

# Advanced Model Guide - Clone Wars Roleplay

Advanced Model Guide - Clone Wars Roleplay

## Advanced Model Guide

Dieser Guide richtet sich hauptsächlich an Personen, welche bereits etwas Erfahrung im Bereich Modeling haben und sich nun bspw. an ihren ersten Klonskin für CW:RP heranwagen möchten. Um den Model-Developern nicht unnötig viel Arbeit aufzudrücken gibt es einige Knackpunkte, auf welche man als Ersteller achten sollte. Werden diese Punkte - die sonst sowieso das Model-Team im Nachhinein ausbessert - befolgt, müssen wir weniger an euren Skins herumhantieren, was die Gefahr auf spätere Fehler natürlich auf ein Minimum senkt. Hauptsächlich geht es hierbei um die Klonrüstungen, da bei denen eben viel Spielraum besteht, welcher auch im Gesamtpaket viel Speicher einspart.

Daher hier einige Punkte, auf die ihr selbst achten könnt...

## Bumpmaps

Solltet ihr euch schon etwas mit Models beschäftigt haben, sind euch bestimmt nochmal "Bumpmaps" oder "Normalmaps" untergekommen. Dies sind unter den Texturen meist lilane Bilder, welche die selbe Form der normalen Textur annehmen.

Beispielbild für einen Klonkörper

ad8c05cdaf0fee75a8bbe91c922dc7.png

Diese werden in der zugehörigen .vmt unter der normalen Textur eingefügt

Beispielbild .vmt Zeile

43a9bcb6edcca77c5ef922ed05019d40.png

Diese lilanen Texturen sind oft mit einem "\_n" oder "\_nm" am Ende des Namen gekennzeichnet. Solltet ihr also in eurer Vorlage eine Normalmap finden, könnte es natürlich sein, dass eine identische Datei schon auf EGM verwendet wird - im Normalfall werdet ihr diese dann in den EGM Shared Textures finden, mehr dazu. Diese könnt ihr dann in der .vmt verlinken und eure Vorlage löschen --> **und schon Speicher gespart.**

## Helm abnehmbar machen

Wenn ihr nicht nur Texturen bearbeitet, werdet ihr nicht um die .mdl Datei und somit auch um die .qc herumkommen. In der QC werdet ihr eventuell mit Bodygroups arbeiten. Wie hilft mir das jetzt aber, den Helm abnehmbar zu machen?

Sehr oft werdet ihr bereits eine Bodygroup finden, welche zwei Optionen aufweist: Helm auf und Helm ab. Auf CW:RP gibt es ein Feature, welches es euch ermöglicht, den Helm per Hotkey abzusetzen, dazu sind allerdings 2 Bedingungen erforderlich:

1. Die Bodygroup **muss** "Head" genannt werden
2. Die Option "Helm auf" **muss** an erste Stelle gesetzt werden, die Option "Helm ab" steht dann logischerweise an der 2. Stelle

Beispielbild

231c316925dd01e353f6a4a54c884b3.png

trooper\_helmet.smd ist hier die Datei für den Helm, trooper\_face.smd ist der Klonkopf --> Helm ab

Sind beide Bedingungen erfüllt, muss keiner etwas ändern und ihr könnt trotzdem wie gewohnt euren Helm ganz einfach per Hotkey absetzen.

### Attachments am Helm

Viele Models haben Attachments am Helm, wie bspw. Rangefinder, Binocular oder Sunvisor. Nehmt ihr den Helm per Hotkey ab, verschwinden auch diese Attachments, wenn ihr den Helm wieder aufzieht, erscheinen sie wieder.

Damit dieses Feature funktioniert muss ebenso etwas beachtet werden:

1. Die Option "blank" (kein Attachment am Helm) muss an zweiter Stelle in der QC stehen
2. Ich empfehle bei mehreren Helmattachments, für alle **eine** Bodygroup mit mehreren Optionen zu verwenden und diese Bodygroup "Helmet" zu nennen

Beispielbild

1769047573d9373e98ee7898bbaeca5c.png

Wenn ihr das beachtet, habt ihr da auch keine Probleme.

### EGM Shared Textures

Bei Klonmodels gibt es einige Texturen, die immer wieder auftauchen und sehr oft 1 zu 1 identisch mit anderen sind. Dazu zählen oft Texturen von Rucksack, Shoulder Strap, Sunvisor, Binocular, etc...

Wenn ihr eine solche Textur habt und glaubt, diese wird schon auf EGM verwendet, könnt ihr euch mit der Seite [Steam Workshop Downloader](#) folgendes Addon runterladen: [EGM Shared Textures](#).

Wenn ihr eure Textur dort wiederfindet, könnt ihr eure Vorlage löschen und die Datei aus der Shared in der .vmt verlinken, um noch mehr Speicherplatz zu sparen.

In der EGM Shared findet ihr standardmäßige Texturen wie z.B. den weißen Rucksack und fast alle Bumpmaps von Klonmodels.