Tips& Tricks beim Autobau
Geschrieben von CY33 - 04.03.2013 22:29

Ich erÃ¶ffne hiermit mal einen Thread fÃ¼r Fragen, die im Verlauf des Autobaus auftreten (kÃ¶nnen). Nicht im Stil von "wie mach ich'n neuen Mod?" sondern eher im Detailierteren Sinne. Jeder, der eine Frage an die anwesenden Basteler stellen mag, ist gerne aufgefordert hier zu schreiben.

Ich fang mal mit der ersten an:

Nach einigen Autos ingame und/oder released stoÃŸe ich auch ich hin und wieder auf Mysterien der Schrauberei, die sich vorher nie ergeben haben, oder die ich versehentlich richtig gemacht habe.
Das Problem betrifft die vorderen Bremsscheiben, die ja in der *.cas als "Spindle" laufen. Wenn ich die VorderrÃ¤der einschlage, dann bleiben sie nicht unter den Felgen, sondern kommen vorne aus dem Chassis heraus. Der Radius und/oder der maximale Einschlag fÃ¼r beide scheint unterschiedlich zu sein. In welcher File bzw. wo da kann man das beeinflussen?

Ãœbrigens: wenn man die Mitte der Bremse als Center fÃ¼r das Model angibt, dann erscheinen die Bremsen mitten in Auto (also am Nullpunkt). Auch schÃ¶n!

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau
Geschrieben von modellbahnalkofix - 05.03.2013 10:57

Hallo CY33 !

Hatte dieses PhÃ¤nomen auch schon Ã¶fter das Teile nicht dort waren wo sie sein sollten.Meist fehlte in der *.cas Datei nur eine Klammer.

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau
Geschrieben von kart1803 - 05.03.2013 11:38

Hallo Ole,
schau doch mal beim Abspeichern im 3DSimEd das da alles glatt lÃ¤uft.

Beispiel:
Bei einem sich drehenden Lenkrad muss man sich den Mittelpunkt davon suchen und mit rechtsklick "Edit Point" anklicken. Die X,Y,Z Werte dann notieren und beim Abspeichern als GTL Datei diese Werte im sich Ã¶ffnenden Koordinaten Fenster korriegieren.

Wenn man ein Lenkrad zum Beispiel im 3DSimEd versetzt weil ein Mod die LenksÃ¤ule nicht am selben Platz hat wie das Spenderfahrzeug, und dieses einfach nur an die richtige Stelle positioniert und die "edit point" Werte nicht neu Ã¼bernimmt, dreht sich das Lenkrad im Spiel nicht mehr mittig auf der LenksÃ¤ule sondern aussermittig darum herum.

Meine Vermutung ist also das Du den Mittelpunkt der Rotationsachse bei deiner "Spindle" ermitteln muss und diesen beim Abspeichern dann korrekt eingeben musst.

Hoffe ich konnte helfen und es lag daran.

GruÃŸ,
Oliver :)

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau
Geschrieben von CY33 - 05.03.2013 19:25

Danke euch!

@Oliver: war auch mein erster Gedanke, obwohl ich es mich wunderte, dass ich mich nicht dran erinnern konnte das

vorher schonmal gemacht zu haben. Wie erwÃ¤hnt hat das bei den Bremsen aber den merkwÃ¼rdigen Effekt, dass die Scheiben dann am Nullpunkt des 3D Gitters erscheinen, also mitten im Auto. Komisch.

Des RÃ¤tsels LÃ¶sung ist aber gefunden und war, zugegebenermaÃŸen, von auÃŸen praktisch nicht zu lÃ¶sen. Es war nÃ¤mli schlichte DÃ¤mlichkeit in Form eines falschen Dateinamens: Rechts und Links war vertauscht und fÃ¼hrt zu diesem Effekt! Manchmal wundert es mich wirklich welche Details, die man sonst anscheinend automatisch richtig gemacht hat, einen Effekt auf das Spiel haben kÃ¶nnen...

