

Objekte für Train Simulator 2013 mit Blender 2.65 erstellen.

(Teil5) Erstellen von Glas für Zugscheiben oder Haltestellen

Vorwort:

Wir haben uns hier mal an die Arbeit gemacht, ein Dokument zu erstellen, welches euch zeigt wie man mit Blender 2.65, Gläserne Objekte erstellt .

Es wird die gesamte Vorgehensweise, in Form eines Bilderbuches erklärt. Das heißt wenn Ihr euch an die Arbeitsschritte haltet. Werdet Ihr Erfolgserlebnisse erleben.

Bei dieser Anleitung handelt es sich um den 5. Teil. Die Teile 1. bis 4. unserer Anleitungsserie sollten bekannt sein.

Hier ein Beispiel:

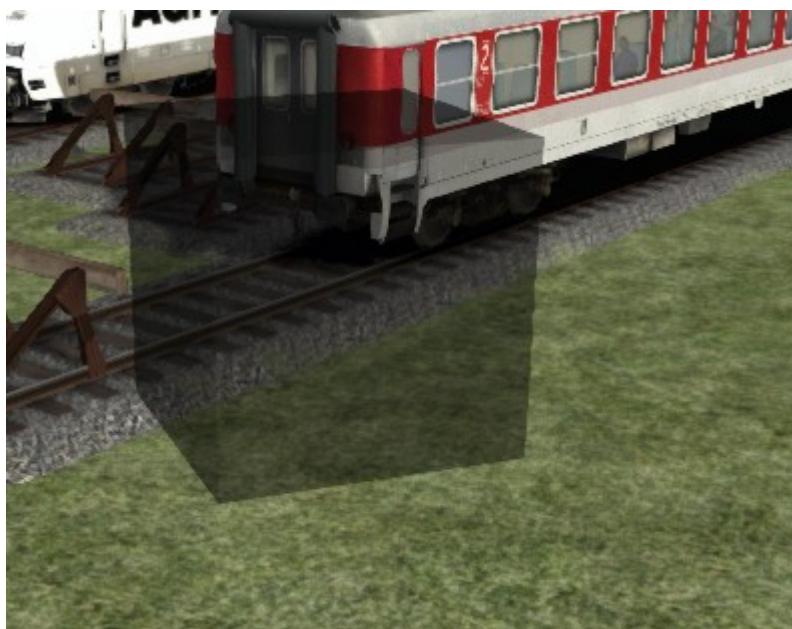


Abbildung 1: dieses Objekt wird in dieser Anleitung erstellt.

Inhalt:

- 1.0 Vorbereiten der Textur
- 1.1 Das Objekt in Blender erstellen, Material, Shader und Textur zuweisen.
- 1.2 Den Blueprint Eintrag für das Gläserne Objekt erstellen.

1.0 Vorbereiten der Textur:

Um die Textur vorzubereiten benötigen wir nun erst einmal des Kostenfreie Freeware Programm „Paint. Net“ dieses erhaltet Ihr hier:

<http://dlcdn.chip.de/downloads/878284/Paint.NET.3.5.10.Install.zip?1366533664-1366541164-f71985-B-68ea350e60a85a4c4fd37f4b29b0b81d>

Mit dem Paint. Net Programm haben wir die Möglichkeit, unserer Texturen verschiedene Grade der Transparenz zu definieren. Diese Funktion benötigen wir um unsere Gläsernen Objekte zu erstellen.

Nach erfolgtem herunterladen, installiert dieses Programm und öffnet es anschließend.

Zuerst ändern wir nun die Größe des Bildes um es an den Pixel vorgaben zu halten.

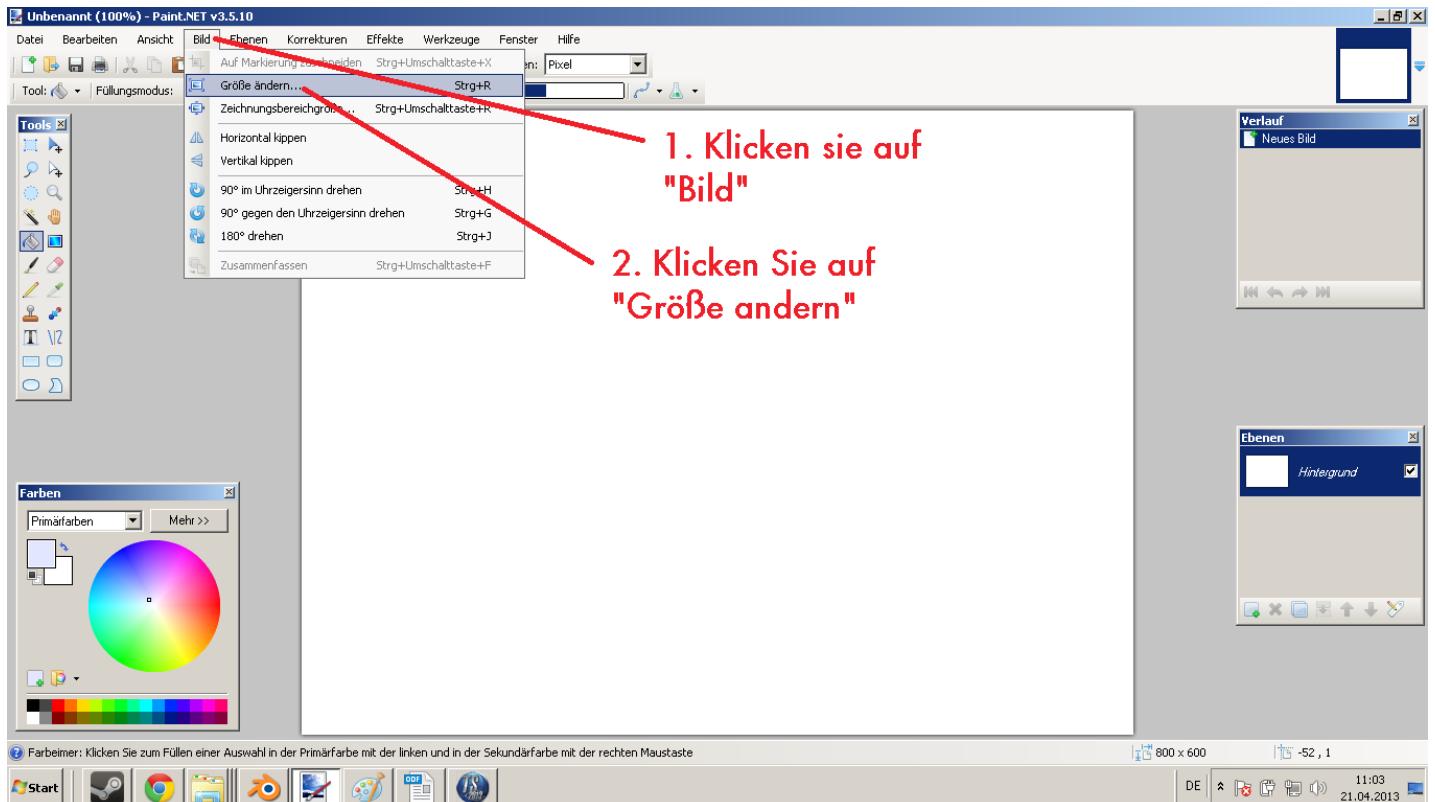


Abbildung 2: Größe ändern, zwecks Pixel vorgaben des Train Simulator 2013

Tragen Sie nun zum Beispiel den Wert 128 x 128 ein.

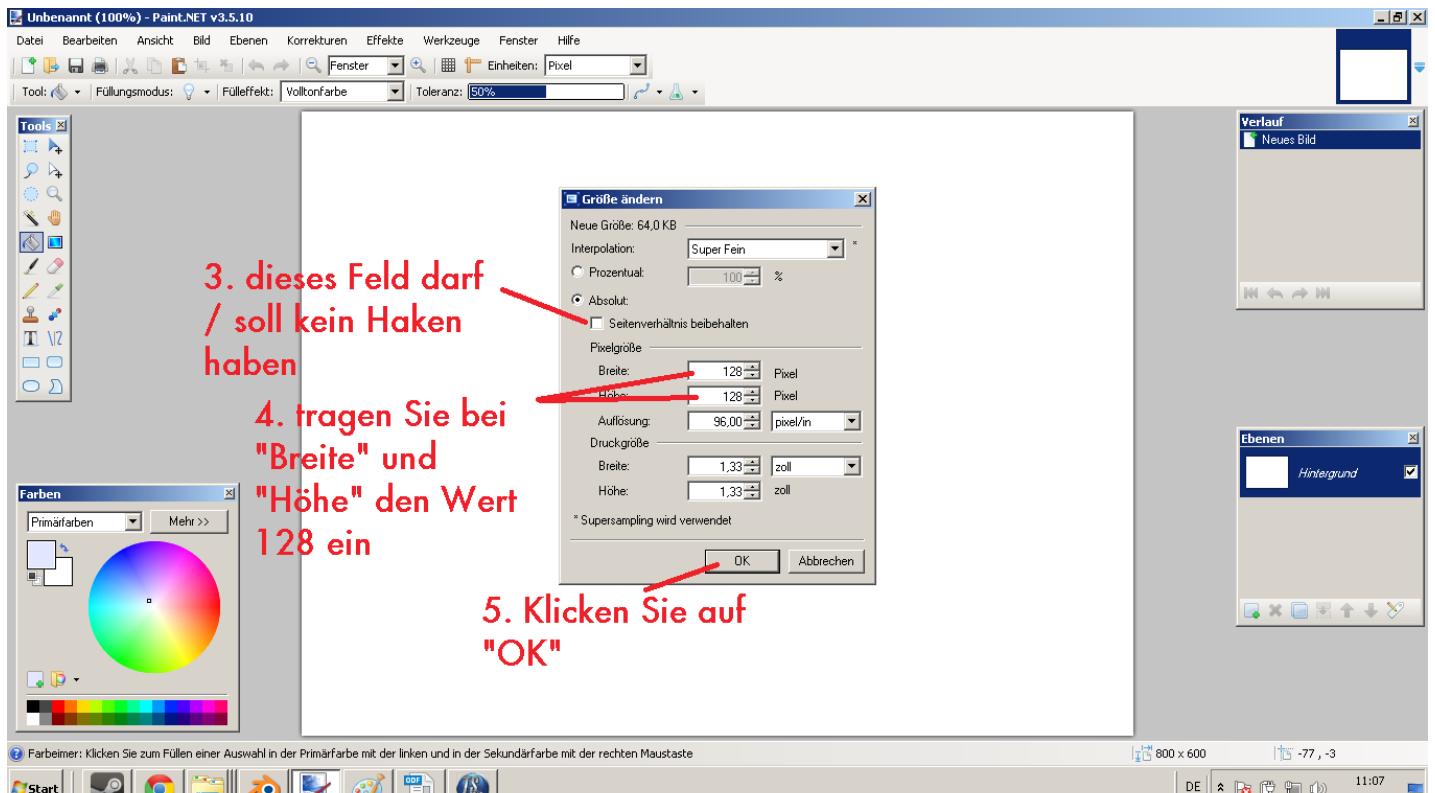


Abbildung 3: tragen Sie bei "Breite" und "Höhe" den Wert 128 ein.

Es können auch andere Werte eingetragen werden, solange Sie sich an die Regeln der Texturgrößen halten wie wir dieses in Teil 1 unserer Anleitungsserie beschrieben haben.

