

---

## Painter/Modder HELP

Geschrieben von MichaW - 12.10.2019 18:41

---

Hiho,

dank greg7 vom BYL ist bder F1 71 Mod fÄ¼r GTL endlich fertig...fast...bei genau einem Auto fehlt im Spiel plÄ¼tzlich die Wagenfarbe :(

Und ich hab keine Idee mehr, wo ich da gucken mÄ¼sste...

In GTR2 funktioniert alles, aber leider nicht in GTL. Hat jemand eine Idee woran das liegen kÄ¼nnte?

Danke und GlÄ¼ck auf!

[https://abload.de/img/grab\\_004kopieqqke1.jpg](https://abload.de/img/grab_004kopieqqke1.jpg)

=====

## Aw: Painter/Modder HELP

Geschrieben von Sascha Stemann - 12.10.2019 19:25

---

Huhu,

Bin jetzt kein Fachmann ich painte selten.

Mir passiert sowas wenn ich in den tex. Und ultra tex datein murks gebaut habe. Zb das mipmapping nicht passt oder der alphakanal dtx1 oder so oder einfach datei namen falsch sind.

Mit dem Geditor lÄ¼sst sich das nach schauen. Vergleichdoch mal ein auto was farbe hat mit dem stimmt da alles Ä¼berein?

GruÄ¼ Sascha

=====

## Aw: Painter/Modder HELP

Geschrieben von MichaW - 12.10.2019 19:56

---

Hi Sascha

das grÄ¼Ä¼te PhÄ¼nomen fÄ¼r mich ist ja, wenn ich das in GTR2 funktionierenden Fahrzeug nach GTL konvertiere, dann gahts plÄ¼tzlich nicht mehr. Also weder in GTL noch in P&G...was ja eigentlich GTR2 ist...

WÄ¼rde es helfen, wenn ich die 2 Fahrzeugordner mal hochlade? Also 1x die funktionierende GTR2 Version und dann das GTL Fahrzeug? Und die Autos sind alle unterschiedlich, da stimmt bei keinem was Ä¼berein....

GlÄ¼ck auf!

=====

## Re:Painter/Modder HELP

Geschrieben von Geedee - 12.10.2019 20:23

---

MichaW,

Es sieht so aus, als hÄ¼tten Sie oder jemand die DDS-Skin-Vorlage falsch herum gespeichert.

Ä¼berprÄ¼fen Sie mit anderen DDS-Vorlagen in der Packung, ob ich mÄ¼glicherweise richtig bin.

Wenn ich Recht habe, mÄ¼ssen Sie die Vorlage nur in die richtige Position drehen und erneut speichern.

Ich hoffe, das hilft, aber wenn Sie Schwierigkeiten haben, kÄ¼nnen Sie mir eine E-Mail mit dieser DDS-Datei und einer, die ordnungsgemÄ¼ funktioniert, senden.

Prost,

Gordon

-----  
MichaW,

It looks like you, or someone may have saved the DDS skin template the wrong way around.

Check with other DDS templates in the car pack to see if I maybe be correct.

If I am right, then all you have to do is to turn the template around to the right position and resave.

I hope this helps, but if you struggle then you can email me with that DDS file and one that works properly.

Cheers,

Gordon  
=====

## Aw: Painter/Modder HELP

Geschrieben von Sascha Stemann - 12.10.2019 20:28

Hi,

:lol: klar das die autos verschieden sind. Aber die datein im Geditor mÃ¼ssen bei jedem auto gleich sein.

Heisst gleiche mipmaps und dxt convertierung und aus die AuflÃ¶sung.

Zb. Beim kadett jeder kaddi muss im Geditor die die convertierung dxt1 habe fÃ¼r die Karosse. Scheiben werden dxt5 convertiert. Minpmaps 5 AuflÃ¶sung bei der tex zb. 1024 in der ultratex :2 512

Und so mÃ¼ssen die datein alle heissen das zb:

198st\_kadett\_body  
198st\_kadett\_cpit  
198st\_kadett\_windows

Ist da zb ein fehler unterstrich vergessen oder das st oder groÃ klein passiert es das zb das Fahrzeug in spiel Weiss angezeigt wird obwohl das template farbe hat.

GruÃ Sascha

Ps am besten vergleichst du mal eine funktioniere  
Gtl version mit der die nicht geht.  
Aus der ferne ist das schwer wirklich was dazu zu sagen.