Bitte nutzt den Thread doch weiter, wenn Fragen auftauchen! Es gibt ja immer Leute, die was wissen.
(FrÃ¼her nannte man diese Leute "Rob", denn seinem know-how haben wir praktisch alle team21 Mods (+ alles von Leuten, die was von Cooky oder mir gelernt haben) hier zu verdanken.)

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau

Geschrieben von KADANANKA - 07.03.2014 17:50

---

hallo bastler:)
ich habe mir in meiner offlineinstallation mit 3dsimed diverse anbauteile (z.b. nebellampen vom b kadett,antennen und sportspiegel)an ein paar andere fahrzeuge angebaut,die erscheinen auch da wo ich sie haben will nur habe ich jetzt das Problem das uberall als texture die fahrzeuglackierung des jeweiligen fahrzeugs darauf zu sehen ist anstatt wie z.b. beim bkadett auf den lampen das cibie logo,vielleicht kann mir jemand von euch sagen was ich falsch gemacht oder uebersehen habe.

danke schonmal gruÃŸ andy

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau

Geschrieben von Scyrion - 07.03.2014 18:18

Hallo,

einfache Antwort: die umgebauten Teile greifen nach dem Umbau natÃ¼rlich auf die Textur des Autos zurÃ¼ck, an das sie angebaut wurden. Die Textur ist logischerweise nicht fÃ¼r die neuen Teile gemacht. Deshalb mÃ¼ssen entweder (im gÃ¼nstigsten Fall) die Texturen auch angepasst werden, sprich vom Originaltemplate auf das neue Template Ã¼bertragen werden, oder (fÃ¼r den Fall dass sich die verschiedenen Templates im Bereich der Anbauteile Ã¼berlappen / z.B. der neue Scheinwerfer sitzt dann direkt Ã¼ber einer TÃ¼r, o.Ã¤.) die neuen Teile mÃ¼ssen komplett umgemapped werden und auf einen freien Bereich in dem Template des Zielfahrzeugs verschoben werden. In beiden FÃ¤llen ist mÃ¼ssen auf jeden Fall die Texturen fÃ¼r die entsprechenden Fahrzeuge angepasst werden.

Kannst die Anbauteile natÃ¼rlich auch gleich auf eine neue, separate Textur mappen. Die lÃ¤sst sich dann zu jedem Fahrzeug einfach dazupacken und man muss die Originaltextur nicht anfassen.

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau

Geschrieben von kart1803 - 07.03.2014 18:41

Vom B-Kadett..ohne Permission....:blink:
Ach so war ja fÃ¼r die offline Installation, dann nimm nur. B)

SpaÃŸ beiseite.
Es ist genau wie Scyrion es beschrieben hat.
Die Nebelscheinwerfer vom Kadett greifen auf dem Template des Autos an einer Stelle die Textur ab wo wahrscheinlich etwas anderes liegen sollte.
Die Nebelscheinwerfer liegen beim Kadett oben links auf dem Body1 Template. Sollte bei dem auto wo Du Sie drauf gepackt hast dort nichts gepaintet sein dann nimm die Textur eines Kadett Templates aus dem Bereich und packe Sie bei deinem Auto genau dort hin. Dann sind die Scheiwerfer wieder richtig gepaintet.

GruÃŸ,

kart1803 :)

Edit: wenn dort kein Platz fÃ¼r die Textur ist hilft nur neu mappen. Ist aber dann besser Du baust gleich selbst neue.

Edit 2: Wenn es nicht geht schick mir den Kram und ich schaus mir in bÃ¤lde mal an! ;)

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau

Geschrieben von KADANANKA - 07.03.2014 19:05

---

ok danke Scyrion und kart1803 fuer die schnelle hilfe,dann werde ich das dieses wochenende einfach mal probieren :) un saludos andy

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau

Geschrieben von CY33 - 26.02.2015 11:05

Doppel Post, sorry!

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau

Geschrieben von CY33 - 26.02.2015 11:09

Hallo 3D Basteler,

ich bin grade Ã¼ber etwas interessantes gestolpert, dass ein hÃ¤ufiges Problem evtl. lÃ¶sen kÃ¶nnte, dass die 3D-Bauergemeide immer wieder anfÃ¼hren muss, wenn der Ruf nach einem bestimmten Auto ertÃ¶nt: Es gibt keine Prints! Beispiel (oft gefragt) Manta A oder Volvo PV544!

