

# GRAFISCHE VERÄNDERUNG DES MENUES

MIT ADOBE PHOTOSHOP 6.0

---

© 2004 by Unreal

Hi Community!!!

Ich habe im Forum von [www.crymod.com](http://www.crymod.com) oft das Thema Menüveränderung gelesen. Dabei ist mir aufgefallen das so recht keiner weiß wie man das Menü verändert. Deswegen habe ich mich entschlossen ein Tutorial zu schreiben welches dieses Problem löst. Allerdings sind einige Programme Voraussetzung:

- WinRAR oder WinZip
- Adobe Photoshop 6.0
- FarCry SDK

Als erstes solltet ihr das SDK Durchsuchen. Im Ordner CryENGINE\_MOD\_SDK\Tools\DDSPlugin findet man eine Datei Namens dds.8bi. Diese wird in den Ordner Photoshop 6.0\Zusatzmodule kopiert. Nun kann man Photoshop starten. Sollte nun beim Start von Photoshop eine Fehlermeldung auftauchen, liegt das an der fehlenden msvcr70.dll. Diese Datei kann kostenlos von hier downgeloadet (gibt's das Wort???) werden <http://www.dll-files.com/dllindex/dll-files.shtml?msvcr70>. Diese Datei muss nun in den Stammordner von Adobe Photoshop 6.0 verschoben werden (natürlich vorher mit WinZip/WinRAR entpacken).

Wer bereits einen Mod Angelegt hat kann folgenden Abschnitt überspringen

Nach den ganzen Voreinstellungen kann es nun fast schon losgehen. Nun geht in euren FarCry Ordner. Öffnet dort den Ordner Mods und legt dort den einen Neuen Ordner an. Diesen Ordner nennt ihr wie ihr euer zukünftiger Mod heißen soll. Ich nenne ihn jetzt mal *MyMod* (zur Weiteren vereinfachen Beschreibung). Nun legt ihr noch eine normale Verknüpfung auf den Desktop. Diese muss natürlich noch bearbeitet werden. Klick dazu mit der Rechten Maustaste auf die Verknüpfung und wählt im Menü „Eigenschaften“. Nun hängt ihr an den Pfad Ziel die folgenden Wörter an:

(Leerzeichen)- mod: *MyMod*

Hier mein Beispiel:

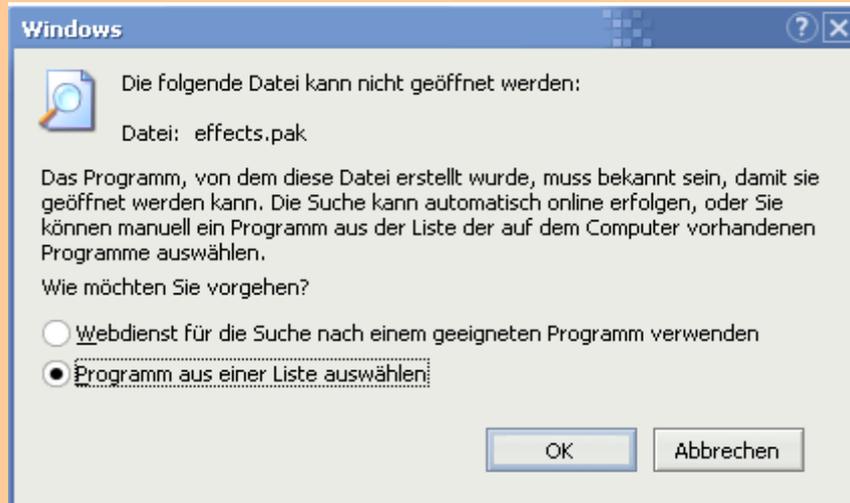
"C:\Spiele\Far Cry\Bin32\FarCry.exe" -mod:MyMod

So das war's mit der Mod-Erstellung. Mit der Verknüpfung kann der Mod gestartet werden.

