
Eigene Lackierung

Posted by Andreas82 - 2009/04/19 00:48

hallo zusammen,
ich wÃ¼rde gerne einen rennwagen nach meinem geschmack "lackieren".
kann mir irgend jemand von euch die nÃ¶tigen programme zukommen lassen?-und ev. ein bisschen starthilfe
geben(erklÃ¤rungen)?
bin lernfÃ¤hig und lernbereit!
ich bitte um zahlreiche antworten:
mfg

Andreas82

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2009/04/19 08:55

Folgende Programme brauchst du:

- 1) GEditor
- 2) Ein Programm zum Pinseln. Als Freeware gibt es GIMP
- 3) Einen DDS-Konverter

Vor allem solltest du dich erstmal mit dem Zeichenprogramm auseinandersetzen und die Grundfunktionen kennenlernen bevor du dich ans Lackieren machst. Also, viel Erfolg erstmal und nicht unterkriegen lassen.

GruÃ

der B8

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Ufo - 2009/04/19 10:27

Moin,

vor allem RaFoes Video-Tutorial auf der blauen Bude ist sehr empfehlenswert (Painten bei GTRÃ² und GTL ist sehr Ã¤hnlich):

http://www.pilsbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,122/func,view/catid,17/id,32852/lang,de/

GruÃ,
Ufo

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Heritagelespaul - 2009/04/19 19:15

So, ich will mir nun auch mal bevorzugtes Fahrzeug bunt bemalen.:)
Habe mir zu dem Zweck auf GTR4U das Template fÃ¼r den Porsche 911 runtergeladen.
Gibts da nen Unterschied zwischen dem 911er mit FlÃ¼gel und dem mit dem Stummelspoiler?
Oder is das Latte?

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2009/04/19 19:29

Latte ist es nicht. Es gibt drei verschiedene Chassisvarianten, die sich alle in der Form unterscheiden. Zu jedem Chassis gibts auch ein eigenes Template für Body und Windows.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Heritagelespaul - 2009/04/19 19:32

Und wie finde ich das raus?:blink:
Nicht das ich das falsche Auto bemale:blush:

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2009/04/19 19:44

Erkennt man an der Dateibenennung:

RS STYLE: kleines, seriennahes Chassis mit Stummelspoiler

RSR #81 STYLE: Breitbau mit großem Frontflügel, aber ohne dicke Lufteinlässe

RSR #82 STYLE: Breitbau mit großem Frontflügel, aber mit dicken Lufteinlässe

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Heritagelespaul - 2009/04/19 19:51

Super!
Man muss nur wissen, wen man fragen muss!:P

Danke!

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2009/04/19 22:15

Heritagelespaul schrieb:
Super!
Man muss nur wissen, wen man fragen muss!:P

Danke!

Moin zusammen,

ICH BIN NOCH BLÄ-D!:blush:

Deshalb muss ich auch mal BLÄ-D fragen: Wo findet man den die "Templates" zu den GTL-Autos?:whistle:

Hätte auch gerne meinem eigenen SKIN!:woohoo:

Bin ja bereit, einen eigenen Skin zu erstellen (da das ja ansonsten hier nicht geht!), und habe bereits alle

notwendigen Programme (DDS-Konverter, Gimp, GEditor) bereits heruntergeladen (inkl. RaFoes Video-Tutorial!!!)

Aber, wo finde ich die Vorlagen, auf denen ich meine eigene Lackierung (auf Basis der GTL-Autos) erstellen kann?:blush: :whistle:

Und, werden hier auch Skins angenommen, die kein Historisches Vorbild haben?

GruÃ,
Holger

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Ufo - 2009/04/19 22:21

Holger_B schrieb:

Aber, wo finde ich die Vorlagen, auf denen ich meine eigene Lackierung (auf Basis der GTL-Autos) erstellen kann?:blush: :whistle:

Und, werden hier auch Skins angenommen, die kein Historisches Vorbild haben?

Hi Holger,

Templates gibts bei GTR4U. Keins meiner 15, 20 Paintings auf der Bude hat ein reales, also historisch korrektes Vorbild - allerdings habe ich versucht, sie glaubhaft zu gestalten B)

GruÃ,
Ufo

Edit: Themenfahrzeuge werden jedoch nicht mehr angenommen, wie z.B. der Iron Maiden-Capri o.Ã.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Gott - 2009/06/24 18:58

hallo,

ich hatte ebenfalls schon lÃnger den Wunsch nach nem eigenen Wagen. mit den RaFoe Video-Tutorial bin ich nach zwei Fehlversuchen auch zu einem Ergebnis gekommen. eine Frage bleibt aber: wo und wie kann ich Einfluss auf das erste Wagenvideo nehmen, da wird immer noch der Ursprungswagen angezeigt?

mfg, tobi

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2009/06/24 20:15

Da musst du unter die Filmemacher gehen und die BIK-Datei ersetzen. Alternativ zu einem Video kannst du auch ein Bild abspeichern.

GruÃ

der B8'

P.S. Wenn du Probleme oder Fragen hast, kannst du deine Kreation auch gerne an cars@altbierbude.de schicken, dann schauen wir mal unter die Haube. Bitte dafür dein Fahrzeug in der GTL-Datei-Struktur packen und mit erkennbaren Namen speichern.

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2009/06/25 00:51

Moin Moin

kann mir sagen wo ich das Template vom Porsche 904 finde.

Bei gtr4u find ich s nich.

:unsure:

Hergen

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2009/06/25 10:22

Der Porsche ist ein nigel-nagel-neues Addon-Car von Butch. Und bekannterweise verÃ¶ffentlicht dieser keine Templates. Musst dich also mit dem zufriedengeben, was du hast ;)

Du kÃ¶nnstest aber auch seine Homepage besuchen und ihn nett fragen, ob er ein Template anfertigt.

GrÃ¼Ãe,
Ron

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2009/06/25 13:34

Ok danke, das wusste ich nicht!

:)

Hergen

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by bruno h - 2009/06/27 14:51

Tagwohl,

Dieses Tutorial ist zwar toll, Aber in GTL schauen die Dateien anders aus. Wie muss man das machen beim Kopieren?

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Maze - 2009/06/27 15:19

bruno h schrieb:

Tagwohl,

Dieses Tutorial ist zwar toll, Aber in GTL schauen die Dateien anders aus. Wie muss man das machen beim Kopieren?

NÃ¶, die schauen nicht anders aus, es sind nur ein paar mehr drin.

Im Grunde erklÃ¤rt das Tutorial alles was man wissen muÃ.

Ich hab das auch mit der ErklÃ¤rung von Rafoe gemacht, vor allem kann man sich das immer und immer wieder anschauen ohne das Rafoe mÃ¶glicherweise alles nochmal zu erzÃ¤hlen :lol:

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Mental Gear - 2009/06/27 20:29

Post #47

<http://www.gamers-crib.com/forum/showthread.php?p=72349>

Dort schreibt Butch, daÃ mit Version 1.5 ein Template rauskommt.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Gott - 2009/06/28 13:05

moinsen,
habe jetzt meinen ersten vorzeigbaren bmw 320 lackiert, incl. helm und rennanzug. ich finde aber keine templates fÃ¼r die wheels. aber irgendjemand weiss da doch bestimmt was. ;)
mfg, gott

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2009/06/28 13:20

FÃ¼r die RÃder gibts kein Template.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Gott - 2009/06/28 13:34

mensch b8, du bist aber immer fix. habe den wgen mal an cars@altbierbude.de geschickt. ich hoffe, er gefÃllt dir.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2009/06/28 22:15

Hi,
ich hab es ebenfalls geschafft meinen ersten Wagen zu lacken!!
:woohoo:
Ohne die vielen TippÃs und Tutorials auf der Bude und anderen Seiten wÃre da gar nix gegangen!
Da haben sich viele ganz schÃn viel Arbeit gemacht um uns Noobs zu helfen!
:dry:

Bin gespannt wie er euch gefÃllt!

Hergen

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Llockey - 2009/09/15 14:07

Hallo Leute,
das Video ist leider nicht aufrufbar:angry: . Kann vielleicht jemand das Video posten oder mir einen Link fÃ¼r ein anderes Video geben?
Danke im Voraus

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Pempulon - 2009/09/24 22:29

Hi!

Ich hab mich auch durch das Tutorial gek  mpft, allerdings bekomme ich beim   ffnen der *.car-Datei nur Hyroglyphen vorgesetzt, ich kann also keine Standalone-Cars an den Start bringen. Woran liegt das? Im Tutorial kann der junge Herr Startnummern etc.   ndern, mein Editor zeigt nur Murks...
Danke im Voraus f  r eure Tips!!

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2009/09/24 22:34

Hi und danke f  r die nette VOrstellung.

Nimm mal eine CAR.Datei von einem Addon-Skin, darin kasst du dann rumfuhrwerken wei du m  chtest.

Gru  

der B8'

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2009/09/25 00:03

Hi,

bin dabei n 320 zu painten.
Hat jemand ne Ahnung ob und wenn ja wie man vorn und hinten jeweils verschiedene Felgen verwenden kann?
Und die Body Datei in DXT1 mit oder ohne alpha?
Bin mir da nich sicher.

Gr  sse

H1TM4N

:lol:

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2009/09/25 00:11

Welches DXT-Format du w  hlen musst, siehst du, wenn du im Geditor die originalen Texturen anschaust. Da sind alle Informationen enthalten.

Wenn du hinten und vorne unterschiedliche Texturen f  r die R  der haben willst, musst du jeweils f  r die entsprechende Farbe eine eigene Wheels-DDS abspeichern. Dann holst du dir alle Wheels-GMT und weiss den Vorderr  dern die eine Farb-Textur zu, den Hinterr  dern die andere.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Maze - 2009/09/25 07:52

..

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2009/09/25 09:48

Hi,

:blink:

danke f  r die schnelle Antwort.
Das mit dem dxt is nu klar.

Aber das mit den Felgen.:unsure:

Ich m  sste also im   bergordneten BMW_320_WHEELS.gtl Ordner neue DDS anlegen f  r jede Felgenfarbe die ich haben m  chte!?

(Nr. fortlaufend). Die n  chste w  re dann STYLE10.DDS
Daf  r brauche ich aber doch die Felgentemplates oder?
an die GMT  s komme ich so gar nicht ran!

Ich w  rde gerne vorn style6 und hinten style 5 haben, am liebsten aber style 7 in schwarz und weiss.

Is so ne typische Forumanfrage oder?
Kann mir einer in 3 S  tzen ne Mondrakete erkl  ren? :woohoo:

H1TM4N

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2009/09/25 14:01

Nein flasch. Du musst nicht im   bergeordneten Wheels.gtl-Datei neue DDS einf  gen sondern du legst die Wheels-GMT und die DDS in deinen Fahrzeufordner. Die Wheels-DDS benennst du dann nach Altbierbude-Standart um, in dem du an die Stelle des WH von Wheels deine Fahrzeugnummer setzt, beispielsweise anstatt BMW_320_2D_Wheel_STYLE1.dds (je nach dem, bei welchem Style du die Farbe   ndern willst)dann BMW_320_71EEL_STYLE1.dds.

Dann brauchst du noch einen Hex-Editor, bei dem du in der Suchen und Ersetzen-Funktion das "BMW_320_2D_Wheel_STYLE1.dds" gegen das "BMW_320_71EEL_STYLE1.dds" ersetzt.

Es sind f  r jeden Wheel-Style immer 12 GMT-Dateien (LOD-Stufen) und bei jeder musst du den Text ersetzen.

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2009/09/25 23:04

hi Ron,

danke f  r die Antwort!
Das mu   ich erstmal verarbeiten! :woohoo:

Gr  sse

H1TM4N

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Heritagelespaul - 2009/10/03 18:55

Mahlzeit!

Im Video Tutotial von Pils wird am Anfang gezeigt, dass in der .CAR Datei die Nummer und die Fahrernamen zu Ändern sind.

Ist das bei GTL auch Notwendig?

Wenn ja, wie - also mit was - Öffne ich die?

Mit dem Editor/Wordpad kommt nur MÄ¼/Hyroglyphen raus.

EDITH:

Wenn ich kein eigenes BIKVideo hab...kann ich das alte einfach IÄschen? bzw wie muss ein Bild stttdessen aussehen? JPG 800x600?

=====

BUMP

Posted by Heritagelespaul - 2009/10/04 19:57

Will doch Antworten auf meine Fragen! :whistle:

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2009/10/04 20:05

Die Fahrzeugnummer musst du, den Fahrernamen kannst du Ändern. Am besten nimmst du eine CAR-Datei von einem Addon-Skin, die sind nicht verschlÄsselt.

Das BIK-File kann auch ein Bild sein. DafÄr in der Abmessung 268*147 ein Bild (z.B. jpg), dann mit dem RAD Video Tool in ein .bik konvertieren und gut ist.

Falls etwas nicht funzt, gerne wieder "bumpen":)

GruÄ

der B8'

=====

Nochmal angeBUMPst :-)

Posted by Heritagelespaul - 2009/10/04 22:28

Danke B8!

Hier wird man geholfen!^^

=====

Aw: Nochmal angeBUMPst :-)

Posted by Heritagelespaul - 2009/10/11 17:33

So, ich hab jetzt mal nen Capri bepinselt - is noch dehr rudimentÄr, von daher noch nix zum Einschicken, funzt aber ingame (SchÄn Pornoschwarz!^^).

Das Einzige was mir noch Kopfzerbrechen bereitet ist ein .bik Video zu erstellen. Oder auch optional ein JPG in ein .bik Bild umzu wandeln.

Ich hab die RAD-Tools schon IÄnger aufm Rechner aber noch nie was damit angestellt.

Kann Jemand eine Step-by-Step Anleitung geben?

(Ein Vid per Fraps zb aus den Replays aufzuzeichnen ist klar! ;-))
Und dann?

Aw: Nochmal angeBUMPst :-)

Posted by burps - 2009/10/11 17:55

Guckst du:

<http://www.gtr4u.de/thread.php?threadid=6597>

Simple as that!

Viel Erfolg,

burps

Aw: Nochmal angeBUMPst :-)

Posted by H1TM4N - 2009/10/11 18:22

Hi,

guckst du hier <http://www.altbierbude.de/betatest/media/Videotut/frapping.html> und hier
<http://www.altbierbude.de/betatest/media/bink/bink.html>

Das hat mir sehr geholfen.