GruÃ Sascha  
=====

## Aw: Re:Painter/Modder HELP

Geschrieben von MichaW - 12.10.2019 20:38

Geedee schrieb:

MichaW,

Es sieht so aus, als hÃ¤tten Sie oder jemand die DDS-Skin-Vorlage falsch herum gespeichert.

ÃœberprÃ¼fen Sie mit anderen DDS-Vorlagen in der Packung, ob ich mÃ¶glicherweise richtig bin.

---

Wenn ich Recht habe, müssen Sie die Vorlage nur in die richtige Position drehen und erneut speichern.

Ich hoffe, das hilft, aber wenn Sie Schwierigkeiten haben, können Sie mir eine E-Mail mit dieser DDS-Datei und einer, die ordnungsgemäß funktioniert, senden.

Prost,

Gordon

-----  
MichaW,

It looks like you, or someone may have saved the DDS skin template the wrong way around.

Check with other DDS templates in the car pack to see if I maybe be correct.

If I am right, then all you have to do is to turn the template around to the right position and resave.

I hope this helps, but if you struggle then you can email me with that DDS file and one that works properly.

Cheers,

Gordon

Hi, Gordon,

Thank you, but I'm completely overwhelmed. I have no idea where to look or what I have to change. I sent you the working car folder of GTR2 and the not working one of GTL by mail, maybe you find the error...

All the best my friend and thank you

=====

## Aw: Painter/Modder HELP

Geschrieben von MichaW - 12.10.2019 20:45

Sascha Stemann schrieb:

Ps am besten vergleichst du mal eine funktioniere  
Gtl version mit der die nicht geht.  
Aus der ferne ist das schwer wirklich was dazu zu sagen.

Gruß Sascha

Eyyyyyy, als wenn ich Ahnung hätte wo ich da was vergleichen müsste....lol:

Glück auf!

=====

## Aw: Painter/Modder HELP

Geschrieben von Sascha Stemann - 12.10.2019 20:50

Schick mir beide per Mail :lol:

Gruß Sascha

=====

## Aw: Painter/Modder HELP

Geschrieben von MichaW - 13.10.2019 10:21

---

Moin

was soll ich sagen? Es funktioniert. Das Problem lag nicht an dem Mod selbst, sondern an der Strecke, die ich zum testen gewählt hatte, nämlich Kyalami75. Für diese Erkenntnis hab ich gestern zusammen mit anderen 9h gebraucht. Warum das so ist, das werde ich dann den Streckenerbauer bzw Konvertierer Uwe/dumeklemmer fragen und ihn anscheissen :lol: Man braucht schließlich einen Schuldigen für die eigene Dooftheit...:lol: Aber im Ernst, wenn mir jemand erklären kann, warum das Streckenabhängig ist, gerne... Danke und Sorry an Sascha und janosch, die so lange mit mir durchgehalten und gesucht haben...

Glück auf!

=====

## Aw: Painter/Modder HELP

Geschrieben von Sascha Stemann - 13.10.2019 10:39

---

Hi Micha,

Christina und Ich waren am Blacklist gucken, als ich dein hilferuf gelesen habe. Ich sagte zu ihr, du ich geh mal KURZ vorm Pc was Prüfen dauert nicht lange:whistle:. Da war es 20:15 Uhr Ende vom lied 1:30 fertig Pc aus, Frau lag schon im bett.

Soso kurz weg schonmal auf die Uhr geguckt? :lol:

Das am Ende eine Strecke schuld ist ja konnte ja keiner Ahnen. Wäre auch zu einfach gewesen, Lieber DDS Datein umschreiben Templates verschieben CAS Datein durchforsten umschreiben tex und cpit durchforsten. Sachen gibts:whistle:

Gruß Sascha

=====

## Aw: Painter/Modder HELP

Geschrieben von MichaW - 13.10.2019 14:13

---

Ach was würden wir ohne so Budenurgesteine wie GeeDee/Gordon machen...er hat den Fehler gefunden und behoben, vielen, vielen Dank dafür Gordon!

Glück auf!

Wen die Lösung interessiert:

"Great that you found the problem, I did say it is something else in your GTL folder has the same name and the graphics of are showing on your car. I remember the first time this kind of thing happened, it was to a new mod on the Bude and only when a certain track was used that the dashboard of the car had a weird texture, it turned out that the dashboard had the same material name as a part of the track.