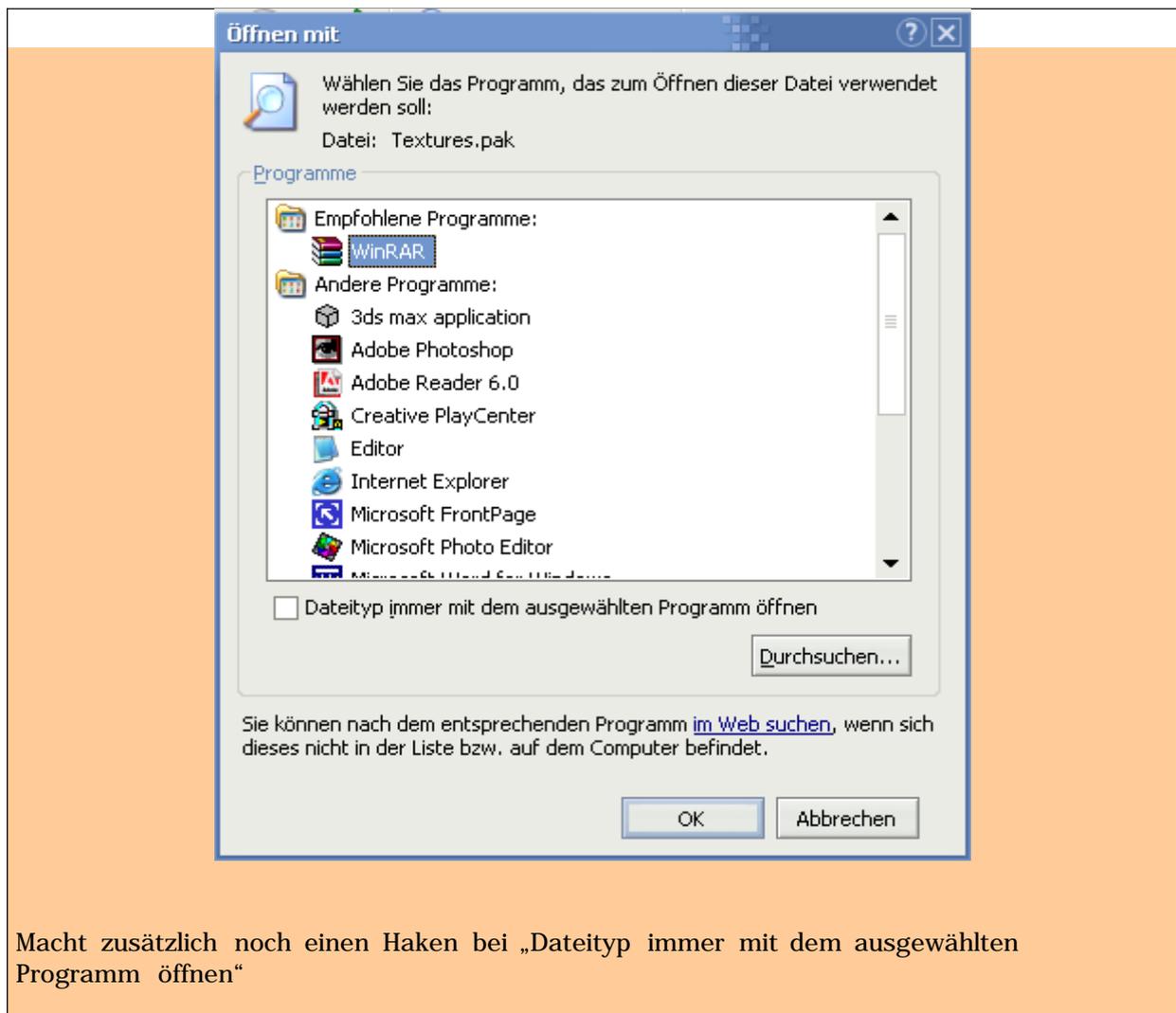
Nach der Mod Erstellung geht ihr wieder in dem Stammordner von FarCry. Dort befindet sich der Ordner FCData. Öffnet diesen. Im inneren des Ordners liegen viele \*.pak Dateien. Diese können mit WinRAR/WinZip geöffnet werden.

Wer nicht weiß wie man den Dateityp mit dem Programm verknüpft sollte folgendes durcharbeiten:

Klickt dazu mit der Rechten Maustaste auf eine \*.pak Datei. Wählt nun im Menü „Öffnen“ (ganz oben). Nun wird folgendes Fenster aufspringen.