Nun bringen wir einen Farbton auf unser Bild. Der Farbton beeinflusst das Aussehen des Gläsernen Objektes. Beispiel: die Farbe Rot ergibt ein leicht rot schimmerndes Glas. Die Farbe Grau ein leicht gräulich schimmerndes Objekt.

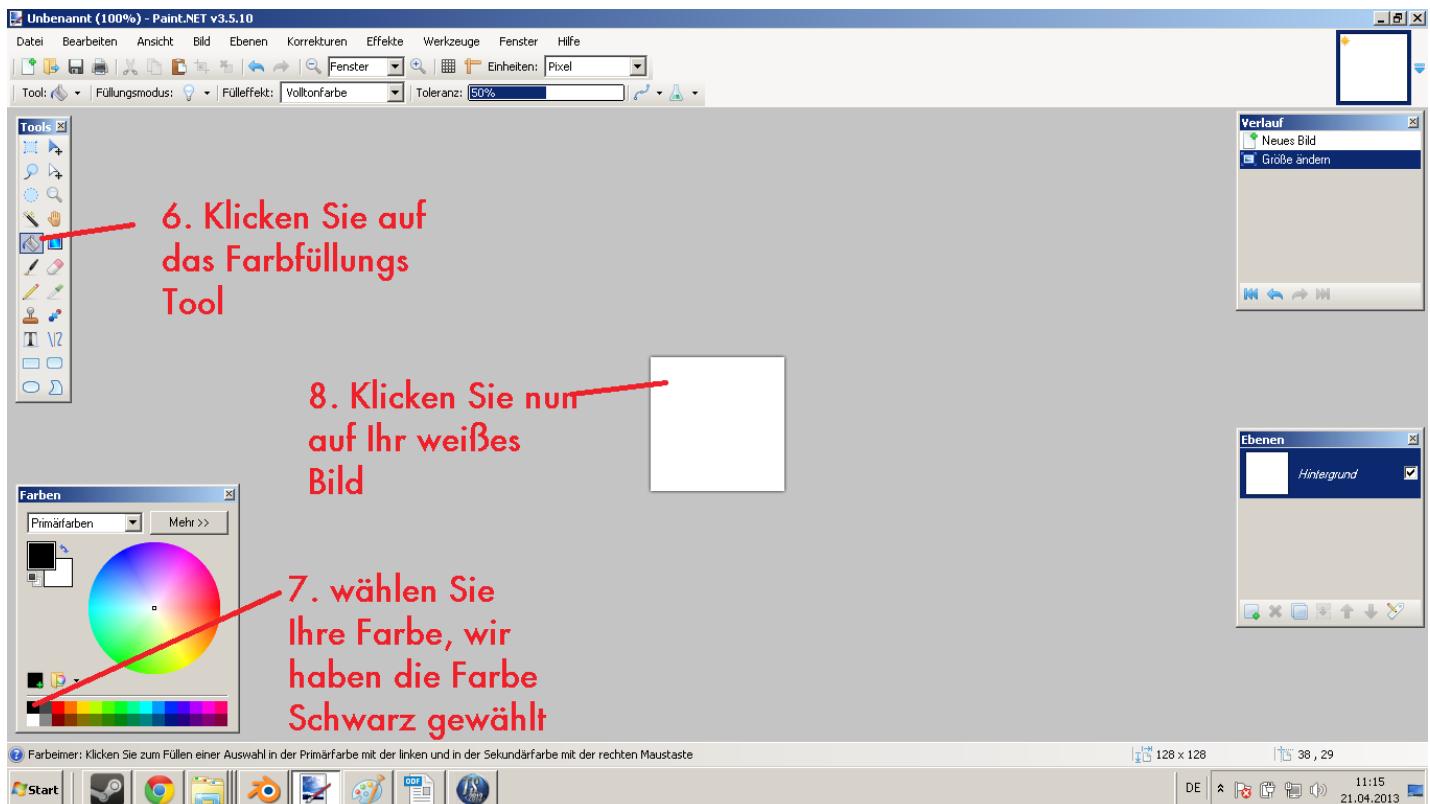


Abbildung 4: Farbfüllungs Tool anklicken, Farbe wählen und auf das weiße Bild klicken.

Nun haben wir das ganze Bild in unserer Farbe. Jetzt müssen wir diese Ebene transparent machen.

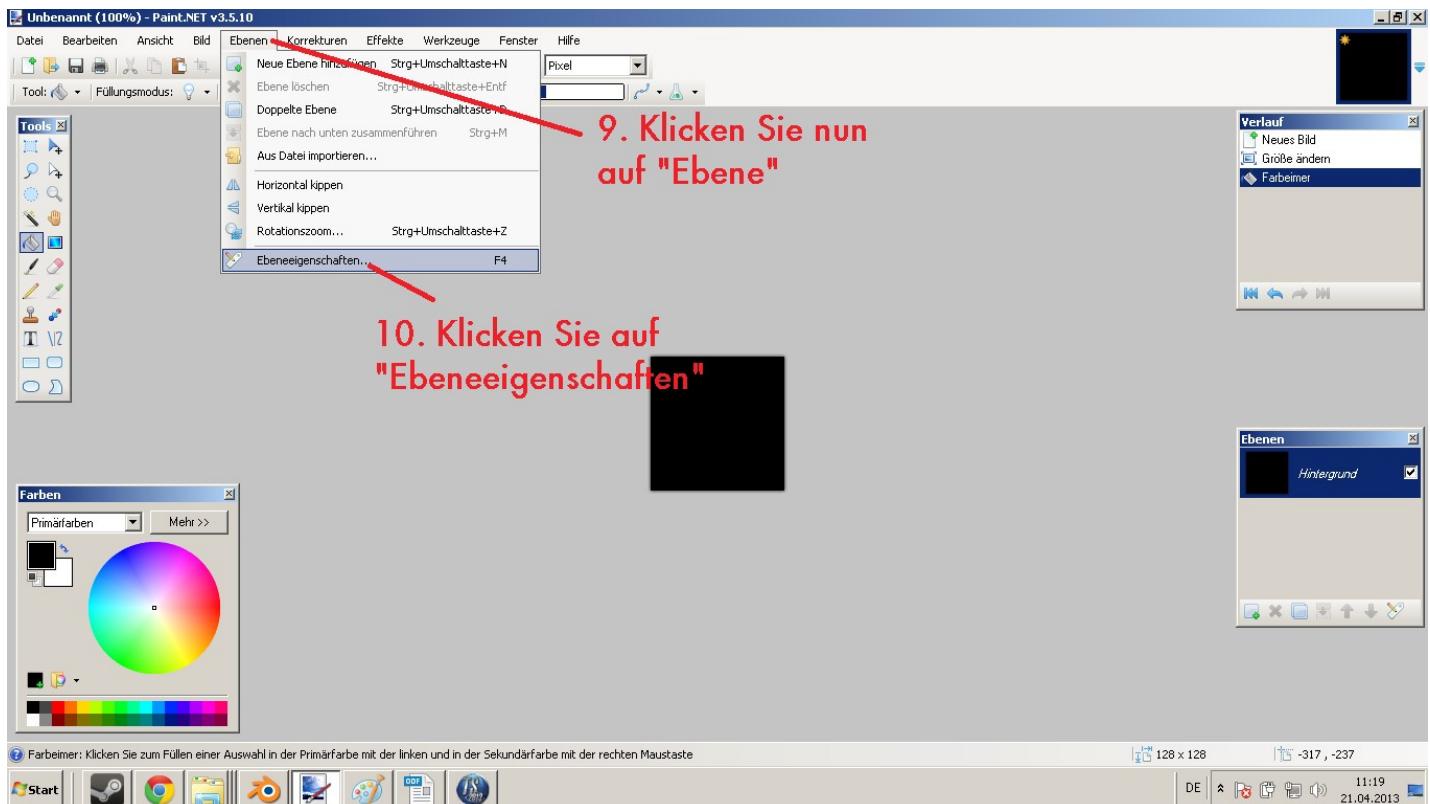


Abbildung 5: Aufrufen der Ebeneigenschaften

Im nächsten Bild setzen wir nun die Transparenz unseres Bildes, um so niedriger der Wert um so durchsichtiger wird unser Gläsernes Objekt.

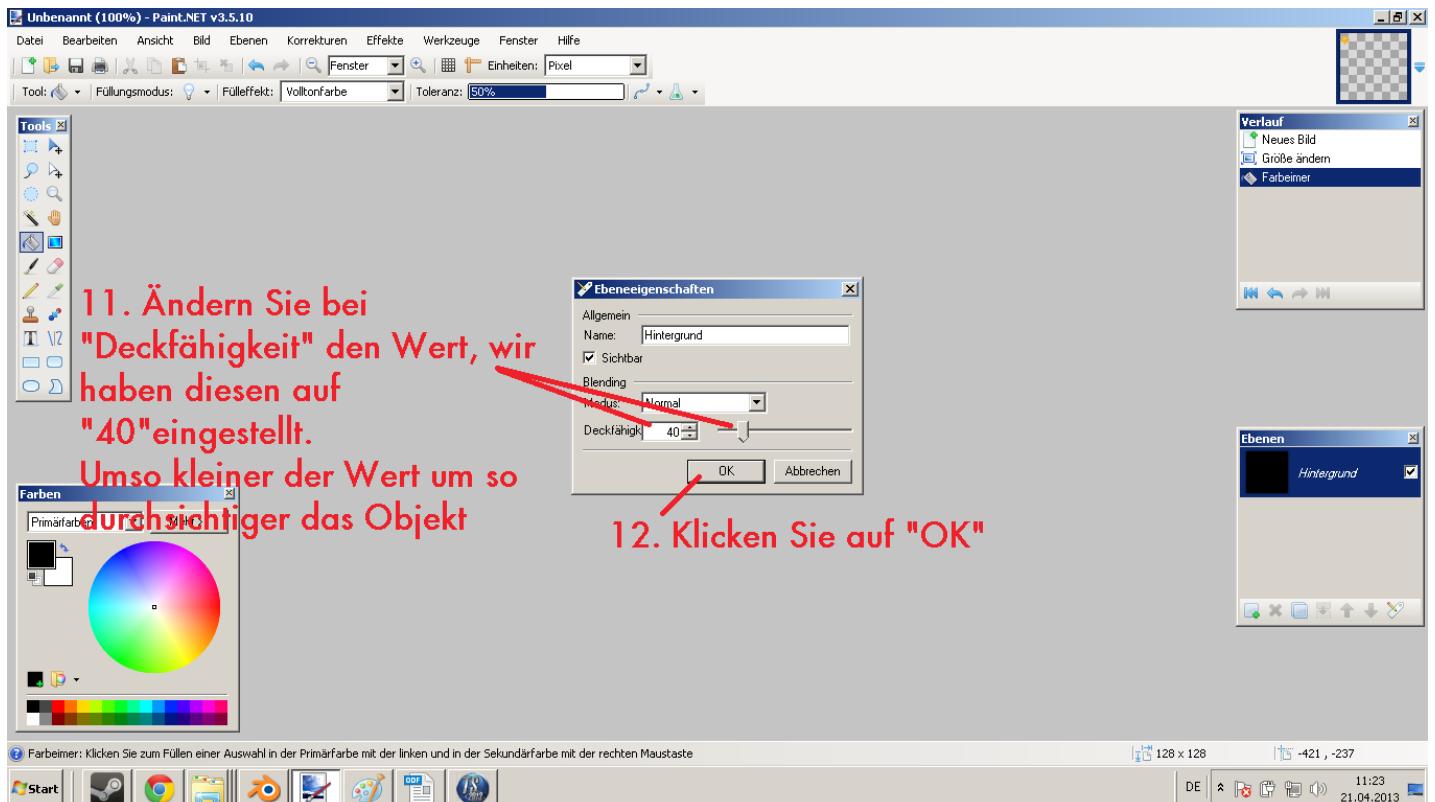


Abbildung 6: Einstellen der Deckfähigkeit = Transparenz

Ihr Bild sieht nun so aus:

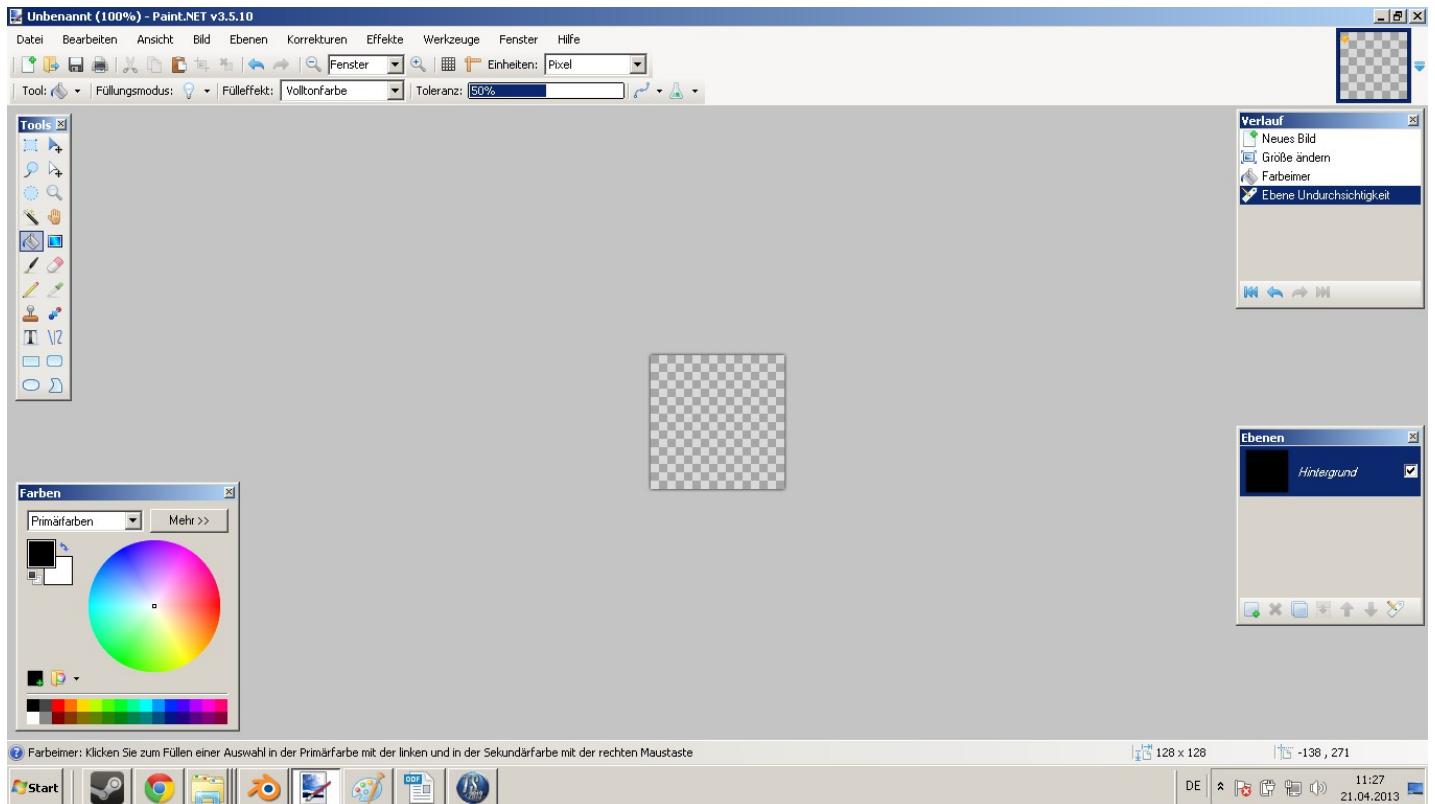


Abbildung 7: Ihre Transparenz Textur ist nun Fertig

Da Sie nur noch die grau weißen Kästchen sehen, liegt an der Transparenz bzw. Deckfähigkeit, die Sie eingestellt haben. Das ist alles bis hier genau richtig.

Speichern Sie nun Ihr Bild (fertige Textur) ab.

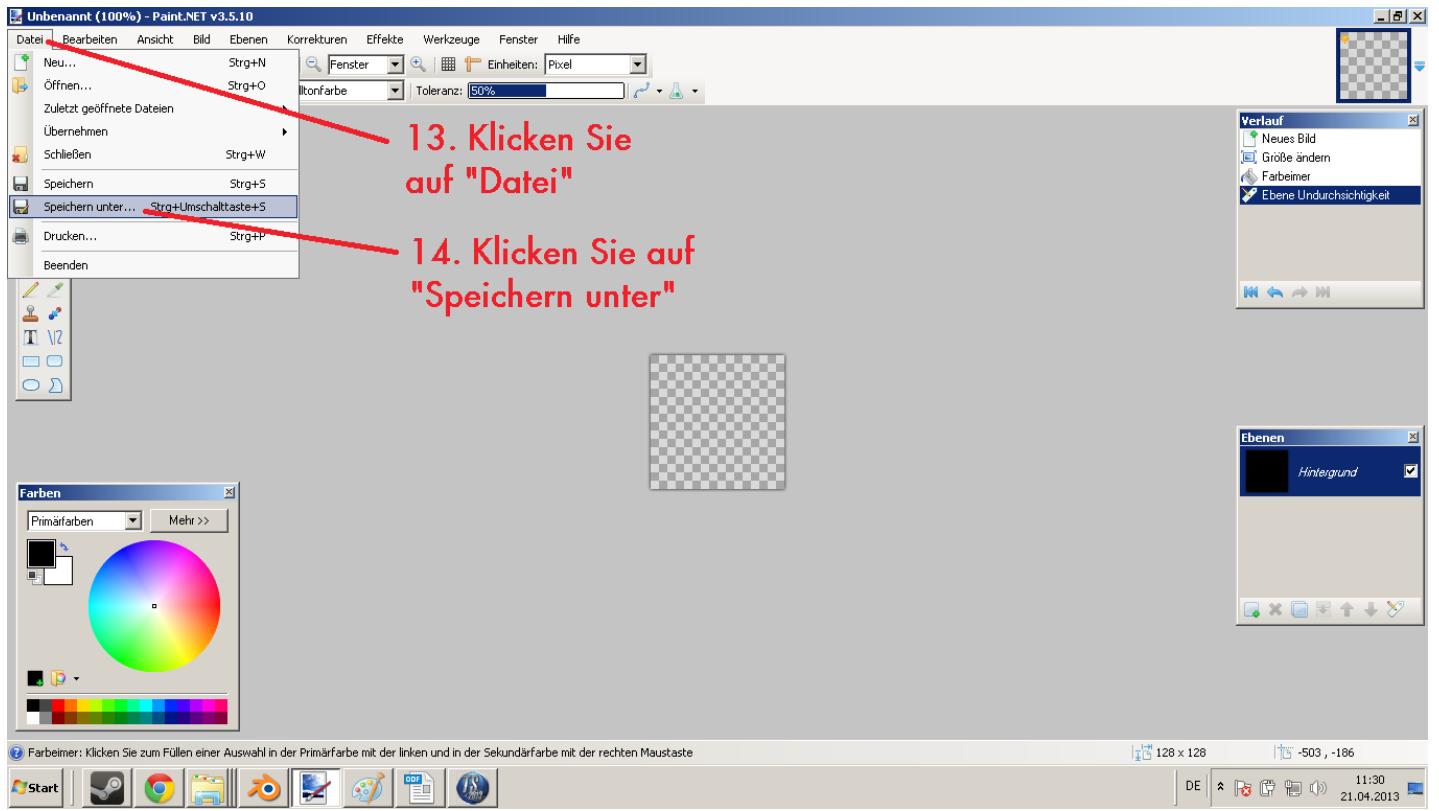


Abbildung 8: Abspeichern unserer Textur

Geben Sie nun Ihren Speicherpfad an, anschließend erhalten Sie folgendes Bild:

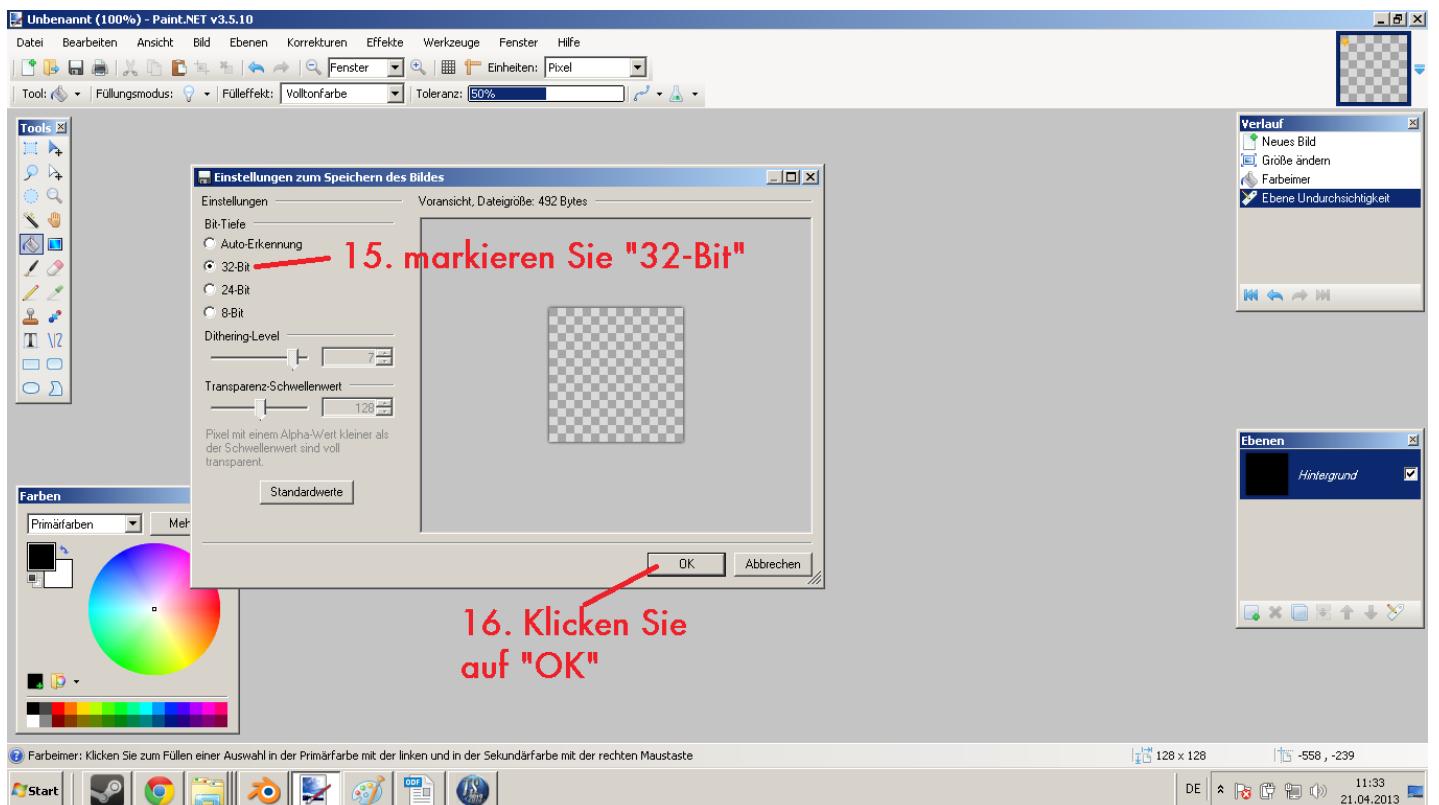


Abbildung 9: Markieren Sie nur "32-Bit" und klicken Sie anschließend auf "OK"

Sehr gut, Ihre Textur ist nun fertig für Blender und Train Simulator 2013.
Schließen Sie nun das Programm „Paint. Net“, denn wir machen jetzt weiter mit Blender.