GrÃ¼sse

H1TM4N

Aw: Nochmal angeBUMPst :-)

Posted by Heritagelespaul - 2009/10/13 23:31

So,

ich will mal mein Erstlingswerk vorzeigen..
Bevor ich den einschicke an cars@abb will ich erstmal RÃ¼ckmeldung haben.
Ich find den ganz schnuggelisch^^

Sind halt JPG Screenies..in Echt sieht der besser aus!^^

Und mit den Links....Copy&Paste!^^ EDITH: Ne die gehn, die LINKS!!

Naja....Feuer frei!

<http://www.abload.de/image.php?img=gtl2009-10-1323-07-55-4k99.jpg>

<http://www.abload.de/image.php?img=gtl2009-10-1323-07-40-tm5h.jpg>

<http://www.abload.de/image.php?img=gtl2009-10-1323-07-43-27mw.jpg>

<http://www.abload.de/image.php?img=gtl2009-10-1323-07-46-n7uy.jpg>

<http://www.abload.de/image.php?img=gtl2009-10-1323-07-50-0muw.jpg>

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2009/10/14 02:50

Also das mit der Flagge finde ich sehr gut gelungen. Der Effekt des Verblässens kommt gut rüber. Auch die roten Konturstreifen passen sehr gut und erinnern auch an die klassischen Paintings von damals.

Also Verbesserungsvorschlag würde ich die Startnummer auf jeden Fall größer machen. Sieht im Moment etwas verloren aus. Also von roten Linie unten bis rote Linie oben mit leichtem Abstand.

Dann würde eine Startnummer auf der Haube (gut platziert, nicht einfach hinklatschen) auch besser wirken.

Insgesamt wirkt der Wagen vor allem an den Seiten etwas leer. Wenn du eine britische Flagge auf dem Dach hast, such dir doch populäre britische Firmen als Sponsor. Die Farben zusätzlicher Sponsoren würde ich auch entweder in blau rot oder weiss/grau aussuchen, damit es zum restlichen Wagen passt.

Meine Frage: Warum steht das Fahrschule auf dem Auto? An sich kann man ja machen was man will. Aber du solltest darab denken, dass der Wagen sicherlich nicht nur auf dem Rookie Server gefahren wird und außerhalb des Rookie Clubs würde die Sache etwas albern wirken.

Außerdem sind die Schilder etwas lieblos platziert. Niemand würde ein Schild in den Kofflergrill hängen ;)

Also das mit den Schildern bitte nochmal überdenken. Wenn sie bleiben sollen, dann doch etwas besser platzieren.

Ansonsten sehr schön und für den ersten Versuch garnicht schlecht B)

PS: schön, dass jemand vorher sein Auto mal wenigstens zeigt und nach Verbesserungen fragt, bevor er es hochstellt. Erspart den Kontrolleuren beim TÜV ne Menge Nervenflattern ;)

=====

Aw: Nochmal angeBUMPst :-)

Posted by Moorhuhn - 2009/10/14 08:31

Die roten Zierstreifen find ich auch klasse!

Eine Sache ist mir noch aufgefallen:

Das Mesh sollte vor dem abspeichern noch unsichtbar gemacht werden... (fällt in den Seitenansichten auf)

=====

Aw: Nochmal angeBUMPst :-)

Posted by Heritagelespaul - 2009/10/14 10:55

@Ron: Jou, die Fahrschule-Schilder kommen wieder weg. Ich fands halt am Anfang Lustig^^.

Startnummer, wird auch noch geändert, ich hatte noch keine gescheiten Startnummerschilder gefunden, und noch keine Zeit was selbstzubasteln.

Und die Flagge ist nicht die englische, das ist die

Flagge der Konföderierten, also der Südstaaten (Rebellen) Armee aus dem amerik. Bürgerkrieg^^.

@Moorhuhn: Mesh? Das Drahtgittermodell auf dem Template?

Kann sein das ich das nicht "blind" gemacht habe.

Wird noch überprüft- und nachgebessert!.

Immerhin scheints ja halbwegs ansehnlich zu sein^^

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by M.Laban - 2009/10/19 15:34

Hallo allerseits,

ich hab mich in letzter Zeit auch mal ans Painten gemacht und siehe da, macht Spass und ist gar nicht so wild wie man denkt.
Anbei drei Fotos:

Zu Bild 1 ne Frage an die Pros. Am Heck ist so ein schwarzes Dreieck, das nicht in der .psd und .dds Datei auftaucht, und auch nicht im Schauraum. Weiß jemand wieso es dann auf einmal im Spiel zu sehen ist? Hab das gleiche beim Pepsi Escort Startnummer 19 (nicht von mir) bemerkt.
http://www.hamburger-touri.de/labab/bild1_laban_escort.jpg

Zu Bild 2 auch eine Frage. In der Cockpitsansicht ist dieser Scheibenbanner zu sehen. Den will ich aber nicht haben. Wie kann ich das Ändern?
http://www.hamburger-touri.de/labab/bild2_laban_escort.jpg

So und in Bild drei ist meine Arbeit dann in voller Pracht zu geniessen. Eure Meinung?
Ist noch nicht die letzte Version. Kommen noch ein paar Änderungen.
http://www.hamburger-touri.de/labab/bild3_laban_escort.jpg

Grüße an alle und vielen Dank schon mal im Voraus,
M.Laban.

PS:
@heritagelespaul: schenke eine Gitarre und schenke ein Auto! ;)

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Heritagelespaul - 2009/10/19 15:57

@heritagelespaul: schenke eine Gitarre und schenke ein Auto!
Hehe, danke!

Zu 2. Kann ich Dir sagen es gibt eine Banner.dds (oder Windowsbanner.dds?)
Da ist das Scheibenbanner drauf.

Zu 3. Schenke ein Auto! Gefällt mir.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by M.Laban - 2009/10/19 16:19

die banner.dds kannte ich bisher noch gar nicht.
Doofe Frage: Wie komm ich an die ran? Body, Windows und Cockpit dds ist klar, aber Banner?
In welcher .gtl Datei finde ich die?

Sorry für die vielen Fragen...

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2009/10/19 16:27

Hi,
in deinem Fahrzeug Ordner, den du erstellt hast muss so eine Banner Datei sein.
Diese entweder löschen dann ist nix mehr zu sehen von innen, oder so gestalten wie du sie haben möchtest. Genauso wie andere DDS Dateien auch bearbeiten. Aber diese Datei steht alleine im Fahrzeugordner nicht in irgend einer TEX

oder Ultra Tex Datei.

H1TM4N

:cheer:

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by M.Laban - 2009/10/19 17:09

danke f  r die schnelle Antwort, aber
in meinem Ordner ist keine Banner Datei, und auch in dem Ordner den ich als Vorlage genommen habe, war keine
Banner Datei. Ich hab mal in andere Escort Ordner geguckt, da ist auch nicht in jedem eine. Da gibt es einige
FORD_ESCORT_BANNER_BLUE.dds und FORD_ESCORT_BANNER_RED.dds. Hab mal eine davon in meinen
Ordner kopiert, tut sich nix.

was mach ich falsch.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2009/10/19 17:28

ich hab noch kein escort gemacht aber ich w  rde folgendes versuchen:
in dem FORD ESCORT RS 2000 Ordner ist die Datei

FORD_ESCORT_CPIT

Diese mit GEditor   ffnen, darin sind 2 Banner DDS.
diese beiden exportierst du in deinen Arbeitsordner. Datei wieder schliessen!

die FORD_ESCORT_CPIT Datei auf keinen fall   ndern!!!

jetzt kannst du eins dieser Banner DDS so gestalten wie du willst und in deinen Ordner abspeichern. Jetzt m  sstest
dieses Banner in deinem Auto auftauchen aber nur von innen.

Sollte eigentlich so funzen.

H1TM4N

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by M.Laban - 2009/10/19 17:47

Sauber!!
hat funktioniert, ich danke dir!

:)

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Monstersocke - 2009/11/02 19:52

So, kurz bevor nun das Rookie Event stattfindet, pr  sentierte ich mal meinen Entwurf eines neuen NSU TT.

Mit der Bitte um Feedback. B) <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/BRT1.jpg>

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Monstersocke - 2009/11/02 19:53

Leider weiß ich nicht, wie man mehrere Bilder anhängt. :S

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Monstersocke - 2009/11/02 19:55

:-) <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/BRT2.jpg>

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2009/11/02 20:06

Hi,
gut geworden!

:cheer:

H1T

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2009/11/03 10:48

Hey Monstersocke,
ich finde auch, dass er ziemlich gut aussieht. Schöner bunt, wie es sich für einen NSU gehört ;)

Auch die Farbkombination und Anordnung der Sticker ist ok.

Was ich nochmal prüfen würde, wären die Scheinwerfer. Auf dem Bild sieht es aus, als ob die Reflektoren gefärbt sind, aber die Gläser original.

Sollte das nicht anders herum?

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Moorhuhn - 2009/11/03 13:39

Salve Matthias,

die Badewanne sieht deutlich besser aus als noch in der ersten Version...

Sehr schön geworden!

Beste Grüße
Georg

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Monstersocke - 2009/11/03 18:19

Big_Ron schrieb:

Was ich nochmal prüfen würde, wären die Scheinwerfer. Auf dem Bild sieht es aus, als ob die Reflektoren gefärbt sind, aber die Gläser original.

Sollte das nicht anders herum?

Hey, Big Ron!

Danke fürs positive Feedback. Die Scheinwerfer sind so gewollt: Nicht gefärbt, aber beklebt - mit dem Bosch-Anker. :P

Ich denke, das Auto ist reif fürs Online-Fighting. Muss mir noch die Genehmigung von Bosch einholen, aber das sollte für mich kein Problem sein. :whistle:

Grüße

Matthias <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Scheinwerfer.jpg>

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2009/11/04 11:55

Alles klar, jetzt erkenn ichs auch. Dann ist ja alles schick.

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Heritagelespaul - 2009/11/22 16:08

Wie speichert man die Banner.dds? dxt1-5? mipmaps? oder ohne?

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2009/11/22 17:15

DXT5 ohne Mipmaps

Schau dir immer vorhandene Dateien an, so siehst du, wie was abgespeichert wird.

Als Hinweis:

Hat eine Textur keinen Alphakanal, wie es meist bei den Bodytexturen ist, wird die Textur als DXT1 ohne Alphakanal gespeichert.

Hat eine Textur einen Alphakanal, der aber nur durch schwarz und weiss unterschieden wird, wird die Datei als DXT1 mit Alphakanal gespeichert.

Und bei Texturen mit Alphakanal, der auch in Graustufen unterschieden wird, wie bei Banner oder Windows, ist es DXT5

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Monstersocke - 2009/11/22 23:50

Ich habe mir mal den Porsche 904 vorgenommen. Bei diesem Fahrzeug gab es nur so wenige Skins.

http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/tankdeckel_904.jpg

Nachdem ich nun so gut wie fertig bin, weiß ich auch, weshalb. Das Template kann man in der Rohform kaum gebrauchen, wenn man die Tricks nicht kennt.

Edit: Macht der kleine Spoiler am Ende eigentlich fahrtechnisch was aus - oder dient der hier nur zur Optik?

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2009/11/24 12:39

Hi,

brauch mal Hilfe.

Ich möchte gern nen neuen BMW CSL Skin machen.

Nun hab ich 2 verschiedene Templates gefunden.

Beide mit Spoiler und co..

Ich möchte aber gern einen Skin fürs Model Renntaxi machen also ohne Biegelbrett.:lol:

Ist das ein extra Template oder geht das über Genstring?

Hergen

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Heritagelespaul - 2009/12/03 19:19

Ich hab da immer noch ein Problemchen.

In der Aussenansicht hab ich ein "massives" also undurchsichtiges Scheibenbanner. Aus der Cockpit perspektive ist es aber durchsichtig. Kann ich die banner2.dds auch mit dxt1 ohne alpha speichern, damits von innen auch "massiv" ist?

ach so, 2.tes Problem...aus der Cockpitperspektive sieht man im Capri 2 Scheibenwischer, in der Aussenansicht ist es 1!? Was hab ich denn da gemacht? An den Cpit dateien hab ich gar nix gemacht...

2 Screens (Ausschnitte/ziemlich runtergerechnet)

http://www.abload.de/thumb/screenie_276c9.jpg

http://www.abload.de/thumb/screenie_1b6i0.jpg

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Monstersocke - 2009/12/03 19:51

Ohne Alphakanal wird die Scheibe schwarz. Ich vermute, du musst den Alphakanal im Bereich des Banners anpassen - sprich: "massiv" machen.

Zum Problem mit den beiden Wischern. Schon mal im Genstring geschaut, ob es verschiedene Karosserievarianten gibt? Beim Porsche 904 hab ich mir nen Wolf scheckig gesucht, weil der Tankdeckel nicht richtig saß. Info hierzu gibt es vielleicht im Stammordner des Autos.

Grüße
Matthias

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Heritagelespaul - 2009/12/03 20:06

Ich hab jetzt mal testweise die Banner2 mit dxt1 no alpha gespeichert...das machts in der Innenansicht auf jeden Fall massiv, und scheint zu funzen!

Genstring? Wat is dat? Wo find ich den?

Ich zeig mal her was ich bis jetzt gepinselt hab...

http://www.abload.de/thumb/capri_southern_comfortfwnf.jpg

http://www.abload.de/thumb/capri_southern_comfortmmaj.jpg

WÄär schÄ¶n, wenns Feedback gibt! ;-)

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Plage - 2009/12/03 22:28

H1TM4N schrieb:
Hi,

brauch mal Hilfe.
Ich mÄ¶chte gern nen neuen BMW CSL Skin machen.
Nun hab ich 2 verschiedene Templates gefunden.
Beide mit Spoiler und co..
Ich mÄ¶chte aber gern einen Skin fÄ¼rs Model Renntaxi machen also ohne BÄ¼gelbrett.:lol:

Ist das ein extra Template oder geht das Ä¼ber Genstring?

Hergen

FÄ¼r "ohne BÄ¼gelbrett" gibt es kein Template. Ich habe dafÄ¼r das fÄ¼r den kleinen genommen (#87 Style) und das manuell angepaÄ¶t.

