

Wer schon immer gerne eigene Texturen für SWAT4 erstellen wollte, aber nicht genau wusste wie es funktioniert, hat sich Jerec mal hingesezt und eine Anleitung erstellt wie man Texturen von SWAT4 nach eigenen Wünschen öffnen und bearbeiten kann.

Mit dieser Anleitung kann man aber nur bereits bestehende Texturen bearbeiten und nach eigenen Wünschen verändern. Um komplett neue Skins und Player-Models erstellen zu können braucht man das Programm „3d-Studio Max“ von Autodesk.

### **Anleitung zum öffnen und bearbeiten von SWAT4 Texturen:**

SWAT4 Texturen sind im „dds-Format“ abgespeichert. (Direct Draw Surface - Format) Leider kann man dieses Format nicht mit jedem Zeichenprogramm öffnen bzw. bearbeiten. Das Programm Photoshop ist zwingend notwendig um SWAT4 Texturen zu öffnen und zu bearbeiten. Um die „dds – Dateien“ öffnen zu können, benötigt man noch ein sogenanntes „dds Plugin“ und „eine dds View.dll“ - Datei. Diese beiden Dateien gibt es hier: [www.freewebs.com/bbejerec/dds.ZIP](http://www.freewebs.com/bbejerec/dds.ZIP)  
Diese zip-Datei enthält die beiden oben genannten Files die Ihr braucht.

Geht in den Photoshop Ordner Photoshop/PlugIns/FileFormats (wenn man die deutsche Version von Photoshop besitzt ist es folgender Ordner: Photoshop/Zusatzmodule/Dateiformat) und packt die .dds-Plugin-Datei aus dem zip-File dort rein.

Jetzt geht Ihr wieder zurück ins Photoshop/PlugIns Verzeichnis und macht Euch darin einen neuen Unterordner der „DDS Thumbnail Viewer“ heißt.  
In diesen neuen Ordner packt Ihr die ddsView.dll Datei.

Nun kann Euer Photoshop auch .dds-Dateien anzeigen und auch bearbeiten.

Jetzt öffnet Ihr den SWAT4 Editor und geht auf „View“ und „Show Texture Browser“. Alternativ kann man auch oben in der Leiste das kleine Symbol rechts neben dem kleinen Lautsprecher-Symbol klicken.

In dem „Textures“ Fenster geht Ihr dann auf „File“ und „open“.

Jetzt werden Euch die ganzen .utx Dateien angezeigt. Das sind Texturen Pakete.

### **Wir wollen jetzt als Beispiel eine Westentextur verändern:**

Öffnet dazu die SWATofficerTex.utx .

Ihr seht jetzt die Uniform- Westen- und Gesichtstexturen. Klickt die Westentextur mit der rechten Maustaste an, sagt „Export to File“ und speichert ab (am besten auf den Desktop!)

Jetzt habt Ihr die Westentextur als .dds-Datei isoliert auf dem Desktop liegen. Diese könnt Ihr jetzt problemlos mit Photoshop öffnen, bearbeiten und in ein anderes Format umwandeln. Dazu evtl. mal nach einem Photoshop Tutorial mit der Suchmaschine Google suchen.

Habt ihr die Westentextur bearbeitet muss sie gegebenenfalls wieder ins .dds-Format umgewandelt werden. Ich meine aber der SWAT4 Editor kann auch Bitmaps lesen.

Also öffnet wieder den Editor, geht auf den „Texture Browser“ und öffnet wieder die SWATofficerTex.utx Datei. Geht auf „File/Import“, sucht Euch die neue Westentextur, klickt sie in dem neuen Fenster an und sagt „öffnen“ und „Ok“.  
Die neue Weste ist jetzt in der SWATofficerTex.utx Datei abgelegt.  
Schließt den Editor und klickt „Ok“, Wenn ihr gefragt werdet ob die Daten gespeichert werden sollen.

Das war alles.

Viel Spaß beim ändern Euer eigenen Texturen!