1.1 Das Objekt in Blender erstellen, Material, Shader und Textur zuweisen.

Starten sie nun Blender und erstellen Sie einen einfachen Würfel, wie Sie es aus Teil 1 unserer Anleitungsserie gelernt haben.

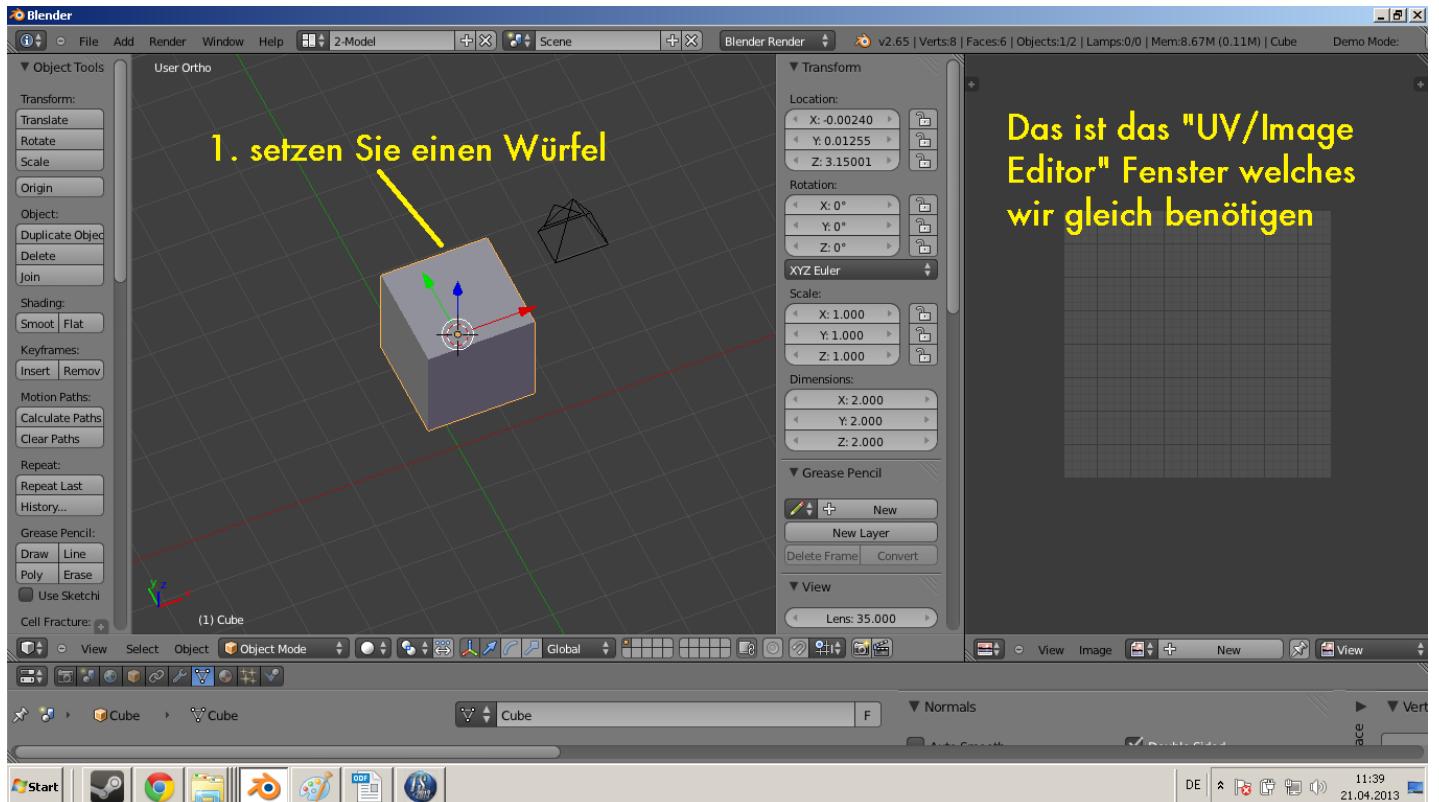


Abbildung 10: Setzen des Würfel über "Add" -> "Mesh" -> "Cube" (bekannt aus Teil 1)

Geben wir jetzt de Würfel einen Namen, siehe der Namenskonvention für Train Simulator 2013

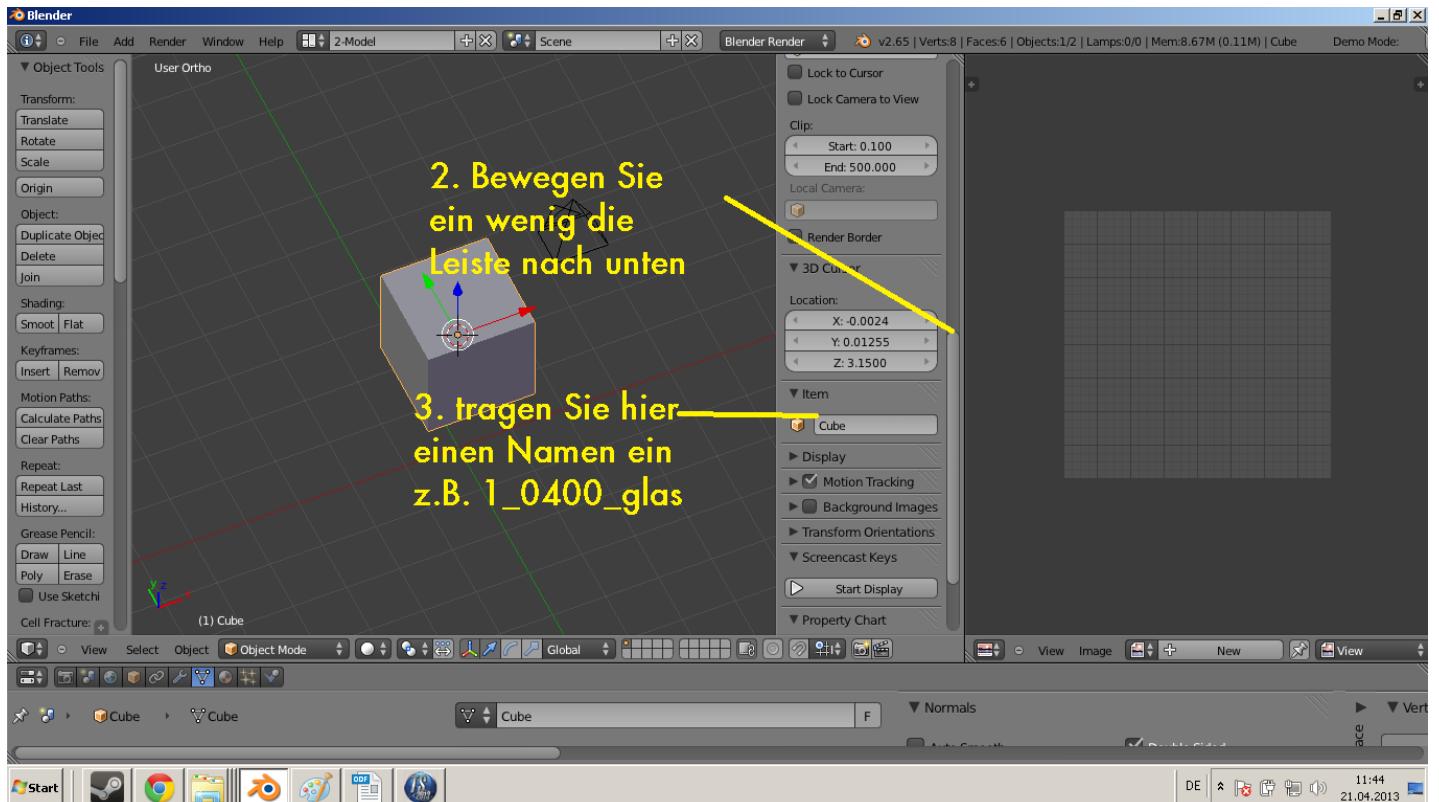


Abbildung 11: Bildlaufleiste ein wenig nach unten verschieben und bei "Item" den Namen eintragen.

Beachten Sie den Namen, siehe den Namenskonventionen, erklärt in Teil 1. Der Name wird in Blender bei „Item“ eingetragen

Wechseln wir nun in den „Edit Mode“ und öffnen das „UV/Image Editor“ Fenster.

