

Photoshop Vorlage Schilderset

Anleitung

Author: Raptor5

Doc-ID: FS22ALS001

Doc-Version: 1.0

Editor Version: 9.0.2

16.06.2022

Inhalt

Vorwort	2
Anforderungen	2
Photoshop-Struktur	3
Texturen speichern.....	4
Texturen zuweisen	5

Vorwort

Das Schilderset enthält Verkehrszeichen und Wegweiser der Deutschen Straßenverkehrsordnung ist jedoch nicht vollständig. Schilder die selten vorkommen sind in diesem Set möglicherweise nicht enthalten.

Ortstafeln und Wegweiser können beliebig angepasst werden. Hierfür liegen Vorlagen als .psd Dateien im SDK Ordner bereit. Die Vorlagen können nach Belieben erweitert oder angepasst werden.

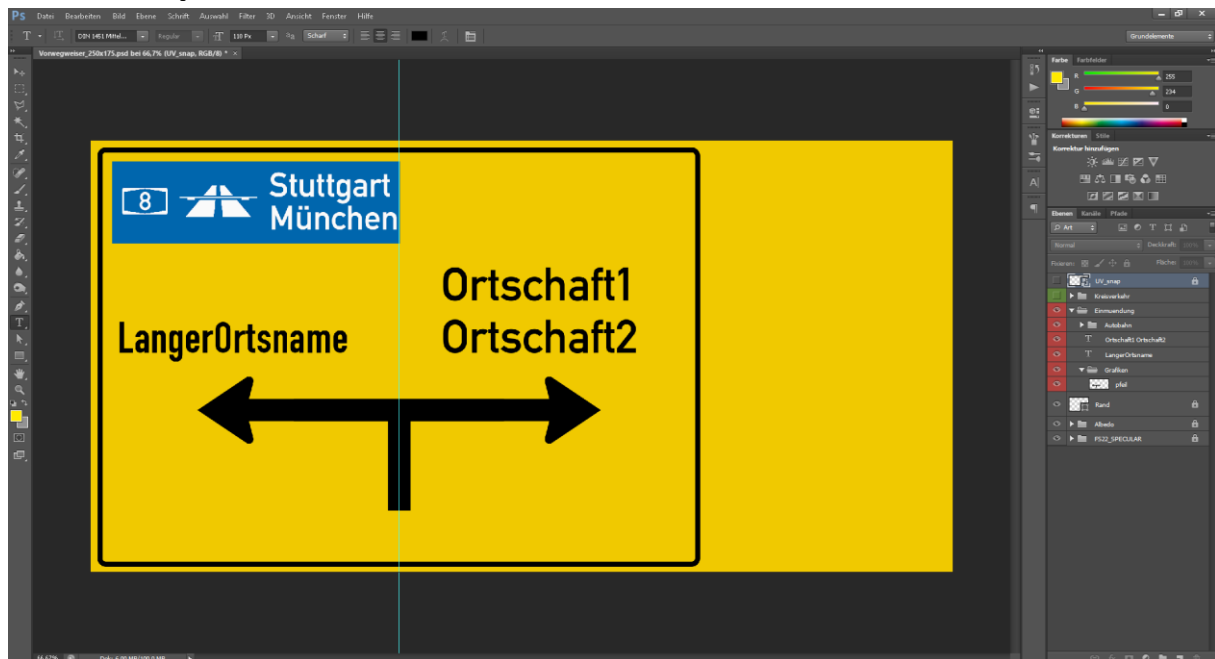
Diese Anleitung geht nicht im Detail auf jede einzelne Vorlage ein. Es werden nur die Struktur und Besonderheiten der Vorlagen erklärt.

Anforderungen

Folgendes wird für diese Anleitung vorausgesetzt:

- Adobe Photoshop
- Grundlegende Kenntnisse in Photoshop und dem Giants Editor
- Schriftarten DIN1451 Mittelschrift, Engschrift (Beiliegend im Ordner „Fonts“)