Ansonsten hat Uwe (DerDumeklemmer) den HeckflÄ¼gel Ä¼ber die verÄ¶nderten CHASSIS-Dateien entfernt, also nix Genstring. MuÄ¶t du ihn mal fragen, ob du die benutzen darfst.

Allerdings taucht der FlÄ¼gel ab einer gewissen Entfernung eh wieder auf, weil Uwe nicht alle LODs angepaÄ¶t hat.

GruÄ¶
Martin

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Monstersocke - 2009/12/03 22:42

Heritagelespaul schrieb:
Genstring? Wat is dat? Wo find ich den?

In der CAR-Datei; eine der ersten Zeilen.

1. Zahl: Felgen
2. Zahl: Frontspoiler
3. Zahl: Karosserievariante
- 4.+5. Zahl: Helm und Bodeytextures des Fahrers

Ich vermute, der Wer fÄ¼r die 3. Zahl ist bei dir nicht in Ordnung. Macht die Sache einfacher, wenn du ein Auto suchst, bei dem die Wischer so sind wie du es dir wÄ¼nscht. Dann schaust du dort mal in die CAR-Datei und nimmst den Wert.

Grüße
Matthias

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2009/12/03 22:52

@Heritagelespaul

speichere den Banner bitte als DXT5 ohne Mipmaps ab, so wie es auch beim Original ist. Benutze den Alphakanal, um die Durchsichtigkeit zu steuern.

Je dunkler, desto transparenter, je weißer, desto undurchsichtiger

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2009/12/04 00:03

Hi,

ja das mit dem Spoiler ist mir auch schon aufgefallen.
Danke für die Antwort. Werde mir das nochmal überlegen und Uwe mal Fragen.

Gruß

Hergen

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Heritagelespaul - 2009/12/04 00:07

Der (das!?) Banner ist weis...also müsste er/sie/es ja undurchsichtig sein! (bei alpha!) isses aber nich..
mit dxt 1 (ohne alpha) passt es...

Ich wusste, dass das ne schei.. lange Odyssee wird bis ich mal ein Auto bepinselt kriege!

Was sagt ihr denn zu den screens mit dem auto? Isses wert an cars(at)abb... zu schicken...oder lieber net?

is spät...

B) bin net mehr so fit B)

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2009/12/04 00:36

Hi,

klar ist der es wert eingeschickt zu werden!
Schaut doch gut aus.
Ich würde den Fahrernamen vielleicht auf die hintere Seitenscheibe machen.

Gruß

H1TM4N

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2010/02/21 16:42

<http://www.petrolpics.de/trackday/rsr.jpg> Ich hab schon eine Umfrage bei meinen grauen Zellen gemacht, die wissen leider nicht mehr wie die Schriftart der Startnummer heiÃt. Fragt doch mal in Euerm Dachgeschoss nach.

Danke

B8'

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2010/02/21 17:04

So eine ziemlich Ãhnliche Schriftart hab ich sogar, glaub ich. Sie heiÃt "College". Ist fast genau gleich

Aw: Eigene Lackierung

Posted by PrinzTT - 2010/02/21 17:04

schickes rot!

<http://www.1001freefonts.com/outline-fonts-2.php>

aber exakt diegleiche find ic auch nicht

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2010/02/21 17:08

Hat keine Outlines, aber die kann man ja selber machen. <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/files/College.zip>

Aw: Eigene Lackierung

Posted by papa syber 97 - 2010/02/21 17:51

Ich glaube die Schriftart "Varsity" passt ganz gut.

GruÃ

Ralf http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Varsity_Regular001001_big.jpg

Edit: Sorry man kann leider keine rar Dateien anhÃngen.

Aw: Eigene Lackierung

Posted by papa syber 97 - 2010/02/21 18:08

Erneuter Versuch mit einer Zip-Datei.

GruÃ

Ralf <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/files/Varsity.zip>

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2010/02/21 18:28

Danke MÄnners,

<http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/RSK.jpg>

Die Farbe ist dabei wohl das streitbarste Thema, da kÄ¶nnste ich mich Wochen mit beschÄ¶ftigen um die richtige Mischung zu finden.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2010/02/21 18:30

<http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/RSK1.jpg>

1:1 Ingame-Farbe.

Bin ja eigentlich kein Freund von den "Auf-Jedem-Auto-einmal-JÄ¶germeister-und-einmal....-Lackierungen" aber der lÄ¶sst mich dank der Powerslide nicht mehr los.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by kart1803 - 2010/02/21 18:34

Geiles Auto Flo!

Was wÄ¶re wenn Du die Farbe mit der Pipetten Funktion vom original Bild abnimmst?

So hab ich es beim Koepchen Skin beim BMW gemacht!

GruÄ¶,

Oliver

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by PrinzTT - 2010/02/21 18:49

Was wÄ¶re wenn Du die Farbe mit der Pipetten Funktion vom original Bild abnimmst

Hatter viell auch gemacht...Es kommt ingame viell doch anders/heller?

(Mein Moni hat zB auchn leichten Rostich*)

das is schon ein schÄ¶nes rot-orange^ <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/911.jpg>

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by burps - 2010/02/21 19:01

Was wÄ¶re wenn Du die Farbe mit der Pipetten Funktion vom original Bild abnimmst

Dann aber ganz stark reinzoomen, denn die Farbe besteht immer aus verschiedenen farbigen Pixeln und von diesen dann die Farbe entnehmen von der man glaubt, die kommt am nÄ¶chsten. Das funktioniert meistens zur Zufriedenheit!

=====

Aw: Eigene Lackierung

Stark, Floh. Nummer 2 gefällt mir besser von der Farbe.

Mal ne Frage. Ich hab ja für den Panti neue Felgen gebaut. Und für die selbe Felge hab ich auf zwei Autos unterschiedliche Farben.

Das eine Auto hat schwarze Felgen und ich hab dem Style den Buchstaben B gegeben.

Der andere Panti hat goldene Felgen und Felgenstyle C.

Alle Texturen sind korrekt zugewiesen, auch der Genstring stimmt.

Im Showroom wird auch bei beiden Fahrzeugen die richtige Farbe angezeigt.

Nun ist es aber so, dass ich ein Auto nehme und der dann auch das andere Auto im Spiel dieselbe Felgenfarbe hat. Wie kommt das denn?

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2010/02/21 19:16

Der Prinz sagt es, Ingame sieht in dem Fall das Original-Orange ziemlich daneben aus und wenn ich damit schon den ganzen lieben langen Porsche Supercup bestreiten möchte, will ich mich nicht ärgern. Apropos ärgern. Der Hund fährt vorne Avon hinten Goodyear. Tstst....

Gruß

B8'

und nochmal Danke für die Unterstützung. Ich mach noch die letzten Baperl drauf, passe die Parts an, nehme mir den Innenraum vor und zu guter Letzt fahr ich ein paar Mal durch den Schmodder.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by vettntreiber - 2010/04/20 20:26

Gruß Euch!

@Big Ron: Ich kenn Dein Problem sehr genau. Ich kämpfe nun schon seit dem Jahreswechsel mit dem selben Problem und bekomme's nicht hin.

Ich hab mit 3DSimEd einer Felge mittels Editier-Funktion eine neue dds-Datei zugeordnet und unter neuem Namen abgespeichert.

Das Fahrzeug, von dem ich die Felge als Muster genommen habe, hat nun "mein" Design und manche andere Fahrzeuge (scheinbar unbetroffene) haben statt Dunlop nun Goodyear Reifenlogos weil ich meines von Goodyear auf Dunlop geändert habe. Völlig unverständlich.:S

Jetzt hab ich einen neuen Anlauf mit einem Hex-Editor gemacht und erste Teilerfolge erzielt.

Ich werde in jedem Fall berichten.

Vielleicht hat jemand eine Lösung. Der Painter vom Nr. 59 Porsche 911 RSR hat auch die Felgen vom Lizard-Porsche entliehen und dort funktioniert's. Bitte um HILFE!!!!!!

Vettntreiber

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by vettntreiber - 2010/04/26 18:06

Grüß Euch!

Ich konnte das Problem mit den Felgen beheben.

Ich hab mir bei www.Chip.de den Hexeditor HexeditMX geholt, die Fenstergröße sehr gross gewählt und festgelegt. Danach hab' ich die Felgendateien(.GMT)in meinen Teamordner kopiert, mit HexeditMX geöffnet und in der rechten Spalte die Felgennamen auf die Namen meiner Felgen-Designs geändert (ziemlich weit oben und dann sehr weit unten in der Datei, dazwischen steht nur Kauderwelsch).

Mit dem Befehl 'speichern unter' hab' ich den Namen geändert und auch die Erweiterung (.GMT) dazugeschrieben, ansonst bekommt man irgendein Format.

Die "Muster-GMTs" hab' ich aus meinen Teamordner gelöscht, dann die dds-Dateien in den Teamordner kopiert und schon hat's funktioniert.

Mein Fahrzeug hat neue Felgen und die anderen Fahrzeuge werden nicht beeinflusst.

Sollte beim Panti auch funktionieren.

Vettntreiber

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2010/04/26 18:20

Klingt aber komisch. Normalerweise werden GMTs nicht umbenannt, die behalten ihren Namen, nur die DDS werden neubenannt und per Hexeditor zugewiesen.

Und beim Hexeditor gibt es nicht nur ganz oben und ganz unten Zeilen zum Umbenennen, sondern zwischendrin auch. Deswegen sollte man die "Suchen/Ersetzen"-Funktion nutzen.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by vettntreiber - 2010/04/26 19:11

Servus!

Hmm - bei den 911ern sind viele Felgendesigns mit eigenen Namen für die GMTs (bzw. 3dSimEd-Dateien). Also dachte ich, das ist notwendig um eigenständige Felgen zu erzeugen.

Schau mal bei der nr. 88, 59, 44 (gleiches Design wie 59) oder 97.

Beim 917er Porsche, den ich offline fahre, krieg ich's bisher nicht hin. Da werd' ich's gleich so probieren, wie Du schilderst.

Vettntreiber

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by faderone - 2010/06/16 07:51

Hi,

woher bekomme ich denn die Nummern für ein neues Fahrzeug?
Gibt es dafür irgendwo eine Liste oder muss ich alle bereits benutzten Fahrzeugnummern durch- und mir dann eine noch freie herausuchen?

Und wie läuft das mit den selbsterstellten Felgenfarben, falls die Fahrzeugnummer 3stellig wird? Wie sind da die Namenskonventionen?

VIG
faderone

Aw: Eigene Lackierung

Posted by kadettilac - 2010/06/16 07:57

hi...bin erst neu hier auf der grünen bude...
aber auf der blauen bude nutze ich zum beispiele die boxengasse...

hier für die grüne... http://www.altbierbude.de/component/option,com_gtlreporter/Itemid,51/lang,de/

greetz....

Aw: Eigene Lackierung

Posted by faderone - 2010/06/16 09:40

Hi,

hmm, tja, dankeschön.

Ich glaub, auch der Explorer hilft mir da sehr gut, schnell einen Überblick zu bekommen.

Also muss ich nur darauf achten, dass es die Nummer, die ich vergeben möchte nicht bei dem Fahrzeug gibt, welches ich bemale - richtig?

Dann könnte ich natürlich auch leicht mit nur 2stelligen Starternummern arbeiten.

VIG
faderone

Aw: Eigene Lackierung

Posted by kadettilac - 2010/06/16 10:22

gut kombiniert watson... :D

greetz...

Aw: Eigene Lackierung

Posted by CY33 - 2010/06/16 12:23

um kurz etwas aufzuklären:

es gibt zwei verschiedene "bauweisen" für räder (ab werk). die einen kodieren über den genstring, wie man sie erstellt erfährt man HIER (ca. in der mitte der seite, beitrage von Ingo).

die andere variante findet sich auf autos, die ab werk nur einen style/typ hat, zB die alpine. hier gibts keinen genstring und man muss die neue felge per hexeditor an eine GMT gebunden werden, die im startnummernordner abgespeichert

ist. eine beschreibung zur erstellung dieses typs findet sich HIER (dritter beitrag)

thema startnummern und was darf doppelt:

software bedingt darf wohl hier auf den servern jede nummer nur einmal pro auto vorkommen. nullen und buchstaben werden dabei ignoriert (also ist 1 = 01 = 1cy usw.). wenn ihr euch nicht sicher seit, dann guckt doch einfach in den jeweiligen fahrzeugordner in eurer budeninstallation - idR sind ja die startnummernordner nach der autonummer benannt. beim checken per "boxengasse" seh ich probleme auf euch zukommen, da erstens nicht alle nummern auch der nummer am auto entsprechen usw...

es empfiehlt sich auch zur nummer (zb 01) ein kÄ¼rzel (in meinem fall immer cy) anzuhÄ¼ngen. erleichtert oft die Ä¼bersicht im ordner (wenn man es nicht Ä¼berteibt mit dem kÄ¼rzel).

ich hoffe das hilft euch!

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2010/06/16 19:26

Hi,
wo wir just beim Thema sind gibts eigentlich fÄ¼r den Alfa Junior n Template?

Ich finde da irgendwie nix.:S

GrÄ¼e

H1TM4N

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Maze - 2010/06/16 21:02

So viel ich weiÄ¼ kann man die Templates bei GTR4U bekommen.
GrüÄ¼, Maze

Aw: Eigene Lackierung

Posted by faderone - 2010/07/07 08:33

Hi,

ich habe auch ein wenig gebastelt und da Big_Ron auf Seite 7 anregte, die Autos hier vorzuzeigen, bevor sie zum TÄœV gehen, hier nun die Vorstellung:

Das Auto ist eine '74er Corvette, damit ich hoffentlich irgendwann bei den ETCC Rennen "im eigenen Wagen" antreten kann.

Neben der Lackierung habe ich auch Splitter und Scheinwerferabdeckungen geÄ¼ndert.
Bei offline Testfahrten gegen andere '74er Corvettes erschienen die geÄ¼nderten Abdeckungen nur an meinem Wagen - ob das als "standalone" reicht, weiss ich nicht.

Aber schaut selbst und sagt mir, ob mein Design beim TÄœV landen soll oder besser nicht.

VIG
faderone

<http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Preview640asjpg.jpg>

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Engelmänn Norbert - 2010/07/07 08:49

Ja sieht sehr gut aus wenn alles standalone ist
dann nichts wie hin zu TÄ¼v. Ist meine Meinung.