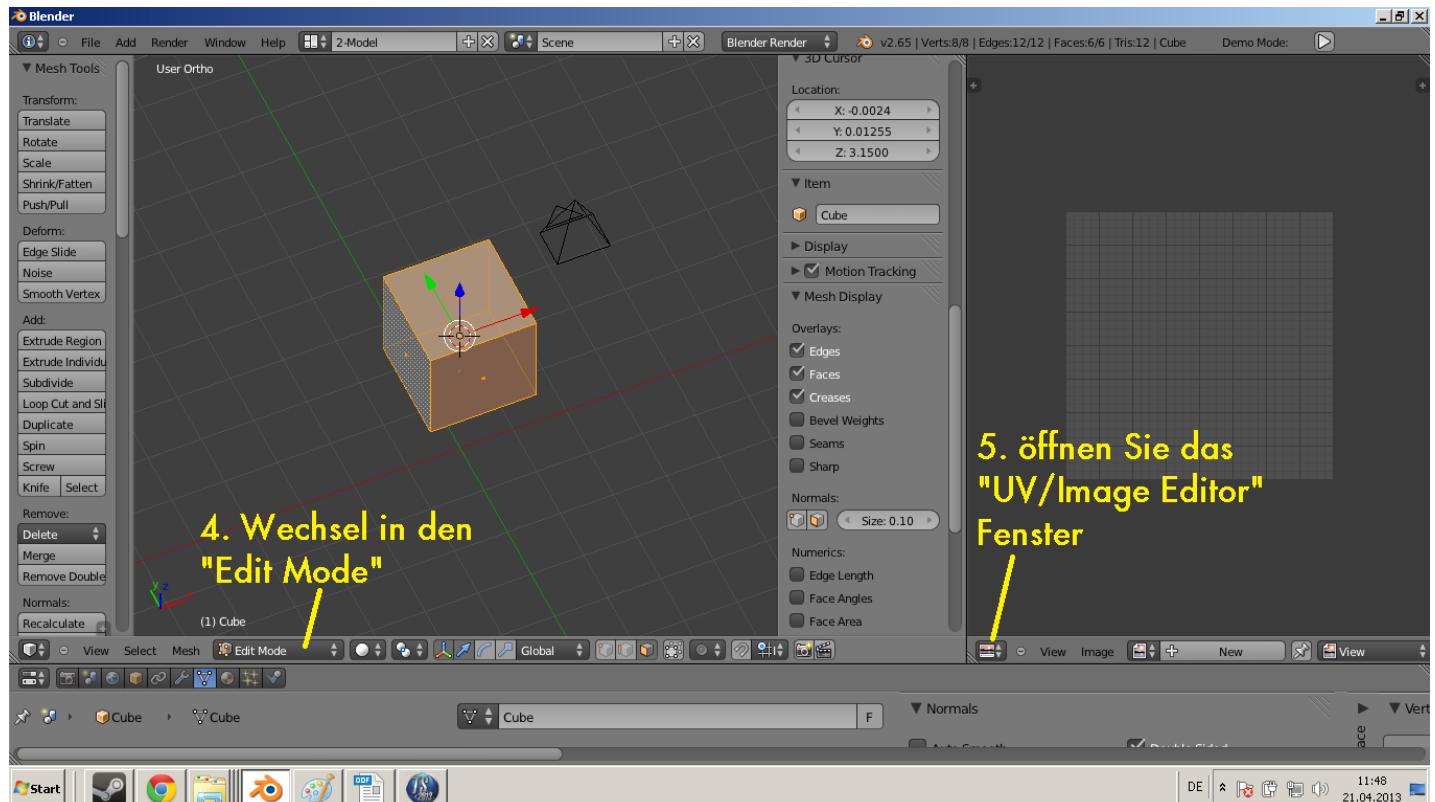


Abbildung 12: wechseln in den "Edit Mode" und öffnen des "UV/Image Editor"

Nun geben wir dem Würfel unsere Textur:

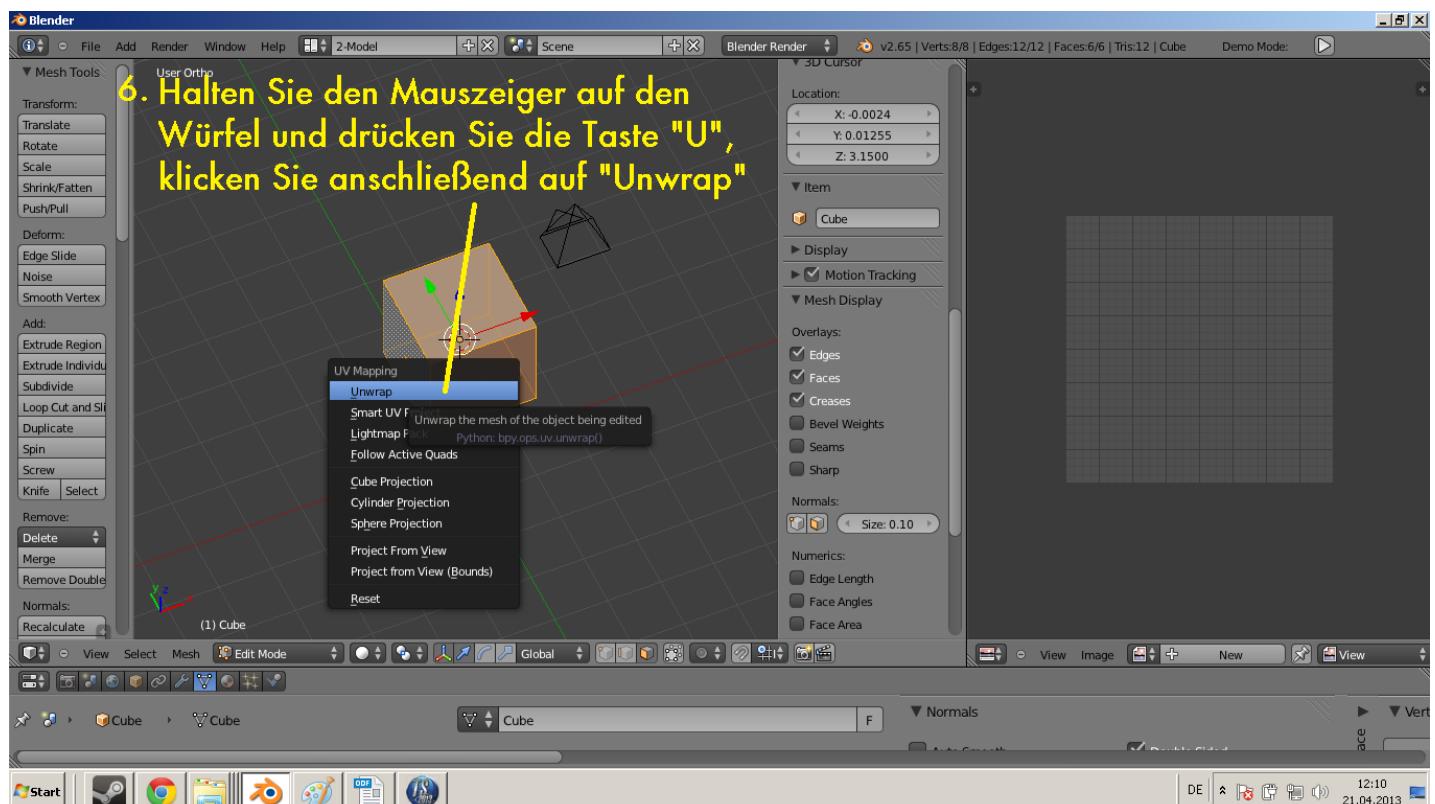


Abbildung 13: den Würfel in einzelne Flächen entpacken mit "Unwrap"

Denken Sie daran, das alle Flächen des Würfels markiert sein müssen, bevor Sie die Taste „U“ drücken. Sie können den Würfel durch mehrmaliges Drücken der Taste „A“ markieren.

Weiter geht es mit dem Auftragen der Textur.

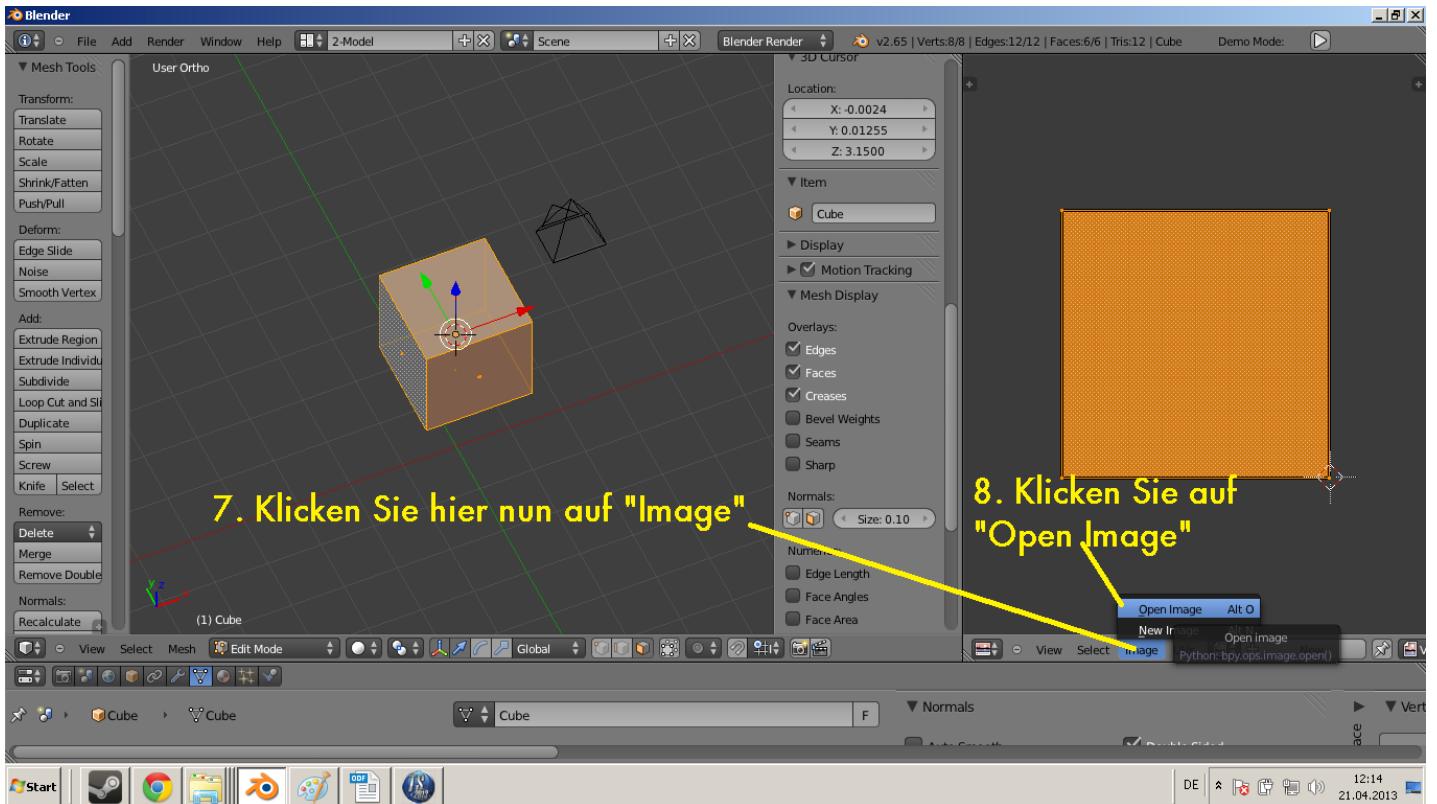


Abbildung 14: Öffnen der zuvor erstellten in Paint. Net erstellten Textur

Wählen Sie nun Ihre Textur aus.



Abbildung 15: auswählen und markieren der zuvor in Paint. Net erstellten Textur

Nun haben wir die Textur auf unserem Würfel, im nächsten Schritt wechseln wir in die Ansicht „Texture“ und in den „Object Mode“. !! Achtung !! Ihr Würfel wird jetzt schon Transparent angezeigt.

