Erstellungsanleitung

Custom-Skin in LOL

22.6.2016

Sascha Salathé

BBBAden

Inhaltsverzeichnis

[Grundlagen 1](#_Toc454354444)

[Bearbeitung 1](#_Toc454354445)

[Installation 1](#_Toc454354446)

# Grundlagen

Von der Seite <http://leaguecraft.com/skins/> können Sie Basis die Bausteine eines Skins finden. Hier finden Sie nicht nur Custom-Skins sondern auch die Standardmodelle.

# Bearbeitung

In den Dateien die man heruntergeladen hat finden sich verschiedene DDS Dateien. Diese Dateien werden ins Spiel übernommen. Zum Bearbeiten nutze ich Paint und Adobe Photoshop. Als erstes habe ich das Format auf BMP gewechselt und dann in Photoshop bearbeitet wie ich es wollte. Ein Nachteil an diesem verfahren ist, dass man die Transparenz verliert. Diese muss man danach in Paint wieder einfügen, wenn die Datei wieder auf DDS umformatiert wurde. Das Formatieren auf DDS ist in Paint möglich, aber nicht in Photoshop. Ein wichtiges Detail sind die Dateinamen. Diese müssen gleich sein wie die heruntergeladenen oder das Programm wird dies nicht richtig implementieren. Ich habe außerdem auf das Charaktermodel zugegriffen und dieses mit Blender bearbeitet.

# Installation

Hier finden Sie eine Installationsanleitung nachdem Sie den Skin erstellt / bearbeitet haben.

[֍Installationsanleitung֍](Dokumentation%20Installation.docx)