Evtl komme ich jetzt mit Infos, die jeder, auÃŸer mir, schon hat und ich mach mich jetzt zum Depp. Macht aber nichts, bin ich gewÃ¶hnt.

Jeeeedenfalls: kennt ihr Ã¶sterreichische Typenscheine? Zitat aus Wikipedia: "m Gegensatz zum in Deutschland verwendeten Fahrzeugbrief sind im Ã¶sterreichischen Typenschein auch Zeichnungen der genehmigten Fahrzeugtype enthalten, welche unter anderem das Fahrzeug mit BemaÃŸung der Abmessungen sowie das Bremsschema desselben darstellen."

Und dazu dieses: http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/__57__1_.JPG

Wenn jetzt jemand einen guten Scanner hat und evtl. aus Ã–sterreich kommt oder jemanden da kennt, der Ã¼ber einen Club oder so an diese Scheine kommt... neue MÃ¶glichkeiten!

Ich will einen 1965er Chevy Impala!

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau

Geschrieben von Taffy - 03.03.2015 02:14

CY33 schrieb:

Ich will einen 1965er Chevy Impala!

...hier ist schon mal ein Prospekt von dem Springbock:

http://www.oldcarbrochures.org/var/albums/NA/Chevrolet/1965_Chevrolet/1965_Chevrolet_Full_Size_Brochure/1965%20Chevrolet%20Full%20Size-04-05.jpg?m=1305484727

Sie restlichen 10 Seiten findest Du hier

Zitat: Inside, a new center console houses a rally-type electric clock capable of ticking off time between checkpoints or tourist attractions.

Wenn das nicht der geborene Rennwagen ist..:woohoo:

Cheers,

Jens

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau

Geschrieben von DonPanoz - 30.04.2015 23:10

Ein sehr exotisches Thema ist der Fahrer im AuÃŸenmodell. Es mag zuweilen vorkommen, dass man an der standardmÃ¤ÃŸigen Fahrerfigur EXTDRIVER_A.GMT etwas Ã¤ndern mÃ¼ÃŸte.

Beim Mercedes 300 SLR hat der Fahrer den Getriebetunnel zwischen den FÃ¼ÃŸen und muss daher breitbeiniger sitzen als normal.

Leider gab es keine MÃ¶glichkeit der Modifikation. Denn seltsamerweise ist die neue "Puppe" dann kopflos und animationslos im Auto.

es gab doch noch einen Trick, den abgespreizten FuÃŸ des Mercedes Fahrers ins Spiel zu bringen:

Ich habe von der modifizierten Puppe das rechte Bein exportiert und als "Prothese.GMT" gespeichert. Dem eigentlichen Fahrer habe ich das rechte Bein amputiert, er bewegt sich trotzdem und hat den Kopf auf. Etwas abschneiden geht also, etwas hinzufÃ¼gen dagegen nicht.

Die Prothese wurde so platziert, dass sie den Positionsangaben des Externfahrers in der CAR-Datei entspricht. Dann habe ich einige zusÃ¤tzliche Zeilen in die CAS-Datei geschrieben, so dass man die Prothese bis auf eine Entfernung von 20.0m sehen kann.

Das funktioniert. Die "Puppen" bewegen ohnehin nur Kopf und Arme, die unteren Extremiten sind statisch. Ein Hoch der modernen Prothetik :lol:

Wie gesagt, das ist ein sehr exotisches Problem. AuÃŸer dem Mercedes 300 SLR ist mir kein Auto bekannt, wo man das braucht. Abgesehen vielleicht von den Mercedes W196 vielleicht.

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau

Geschrieben von CY33 - 02.05.2015 23:45

;) vielleicht kommt ja noch was

Aber wie es immer so ist mit GTL: seltsame Probleme brauchen eine seltsame LÃ¶sung.