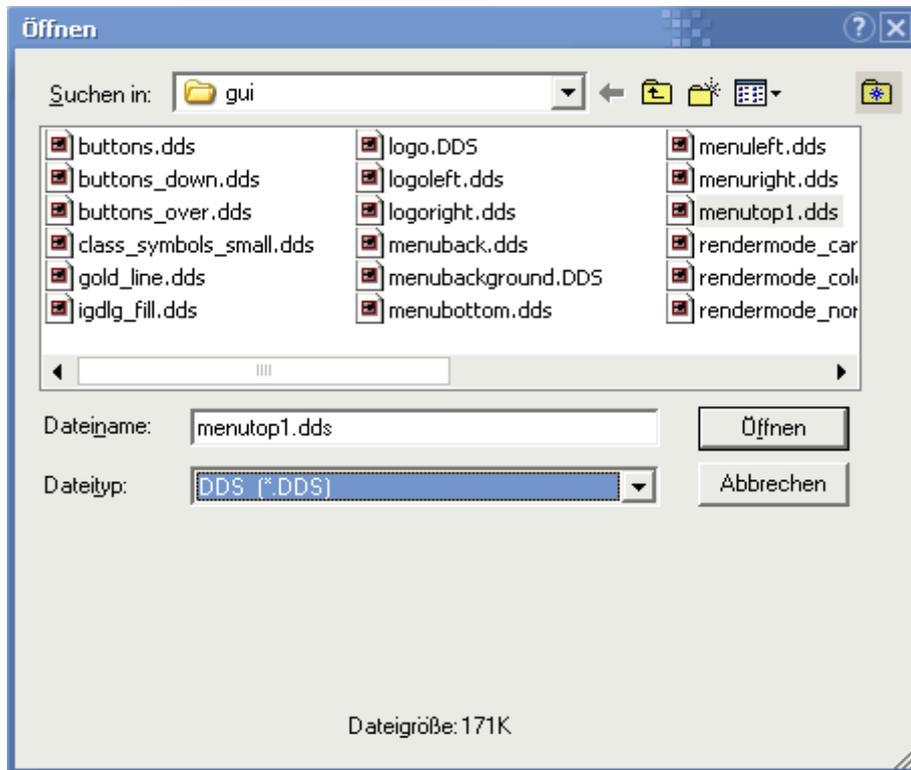
Wählt nun den Eintrag „Programm aus einer Liste auswählen“ (wie angezeigt). Drückt nun OK. Im folgenden Fenster wählt ihr nun WinZip/WinRAR aus. Wenn es in der Liste nicht aufgeführt ist müsst ihr es Manuell suchen, indem ihr Durchsuchen drückt.



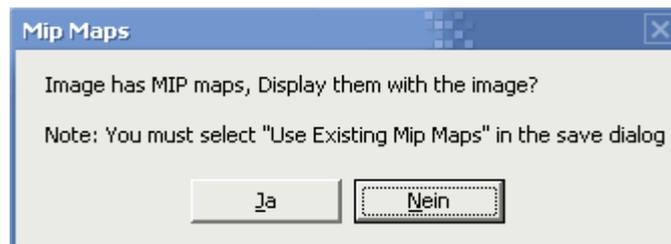
Macht zusätzlich noch einen Haken bei „Dateityp immer mit dem ausgewählten Programm öffnen“

Nun öffnet ihr bitte die Datei Textures.pak. Diese Datei entpackt ihr nun in euren Modordner. ACHTUNG: Die Datei ist entpackt am Anfang 380MB groß.