Photoshop-Struktur



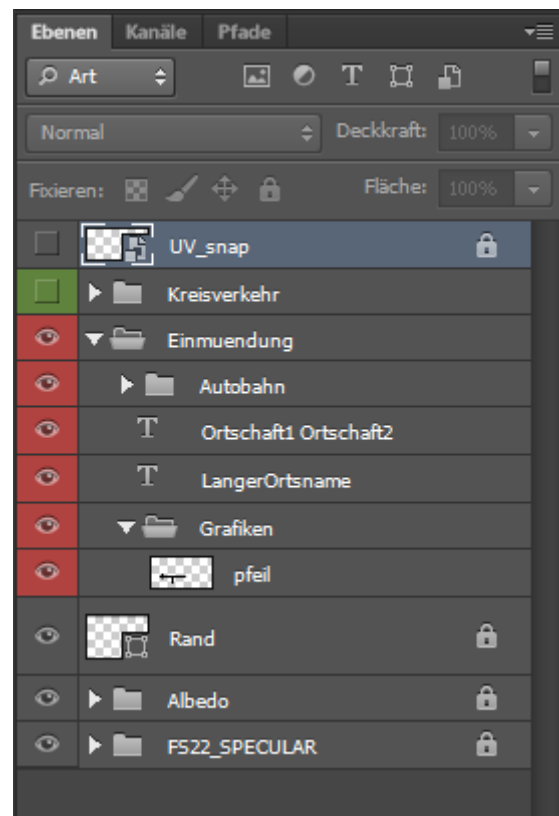
Alle Vorlagen haben in etwa dieselbe Ebenen Struktur.

Ebenen und Gruppen die Gesperrt sind müssen nicht bearbeitet werden.

Schildvarianten sind jeweils Gruppirt und farblich markiert und können ein/ausgeblendet werden.

Innerhalb der Gruppen sind die dazugehörigen Grafiken und Texte.

Ggfs. Sind weitere Untergruppen enthalten z.B. für Hinweise für Autobahnen etc.

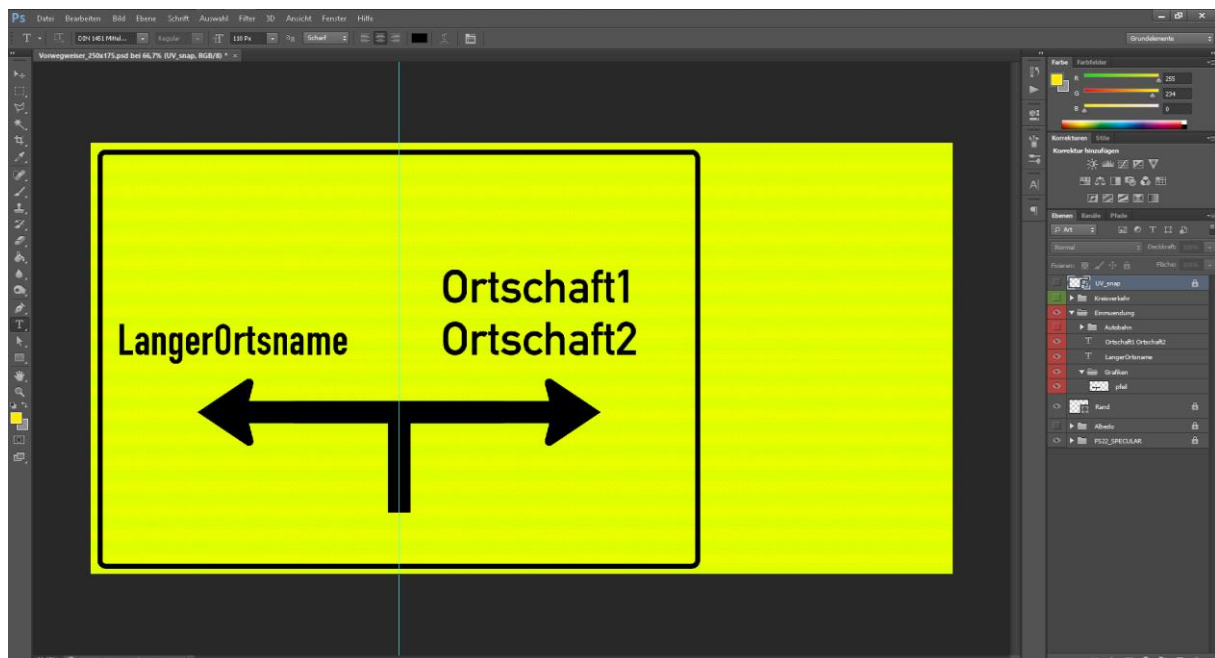
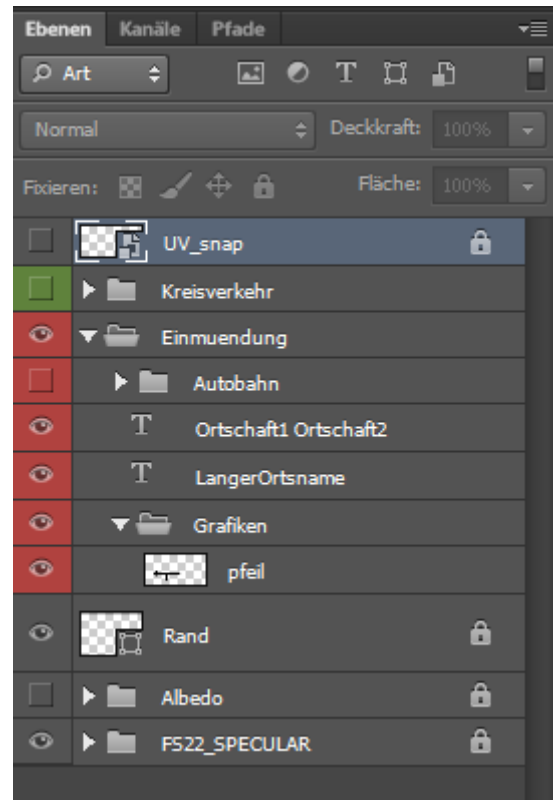


