

Tutorial zur Wappenerstellung in Anno 1404 für das Annozone-Forum

Ihr benötigt zur Bearbeitung der DDS-Files entweder ein DDS-fähiges Bildbearbeitungsprogramm oder aber einen Konverter für das Format. Da es sicher viele Möglichkeiten und Programme gibt, kann ich kaum auf alle eingehen, aber im Endeffekt dürften sich die meisten nicht sehr groß voneinander unterscheiden, denn die wichtigsten Punkte dürften sich wiederfinden lassen.

Als Bildbearbeitungsprogramm verwende ich Photoshop und das entsprechende Plug-In von NVIDIA, damit lassen sich so gut wie alle denkbaren Formate von DDS-Files bearbeiten und auch speichern.

Weiter müsst ihr, falls ihr die Vorhanden Daten bearbeiten wollt, sie erstmal entpacken. Dazu benötigt ihr z.B. den **1404Explorer** von **Hoenir** welchen ihr hier findet: 1404Ex.rar

Zu finden sind die Wappen-DDS unter:

`\ANNO 1404\data\graphics\ui\symbols\maps`

Jedes Wappen befindet sich dort in drei unterschiedlichen Auflösungen, als Beispiel:

„*playersymbols_01_diff_0.dds*“ ist das erste Wappen (die Blume) in 128x128 Pixel

„*playersymbols_01_diff_1.dds*“ ist das gleiche Wappen in 64x64 Pixel

„*playersymbols_01_diff_2.dds*“ ist wieder das selbe Wappen, in 32x32 Pixel

Sinn der unterschiedlichen Dateien, ist die benutzte Auflösung der Grafikdetails im Spiel, „0“ entspricht hoch, „1“ mittel, und „2“ gering. Es empfiehlt sich aber jedes Wappen in allen dreien Varianten zu ändern/erstellen, da das Spiel dazu neigt beim Preloading, auf geringere Auflösungen zurückzugreifen.

Jetzt zum Aufbau der Texturen im DDS-Format.

Jedes Bild enthält einmal das sichtbare Bild (RGB-Bereich), was ihr auch so bearbeiten könnt, und den Alpha-Kanal. Welcher der wichtigste Teil des Bildes ist (bei Photoshop findet ihr die Kanäle auf der rechten Seite neben den Ebenen). Der Inhalt des Bildes ist eigentlich egal, aber sollte nicht zu bunt und filigran sein, da später das Bild noch 2mal verkleinert wird.

Gut, wenn das erstmal alles klar ist, können wir uns dem eigentlichen Bearbeiten der Dateien widmen.

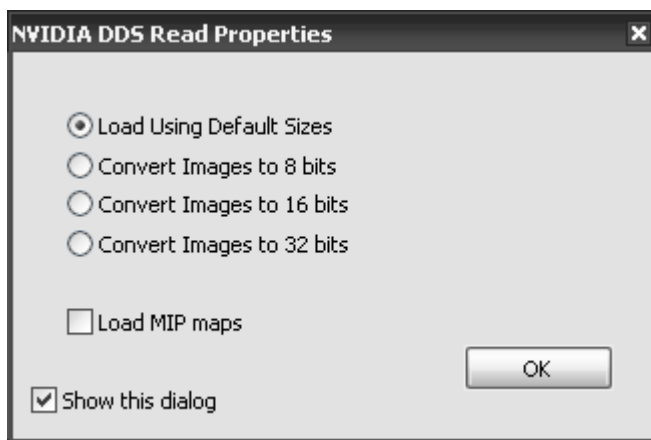
Damit ihr wisst welches Wappen sich unter welcher Datei befindet, hier eine Liste:

Liste der Spielerwappen:

playersymbols_01_diff_x.dds = Blume
playersymbols_02_diff_x.dds = Lilie
playersymbols_03_diff_x.dds = Turm
playersymbols_04_diff_x.dds = Rad
playersymbols_05_diff_x.dds = Kreuz
playersymbols_06_diff_x.dds = Nordstern
playersymbols_07_diff_x.dds = Schild
playersymbols_08_diff_x.dds = Südstern
playersymbols_09_diff_x.dds = Edelweiß
playersymbols_10_diff_x.dds = Topflappen
playersymbols_11_diff_x.dds = Ritterkreuz
playersymbols_12_diff_x.dds = Sonne

Schritt 1: Datei öffnen

Öffnet mit *[Strg]+o* die „playersymbols_xx_diff_0.dds“ (das xx ist ein Platzhalter für die Nummer, des gewünschten Wappen), ggf. müsst ihr noch die Datei konvertieren falls euer Programm es nicht laden kann.