GruÄ Nobby

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2010/07/07 09:07

Na, das schaut doch ganz gut aus. Nun muss auch mal unter die Haube geschaut werden, um zu sehen, ob alles zusammenpasst.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by faderone - 2010/07/07 09:16

DankeschÄn,

na, da bin ich ja mal gespannt, ob ich die Vette trotz ihrer 36 Lenze auf dem Buckel doch nochmal durch die HU bekomme.

Mail ist abgeschickt.

VIG
faderone

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2010/07/07 11:19

Schaut schick aus der Brummer. Schau mal, ob du die Body.dds mit Alphakanal abgespeichert hast, das Endrohr sieht mir so "zu" aus.

GruÄ

B8'

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by vetntreiber - 2010/07/07 11:34

GrÄÄ' Euch!

Ich hab in der letzten Zeit leider keine Zeit fÄ¼r die virtuelle Rennerei gefunden.

Deshalb bedanke ich mich erst jetzt bei CY 33 fÄ¼r den tollen Link.

Ja, und die Vette von faderone gefÄllt mir auch sehr gut.

Bis bald,
Vetntreiber

Aw: Eigene Lackierung

Posted by faderone - 2010/07/07 22:15

Also die

25F_CHEVROLET_CORVETTE76_BODY1.DDS sind sowohl im 25F_TEX als auch im 25F_ULTRA_TEX als DXT1, no Alpha, generate all Mipmaps gespeichert, da ich nur bei den Windows DXT5 incl. Alphamapping erkannt habe.

Ist das falsch? Was wäre richtiger?

VIG

faderone

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2010/07/07 22:20

Die Body.dds braucht DXT1 mit Alpha. Schau mal z.B. die #10 an, da kannst du dir den Kanal "klauen".

B8'

P.S. Die Mipmaps sollten den der Originalen entsprechen.

Aw: Eigene Lackierung

Posted by faderone - 2010/07/07 22:26

Kann man denn auch ohne GEditor irgendwie das genaue Format der originalen DDS Dateien finden?

Aw: Eigene Lackierung

Posted by ÜZ Racer - 2010/07/08 16:55

nach langer zeit habe ich mein Porsche Carrera RS wieder aufgenommen Neu sind die Felgen und die Zusätzlichen neblscheinwerfer

Die felgen waren original waren die felgen schwarz aber nach ner zeit Felgen Painting sind die nun gold da die anderen felgen nicht unter den Radkasten gepasst haben

<http://www.gtr4u.de/index.php?page=DatabasItem&id=634>

so jetzt ein Bild von meiner Aktuellen arbeit

<http://i29.tinypic.com/2w226v5.jpg>

Aw: Eigene Lackierung

Posted by ÜZ Racer - 2010/08/05 14:35

könnnt ihr mir einen Tipp geben wie ich meinen 911er ohne schiebenbanner mache kann

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2010/08/05 22:43

Hi UZ,
schaue dir mal den Porsche mit de Nr 178 "Ludin Haustechnik" an, der hat keine Banner!

Du must eine Windows Datei ohne Scheibenbanner in deiner Tex und ultraTex Datei haben,
(deine NR.)_PORSCHE_911RSR_WINDOWS.DDS

und die Banner Datei die Fast jeder Porsche hat

PORSCHE_911RSR_BANNER

weglassen!

Dann solltest du eigentlich kein Banner mehr haben!

GrÃ¼Ã¶e

H1TM4N

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2010/08/05 23:42

habe es schon gelÃ¶st

wenn man Glmp mit nem DDS toll benutzt ist es der wahnsin
die mÃ¶glichkeiten zu arbeiten sind der kracher habe auch den innenraum komplett bearbeitet im holz umfasten
rundanzeigen orangene zeirstreifen aufm armaturen brett orangene Ã¼berrollkÃ¶fig und alles sicht bar von innen wie auch
von ausen

habe ne big dat erstellt fehlen mir nur noch die TGA's

PS: danke aber fÃ¼r deinen tipp

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2010/08/06 00:26

Bin mal gespannt!:)

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2010/08/06 22:24

hab ne arbeit abzugeben

ich habe angefangen einen Monte Mini mit den der nummer 52

wer die arbeit Ã¼bernehmen mÃ¶chte bitte melden

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by MRopi - 2010/08/06 23:39

Willkommen bei !!! Rudi's Reste Rampe !!! wer will nochmal wer hat noch nicht !!!!

Das ist nicht Dein ernst oder !!!!!

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2010/08/06 23:56

MrOpi willst du es? ich schicke es dir PSD und so

ich habe einiges schon angefangen auch die carlo platten sind dran

ich bin zurzeit mit anderen paints beschäftigt ausserdem will ich ma ne runde fahren und habe noch privat ein paar sachen zu tun

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by MRopi - 2010/08/07 00:32

UZ Du willst es nicht verstehen !!!!!

1. MRopi nicht MrOpi nochmal dann Beule :angry: !!!

2. Wenn jemand einen Mini Painten möchte dann bestimmt einen eigenen und nicht einen von der Reste Rampe !!!

Aber trotzdem Danke wenn ich noch fragen habe werden ich mich dann bestimmt an Dich wenden :blink: !!!

GRUÄ

MRopi

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2010/08/07 01:54

das painting an sich ist ja eigentlich soweit fertig
bin nur nicht dazugekommen es zu einer standalone zu kompletieren

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2010/08/07 02:43

Du brauchst ihn nur noch standalone machen und willst ihn abgeben?....damit ihn jemand anders standalone macht?
Das is ja nun nicht mehr schwer, dass solltest du alleine hinbekommen.

MrOpi....ich hau mich weg :woohoo:

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by NicNac - 2010/08/07 08:52

MRopi schrieb:

1. MRopi nicht MrOpi nochmal dann Beule :angry: !!!

zu geil, ich k  nnte Tr  nen pupsen vor Lachen
<http://www.cosgan.de/images/midi/frech/e010.gif>

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2010/08/31 21:03

Moin zusammen,

ich bin absoluter "Newbee" was das "anmalen" betrifft, und habe alle Anleitungen (Tutorials) von GTR4U geradezu "gefressen"! :blink: Ich bin gerade das allererste mal dabei mir "meinen" Kadett "anzumalen", und bin dabei auf das eine oder andere Problem gesto  en. Vielleicht k  nnt "ihr" mir ja mal auf die Spr  nge helfen! :woohoo:

1. Ich benutze das Template von o.g. Seite, sowie das "Video-Tutorial" von "RaFoe". Damit bekomme ich es hin, das der Wagen komplett seine grundlegende Farbe   ndert. Auch die zus. Ebenen f  r die Sticker / Decals kriege ich hin. Aaaabeer, die Aufkleber (eps-Dateien) haben fast immer irgend eine Hintergrundfarbe (z.B. wei  ), die ich aber nicht will. Ich h  tte gerne die Aufkleberfarbe, aber so das in den Zwischenr  umen der Fahrzeuglack durchscheint. Wie mache ich das? Benutze Adobe Photoshop 6.0 mit DDS-Plugin.

2. Der GEditor akzeptiert grunds  tzlich nur irgendwelche GTR-Files. Mit "Copy & Paste" erstellt er mir zwar auch GTL-Files, kann das aber nicht als "Standardprogramm" anlegen! (Windows 7 Home Premium)

3. Ich habe keine Ahnung, wie ich es anstelle, das der Wagen oben (ab G  rtellinie) blau, und unten Orange erscheint, bzw wie ich Linien oder Felder in anderer Farbe kreira!

4. Und da w  re noch so die eine oder ander Frage, die ich lieber per TS diskutieren w  rde. Wen von euch "Paintern" darf ich denn mal dazu kontaktieren, der mir evtl. "Online" (per TS) hilft!?

Danke und Gru  ,
Holgi (alias Papab  r)

Aw: Eigene Lackierung

Posted by MRopi - 2010/09/01 09:59

Hi Holger, ich w  rde sagen wenn Du Zeit und Lust hast k  nnen wir uns am Freitagabend mal in TS treffen, da gehen die Sachen deutlich schneller zu l  sen als schriftlich   ber das Forum. LG MROPI

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2010/09/04 22:12

Hi MRopi,

Danke, ich funke Dich bei Gelegenheit mal an. Freitag hat leider nicht geklappt, aber das kriegen wir schon.

Gru  
Holgi

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2010/09/05 00:01

ne was ich meom ich kriege die sachen nicht ganz in die richtige grÄ¶ÄŸe

nummernschild und MonteCarlo Nummernplatte

Eigene Lackierung painten

Posted by kart1803 - 2010/09/13 14:34

Hallo Roger,
hier der Thread wegen der Paintings.
Zu den Mipmap Leveln schrieb Big Ron mal diese ErlÄuterung:

"Als Hinweis:

Hat eine Textur keinen Alphakanal, wie es meist bei den Bodytexturen ist, wird die Textur als DXT1 ohne Alphakanal gespeichert.

Hat eine Textur einen Alphakanal, der aber nur durch schwarz und weiss unterschieden wird, wird die Datei als DXT1 mit Alphakanal gespeichert.

Und bei Texturen mit Alphakanal, der auch in Graustufen unterschieden wird, wie bei Banner oder Windows, ist es DXT5"

Das sollte Dir bei deinen Paintings helfen!
Lies ruhig mal den ganzen Thread da hast du dann schon viele Info's!

Beste Pinsel GrÄ¶ÄŸe!

Oliver/ kart1803

Aw: Eigene Lackierung painten

Posted by Moorhuhn - 2010/09/13 15:22

BigRon schrieb auch eine andere sch¶¶ne ErklÄrung zu StandAlone-Felgen, die auch f¶¶r alles andere gilt (Sitze, KarosserieÄnderungen,...)

Nein flasch. Du musst nicht im Ä¶bergeordneten Wheels.gtl-Datei neue DDS einf¶¶gen sondern du legst die Wheels-GMT und die DDS in deinen Fahrzeufordner. Die Wheels-DDS benennst du dann nach Altbierbude-Standard um, in dem du an die Stelle des WH von Wheels deine Fahrzeugnummer setzt, beispielsweise anstatt BMW_320_2D_Wheel_STYLE1.dds (je nach dem, bei welchem Style du die Farbe Ändern willst)dann BMW_320_71EEL_STYLE1.dds.

Dann brauchst du noch einen Hex-Editor, bei dem du in der Suchen und Ersetzen-Funktion das "BMW_320_2D_Wheel_STYLE1.dds" gegen das "BMW_320_71EEL_STYLE1.dds" ersetzt.

Es sind f¶¶r jeden Wheel-Style immer 12 GMT-Dateien (LOD-Stufen) und bei jeder musst du den Text ersetzen.

Aw: Eigene Lackierung painten

Posted by Big_Ron - 2010/09/13 15:40

K¶¶nnt ihr mal sehen, was ich so alles schreiben kann, wenn der Tag lang ist :woohoo:

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Thomas Beck - 2010/09/13 17:04

FÄ¼r mich hÄ¶rt sich das alles nach Bahnhof an!!
Ob es der neue in Stuttgart ist weiÖ ich natÄ¼rlich nicht...

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2010/09/13 17:12

Unserer Bahnhof hat mehr Interessenten und weniger Protestanten.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Moorhuhn - 2010/09/14 08:13

Also sind hier alles Katholen, oder wie ist das zu verstehen?

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by F40Fan - 2010/09/15 14:32

Hatte jetzt gelesen, dass man mit dem neuen Skin auch Fahrername und Nummer Ä¶ndern kann.
Kann ich dann auch irgendwie das Problem beheben, dass bei mir "Walther RÄ¶hrl" auf einmal "Walther RÄ¶hrl" heiÖt?

Ich denke, ich werde mich auch mal ein wenig mit dem Skin-Modden beschÄ¶ftigen, vielleicht fÄ¶hrt dann bald ein Monster
Ä¼ber die Rennstrecken :whistle:

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by R8 Gordini - 2010/09/15 15:05

Hi,

GTL tut sich bisweilen mit den Umlauten schwer...
Versuch mal "Roehrl"

GruÖ vom Tom

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by F40Fan - 2010/09/15 15:49

Ja, der Name war ja schon vom Skin vorgegeben. kann man das irgendwie Ä¶ndern?

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by R8 Gordini - 2010/09/15 19:10

Den Eintrag kannst Du im unteren Bereich der CAR Datei finden.
Hier ein Beispiel vom Porsche 914/6 #370

Number=370

Team="Schreckensteiner"

PitGroup="Porsche"
Driver="Ferdinand Schreckensteiner"
Description="Porsche 914-6"
Engine="Porsche 914"
Manufacturer="Porsche_914"
classes="SIM_FULL, SIM_GTC76, SIM_P914, SIM_GTC, SIM_PORKA"
//ComparativeTime=111
Value=35000

Bei "Number" tr  gst Du die von Dir gew  hlte Slotnummer ein, sonst erkennt GTL den neuen Skin nicht korrekt.

"Team" und "Driver" kannst Du frei w  hlen.

"Value" ist der Fahrzeugpreis. Bitte nicht "0" verwenden!

Vom Rest Finger weg !!!

Gru   vom Tom

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Erel 68 - 2010/09/29 17:04

Ich habe ein Problem:

Ich w  rde gerne eine 289er Cobra mit der Coup  -Karosserie der 427er Cobra erstellen. Ist so etwas   berhaupt m  glich?

Die .hdc files sind bis auf Fahrzeugh  he, Reifentyp und engine-Daten identisch.

Roger

Aw: Eigene Lackierung

Posted by rdjango - 2010/09/29 17:42

Hallo Erel,

sollte eigentlich gehen, wenn du die entsprechenden Daten/-bezeichnungen austauschst. Probiere doch in einer Extrainstallation aus ;)

Gru  

rdjango

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Erel 68 - 2010/09/29 19:05

rdjango schrieb:

Hallo Erel,

sollte eigentlich gehen, wenn du die entsprechenden Daten/-bezeichnungen austauschst. Probiere doch in einer Extrainstallation aus ;)

Gru  

rdjango

Habe ich schon probiert. Habe sogar extra die 427coupe-Datei gewandelt in eine 289coupe-Datei (wegen der engine/Motor-Suchverweise) und alle Hinweise in der .CAR-Datei und in der .HDC-Datei dementsprechend modifiziert. -
> Leider kein Erfolg.:(

Ich versuche es weiter!B) Irgendwie wird es schon klappen.