You don't need to contact Uwe about it as it isn't really a track matter, the track had that material name first and changing that would mean every member would have to have an update. It's easier to change the material name in the car mod itself and once found will take a minute to change.

I'll have a look and see if I can locate and fix the problem for you.

-----

Hey Micha,

Großartig, dass Sie das Problem gefunden haben, ich habe es gesagt, "etwas anderes in Ihrem GTL-Ordner hat den

---

gleichen Namen und die Grafiken von zeigen auf Ihrem Auto". Ich erinnere mich an das erste Mal, als so etwas geschah, es war ein neuer Mod auf der Bude und erst als eine bestimmte Strecke verwendet wurde, hatte das Armaturenbrett des Autos eine seltsame Textur hatte, es stellte sich heraus, dass das Armaturenbrett den gleichen Materialnamen hatte wie ein Teil der Strecke.

Du brauchst Uwe nicht zu kontaktieren, da es sich nicht wirklich um eine Track-Sache handelt, die Track hatte zuerst diesen Materialnamen und änderte sich, was bedeuten würde, dass jedes Mitglied ein Update haben müsste. Es ist einfacher, den Materialnamen im Fahrzeugmodell selbst zu ändern und einmal gefunden, wird es eine Minute dauern, ihn zu ändern.

Ich werde einen Blick darauf werfen und sehen, ob ich das Problem für dich finden und beheben kann.

We have success Micha!!!!

I found that the body DDS file of the car was called 011.DDS and that Kyalami 1975 also used a file of that name. I simply renamed the 011.DDS file as 011x.DDS then renamed it in the body GMT's and saved it.

So the fix is attached, simply unzip and put the GameData file into your GTL folder and allow to overwrite. Give it a try and let me know how it goes for you.

Wir haben Erfolg, Micha.

Ich fand heraus, dass die Karosserie-DDS-Datei des Autos 011.DDS hieß und dass Kyalami 1975 auch eine Datei dieses Namens verwendete. Ich habe die 011.DDS-Datei einfach in 011x.DDS umbenannt, dann in den Body GMT's umbenannt und gespeichert.

Also ist der Fix angehängt, einfach entpacken und die GameData-Datei in deinen GTL-Ordner legen und überschreiben lassen. Probieren Sie es aus und lassen Sie mich wissen, wie es für Sie läuft."

Und wie das läuft :woohoo:

=====

## Aw: Painter/Modder HELP

Geschrieben von Sascha Stemann - 13.10.2019 15:37

Great made GeeDee,

Alone to find this mistake who would have thought of it. That the plug and the vehicle use the same filenames as dds.

You have to come on it for now. Very good work. We could have tried that yesterday.

Only I think that none of us three would have known how to rename a gmt file. Which program is necessary?

The dds would be done quickly rewrite all 3 dds date and specify in the card file eg. Stop 011x.

Thanks Gorden

=====

## Aw: Painter/Modder HELP

Geschrieben von CY33 - 13.10.2019 19:58

I know my opinion is not the most popular on this topics.

There is a reason why we have a standard pattern on how to name textures of tracks and specially of cars. To avoid mismatches. Renaming from 011 to 011x is just a matter of time until the next mismatch. Also I recon the other textures have equally random names? If I am correct BTB has this sort of name output in some cases (bloody annoying if you look for a file in a track sometimes). So why not name it, as in any good mod: number\_type\_maker\_body1.dds and it is easy to have an overview for everyone?

Renaming a dds is quite straightforward. If you have SimEd3D you use this. Simple but not Freeware. If you don't have it you can rename with Geditor and a Hexeditor. Extract with Geditor, rename, import with Geditor. But keep in mind that the number of signs in the file name remain the same. So 011.dds to xyz.dds is ok, to 011x.dds not ok (in this case. If you use SimEd3D you can do whatever you want). Then open all GMT files in the Hexeditor and change the name as you changed the file names. You can usually use "search and change all" function. Then include all gmts and textures in

---

the Gtl files and use the trace to find gmt files you maybe forgot to change. This way pretty much ALL additional wheels for add on cars were made in the early gtl/gtr days (when 75% of all the skins were painted for the original cars). Hope it helps.

=====