Irgendwann kriege ich es auch hin, dass eine Lampe im cockpit amgeht, wenn man das Licht einschaltet...

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau

Geschrieben von CY33 - 04.09.2019 16:46

Neues Problem: dieses mal in 3DsMax 10. Ich hoffe mir kann jemand helfen, das Internet ist leider nicht sehr hilfreich gewesen bisher (Ausser Verweisen 400 Seiten dicke Tutorials zu lesen, aber die Zeit hab ich nicht).

Also: ich will Loft Exclusion von einer Linie oder Spline benutzen. Die Kontur ist einfach eine Flache Linie (es soll natÃ¼rlich Asphalt werden ;)). Jetzt wÃ¤hle ich die Kontur, und die Linie verÃ¤ndert sich auch, allerdings komtm dabei keine Strasse, sondern eher eine Mauer heraus! Also anstelle von X-Y dehnt es sich in Richtung Z aus! Bei allen meinen Tests funktionierte es einwandfrei. Das Problem tritt erst auf, wenn ich ein echtes Strecken Layout benutze.
Es handelt sich nicht um einen geschlossenen Ring, sondern um eine Art Netz aus Wegen.
Irgendwo muss es einen Schalter geben, der das einfach umschaltet... oder wo man 90 eingibt und dann kippt das ganze einfach um 90Â° - aber ich kann es einfach nicht finden!

Hoffe da weiss jemand etwas!

Danke und GrÃ¼ÃŸe

Edit: Habs! Man darf ausschlieÃŸlich aus Z Perspektive arbeiten, wenn man die Lines anlegt... :P

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau

Geschrieben von CY33 - 14.10.2019 22:44

Ich wÃ¼rde gefragt ob ich nochmal die Anleitung auf deutsch zu posten, wie man eine Textur in einer GMT Ã¤ndert, wenn man kein SimEd3D hat oder inReihe viele Files bearbeiten will, wie man das zB bei neuen RÃ¤derstyles macht. Hatte das in einem anderen Thread geschieben, hier passt es besser, denke ich.

Ich schreibe als beispiel mal auf, wie man das mit den RÃ¤dern macht, das ist die Praktischste Anwendung.
Es gibt ja zwei Typen RÃ¤der: die, die sich Ã¼ber den Genstring steuern und die, die es nicht tun. Es funktioniert bei beiden, mit Unterschieden im Detail. Ich mache mal die mit Genstring.
Man braucht: Einen Hex-Editor (Freeware) und den Geditor, auch Freeware. Mit dem Geditor extrahiert man aus einer *.GTL file die *.GMT Files, die man bearbeiten will: Also hier alle RÃ¤derfiles von einem Style, den man als Basis nehmen will. Die heissen zB Style1. ALso Extrahieren und in einen Ordner legen. Texturen dazu. Dann alle Dateinamen in den Style Ã¤ndern, den man will. Da nimmt man oft einen Buchstaben, also zB StyleN. Genauso benennen wir die Texturen um (Masks und Spec und so nicht vergessen, alles wo der Style bei steht). Dann alle Texturen painten, dass ist eine andere Story. Zb Silberne Felgen weiss machen. Und dann komt der Clou mit dem Hexeditor:
Der Reihe nach Ã¶ffnen wir alle *.GMT Files mit dem Hexeditor und benutzen "suchen und ALLE Ã¤ndern" Funktion: Suchen nach Style1, alle Ã¤ndern in StyleN. Er muss dann mehrere Stellen verÃ¤nderen, das wird meistens angegeben. 20x oder so... macht nix, mehr als einmal ist das wichtige! Speichern. Und dann mit allen GMTs machen. Auch die LODs nicht vergessen: A, B, C, D. Dann legt man diese Files alle in den Startnummernordner des Autos, wo die weissen Felgen drauf sollen und Ã¤ndern den Genstring fÃ¼r Felgen auf N. Wenn nicht sicher welche Stelle im Genstring das ist, kann man in der *.Cas des Autos nachschauen. Einfach im Textpad Ã¶ffnen und suchen nach "wheel" und dann kommt man in den Bereich wo das beschrieben steht und dann kann man am Ende des Dateinamens lesen Style.gmt. Was zwischen den steht ist die Position im Genstring. Also muss in unserem Fall an der vierten Stelle das N stehen. Dann starten und Trace anlegen lassen. Wenn es einen CTD gibt hat man meistens eine File vergessen. Aber an sich funktioniert es so.
Ohne Genstring ist es noch einfacher: hier extrahieren wir und benennen dann alle *.dds Files um. Allerdings ist hier nicht der Style angegeben, daher wÃ¤hlen wir ein Wort, dass nur bei den RÃ¤dern vorkommt um eine Ã¤nderung zu machen: Wheel! Wir machen zB Nheel draus. Wichtig ist, dass die Anzahl der Zeichen die gleiche bleibt! Also nicht Wheelx, aber Ok ist Wheex. Dann wieder alle GMTs im Hexeditor Ã¶ffnen, suchen nach Wheel, Ã¤ndern in Nheel. Alles speichern und in den Startnummernordner. Dann muss es Funktionieren.
GTL greift auf die GMT File zu, die am schnellsten zur Hand ist, also nicht die in der Wheels.GTL, sondern die im Nummernordner. Da ist dann auch die passende Textur. Bei einem Auto, dass diese Texturen nicht hat, kann GTL sie nicht finden und greift auf die normale *.GTL file zu.