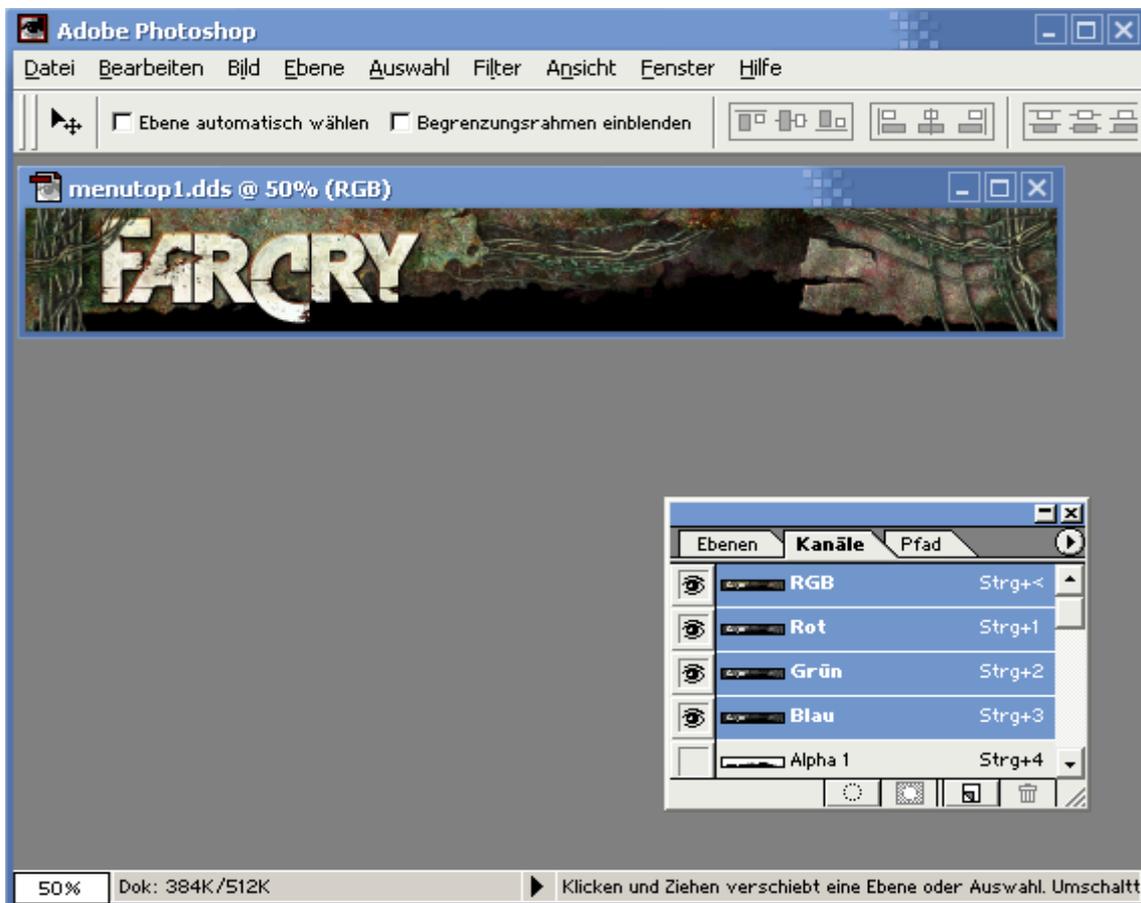
Nun sind alle Vorbereitungen getroffen. Nun kann es richtig losgehen. Öffnet dazu Photoshop ladet dort die Datei menutop1.dds aus dem Ordner FarCry\Mods\MyMod\Textures\gui. Achtet dabei darauf das im Filter die \*.DDS Dateien ausgewählt sind:



Danach taucht folgende Meldung die mit „nein“ beantwortet wird.

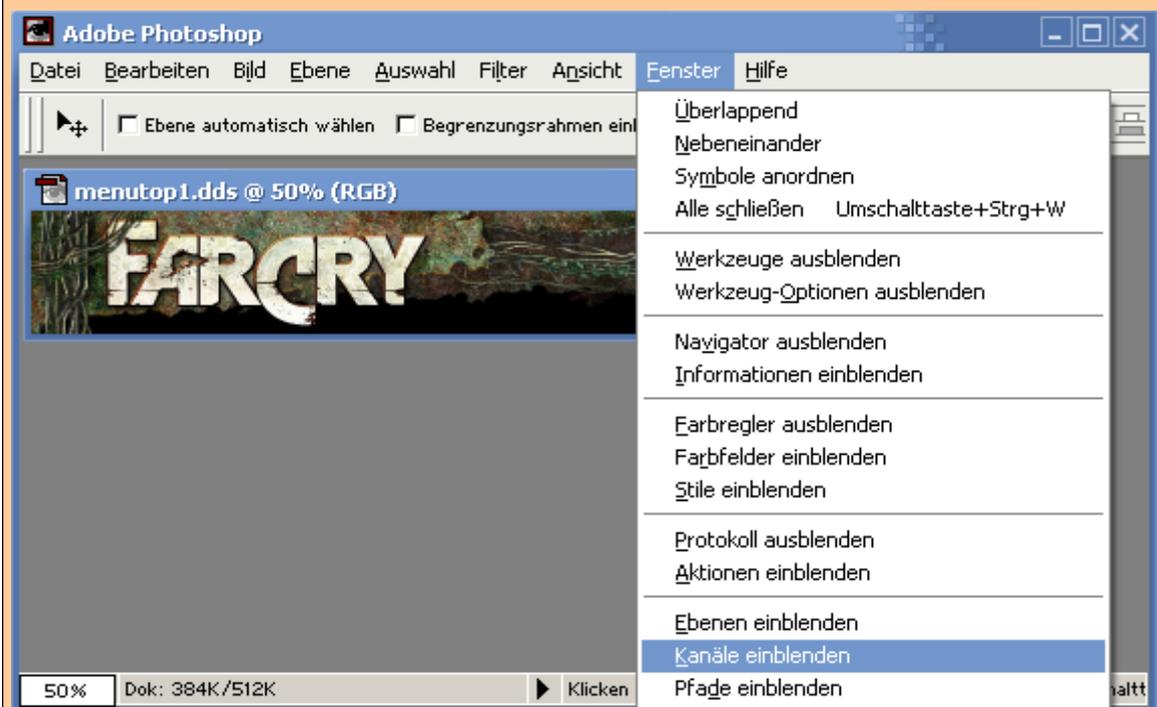


nun sollte das ganze ungefähr so aussehen:



Falls das untere Fenster im Bild (Ich nenne es ab jetzt Kanälenfenster) fehlen sollte kann man folgendes dagegen machen, ansonsten den Abschnitt überspringen:

Klick dazu auf folgenden markierten Menüpunkt. Danach sollte das Fenster erscheinen.



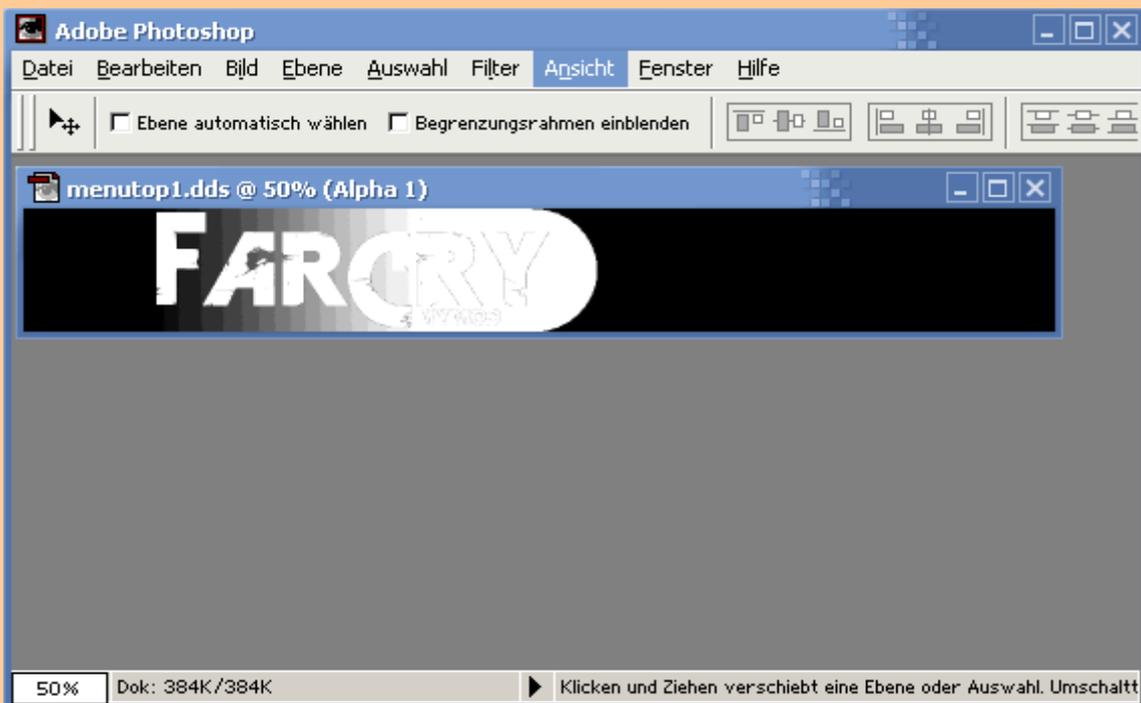
Nun kann man das Bild nach belieben bearbeiten. Dabei kann ich euch nicht besonders gut helfen. Ich kann euch höchstens noch einige Tipps geben.