Roger

P.S.: Das mit der Extra-Installation versteht sich von selber! Man will ja nicht die Bierbudeninstallation verunreinigen.:S

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2010/09/29 19:07

Sollte gehen. Wenn du magst auf ein Wort im TS?

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Erel 68 - 2010/09/29 19:16

Geht gerade nicht, da ich auf der Dienststelle kein Headset/Mikrofon habe.

Morger Abend hätte ich aber Zeit!

Roger

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2010/09/29 19:21

LOL, das sieht bestimmt gut aus. Wegen mir auch morgen. Bin ja auch noch Teilzeitler:lol:

Flo

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Raceforfun - 2010/09/29 19:42

Hallo liebe Painter,
ich weiß, es schickt sich nicht, sich einfach an einen anderen Fred heran zuhängen. Dieses sei mir bitte verzeihen.
Welcher Painter würde für mich einen Alfa Junior und einen Commo 2,8 painten. Vielleicht kommt ja jemand sogar aus meiner Nähe. Antworten bitte per PN, möchte den Fred nicht zumüllen. Besten Dank im voraus

"RaceforFun" aka Werner

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2010/09/29 21:58

Hi,

hast ne PM! Aus deiner Nähe! :) :)

H1T

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2010/09/29 22:05

Raceforfun schrieb:

Hallo liebe Painter,

ich weiß, es schickt sich nicht, sich einfach an einen anderen Fred heran zu hängen. Dieses sei mir bitte verzeihen. Welcher Painter würde mich einen Alfa Junior und einen Commo 2,8 painten. Vielleicht kommt ja jemand sogar aus meiner Nähe. Antworten bitte per PN, möchte den Fred nicht zumüllen. Besten Dank im voraus

"RaceforFun" aka Werner

Find es sogar gut, dass du es gemacht hast. Dieser Thread ist ja dafür da. Man muss ja nicht immer nen neuen Thread eröffnen. Solange man nicht völlig am Thema vorbeiredet, passt alles.

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2010/09/30 19:16

wenn man an cars@altbierbude.de die rar dateien sendet kommen die an unterschiedlichen personen an oder nur an einem?

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2010/09/30 19:18

Die gesendete Datei ist für alle Verantwortlichen sichtbar und geht nach dem Prinzip "Wer zuerst kommt, kontrolliert zuerst"....oder so ähnlich.

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2010/09/30 22:24

weil ich habe ein paint in 2 parts
wollte es endlich hochstellen seit X jahren

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2010/09/30 23:12

PS: wer hat meinen orangen 911er jetzt?

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2010/10/01 01:08

Wie, wer hat das jetzt? Na wenn du es an cars@altbierbude.de geschickt hast, dann liegt die Mail jetzt im Empfangsordner und irgendwann wird er halt durchgesehen.

Was ist denn ein Painting in zwei Parts?

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Moorhuhn - 2010/10/01 08:06

Erst Rostschutz, dann Lack?

SCNR

Edit: Dabei ist es doch gar kein Opel? :blink:

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Laterbraker - 2010/10/01 08:44

sollte man aus gewichtsgründen bei einem Rennauto aber nur hauchdünn auftragen !
:lol:

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2010/10/01 10:59

Hi,

ich bau just n Painting in 18 Teilen!:woohoo:

Wie der Bravo Starschnitt - alle 2 Tage 1/4ber'n Updater n neues Stück! Kotflügel, Spoiler Aufkleber!:whistle:

Oder im Dezember in 24 Teilen als Adventskalender!

:silly: :silly:

Oliver bring doch deinen 2002 auf diese Art raus, das hebt die Spannung!!

;)

H1T

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Racingachim - 2010/10/01 11:08

Moorhuhn schrieb:

Edit: Dabei ist es doch gar kein Opel? :blink:

Pffffhhhhh

Magst wohl kein Opel, wa :lol:

Aw: Eigene Lackierung

Posted by vetntreiber - 2010/10/01 11:52

Phhffuuuuuuuuuuuaha - Haaahaaaaahaaaaaaa!

Bitte weiter so - ich fühl mich total wohl bei Euch. Der Advent wird toll.

Vettntreiber

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by KaiDasEi - 2010/10/01 11:53

Boar, jetzt wird der Thread hier auch noch mit sinnlosem Spam vollgemüllt. Ich frage mich langsam, wann der Blödsinn endlich wieder aufhört :blink:

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2010/10/01 14:33

Da will ich doch gleich mal etwas loswerden:

Der R8 Gordini war sehr fleißig und hat gaaaaanz viele tolle Opels und Autos über den TöV gebracht, danke dafür Tom.

Bis mitte Oktober werden die Karren alle auf dem Server verfügbar sein.

Gruß

B8' und Edith

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2010/10/01 17:58

naja ist einfach nur wegen Email adresse

ich kann per MSN nur 10MB versenden und das hat gepackt gut 13 MB oder so

also muss ich es in 2 parts machen wegen Bodymask und driver helm felgen und den anzug in der innenansicht

es sind halt viele komponenten zusammen gekommen

asu dem grund ist es halt so

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by kart1803 - 2010/10/01 18:05

In der grüße kann man schon fast ganze MODs bekommen!:.lol:

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2010/10/01 18:23

kart1803 schrieb:

In der grüße kann man schon fast ganze MODs bekommen!:.lol:

Mein ganzes Spiel ist 13MB groß

Ach Mist, das waren ja GB :woohoo:

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2010/10/01 18:24

fragt sich nur wo?

ich habe noch zusatzscheinwerfer f  r meinen 911er

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Thomas Beck - 2010/10/01 18:26

Bist du am painten oder versuchst du einen Porsche in Einzelteilen   ber die Grenze zu schmuggeln???

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by kart1803 - 2010/10/01 18:34

Noch Zusatzscheinwerfer?

13MB plus 8MB (f  r die Zusatzscheinwerfer)=21MB

Muss ich dann f  r mein GTL eine zus  tzliche Festplatte kaufen??:lol:

Nein mal Spa   beseite:

Da muss ja unwahrscheinlich viel an GMT  s drin sein wenn ein einziger Skin so gro   ist wie ansonsten 5 Skins zusammen. :blink:

Naja der T  vbericht wird wohl ein kleines B  chlein werden!

Upps ich seh grad der Skin hat 41MB:dry:

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2010/10/01 18:49

@ T Beck, so herzlich habe ich noch nie tr  nen gepinkelt XD

@kart, das gesammte hat 13 MB

die sache ist so ich wollte einiges f  r meinen porsche habe also Zusatzfelgen zuratzleucht ein eigenen Rennanzug, sehbar von innen wie von aussen, ein komplette gepaintetes Cpir und brauchte damit die scheinwerfer funtzen auch ne Bodymask da kommt schon einiges zusammen
aber wenn man den an

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Racingachim - 2010/10/01 18:53

Thomas Beck schrieb:

Bist du am painten oder versuchst du einen Porsche in Einzelteilen Ã¼ber die Grenze zu schmuggeln???

http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/ROFL_C_12-2c834f11a810736222e376cc301cdb54.GIF

Jaja ich weiÃ.....nich den fred vollmÃ¼llen,
aber ich konnte nicht anders, sorry :P

Aw: Eigene Lackierung

Posted by rdjango - 2010/10/01 19:06

Thomas Beck schrieb:

Bist du am painten oder versuchst du einen Porsche in Einzelteilen Ã¼ber die Grenze zu schmuggeln???

war kein Porsche - war ein Silberfeil, UZ du machst aber auch Sachen "in TiefkÃ¼hlboxen" ...

http://www.focus.de/finanzen/news/milliardenmarkt-heiligs-blechle_aid_301782.html

rdjango

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2010/10/02 19:30

eh ne wichtige sache

ich habe eine datei versenden die nciht dabei sein sollte

911porsche.aud heÃt die datei

ich habe mal zu testzwecken mal nen anderen sound ausprobiert und habe es vergessen mit raus zu nehmen

wenn ihr den porsche online stellt kÃ¶nnt ihr die datei rausnehmen?

schon mal vielen dank im voraus

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2010/10/04 19:39

was macht der TÃ¶V?

kommt mein wagen durch oder gibt es schwerwiegende mÃ¶ngeln?

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Big_Ron - 2010/10/04 19:51

Es wird sich ganz vorsichtig angenÃ¶hert, um Verletzungen zu vermeiden.

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2010/10/04 20:37

da ist ne aud datei die versÃ¶hndlich reingerutscht ist
tudem die grÃ¶ÃŸe
ausserdem wurden die addon felgen nache gepantet, nun sind sie gold statt schwarz ^^

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by papa syber 97 - 2010/10/11 20:14

Hallo zusammen,
ich habe mich mal am Template des BMW 2800 CS vergangen, um mit etwas Farbe, billigen Abdeckband sowie ein paar Aufklebern ein Auto nachzubauen, welches beim AvD Oldtimer-Grand Prix 2008 auf dem NÃ¼rburgring gestartet ist. Es gibt noch ein paar Probleme mit dem Banner in der Cockpitsicht, sowie einige Kleinigkeiten zu erledigen. Anschliessend hoffe ich, daÃŸ mir die TÃ¶V-Beamten wohlgesinnt sind, der Wagen die Hauptuntersuchung besteht und den harten Anforderungen der grÃ¶ÃŸen Bude gerecht wird.
GruÃŸ
Ralf

http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/GTL_2010_10_11_17_51_38_59b.jpg

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Scyrion - 2010/10/11 20:27

Jaaaa, den kenn ich. Stand ursprÃ¼nglich auch mal auf der to-do liste. Wo klemmts denn mit dem Banner Ralf?

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by papa syber 97 - 2010/10/29 17:28

Ich mÃ¶chte hier einen 2002er vorstellen, der so beim 6 Std.-Rennen 1972 auf dem NÃ¼rburgring gefahren ist. Ich hoffe er gefÃ¤llt, fÃ¼r Kritik und Anregungen bin ich immer offen.

Lass die Platten noch ein wenig oben, momentan ist Hochstellstopp in Budenhausen.

Wann wird der Hochstellstopp denn wieder aufgehoben?

GruÃŸ
Ralf http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/jockey_1a.jpg

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by kart1803 - 2010/10/29 17:34

Mir gefÃ¤llt der Skin richtig klasse! Top der Papa Syber!!!!:woohoo:

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by R8 Gordini - 2010/10/29 17:43

Wann wird der Hochstellstop denn wieder aufgehoben?
Wenn Du fertig bist schick ein das Ding.

Gruß vom Tom

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Syber97 - 2010/11/04 17:53

Hallo
habe mal angefangen einen Escort zu painten und zwar einen vom team Zakspeed der beim 6 std.1972 auf dem Nürburgring gefahren ist.
http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/WIP_Zakspeed_Escort_72.jpg

gruss
Dominik

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2010/11/04 18:53

Müsstest u.a. von Harald Menzel pilotiert worden sein, wenn mich meine grauen Zellen nicht ganz täuschen. Freu mich drauf. Die Farben würde ich ein wenig dezenter wählen. Wünsch dir gutes Gelingen.

Gruß

B8'

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2010/11/04 20:28

Moin zusammen,

B8man schrieb:
Müsstest u.a. von Harald Menzel pilotiert worden sein, wenn mich meine grauen Zellen nicht ganz täuschen. Freu mich drauf. Die Farben würde ich ein wenig dezenter wählen. Wünsch dir gutes Gelingen.

Gruß

B8'

bitte die Farben nicht dezenter wählen, DER war genau soo GRELL lackiert!

Hat meines Wissens nach unter anderem auch Harald Grohs pilotiert!

Gruß
Holgi

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Syber97 - 2010/11/04 21:19

Schön das er Gefällt

Der Wagen wurde in diesem Rennen von Harald Menzel und Dave Matthews pilotiert.

Gruss
Dominik

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2010/11/07 16:17

Moin zusammen,

die Anregungen hier, und auch sonst auf der Bude haben vor einiger Zeit auch meinen Ehrgeiz für eigene Lackierungen geweckt.

Allerdings habe ich da mehrere (Anwendungs-)Probleme:

Ich bekomme es zwar hin, den Wagen komplett umzufärben (nach Tutorial von GTR4U), aber ich habe keine Ahnung an welcher "Schraube" ich drehen muß, damit ich auch Streifen oder Felder auf das Fahrzeug bekomme.

Das Anbringen von Logos ist auch kein Problem (mehrere Ebenen), allerdings finde ich im Netz kaum Logos die als EPS-Dateien (Freigestellt, ohne Hintergrundfarbe) erstellt sind. Immer nur JPG, BMP oder TIFF, die immer einen Hintergrund haben!

Ja, ich habe auch den Link auf GTR4U benutzt, aber genau die Logos die ich benötigen sind keine EPS-Datei.

Deshalb hier meine konkreten Fragen:

- Wie bekomme ich eine (oder mehrere) Farben auf das Fahrzeug (geht das auch über Ebenen)?
- Wer kann mir sagen, wie ich die Logos freistelle?
- Muss man bei der Verwendung von den Logos eigentlich die Firmen (z.B. mein Arbeitgeber) fragen, ob man die hier verwenden darf?

Ich benutze zum malen und erstellen von "Standalones" die Programme "Shotophop 6.0" mit DDS-Plugin, oder GIMP und DDS-Konverter, Gedit 035, Fraps und die RAD Tools.

Funktioniert auch alles soweit, bis auf das, das ich derzeit nur einfarbige Autos hinbekomme, und meine Aufkleber einen farbigen Rand haben.

Wäre echt klasse, wenn mir dabei jemand helfen könnte, z.B. Samstags oder Sonntags mal im TS, um meine Fragen direkt zu klären (Hilfe-Funktion in PS6, oder weitere Tutorials zu GIMP haben mir bisher nicht wirklich weiter geholfen).

Gruß, und mal Danke vorab,
Holgi

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2010/11/07 21:25

such am besten gif dateien für die logos zbs.

und wie meinst du es mit den 2 farbig

du kannst auch die logos ausschneiden

am besten arbeitest du dich in den programmen ein und erforschst die ganzen funktionen

so bastle ich zurzeit an einer corvette mit airbrush

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Darth Maul - 2010/11/08 16:39

Holger_B schrieb:- Wie bekomme ich eine (oder mehrere) Farben auf das Fahrzeug (geht das auch über Ebenen)?