Texturen speichern

Albedo-Maps können direkt im dds Format an gewünschter Stelle abgespeichert werden.

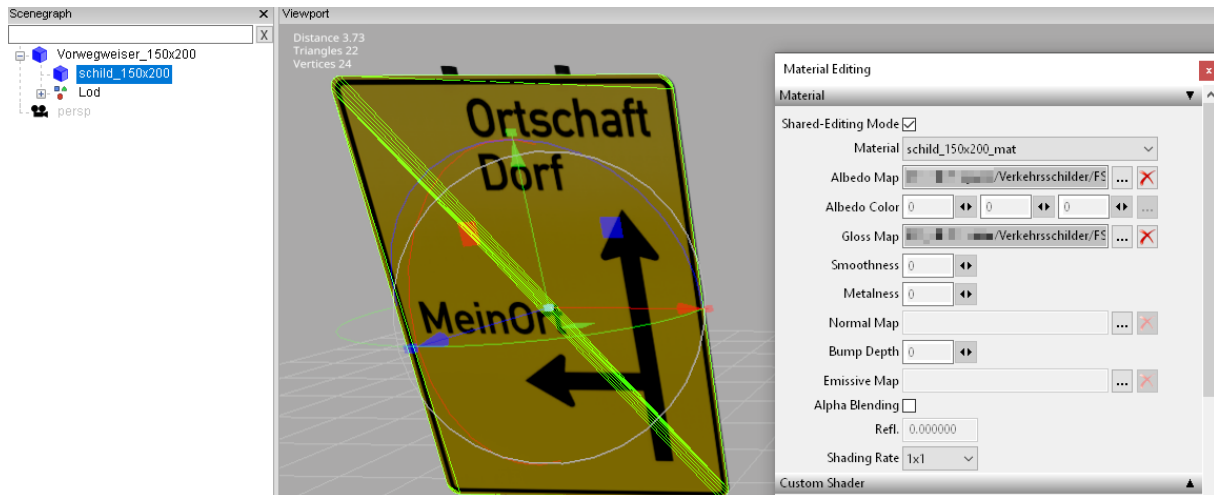
Um die Passende Specular-Map abzuspeichern geht man wie folgt vor:

1. Deaktiviere die Sichtbarkeit der Gruppe „Albedo“ dadurch wird „FS22_SPECULAR“ sichtbar.
2. Deaktiviere die Sichtbarkeit von Untergruppen, welche eigene Farben enthalten. Z.B. Autobahn. Ansonst bilden sich möglicherweise Artefakte.
3. Speichern im dds format



Texturen zuweisen

1. Kopiere die i3D Datei des passenden Schildes z.B. „Vorwegweiser_150x200.i3d“ mit neuem sinnvollem Namen
2. Öffne die i3D mit dem Giants Editor
3. Benenne das Schild ggfs. Um
4. Öffne das Fenster „Material Editing“



5. Im Material Editing Fenster nun die neuen Texturen auswählen (... Schaltfläche hinter Albedo und Specular map)
6. Datei Speichern

Nun kann das Schild in eine Map importiert und verbaut werden.