOW_XX_LO1, 100, 999, 0.2094 0.2094, 0, 2, 1.0 ,1, ext_sunroof

4. Erstellen der .wtd

öffnet euer „Bildbearbeitungs Programm“

ladet alle benötigten Texturen in euer Programm und speichert diese als .dds

eventuell noch ein paar normale Maps erstellen (Bremsscheiben, Sitzpolster, Felgen, Reifen)

dadurch erzeugt man Ingame ein „3d Gefühl“ bestimmter Texturen (z.B. beim Patriot hinten in der Stoßstange)

hat man nun alle benötigten Texturen öffnet man G-Texture

geht auf File > New >

Wählt den Speicherort aus, vergibt den Namen und Speichert

Dann auf Textures > Add >

Im nächsten Fenster wieder auf „add“ wählt alle benötigten .dds texturen aus und klickt auf öffnen und danach auf „OK“ so nun hat man alle Texturen in seiner .wtd das ganze über File > Save, abspeichern und Fertig

Somit hat man seine .wft und .wtd von seinem CarMod

Nun Importiert euer CarMod mit SparkIV in euer GTA und Startet euer Spiel und „Sucht oder Spawnt in euch“

Handling muss eventuell noch angepasst werden.

Ein Tutorial zum Importieren werde ich noch beifügen.

Mit freundliche Grüßen

Mr.© Bolleck®



Nun muss man ihn nur noch verfeinern bis er Release fertig ist