Beispielsweise kannst du eine Ebene mit der Hauptfarbe machen, dann eine Ebene wo z.B. ein Streifen in einer anderen Farbe drauf ist (indem du eine Auswahl aus einem Pfad erstellst), ...
Holger_B schrieb:- Wer kann mir sagen, wie ich die Logos freistelle?
Ich;)

Bei Gimp (und vielleicht auch bei Photoshop, das kenne ich aber nicht gut) gibt es eine Funktion, die sich "nach Farbe auswählen" nennt.

Das Symbol sind die drei Grundfarben blau, rot und grün und ein Finger, der auf rot zeigt. (s. Bild)

<http://www.abload.de/thumb/gimpbf37.jpg>

Sofern entweder das Logo oder der Hintergrund einfarbig sind, kannst damit diese Farbe auswählen.

Wenn du das Logo ausgewählt hast, kopierst du es einfach und fügst es ein.

Wenn du den Hintergrund ausgewählt hast, drückst

du Strg+I (Invertieren) womit das Gegenteil der alten Auswahl (in diesem Fall dein Logo) ausgewählt wird, danach wieder kopieren und einfügen.

Falls das nicht funktioniert, weil beides mehrfarbig ist, musst du das Logo mit einer "freien Auswahl" (Gimp) nachzufahren versuchen, was allerdings manchmal kompliziert ist.

Ansonsten würde ich nach einem anderen Bild suchen.

Grüße,

Darth Maul

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Syber97 - 2010/11/11 19:40

.

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Syber97 - 2010/11/11 19:46

Hallo zusammen,

nach dem Escort mache ich nun den Tonka BMW. Der Wagen fuhr bei der ETCC 1977 in Zandvoort. Die Fahrer waren Frans Lubin (NL)/Raymond Raus (B)/Servé Maassen (NL).

http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Tonka_CSL_WIP.jpg

gruss
Dominik

und sorry hier darüber konnte ich kein Bild einfügen.

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2011/01/09 18:34

Moin zusammen,

irgendwie blicke ich es nicht so richtig! :blush:

Ich habe es jetzt soweit hinbekommen, das ich einen Skin (Basis war das Body1 Template) für den Kadett erstellt

habe, der mir gefällt.

Wenn ich jetzt aber die PSD als DDS (DTX5, 6 Mipmaps) speichern will, sagt mir PS6 das das Bild irgendwie nicht durch 4 teilbar ist!?:S :dry:

Ich kann aus dem PSD also kein DDS machen, obwohl alle Ebenen auf den Hintergrund reduziert sind. Warum?

Gruß
Holger

Aw: Eigene Lackierung

Posted by MRopi - 2011/01/09 20:21

Hi Holger,

Öffne bitte mal die original tex Datei mit dem GEditor und schau welches Format das Template hat ich tippe das das Format der psd datei nicht stimmt das ist in der tex und ultra-tex unterschiedlich.

gruß Markus

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2011/01/09 20:59

MRopi schrieb:
Hi Holger,

Öffne bitte mal die original tex Datei mit dem GEditor und schau welches Format das Template hat ich tippe das das Format der psd datei nicht stimmt das ist in der tex und ultra-tex unterschiedlich.

gruß Markus

Hallo Markus,

ich habe keine entpackte Tex oder Ultra_tex verwendet, sondern das nackte Template-Set, welches im PSD-Format war! Interessanterweise hat ein anderes Painting einwandfrei funktioniert. Das habe ich sogar Ingame bekommen, und benötigte nur noch ein bik und die Icons.

Ich weiß nicht, was ich diesmal anders gemacht habe?

Noch irgend ein Tip?

Gruß
Holger

Aw: Eigene Lackierung

Posted by vettntreiber - 2011/01/09 22:10

Hmmm - interessant!

Du hast also nur die dds-Datei in einen Ordner gestellt und die ist stärker als die tex bzw ultratex.

Hab sowas auch mal geschafft, wollte es aber nicht und mein Template hat nicht funktioniert, weil eben eine alte dds-Datei im Ordner war, die dort einfach nicht hingehört hätte. Ähnlich einer Felgen-Datei, wenn Du andere Felgen bewirken

willst.

Mach lieber eine tex und ultratex-Datei, sonst wird Dein Template nie am Server laufen können.

Vettntreiber

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2011/01/15 10:36

Holger_B schrieb:
Moin zusammen,

irgendwie blicke ich es nicht so richtig! :blush:

Ich habe es jetzt soweit hinbekommen, das ich einen Skin (Basis war das Body1 Template) für den Kadett erstellt habe, der mir gefällt.

Wenn ich jetzt aber die PSD als DDS (DTX5, 6 Mipmaps) speichern will, sagt mir PS6 das das Bild irgendwie nicht durch 4 teilbar ist!?:S :dry:

Ich kann aus dem PSD also kein DDS machen, obwohl alle Ebenen auf den Hintergrund reduziert sind. Warum?

Gruß
Holger

Moin zusammen,

Ich wollte nur mal mitteilen, das ich den Fehler gefunden habe: Seitenlängen meiner PSD waren nicht 2048 x 2048, weil ich da wohl aus versehen was verbogen habe.:blush: :whistle:

Hat sich also erledigt!:))

Bevor ich jetzt den Skin an cars@altbierbude.de sende, habe ich nur noch eine Frage:
Das Plakat für den TöV sagt man solle eine Readme beifügen. Was sollte denn da drin stehen?:unsure:

Gruß,
Holger

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by cooky - 2011/01/15 10:53

Hallo Holger,

guckst Du z.B. hier:

http://www.altbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,26/func,fileinfo/id,1327/lang,de/

Da wo Beschreibung steht, kannst Du Dich "austoben". Ne kleine Beschreibung des Autos, Fahrername, Teamname evtl., vielleicht woher die Idee zum Skin stammt usw. Kein Roman erforderlich! ;))

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Miki - 2011/02/25 14:41

So das ist dann neben den anderen 4 Skins der neueste und vorerst letzte für den 200tii. Danach werde ich mich mal

mit anderen Fabrikaten/Fahrzeugen besch ftigen.

Die ganze Idee basiert darauf unterhalb der Zierleiste das Fahrzeug in einem Teilrestaurierten Zustand zu zeigen. Die Sto d mpfer sind so gezeichnet das es vorne aussieht als ob der untere Teil des Kotfl gels nicht vorhanden ist und hinten sind halt einige Teile des Blech weggeschnitten.

Das Motorbild auf der Haube ist matt und die aufgerollten Blechteile der Haube sind gl nzend damit es den Effekt von aufgerolltem Blech hat.

die Seiten unterhalb der Zierleisten sind matt, damit man den Eindruck hat des es gerade erst geschliffen wurde, bzw. ausgetrennt wurde.

<http://www.mikis-garage.info/upload/motor1.jpg>

<http://www.mikis-garage.info/upload/motor2.jpg>

<http://www.mikis-garage.info/upload/motor3.jpg>

<http://www.mikis-garage.info/upload/motor4.jpg>

<http://www.mikis-garage.info/upload/motor5.jpg>

Hier mal die Radk sten vorne und hinten im detail.

<http://www.mikis-garage.info/upload/motor6.jpg>

<http://www.mikis-garage.info/upload/motor7.jpg>

Gru  Miki

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2011/04/08 20:46

servus

habe jetzt einen neues projekt angefangen

habe den Shelby Mustang zu Brust genommen

ich wollte die Sto stange vom Mustang get f r den GT350 nehmen

nur weis ich nicht wie ich die GTL datei  ffnen kann, wen ich mit dem GTR tool rangehe kommt eine fehlermeldung, also kann ich die datei nicht  ffnen um an die 3D der Sto stange zu kommen

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Henry - 2011/04/08 23:32

ja die fehlermeldung kommt, weil da wahrscheinlich nur geometriedateien drin sind. klickst du weg und dann importierst du eine textur. anschlie end kannst du alle dateien exportieren, die du willst. aber nicht vergessen: nicht speichern zum schluss

Aw: Eigene Lackierung

Posted by UZ Racer - 2011/04/09 10:48

lÄsst sich garnicht be mir Äffnen, will nur die datei exportieren

PS:hat geklappt

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by cooligan1985 - 2011/07/03 21:45

WunderschÄnen Guten Abend

nach inzwischen langer angehÄrigkeit zur bierbude mÄchte ich mir ein Auto lackieren es soll ein 2800cs sein damit ich in zukunft aktiver mit fahren kann mit meinem eigenen fahrzeug.

Es soll auch nur eins werden vorÄufig

dachte an einen Luigi BMW von 1974 der in Spa startete dort als 3.0 CSI (nicht CSL) da aber kein heckspoiler verbaut wurde wollte ich ihn zu einem 2800cs machen

werde auch die ersten bilder einstellen nach dem lackieren damit das projekt begutachtet werden kann bevor es zum tÄv geht und ich unangenehme Äberraschungen erlebe

http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Spa24h_1974_12c.jpg

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by cooligan1985 - 2011/07/05 23:02

so eine original aufnahme http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Spa24h_1974_12b.jpg

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by cooligan1985 - 2011/07/05 23:03

und meine beta <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/beta2.jpg>

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2011/10/03 01:43

Moin zusammen,

ich habe da ein Problem beim painten, welches ich nicht so richtig in den Griff bekomme!

Wenn ich geschwungene Kanten, z.B. den HÄftschwung beim Commo bemalen mÄchte kriege ich das nicht hin, ohne das die RÄnder unsauber aussehen!

Ich benutze Paintshop Pro 6.0! Das magnetische Lasso funktioniert nicht so wie ich das will, obwohl ich mich versuche am "Mesh" zu orientieren!? Oder wenn ich den "Pinzel" benutze, bekomme ich auch die Kanten nicht sauber hin! Hat da einer einen Tipp fÄr mich?

Danke vorab,
Holger

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by katze - 2011/10/03 07:38

Hi Holger!

Das ist ein Problem womit wir alle zu k mpfen haben. Habe festgestellt das jeder seine eigene Methode hat damit umzugehen. Mir hat dabei diese Seite geholfen: <http://www.photoshoptutorials.de/>

Vielleicht kann sie dir auch weiterhelfen.

Munter bleiben

Carsten (katze)

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2011/10/04 22:00

Moin Carsten,

Danke f r den Hinweis, ich glaube ich habe da was gefunden, was mir erstmal weiter hilft. :)
Erste Versuche sind vielversprechend. :)

Das Zaubermittel hei t wohl "Ankerpunkte zum Transformieren". :unsure:

Gru 
Holger

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Moorhuhn - 2011/10/04 22:10

Wenn es eine eigene Ebene ist, hilft manchmal auch ein leichter Weichzeichner, um die  berge ein bisschen zu kaschieren...

Gru 
Georg

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2011/10/11 18:29

Moin zusammen,

Holger_B schrieb:
Moin Carsten,

Danke f r den Hinweis, ich glaube ich habe da was gefunden, was mir erstmal weiter hilft. :)
Erste Versuche sind vielversprechend. :)

Das Zaubermittel hei t wohl "Ankerpunkte zum Transformieren". :unsure:

Gru 
Holger

Das hat leider mit meinem PS6 nicht so funktioniert, wie im Tutorial beschrieben.

WeiÃ zufÃllig noch jemand eine LÃ¶sung (oder Quelle fÃ¼r Anleitungen), wie ich gerade Linien verzerren / transformieren kann, so das ich die Punkte bestimme, an denen eine Linie gebogen (also in eine Kurve) oder gedehnt werden kann (unterschiedliche Breiten, Ã¼ber die LÃ¤nge gesehen).

Bin fÃ¼r jeden weiteren Hinweis dankbar.

GruÃ
Holger

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Moorhuhn - 2011/10/11 18:43

Hi Holger,

jetzt hab ich -glaube ich- auch verstanden, was das Problem ist.

Bei Gimp! nennt sich das "Pfade erstellen und bearbeiten".

Man kann erstmal Pfade erstellen und spÃ¤ter an den Punkten so ziehen, daÃ geschwungene Kurven daraus werden.

Hier ein Bild, vllt meinst Du ja etwas in der Art:

http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Untitled0_18_37_8.jpg

Neuer Pfad durch "shift"

Ankerpunkte transformieren durch "Ctrl"

FÃ¼r Ãnderungen der Breite wÃ¼rde ich zwei Ã¼berlappende Pfade setzen und den Zwischenraum mit Farbe fÃ¼llen.

GruÃ
Georg

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2011/10/21 19:37

Hallo Georg,

mÃ¶glicherweise ist Dein Tipp ja gut, aber ich kann das Bild nicht sehen!

Kannst Du mir das mal per PN senden, oder irgendwo hochladen?

Irgendwie bekomme ich das nicht auf die Reihe. Kontakt per Teamspeak an Samstag Vormittag?

GruÃ,
Holger

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Moorhuhn - 2011/10/21 20:01

Hi Holger,

kA wo das Bild hin ist, hab's leider auch nicht mehr....

Ist beim Gimp! das Feld, das aussieht wie ein FÄ¼llfederhalter. Damit Punkte setzen und mal mit *Shift* und *Ctrl* spielen...

Shift mÄ¼sste einen neuen Pfad anfangen, bei *Ctrl*+Klick auf einen Punkt kannst Du durch Mausbewegung die Gerade zur Kurve biegen. Da sollten dann 2 Anfasser in jede Richtung ausziehbar sein...

http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Untitled0_19_59_20.jpg

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Robbser - 2011/10/30 18:12

Hallo

Bin gerade dabei meinen ersten Skin zu erstellen. Ich denke ich komme auch ganz gut voran, jedoch habe ich ein Problem und hoffe ihr kÄ¼nnt mir helfen:

Im Showroom wird mein Modell richtig angezeigt, nur im Spiel nicht. Am besten ich zeige Euch die Bilder:

<http://www8.pic-upload.de/thumb/30.10.11/hul2924puax.jpg> <http://www8.pic-upload.de/thumb/30.10.11/ulkkkmc4tbqb.jpg>

Ich habe den Fehler im zweiten Bild eingerahmt.