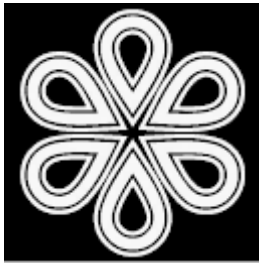


Beachten das die Auswahl des Plug-Ins entweder auf „Load Using Default Sizes“ oder „Convert Images to 8bits“ steht!

Schritt 2: Bearbeiten des RGB-Bereichs (sichtbares Bild)

Hinweis: für S/W-Wappen, sollten hier keine Farben verwendet werden, sondern für die normale Darstellung (Segel mit farbigem Wappen) einfach eine weiße Fläche genommen werden.

Für schwarze Segel benutzt bitte eine schwarze Fläche mit einem weißen Wappen drauf. Hinweis: Für diesen Fall sollte der Alpha-Kanal komplett in Weiß sein!



Für Vollfarb-Wappen am besten einem schwarzen Hintergrund verwenden, danach das entsprechende Wappen einfügen.



Schritt 3: Auswahlbereich erstellen

S/W-Wappen: selektiert euer Symbol mit dem Zauberstab, so das ihr eine Auswahlmaske um euer zukünftiges Wappen habt, dann invertiert die Auswahl *[Umschalt]+[Strg]+i*, das praktisch nur noch euer Wappen ausgewählt ist, gut ist auch eine Auswahl über den Farbbereich, da ihr eigentlich nur 2 Farbtöne haben solltet.
Vollfarb-Wappen: selektiert den schwarzen Hintergrund mit dem Zauberstab, so dass ihr eine Auswahlmaske um euer zukünftiges Wappen habt (evtl. bietet sich hier auch die Auswahl über den Farbbereich an).



Dann invertiert die Auswahl, dass praktisch nur noch euer Wappen ausgewählt ist.



Erweitert nun die Auswahl je nach Auflösung um 2-5 Pixel, damit ihr später einen

schwarzen Rand bekommt (das hebt das Wappen von der eigentlichen Textur ab).



Schritt 4: Alpha-Kanal bearbeiten

Wechselt in den Kanal-Bereich und wählt den Alpha-Kanal aus, das Bild wird jetzt in S/W dargestellt.



Nehmt einen Pinsel und wählt bei Vollfarb-Wappen einen Grauton mit ca. 55-60% Weißanteil (bei S/W-Wappen entweder Weiß oder Schwarz), pinselt dann über eure Maske, invertiert wieder die Auswahl *[Umschalt]+[Strg]+i*, nehmt jetzt Schwarz (bei S/W-Wappen entsprechend Weiß oder Schwarz) als Pinselfarbe und pinselt über die Maske, bis alles nur noch Schwarz und Grau (oder S/W) ist.



Darstellung des Alpha-Kanals



Darstellung von Alpha-Kanal und RGB-Bereich

Schritt 5: Speichern des Wappen

Speichert euer Wappen *[Strg]+s* als PSD-File ab (um die Einstellungen für spätere Veränderungen zu behalten), danach speichert es als DDS-File *[Umschalt]+[Strg]+s* („playersymbols_xx_diff_0.dds“), nehmt als DDS-Format z.B. DXT5 (wichtig ist das das Format einen Alpha-Kanal unterstützt)

Schritt 6: Bildgröße ändern

Ändert die Bildgröße mit *[Strg]+[Alt]+i* auf halbe Größe, speichert unter *[Umschalt]+[Strg]+s* „playersymbols_xx_diff_1.dds“, wiederholt die Änderung der Bildgröße (ggf. einmal Scharfzeichen anwenden) und speichert diesmal unter „playersymbols_xx_diff_2.dds“ ab

Ich hoffe das alles war nicht allzu umständlich erklärt ☺

so long

Baradon