LS 19 Texturen System – Farbe Zuweisen

Inhalt:	
UV Layout Vorbereiten	2
Meshs Verschieben	3
GE Spec & Normal zuweisen	4
GE Farbe zuweisen	5-7
Fehler Codes & GE-Materialen	8

• Wie gehabt erstellt ihr die UV wie beim LS17.

	UV Tookit
리텔실 面目 國金 ID	L dogett slieded
	Tweak-Marguee Symmetry + OH Selection Constraint + OH All Creat Innerse 21 11 11 11 11 11
	Prinning Select By Type Soft Selection Transform
	Pivot O Selection UV Area O O O Edit Pivot Revet
	Mave = 1.000 r A 1 C C > Step Snep - C + Print component spectrag Distribute: 0.20 U V
	▶ tools Retate = 45.0000 ⓒ ⓒ Step Snap: = Off
	Scale - 2.000 W U V Step Snap: - Off Prevent Negative Scale - Pipp U V
	Texel Get - 32.0000 Set Density (pov/unit) Map Stee: 512
	Create Cut and Sew United

• Meshs mit Hilfe des Tools verschieben.

-Links zu den Tools:

-Maya: <u>https://github.com/stijnwop/AutoTools</u>

-Blender: https://nld-farmers.nl/files/file/368-material-selector-for-blender-279/

🔀 AutoTools by Wopster				-	n x
Object Help					
Utils UDIM Material RGB indexer					
Move on UV grid					
let	t		rig	iht	
		down			

Erklärung: Da könnt ihr eure eigenen Farben + Material Art Zuweisen wie zb. Rot und Leder. Es stehen euch max. 8 Arten zu Verfügung.

Erklärung: Das sind schon vorgefertigte Farben und Materials. Die kann man nicht verändern.

• Meshs in die richtige Position verschieben.

Ihr wählt einfach die gewünschten Flächen aus welche ihr verschieben wollt. Wir nehmen von den Gewicht die Rohre zum anhängen.

Dazu wählen wir mit dem Verschiebungs-Tool alle Flächen aus die später die "Silver scratched"-Textur haben sollen und wählen jetzt "Silver scratched" aus. Nun haben sich die Meshs verschoben:



Das macht ihr nun mit den restlichen auch. Wenn ihr nun eine andere Farbe anstelle von Rot, drückt ihr auf Index-0, dann verschiebt es sich nach unten.



sollte es dann ca. aussehen.

• Der Export

Ihr exportiert normal zum GE mit dem Exporter 8.0.0

Nun braucht ihr noch eine Specular- und Normalmap. An der Specular hat sich etwas daran verändert.

R = Abnutzungen/Kratzer/Used G= AO B= Dirt

Nun wenn ihr den GE öffnet schaut es so aus:



Attributes	×
Transform Rigid Body Shape	
Geometry GewichtShape	^
Instances 1	
Skinning	
Cast Shadowmap 🗹	
Receive Shadowmap 🗹	
Non Renderable	
Distance Blending 🗹	
CPU Mesh	
Tangents 🗌	
Build Nav Mesh Mask 0	
Decal Layer 0	
Material 1 lambert1	
Material 2	
Material 3	
Material 4	
Material 5	
Material 6	
•••	¥

Ihr wählt nun das Modell aus geht auf Attributes -> Shape und setzt bei "Tangents" einen Haken.

Material Editing				/			/	/
Material								7
Shared-Editing Mode			/	/		/		
Materia	lambert1	~						
Albedo Map	0		/	\times	/			
Albedo Colo	r 0.498	♦ 0.498	•	▶ 0.498		•		
Gloss Map	0			\times				
Smoothness	s 0	41	/					
Metalness	s 0	<▶						
Normal Map	0			×				
Bump Depth	0	41						
Emissive Map	0			X				
Alpha Blending								
Rafi	1.000000							
Ken	. 1.000000							
Custom Shadar								_
Custom Snader								
Shader Source		E		3 🗙 (2			
Variation		\sim						
Attribute 0) 🕂	0	•	0	•	0	•	
Attribute 1) 🕂	0	•	0	•	0	•	
Attribute 2) +	0	•	0	•	0	4	
Attribute 3) 🕂	0	•	0	•	0	•	
Attribute 4) 🔶	0	•	0	•	0	•	
Attribute 5) 🔶	0	•	0	•	0	•	
Attribute 6) 🔸	0	•	0	•	0	4	

Unter Material Editing fügt ihr nun die Gloss (Specular) und Normalmap hinzu.

Nun unter" Custom Shader" fügt ihr den Vehicle-Shader hinzu und wählt unter Variation "Color Mask" aus.

< ● 0

< + ■ 0

• 0

<₽ 0

•

•

•

•

↔ 0

<► 0

< ● 0

<₽ 0

< ● 0

<₽ 0

< ● 0

<+▶ 0

Attribute 7 0

Attribute 8 0

Attribute 9 0

Attribute 10 0

Material Editing							/	///	×
Shader Source	F:/Farmi	ing S	imulat [3	<u> </u>				^
Variation	colorMa	sk		/		/			
RDT	1	•	1	1)	0	•	0	•	
dirtColor	0.2	41	0.14	**	0.08	1)	0	•	
colorMat0	0.8	•	0.55	•	0.05	•	1	•	
colorMat1	1	•	0.1	•	0.1	•	1	•	
colorMat2	0.1	•	1	•	0.1	•	1	•	
colorMat3	0.1	•	0.1	•	1	•	1	•	
colorMat4	1	•	1	•	0.1	•	1	•	
colorMat5	0.05	•	0.05	•	0.05	•	1	•	
colorMat6	1	•	0.1	•	1	•	1	••	
colorMat7	0.1	•	1	•	1	•	1	••	
Attribute 10	0	•	0	•	0	•	0	••	
Attribute 11	0	•	0	•	0	•	0	••	
Attribute 12	0	•	0	•	0	•	0	•	~

Um nun Farben zu zuweisen benutzt ihr das selbe System wie bei RGB.

Nun unter "RDT" macht ihr die ersten beiden "1" zu einer "0" somit nehmt ihr die Dirt und die Abnutzung raus und nun könnt die Farben sehen die ihr zuweist.



Das Endergebnis sollte dann so ausschauen:

Fehler Codes:

TexCoord1	ightarrow Fehlende Second UV
Tangents	ightarrow Shape ->hacken bei Tangents machen
Color	→ Vertex Color bearbeiten

GE-Materialen:

00: Lackiertes Metall	15: Schmutz
01: Lackiertes Plastik	16: Lackiertes Metall
02: Chrom	17: Lackiertes Plastik
03: Kupfer	18: Raues Metall
04: Verzinktes Metall	19: Zerkratztes Messing
05: Gummi	20: Reflektor Weiß
06: Lackiertes Metall alt	21: Reflektor Rot
07: Stoff	22: Reflektor Gelb
08: Zerkratztes Metall	23: Reflektor Tageslicht
09: Unebenes Metall	24: Schalthebel Plastik
10: Stoff	25: Leder
11: Stoff	26: Synthetisch Gelochter Stoff
12: Leder	27: Klares Glas
13: Leder	28: Quadratisches Glas
14: Holz	29: Glas Linie