Hat jemand eine Idee wonach ich suchen kann? Mipmaps sind laut DDS Converter auf 5. Template ist von Nogrip. Der skin ist noch nicht fertig, also bitte Ä¼ber die Äœbergänge usw. hinwegsehen:whistle:

DankeschÄ¼n

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2011/10/30 18:21

Sind die Ultratex und die tex identisch?

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Robbser - 2011/10/30 18:48

Ich denke schon. Ich speicher mein gemaltes Template einmal mit 2048x1024 und dann mit 1024x568 Pixeln ab und konvertiere beide mit den gleichen Einstellungen im DDS Converter (DXT1a und Mipmap 5). Das groÄ¼e Bild kommt in den Ultratex das kleine in den Tex Ordner und wird dann in die jeweilige gtl Datei eingefÄ¼gt.

Ich habe bisher nur die Body1.dds Datei verÄ¼ndert. Keine Body2.dds usw. KÄ¼nnte es daran liegen?

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2011/10/30 18:59

Schick mal rum den Hobel.

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Engelmann Norbert - 2011/10/30 19:58

Hy Robbser das 2te muÄÿ heiÄÿen 1024x512

GruÄÿ Nobby

PS wie hast du dein Spiel auf Fahrzeugdetails stehen
muÄÿ auf hoch stehen sonst hast du beim BMW die schwarzen stellen versuchs mal.

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Robbser - 2011/10/30 20:35

Ja 512 Pixel.

Bei hohen Details sind die Fehler da. bei maximalen Details nicht. Also normal?

@B8: Hobel mÄ¼sste bei cars "Ä¶t" altbierbude angekommen sein.

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Engelmann Norbert - 2011/10/30 21:05

das ist normal das template hat irgend wo einen fehler bei mir wars auch so
Ä¼brigens schÄ¶ner wagen da bist ja noch mal ne sekunde schneller :huh:

GruÄÿ Nobby

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Robbser - 2011/11/01 19:38

Hallo, ich schon wieder :dry:

Engelmann Norbert schrieb:

Ä¼brigens schÄ¶ner wagen da bist ja noch mal ne sekunde schneller :huh:

GruÄÿ Nobby

Danke, hab extra Antiluftwiderstandslack genommen,hehe.

NÄ¶chstes "Problem": Ich habe mich mal an die Fensterscheiben gemacht. Ich bin dabei genauso vorgegangen wie bei der Karosserie. Klappt ganz gut, bis auf das ich die Umrisse der alten Aufkleber noch sehe. Hier das Bild:

<http://www8.pic-upload.de/thumb/01.11.11/4973r8zremme.jpg>

Wie krieg ich die weg? Liegt das daran, dass die alten Aufkleber matt sind und ich sie deswegen noch sehe? Im Wiki steht ja was von Windows Mask erstellen und die gmt Dateien mit einem Hexeditor bearbeiten. Nur in meinem Fahrzeugordner befinden sich keine gmt Dateien (basis war der originale csl #87). Oder befinde ich mich vÄ¶llig auf dem Holzweg? :blush:

Vielen Dank, mfG Robert

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Moorhuhn - 2011/11/01 20:03

Hi Robert,

ich glaube, die #87 ist der einzige kleine CSL im Originalspiel, oder? Falls ja, nimmt das Spiel per Default die entsprechende Windows-Map der #87.

Du könntest bei einem anderen kleinen CSL, dessen Ordner die .gmt-Dateien und eine Windows-Mask enthält pländern, in den .gmt-Dateien per HexEditor den ursprünglichen Namen der Windows-Map auf Deinen Namen für eine Windows-Map umbiegen und die Robbser-Windows-Map.dds aus Deiner Vorlage erstellen. Das ist der einfache Weg... :whistle:

Gruß
Georg

Edit: Originale Fahrzeuge enthalten die .gmt-Dateien nie, die sind im Hauptordner auf die .gmt-Dateien verteilt. Man kann sie auch dort rausfischen und in den Fahrzeugordner legen, dann nimmt das Spiel diese. Wenn im Fahrzeugordner keine liegen, werden die Defaults im Hauptordner genommen. Damit die ganze Sache keine anderen Fahrzeuge beeinflusst, ist die Suchen-und-ersetzen-Aktion in den .gmt-Dateien notwendig, damit die passenden .dds-Dateien genommen werden, da hier ansonsten die der Originalfahrzeuge hinterlegt sind...

Zumindest hatte ich es bisher so verstanden - Korrekturen gerne erwünscht. Vllt sollte das Wiki in dem Punkt noch etwas verständlicher werden...

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2011/11/01 20:52

Hiho

Aber dieses Prob bin ich auch schon gestolpert da ich auch just nen 3,2er bearbeite. Es liegt irgendwie daran wo du die Windows dds her hast. Wenn du zb die von der Nr 687 übernimmst und umbenennst ist dieser dubiose Schatten nicht mehr da! Aber du hast blaue Lampen ;)

Da ist irgendwas nicht so wie es soll!

Übrigends schönes Auto!

Gruß

Hergen

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Moorhuhn - 2011/11/01 21:22

H1TM4N schrieb:

Wenn du zb die von der Nr 687 übernimmst und umbenennst ist dieser dubiose Schatten nicht mehr da! Aber du hast blaue Lampen

Hi Hergen,

die blauen Lampen sollten aber nicht an der Windows-Mask.dds liegen. Aber wenn der #687 ein kleiner CSL ist, kann

man da die vier xxxCHASSIS_xxx.gmt-Dateien (Die xxxHEADLIGHT_GLOWxxx.gmt sind vermutlich die blauen Lampen) und die WINDOWS_MASK687.dds klauen und in den chassis.gmt nach "BMW_CSL_WINDOWS_MASK687.DDS" suchen und mit dem eigenen Namen f  r die Windows-Mask ersetzen - dabei darauf achten, da   exakt die gleiche Anzahl Buchstaben genommen wird (wie immer bei   nderungen per HexEditor). Dann noch die DDS Datei genau so umbenennen, wie wir die Bezeichnung in den .gmt umge  ndert haben, et voila... ;)

Man kann sich nat  rlich auch ne eigene Windows_Mask aus seinem Windows-Template erstellen (auf Gr   e achten und schwarz/wei  ).

Gru  
Georg

Edit: In der #687 gl  nzen alle Scheiben maximal, bis auf das schmale Banner auf der Frontscheibe. Wenn noch woanders Aufkleber sein sollen, mu   eine eigene Mask erstellt werden.

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Engelm  n Norbert - 2011/11/02 09:34

Hallo Leute,
am donnerstag abend gehe ich das ganze mal mit carsten durch wer lust hat einfach ins ts so gegen 20.15Uhr.

Gru   Nobby

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Robbser - 2011/11/02 20:32

Vielen Dank f  r die Antworten.

Hab die gmt Dateien von der 689 "geklaut", die Windowsmask umbenannt und diese in den Chassis Dateien per Hexeditor ge  ndert. Es funktioniert. Danke.

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2011/11/28 01:15

Moin Georg,

hat mir geholfen!!

Moorhuhn schrieb:
Hi Holger,

kA wo das Bild hin ist, hab's leider auch nicht mehr....

Ist beim Gimp! das Feld, das aussieht wie ein F  llfederhalter. Damit Punkte setzen und mal mit *Shift* und *Ctrl* spielen...

Shift m  sste einen neuen Pfad anfangen, bei *Ctrl*+klick auf einen Punkt kannst Du durch Mausbewegung die Gerade zur Kurve biegen. Da sollten dann 2 Anf  sser in jede Richtung ausziehbar sein...

http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/Untitled0_19_59_20.jpg

Ich glaube, ich wei   wie das jetzt geht! DIE Funktion gibt es auch bei PS 6!

Danke,
Holger

Eigene Lackierung (tranzparente Scheibenbanner)

Posted by Erel 68 - 2011/12/17 12:07

Habe momentan das Problem, dass die Banner auf der Scheibe durchsichtig bleiben.

Es gab Mal ein Tutorial auf LINK, das leider nicht mehr vollständig downloadbar ist und sich in der Originalfassung auch nicht mehr auf meinem inzwischen neu aufgesetzten Rechner befindet.

Hat jemand noch zufällig das vollständige Tutorial oder zumindest einen Tipp, was man nach dem Invertieren der Ebene machen muss?

Roger

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2011/12/17 13:14

Wie durchsichtig deine Aufkleber sind regelst du über den Alphakanal. Den Aufkleber markieren, in den Alphakanal wechseln und das ganze weiß (für garnicht durchsichtig) markieren. Damit das ganze auch nicht glasähnlich reflektiert, kann man noch eine eigenständige Windowsmask hinzufügen.

Gruß

B8'

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Erel 68 - 2011/12/18 19:35

Ich glaube, die Frage muss ich Mittwoch mit Teamspeak mal erläutern.

Arbeite leider mit Gimp, wie gesagt das Tutorial hatte mir beim NSU weitergeholfen.

Roger

Aw: Eigene Lackierung (tranzparente Scheibenbanner)

Posted by RaFoe - 2011/12/19 15:25

Erel 68 schrieb:

Habe momentan das Problem, dass die Banner auf der Scheibe durchsichtig bleiben.

Es gab Mal ein Tutorial auf LINK, das leider nicht mehr vollständig downloadbar ist und sich in der Originalfassung auch nicht mehr auf meinem inzwischen neu aufgesetzten Rechner befindet.

Hat jemand noch zufällig das vollständige Tutorial oder zumindest einen Tipp, was man nach dem Invertieren der Ebene machen muss?

Roger

:unsure: Warum ist das denn nicht vollständig downloadbar ?

Verstehe ich jetzt irgendwie nicht.

mfG RaFoe

Edit: Upps, das habe ich ja noch garnicht gewusst. Werde das mal dann Ã¤ndern. :huh:

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by RaFoe - 2011/12/19 15:35

Hi :)

Habe das geÃ¤ndert, funktioniert wieder das entpacken.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Erel 68 - 2011/12/19 16:28

Danke!

Roger

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by rdjango - 2011/12/19 20:19

Hallo Rafoe,

dafÃ¼r funktioniert der Link auf deine Homepage nicht - nimm mal index.php raus dann gehts mit Firefox - wÃ¤r doch schade B)

GruÃ
rdjango

Edith sagt es klappt jetzt :)

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by RaFoe - 2011/12/19 20:32

rdjango schrieb:
Hallo Rafoe,

dafÃ¼r funktioniert der Link auf deine Homepage nicht - nimm mal index.php raus dann gehts mit Firefox - wÃ¤r doch schade B)

GruÃ
rdjango

:cheer:

Danke, sollte nun passen

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2013/05/31 20:01

Hiho

Demn  chst in der Boxengasse.

<http://abload.de/image.php?img=saintedevote7lkr7.jpg>

H1T

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by J.Lange - 2013/05/31 20:16

SchickB)

Gru   Jens

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by stomper91 - 2013/05/31 23:57

Hui, sieht schick aus
Die felgen sind ein traum ;)

Das Bild ist ebenfalls sehr geil gemacht.

MfG
Stomper91

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by kart1803 - 2013/06/01 10:28

Hallo Hergen,
mir gef  llt der Porsche echt gut.
Sehr schicker Lack und die Felgen von Cooky sind auch l  ssig! :woohoo:

Vielen Dank f  r diesen Skin!

Gru  ,
Oliver

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2013/06/01 10:39

Ja die Felgen sind der Burner.

Nochmal danke dafuer an Cooky.
Und danke fuer die schnelle T   V bearbeitung.

Hergen

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by H1TM4N - 2013/06/01 10:42

Ja die Felgen sind der Burner.

Nochmal danke dafuer an Cooky.
Und danke fuer die schnelle TÄfÄ“V bearbeitung.

Hergen

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by !Dirk - 2013/06/01 12:38

ne ne ich habe mich zu bedanken fÄ¼r den neuen 11er Skin und die Felgen...ein Traum vom eigenen Dienstwagen fÄ¼r den Supercup ist RealitÄ¼t geworden.

Dank Euch beiden Cooky & Hit

jetzt muss er nur noch "on" gestellt werden.

!Dirk

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by KaiDasEi - 2013/09/04 17:35

Moin :)

Kann mir jemand einen DDS-Konverter empfehlen, mit dem ich meine Pinseleien aus GIMP (.xcf) in DDS-Dateien umwandeln kann?

Danke :)

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by DfAlex - 2013/09/04 18:29

Hai du Ei :P
schau mal ob das dir weiter hilft:

http://www.helpster.de/dateien-des-typs-dds-oeffnen-in-gimp_70026

oder das:

<http://code.google.com/p/gimp-dds/#Downloads>

...fÄ¼r mehr reicht es bei mir nicht...verwende kein GIMP...Ä¼hm...wenn du was "spezielles" willst...den PS CS2 gibt's inzwischen kostenlos zum download...hab ich auch...funzt einwandfrei...

EDIT musste den link leider raus nehmen, kÄ¼nnte Ä¼rger geben...und das muss ja nicht sein...

Ä¼hm...hab auch noch das DDS Plugin dazu gepackt...

VLG
Alex

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Moorhuhn - 2013/09/04 18:49

Moin Kai,

da ich lieber mit Gimp! arbeite, speichere ich meine Pinseleien daraus im .psd-Format, Ã¶ffne das mit ner alten Photoshop-Version und speichere damit die .dds-Dateien.

Das Gimp-DDS-Plugin hat keine einstellbare MipMap-Anzahl, das Photoshop-DDS-Plugin allerdings schon.... honni soit qui mal y pense...

GruÃ
Georg

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by KaiDasEi - 2013/09/04 20:27

@ DFAlex: Wenn ich mit der Seriennummer installieren will, sagt er mir "ungÃ¼ltige Seriennummer".

@ Huhn: Das mit der alten Photoshop-Version hÃ¤tte sich damit auch erledigt

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by KaiDasEi - 2013/09/04 22:20

N Abend :)

An alle GIMP!-Profis ich habe folgendes Problem:

Mein dds-Plugin funktioniert nicht. Es gibt eine Fehlermeldung und zwar beim Ã¶ffnen oder Exportieren in das dds-Format. Woran kann das liegen?

Ich nutze GIMP! 2.8.6; den Installer habe ich von hier.

Plugin habe ich von hier; testweise auch mal 32bit probiert, ist aber beides der gleiche Mist.