Der Prozess von einer Textur Ã¤ndern mit Hexeditor ist immer der gleiche, nur ist es manchmal schwieriger die richtigen GMT fileszu finden. Die Body1 Texturen sind auf vielen verschiedenen GMTs. Die muss man dann ALLE finden! Ansonsten ist der Prozess aber der gleiche, vorallem wenn es darum geht eine Mask File zu verÃ¤ndern: Schneller und sicherer als mit SimEd!

Hoffe es hilft. Cheerieo

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau
Geschrieben von Sascha Stemann - 15.10.2019 04:51

Danke cy, fÃ¼r die ErklÃ¤rung ich habe es einmal versucht RÃ¤der Standard alone zu machen.
Ging aber schief irgendwie hat da was nicht gepasst.

Wenn ich mal wieder Lust bekomme zu painten werden ich es nochmal versuchen.

GruÃŸ Sascha

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau
Geschrieben von CY33 - 15.10.2019 09:03

Ging schief irgendwann mal oder nach dieser ErklÃ¤rung? Wo ist denn das Problem? Meist hat man nur einen Fehler beim umbenennen gemacht, einen Unterstrich vergessen oder einen Buchstabenndreher...

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau
Geschrieben von Sascha Stemann - 15.10.2019 17:53

Hi cy,

Ne das ist schon etwas her, da hatten wir auch schon zusammen drÃ¼ber geschrieben. Da gingves um die felgen vom c kadett.

GruÃŸ Sascha

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau
Geschrieben von CY33 - 15.10.2019 18:00

Bei Mods funktioniert so eine Anleitung Ã¼brigens nie mit Garantie! Bei Cookys Kadett wÃ¼rde ich zwar davon ausgehen, aber viele Auto-Macher sind da sehr viel "flexibeler" in ihrer Herangehensweise, da funktioniert dann gerne mal garnichts. Beim Simca 1200S sind die RÃ¤der sehr seltsam zb. (Um es hÃ¶flich zu sagen)

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau
Geschrieben von CY33 - 18.04.2020 19:24

Wer, oh, wer....
...hat Erfahrung mit dem Bau von neuen Felgen? Also nicht, wie oben beschrieben, Ã¤ndern von Texturen, sondern 3D Modell und Texturen machen und dann vor allem Material Einstellungen?
Ich habe hier einen seltsamen Effekt und kriege den einfach nicht weg... Was schade ist!

==========

Aw: Tips& Tricks beim Autobau
Geschrieben von MichaW - 18.04.2020 20:27

Soll ich mal Gordon und co auf Trackaholics fragen? MÃ¼sste das dann vorher Ã¼bersetzen.

GlÃ¼ck auf!

==========