Als erstes sollte man eine Maske seines Bildes erstellen

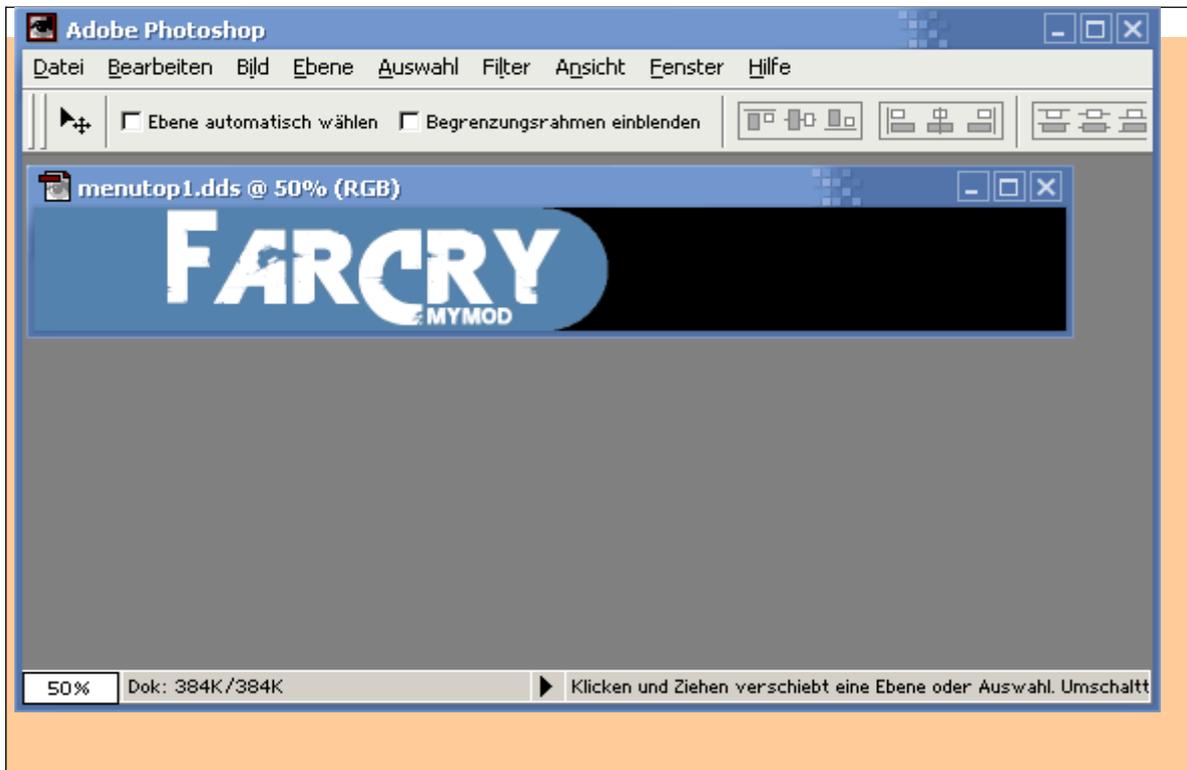
Maske: Die Maske ist ein Aus Graustufen bestehendes Bild. Es bestimmt die Alphawerte im Bild. Schwarz bedeutet nicht sichtbar und Weiß zu 100% Sichtbar. Hier noch mal ein Schema zur Verdeutlichung.



hier ein Beispiel wie es aussehen könnte.



Und hier das eigentliche bild:



Die beiden Bilder müssen genau deckungsgleich sein. WICHTIG!!! Aber nun dazu, wie ihr das ganze bearbeiten könnt

Als erstes klickt ihr im Kanälenfenster ganz unten auf „Alpha 1“. Nun seht ihr dass das gesamte Bild schwarz weiß geworden ist. Mit Strg+A könnt ihr nun das bild komplett markieren. Mit Strg+C könnt ihr dieses nun kopieren und mit dem Grafikprogramm eurer Wahl bearbeiten. Denkt aber daran das ihr bei der Maske nur Graustufen verwenden könnt.

Das Gleiche (Strg+A, Strg+C, usw.) macht ihr nun auch mit dem Eigentlichen (buntem Bild) Bild. Doch zunächst müsst ihr das mal sehen. Dazu geht ihr wieder im das Kanälenfenster und wählt dort RGB ( ganz oben ). Nun könnt ihr auch dieses bearbeiten. Achtet dabei darauf das die Bilder Deckungsgleich bleiben, wie oben schon erwähnt.

Wer das gesamte Menü bearbeiten will sollte noch folgende Bilder bearbeiten:

- menutop1.dds (oben (gerade bearbeitet))
- menubottom.dds (unten)
- menuleft.dds (links)
- menuright.dds (rechts)
- mousecursor.dds (Mauszeiger)

So das war's eigentlich im Großen und Ganzen, nun seit ihr in der Lage das gesamte Menü zu editieren. Viel Spaß mit dem Tutorial und Tschüss, bis zum nächsten Tutorial.

---

MFG UNREAL

© 2004 by Unreal

Dieses Dokument ist ausschließlich für den Privaten Gebrauch erstellt worden. Eine kommerzielle Veröffentlichung ist ohne die Zustimmung des Autors untersagt.