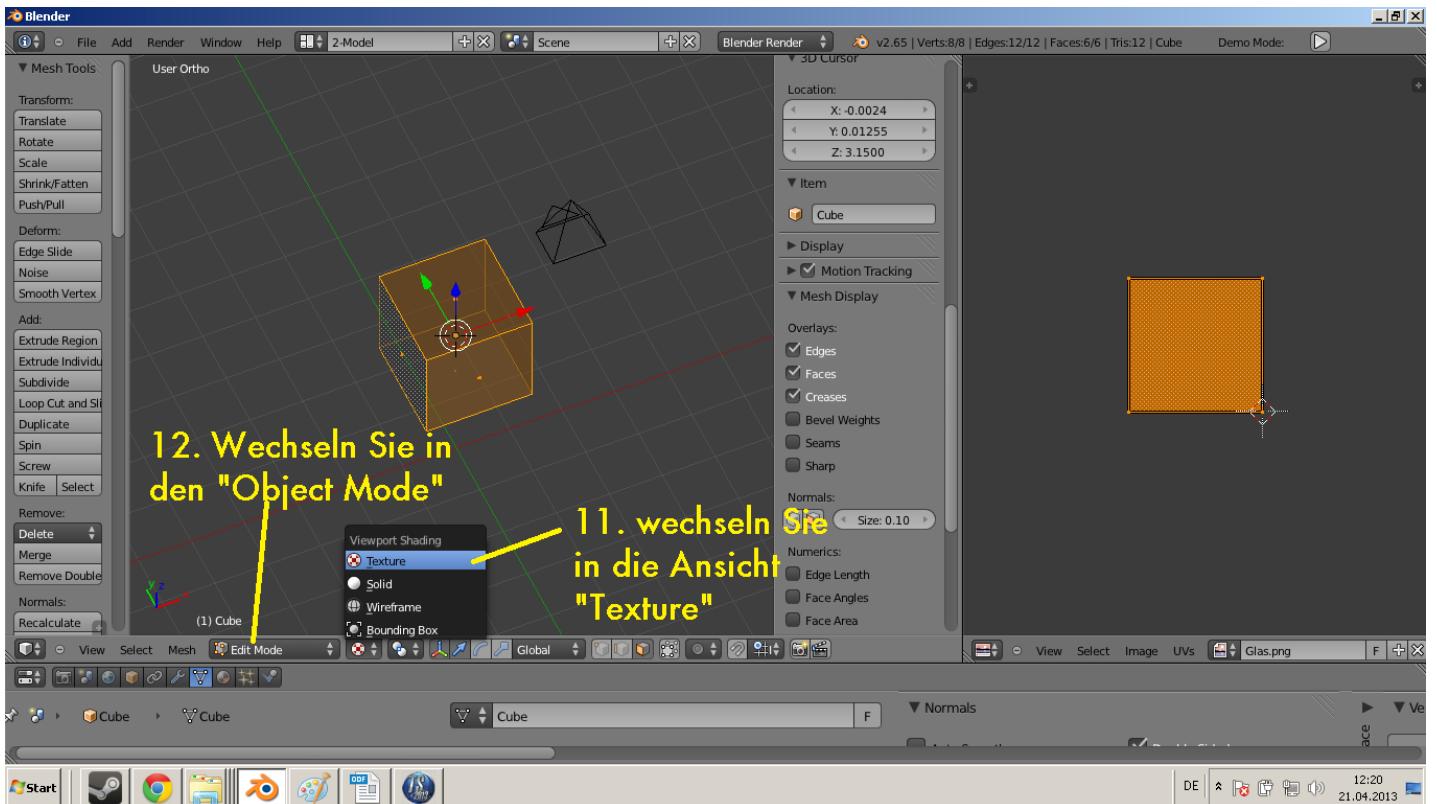


Abbildung 16: wechseln in die Ansicht "Texture" und in den "Object Mode"

Jetzt vergeben wir unserem Objekt ein Material. Dieses geht immer nur im „Object Mode“

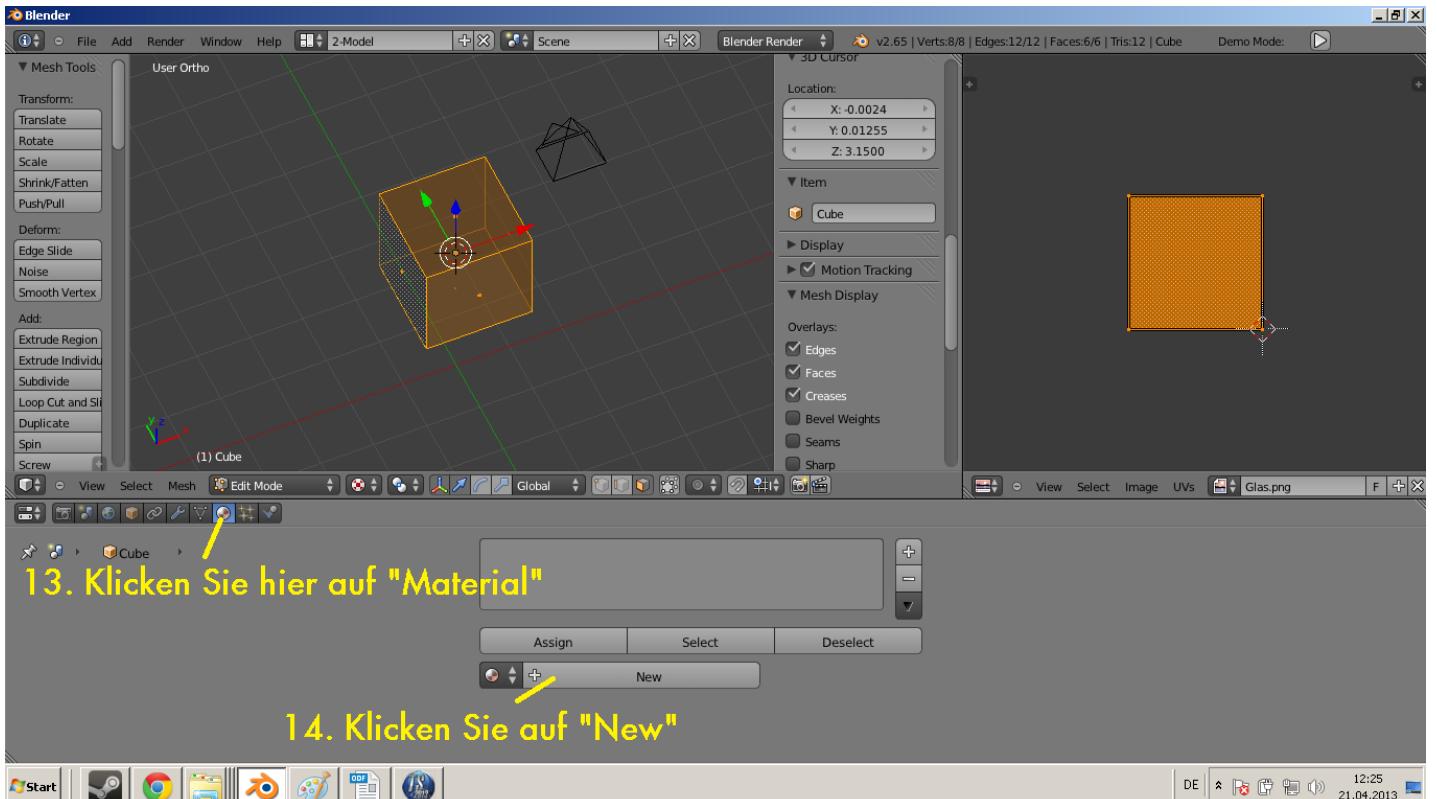


Abbildung 17: zuweisen des Material

Nun müssen wir aus Teil 1 unserer Anleitungsserie bekannt, das Material umbenennen und anschließend in den Materialslot wechseln.

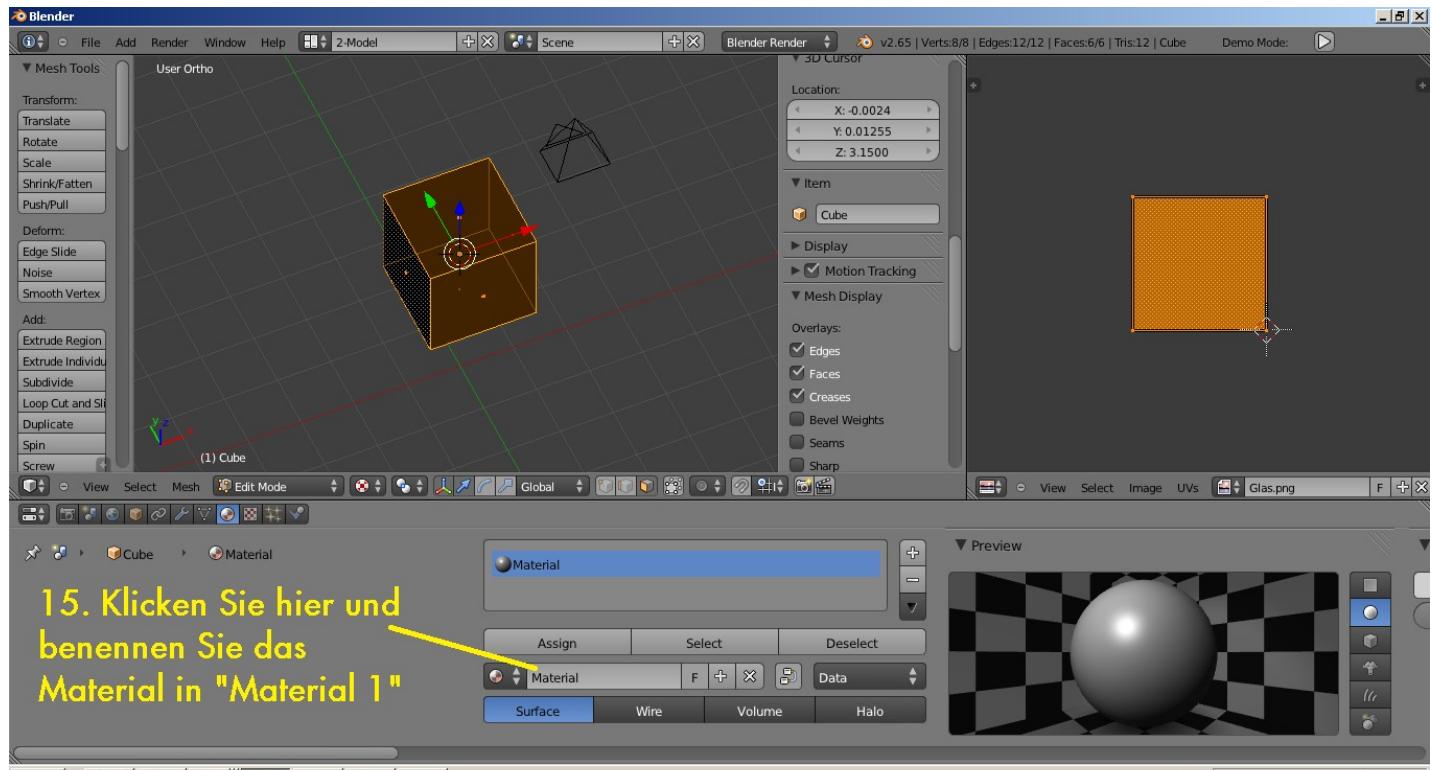


Abbildung 18: Umbenennen des Material

Wechseln Sie nun in den Texturslot.

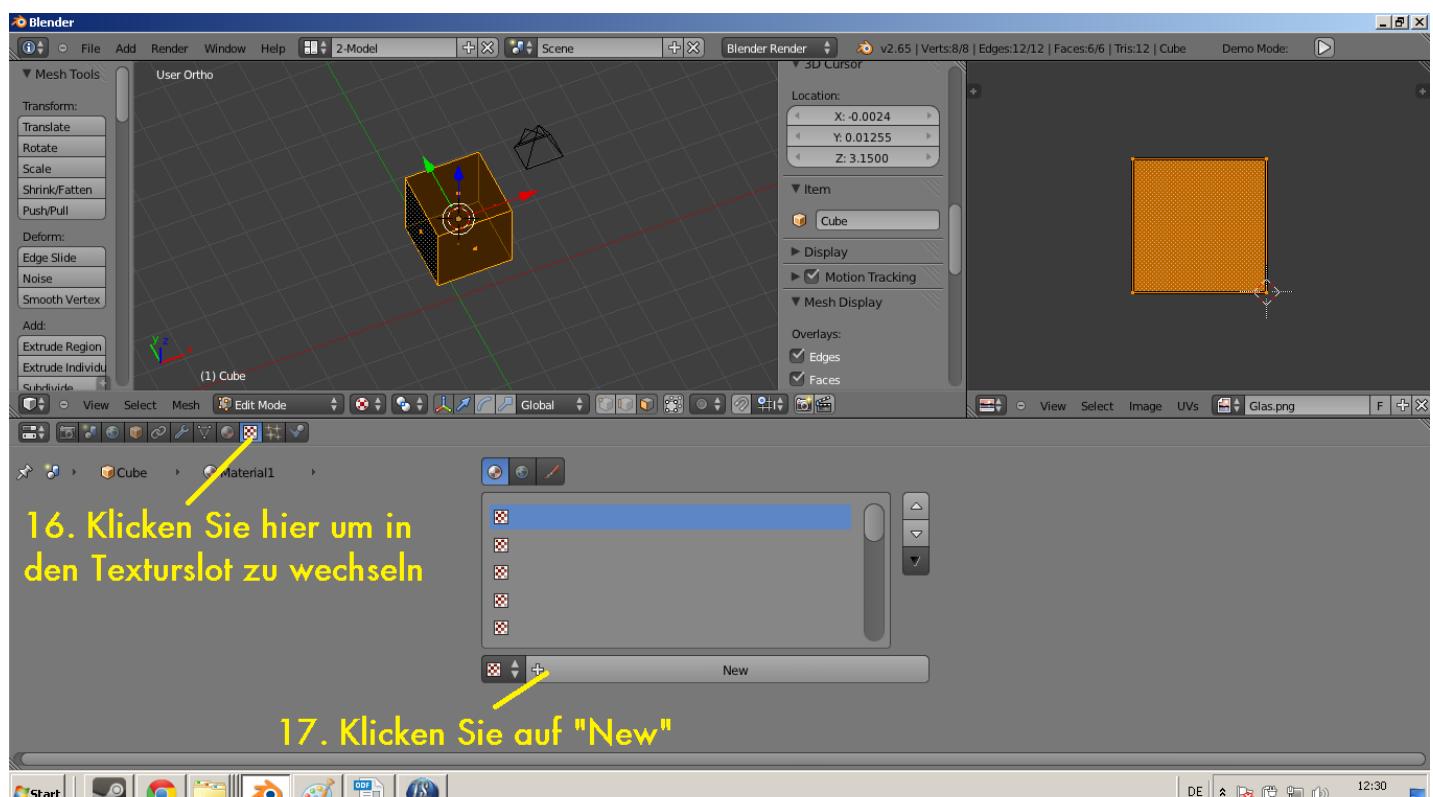


Abbildung 19: wechsle in den Texturslot

Hier geben wir, wie aus Teil 1 bekannt, den Shader und die Texture an.

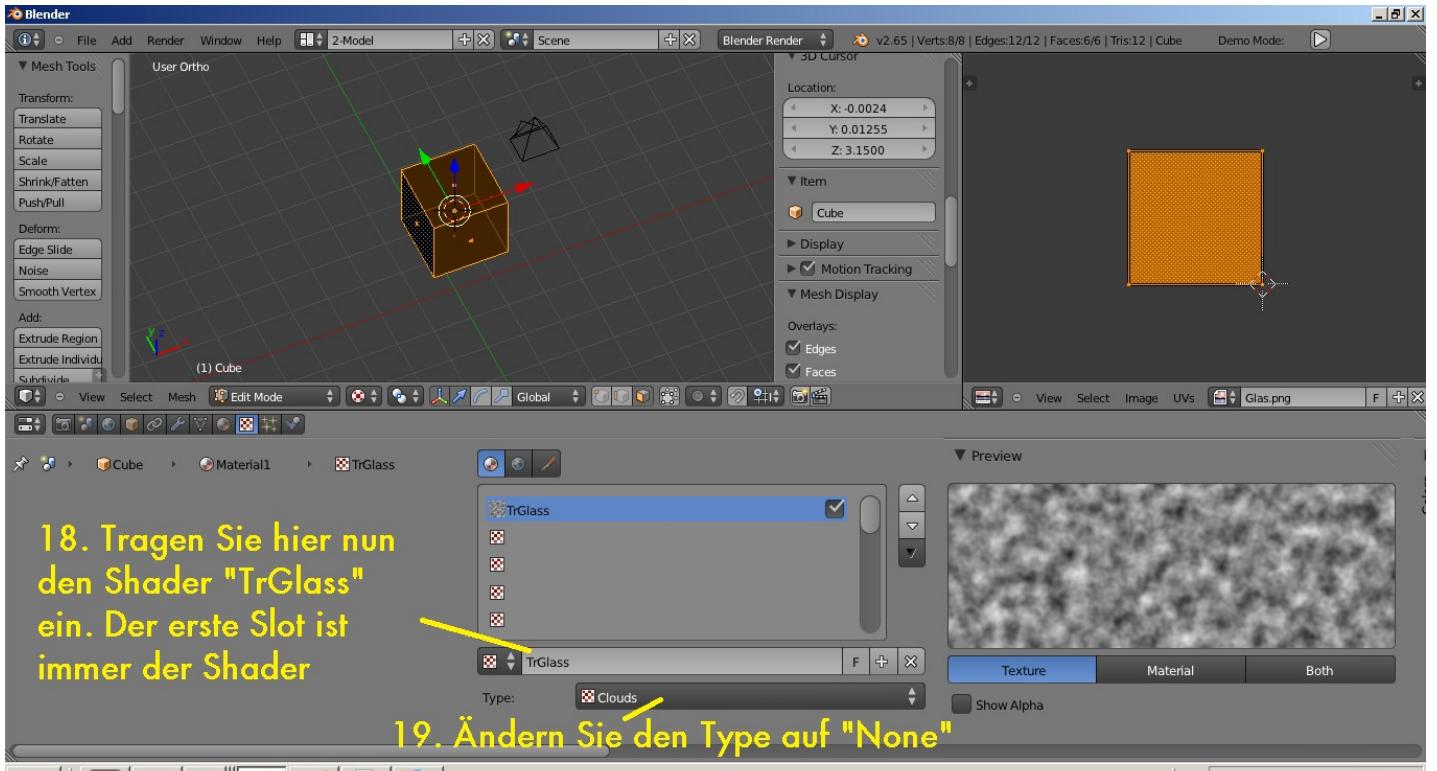


Abbildung 20: Shader eintragen und Type auf "None" setzen

Markieren Sie nun den zweiten Slot und aktivieren Sie dort Ihre Textur.

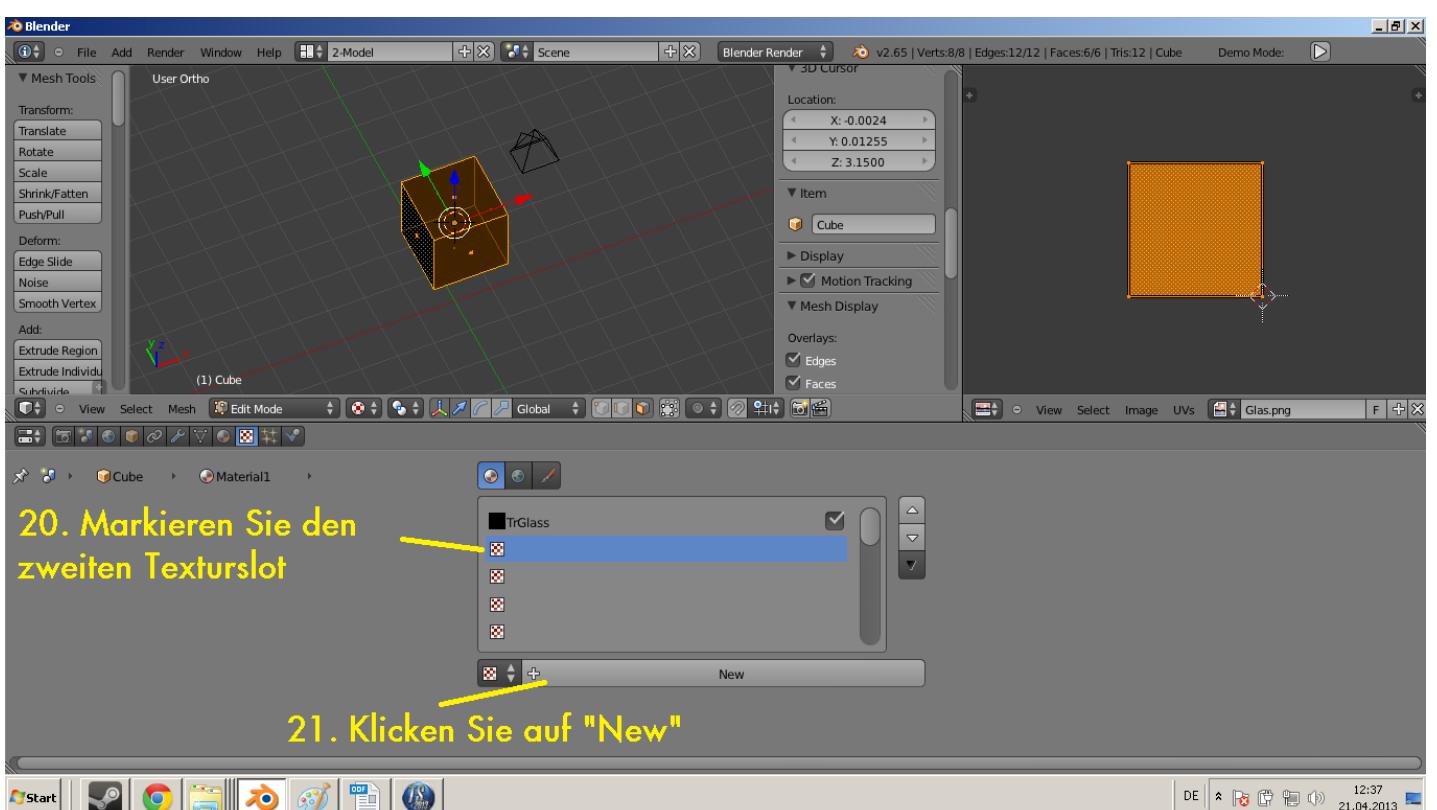


Abbildung 21: Markieren des zweiten Texturslot

Hier im zweiten Texturslot tragen wir nun unsere zuvor erstellte Textur ein.

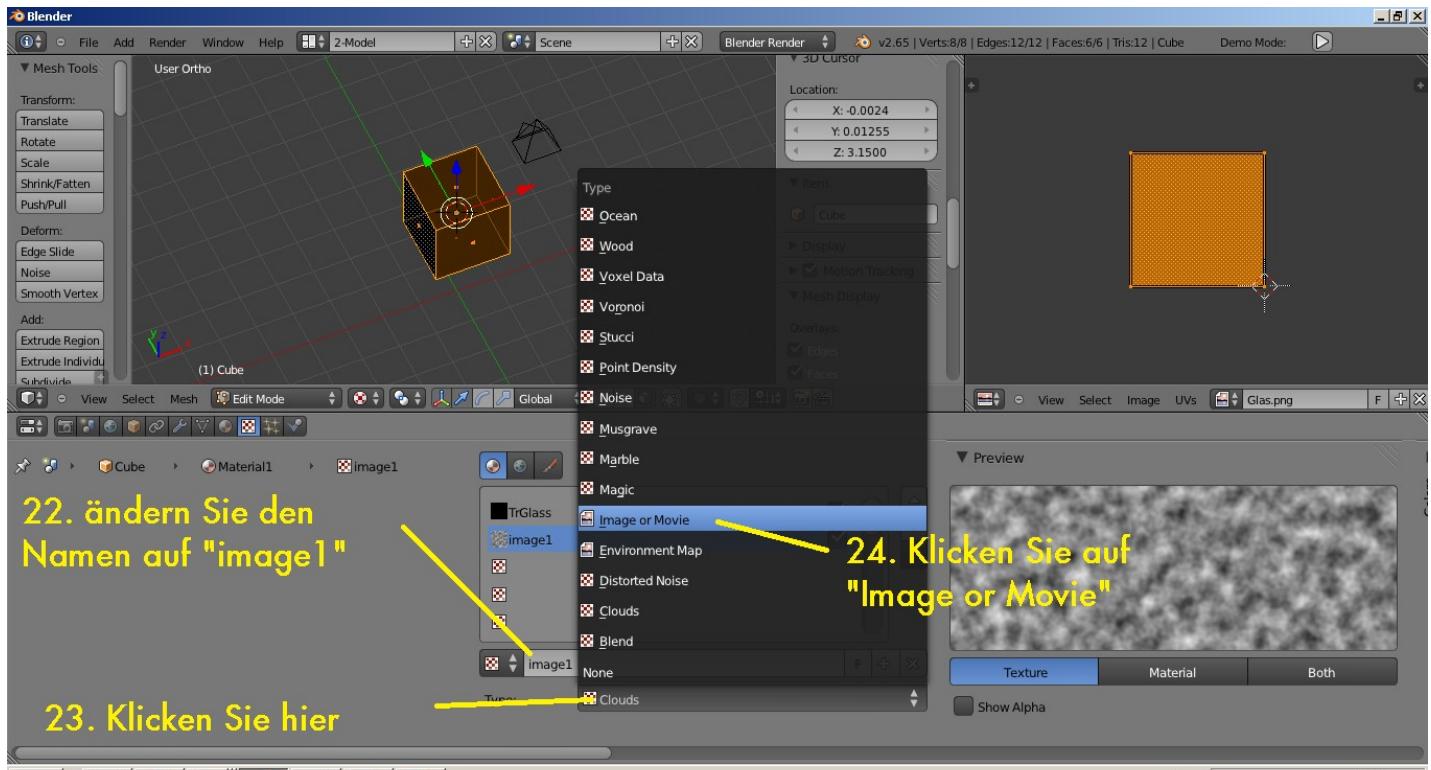


Abbildung 22: Textur Name in *image1* ändern, bei Type "Image or Movie" einstellen

Nun öffnen wir in diesem Slot unsere zuvor erstellte Textur.

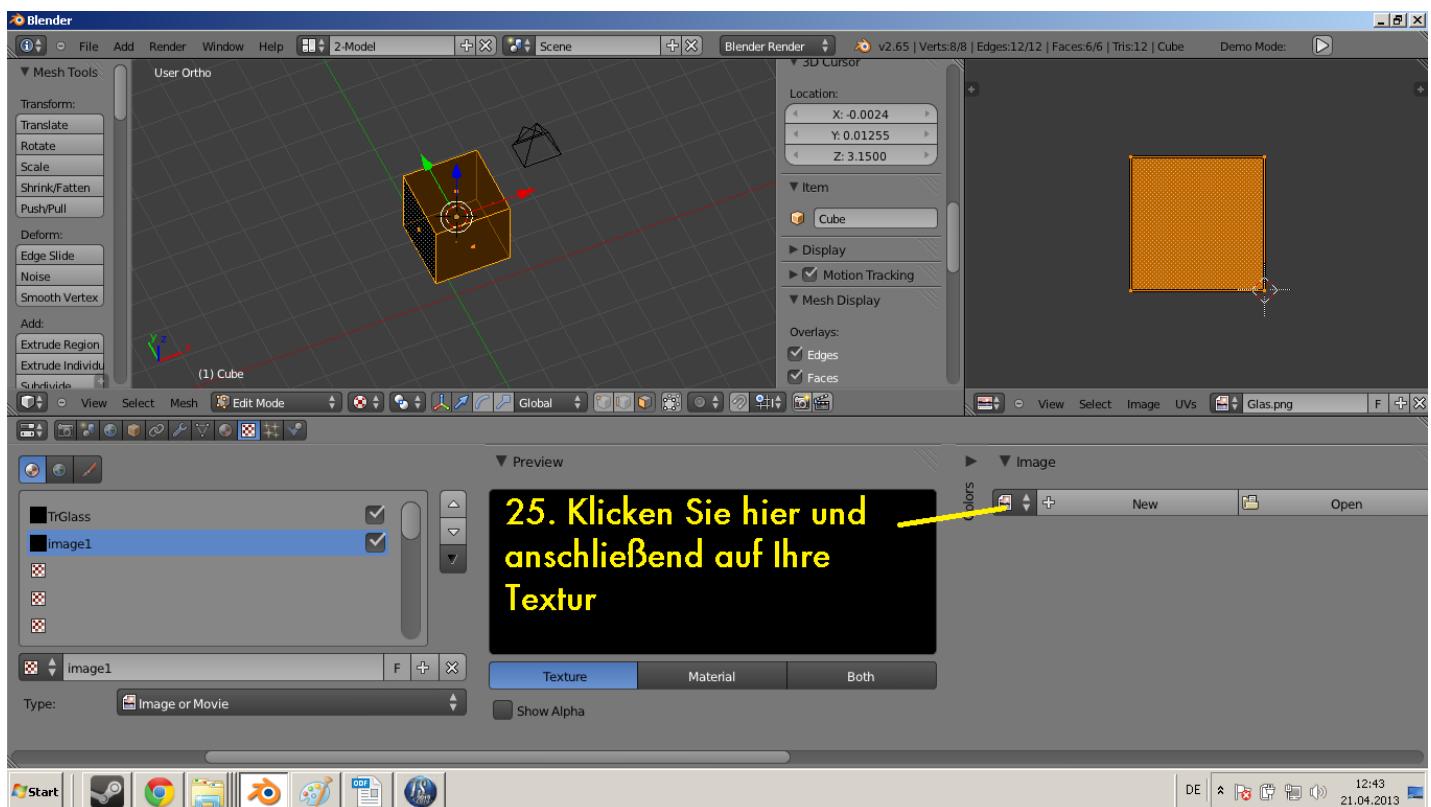


Abbildung 23: Zuvor erstellte Textur öffnen

Weiter siehe nächste Bild:

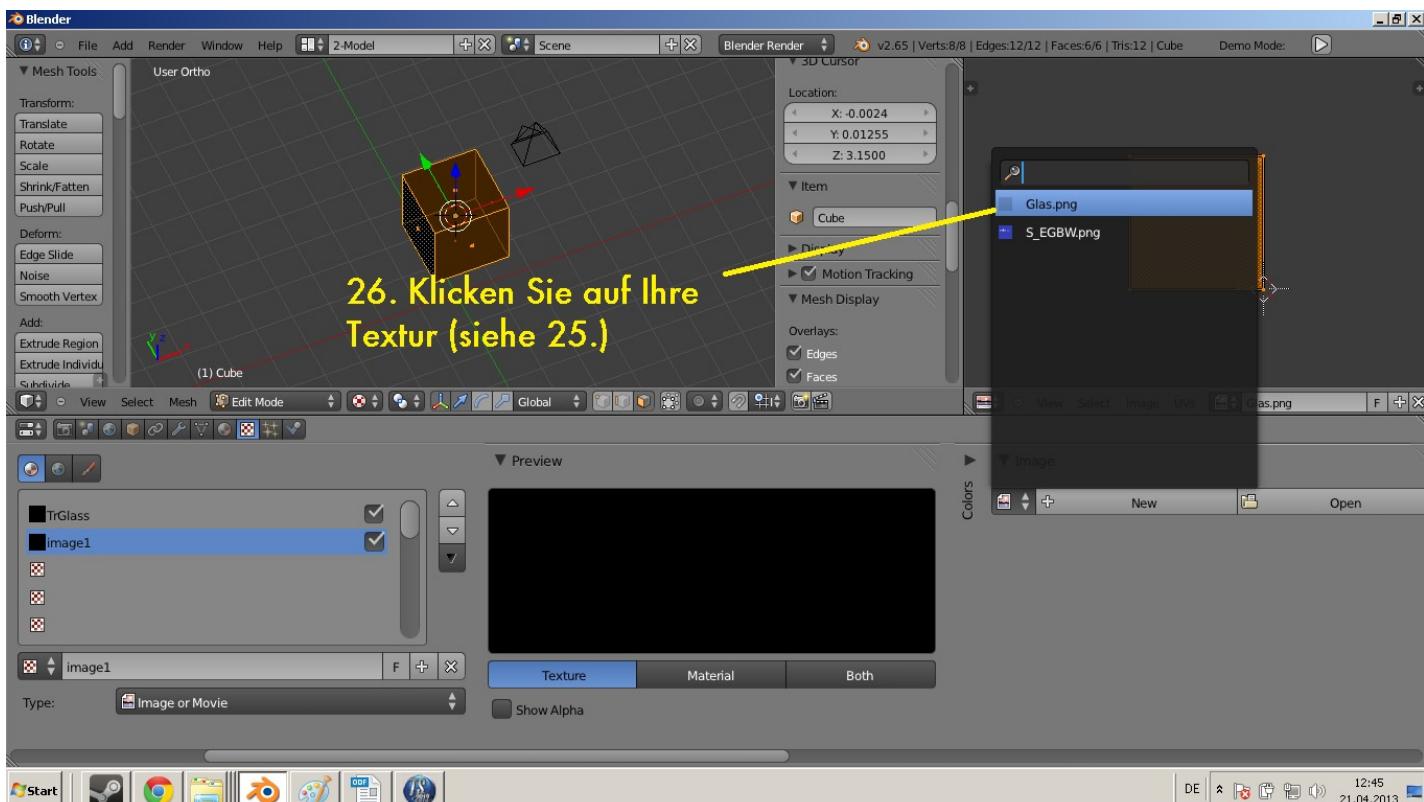


Abbildung 24: Textur aktivieren (siehe 25.)

Nun sind wir fertig mit dem Objekt in Blender, also speichert das Objekt und Exportiert dieses als .igs Datei, wie Ihr es aus Teil 1 kennt.

Somit können wir dann Blender schließen und kommen nun zum Thema Blueprinteditor.

1.2 Den Blueprinteditor für das Gläserne Objekt erstellen.

Zu dem Blueprinteditor gibt es eigentlich nicht viel zu erklären, da sich diese Art des Glas Effekt nur als normales Objekt verhält.

Das bedeutet Ihr erstellt einfach einen Blueprinteditor, wie dieser in Teil 1 unserer Anleitungsserie beschrieben ist.

Denkt daran, das erst die Textur in das .ace Format umgewandelt werden muss und die Textur muss auch zuerst mit dem Blueprinteditor exportiert werden und dann das Objekt.

Auch die Gläsernen Objekte können eine Wintertextur, wie aus Teil 2 unserer Anleitungsserie beschrieben, erhalten. Deswegen werden wir hier nicht weiter darauf eingehen.

Wir wünschen euch alles gute und viel Spaß beim selber bauen.
Und immer fleißig üben.

Weitere Anleitungen von uns werden nach und nach folgen, da wir auch noch Projekte am laufen haben, können wir nicht jeden Tag eine Anleitung schreiben.
Aber wer nach dieser Arbeitet, wird das Prinzip schnell verstehen.