Brauch Hilfe :(

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by DFAlex - 2013/09/05 02:31

KaiDasEi schrieb:

@ DFAlex: Wenn ich mit der Seriennummer installieren will, sagt er mir "ungÃ¼ltige Seriennummer".

@ Huhn: Das mit der alten Photoshop-Version hÃ¤tte sich damit auch erledigt

hmm....komisch...wenn ich zu hause bin schau ich noch mal danach...melde mich per pn.

alex

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by SpoiledAngel - 2013/09/05 02:52

Hai Kai :dry: oder so... :unsure:

Schau mal, ob Dir der folgende Link weiterhelfen kann:
computerbild.de

Gibt da aber wohl inzwischen Ärger:

Hinweis: Wie Adobe auf seiner Website mitteilt, dürfen die im Rahmen des Downloads erhaltenen Seriennummern ausschließlich von Kunden verwendet werden, die die Software rechtmäßig erworben haben und weiterhin nutzen möchten. Ein Download der Software sowie die Nutzung der Seriennummern durch Personen, die CS2 oder Acrobat 7 in der Vergangenheit weder von Adobe direkt noch einem autorisierten Händler erworben haben, ist nicht gestattet und stellt eine Verletzung von Adobe's Urheberrechten dar.Quelle

Programdateien und Seriennummern der Creative Suite 2 liegen für jeden frei zugänglich auf den Adobe-Servern. Das ist aber kein Freifahrtsschein zum Herunterladen der Profi-Software, so Adobe.Quelle

Adobe CS 2 nicht mehr gratis downloaden

Nach gut sechs Wochen hat Adobe offiziell verboten, die Creative Suite 2 gratis herunterzuladen, indem sie die Nutzungsbedingungen änderten.Quelle

Sieht bescheiden aus ... würde ich mal so schätzen :S

Edith hat noch dieses hier gefunden... sieht rechtlich wirklich nicht gut aus für die CS2-Nutzer :S

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2013/09/05 06:14

KaiDasEi schrieb:
Moin :)

Kann mir jemand einen DDS-Konverter empfehlen, mit dem ich meine Pinseleien aus GIMP (.xcf) in DDS-Dateien umwandeln kann?

Danke :)

Probier mal den DDS Converter 2.0.

Gruß

Flo

P.S. Wenn der es auch nicht tut, schick mir die Klamotten.

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Oettinger - 2013/10/09 13:29

Hi Leute

Hab mich mal daran gemacht, mir mein erstes Fahrzeug zu Painten.

Jetzt aber zu meiner eigentlichen frage,auf den Bildern seht ihr das es die Startnummer 44 zweimal gibt.

<http://abload.de/img/gtl2013-10-0913-12-02qao04.png>

<http://abload.de/img/gtl2013-10-0913-12-192byw4.png>

Da ich jetzt bei der Etcc die Startnummer 44 habe, frage ich mich ob ich überhaupt einen Skin mit der Startnummer durch den TÄœV bekomme?

Wenn nicht gibt es die Möglichkeit die Nummer in der Einschreibung nochmal zu ändern?

Wenn ja dann wäre das hier ein möglicher Skin.

<http://abload.de/img/gtl2013-10-0912-50-36htsoq.png>

Fragen über Fragen :(

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2013/10/09 14:08

Nein, die 44 bekommst du nicht durch den TÄœV, aber das hatte ich dir ja schon per PM geschrieben. Die Nummer des Ordners sollte auch auf dem Fahrzeug stehen.

Doppelungen wie diese entstehen nur bei MODs, die zwei gleiche Nummern enthalten. Ein wird dann umgebogen (z.B. 44 in 440) und frei gelassen.

Gruß

B8'

P.S. Die Startnummer für die ETCC kann man ja noch ändern.

Re:Eigene Lackierung

Posted by Ralf - 2013/10/09 18:25

Hi wollte mal Fragen warum mein Pontiac nicht erschienen ist bei euch?? Gibt es da einen bestimmten Grund dafür ?? Die Rede ist von dem hier:<http://www.gtr4u.de/database/gtl-standalone-cars/gtl-gtc-tc-76/3503-pontiac-ta-version-team-mountain-dew/index.html>

Gruß

Ralf

Aw: Re:Eigene Lackierung

Posted by !Dirk - 2013/10/09 19:14

hast Du dein Painting beim TÄœV hier eingereicht?

ja: dann bekommst du sicher noch Bescheid

nein: dann lies mal hier weiter

-> <http://www.altbierbude.de/content/view/441/912/lang,de/>

lg

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B8man - 2013/10/09 20:19

Hallo Ralf,

der wird auch in den Download kommen. Allerdings muss auch der erst mal geprüft werden, für die Seite vorbereitet und in die Datenbank eingepflegt werden.

Das macht keine Maschine und da momentan ziemlich viel Karren für die bald beginnende ETCC in der Halle stehen, sind die TÜV-Mitarbeiter damit voll und ganz ausgelastet.

Gruß

B8'

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Öettinger - 2013/10/13 18:31

Wie gefällt euch der Skin...

Verbesserungsvorschläge erwünscht :lol:

<http://abload.de/thumb/gtl2013-10-1318-04-1160xxm.png> <http://abload.de/thumb/gtl2013-10-1318-04-40g5su7.png>
<http://abload.de/thumb/gtl2013-10-1318-04-5972o9f.png> <http://abload.de/thumb/gtl2013-10-1318-05-47vku6.png>

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Kira - 2013/10/13 21:02

Hallo Leute.

Ich bräuchte auch mal eure Hilfe.

Wie macht ihr das mit den body1.dds Dateien?

in der tex.gtl datei muss sie 1024x1024 sein
und in der ultratex.gtl 2048x2048.

Ergo muss ich doch 2 Dateien aus Photoshop speichern. Aber in den anderen Templates sind beide Dateien gleich benannt???

Was muss ich denn da nun machen?

Mein Test waren 2 Dateien, die ich in die tex.gtl und die ultratex.gtl importiert habe.
2 Größen 2 Dateien.

ABER....

die große muss in die Ultratex, die kleine in die Tex....
es funkt nur wenn ich es genau umgekehrt mache :blink:

Bin mittlerweile echt verwirrt, weil wir seit einer Woche am basteln sind.

Erst funktioniert es, und nun auf einmal nicht mehr, als mir das mit den Größen einfiel und ich alles neu machte.

Hilfe!!! :huh:

LG

Kira

Aw: Eigene Lackierung

Posted by GreenHellRacer - 2013/10/13 21:43

Hey,

checke dein Problem nicht so ganz?

Klar im Template ist eigentlich immer die 2048er drin.

Also machste erst deine Ultratex DDS fertig und packst die in die *.gtl, danach klickst auf Bild => Bildgröße und haust dort die 1024 rein (Haken bei "Proportionen beibehalten" setzen), dann hast die normale Tex und packst die in die entsprechende *.gtl

War das die Antwort auf deine Frage?

Gruß Andi

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Kira - 2013/10/13 22:10

Also habe ich doch im Endeffekt 2 Body Dateien?

Das ist meine Frage ;)

und warum es umgedreht ging
und richtig rum (groß in ultratex klein in tex)
eben nicht mehr

LG

Kira

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Oettinger - 2013/10/16 13:59

Hi Leute

Brauch wieder mal eure Hilfe!!! :unsure:

Habe das Problem das meine Aufkleber auf den Scheiben Transparent sind, und kaum Sichtpaar.

Wie kann man das unter Photoshop cs3 verändern?

Soll wohl auch im Netz ein Tutorial geben.

LG

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by B1rGER - 2013/10/16 14:27

klick

Stichwort Alphakanal

Gruss Birger

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Oettinger - 2013/10/16 16:06

THX

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Fast_Eddy - 2013/10/16 22:57

Oettinger schrieb:
Wie gefÄllt euch der Skin?

Sieht doch schon super aus. Ich mag die Farben :)
Deiner in der ETCC ist blau ne!?

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Oettinger - 2013/10/16 23:09

Hi

Ja irgendwie bin ich Blau infiziert ;)

Den Skin den ich hier gepostet habe wurde es ja dann doch nicht.

Jetzt weiÃ ich wie man Paintet, und nu ist der Altbierbuden-TÃV Geschichte :(

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Fast_Eddy - 2013/10/17 15:20

Ach, Updates fÃ¼r bestehende Autos werden doch gerne gesehen. Solange Du nicht ein ganz neues daraus bastelst.;)
Viel Erfolg heute Abend, ich drÃ¼ck die Daumen.
SchÃ¶nes Benutzer Bildchen *TOP* :)

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2020/05/21 19:06

Moin zusammen,

ich belebe diesen Thread mal wieder mit "Leben", da ich aktuell mal wieder angefangen habe neue Skins zu erstellen.

Ich suche nach folgenden Logos / Aufklebern:

Scheel Schalensitze (Gelb, mit roter Schrift, und das stilisierte Scheel-Wappen /-Logo)
Falls das Bild / Logo jemand (der auch "Painted") hat, bitte zu mir (oder PM)

Ebenso suche ich nach einer Beschreibung zum "Genstring" des Porsche RSR 2.8, also "welche" Einstellung in der DDS
(Felgen / Fensterrahmen, etc.) hat "was" zur Folge... ?

Nachrichten gerne als PN...

Gruß vom Bodensee,
Holger

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by CY33 - 2020/05/21 22:58

Welche Stelle im Genstring was macht kannstdu in der *.cas nachschauen (Öffnen mit dem Txt Editor von Windows). Hinter einem Eintrag steht öfter mal eine Zahl mit ... also Porsche_Felgen_style.gmt zum Beispiel. Das bedeutet, dass die zweite Stelle im Genstring die Felgen steuert. Welche das dann sind kannst du in der Wheels.gtl schauen, da sind ja die Texturen mit Style Nummer. Bei anderen Teilen musst du try-and-error probieren oder halt ingame schauen. Wie viele Optionen es pro Bauteil gibt, siehst du ja in der Obj.gtl.

Edit: gibt auch Stellen im Genstring, die mehrere Sachen steuern, also die nur in Kombination kommen. Da muss man dann aufpassen...

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2020/05/22 18:19

Hallo Ole,

Danke für die Rückmeldung, das hilft mir schon mal weiter...)

Und Danke auch an Caspar, die Bilder kenne ich schon. Muss ich den Aufkleber eben selbst basteln....S

Gruß vom Bodensee,
Holger

=====

Aw: Eigene Lackierung/ ETCC Blugrutsche #3

Posted by Heizen Ltf - 2021/02/14 18:32

Hiho,

geht der wieder? Brauch zum joinen jetzt immer viel länger weil ich jedes mal nen Alternativ Skin aussuchen muss. :lol:

Grüße Patrick

=====

Aw: Eigene Lackierung/ ETCC Blugrutsche #3

Posted by MichaW - 2021/02/14 19:14

Nee, sorry, beide bitte nicht nehmen, ich muss mal dran denken, also gerne erinnern in der Gruppe und dann muss Uwe auch noch Zeit und Lust haben...

Glück auf!

=====

Aw: Eigene Lackierung/ ETCC Blugrutsche #3

Posted by Heizen Ltf - 2021/02/14 19:28

OK, danke Dir!!

Gruss Patrick

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2022/07/04 22:42

Moin zusammen,

ich hole diesen Thread mal wieder hoch, da ich im Moment mal Zeit habe wieder neue Skins für diverse Fahrzeuge zu erstellen.

Ich bin nach wie vor am basteln für den "Käfer-Cup", den ich jedoch auf den 1302S-Mod beschränken möchte.

Originale Farben und Ausstattungen Habe ich im Netz gefunden, jedoch so gut wie keine Fotos von Teilnehmern am Käfer-Cup...

Hat irgendjemand Fotos von originalen Teilnehmerfahrzeugen?

Dabei ist es mir egal ob von "ursprünglichen" oder aktuellen Käfern, die irgendwann mal im Einsatz waren.

Und ich habe außerdem vor, diverse Skins (reale und "zeitgenössische", fiktive) zum BMW 320 Gr.2 für die kommende ETCC 14 zu erstellen, da das aktuelle Angebot (aus meiner Sicht) doch recht dürftig ist. Leider finde ich in den Templates nur den 320 Gr.5, mit den breiten, eckigen Kotflügeln...

Gibt es eine Möglichkeit, z.B. bei "Brickyard" die originalen Templates für die Gr. 2 zu bekommen? Deren Webseite ist offensichtlich nicht mehr existent!

Hat jemand einen Kontakt zu ehemaligen Mitgliedern, die ich ansprechen könnte?

Jedwede Infos zu beiden oben stehenden Themen wären hilfreich...

Danke und Grüß,
Holger

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by droker - 2022/07/05 00:44

Servus Holger,

auf FB gibt es eine Gruppe Käfer-Cup.

Dort sind viele Bilder ehemaliger Rennfahrzeuge.

Auch dort gibts viele Bilder:

<http://www.motorsportfotos.de/index.php/galerie/historischer-motorsport/vw-kaefer-cup-1991>

Ein paar habe ich auch noch vom 2018er Käfer Cup.

Grüß, Andi

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by rdjango - 2022/07/05 03:23

Hallo Holger,

zumindest die Seite existiert noch:

<http://21188546851.thesite.link/blt/index.php>

Gruß

Reinhold

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by MichaW - 2022/07/05 19:00

Nabend,

also ich meine, ich hätte den Greg7 vom BYL schon mal nach den Templates gefragt und es gab keine. Muss mal meine PMs durchforsten, aber das kann dauern...

Glück auf!

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by lapelotanodoba1 - 2022/07/06 05:05

Hello Holger:

I don't know if you were interested, but there are currently VW Beetle championships in Uruguay and Brazil ("fuscas") running some weekends. I send you a couple of links with designs of the cars that run there. If you want, I can make a couple of "South American" vw skins if you're interested.

Links to see designs:

<https://www.facebook.com/SuperEscarabajos-Uruguay-Oficial-103797891344616/photos>

<https://www.facebook.com/copafuscars/photos>

Cheers

Pampa

=====

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2022/07/06 18:13

Hi Pampa,

lapelotanodoba1 schrieb:

Hello Holger:

I don't know if you were interested, but there are currently VW Beetle championships in Uruguay and Brazil ("fuscas") running some weekends. I send you a couple of links with designs of the cars that run there. If you want, I can make a couple of "South American" vw skins if you're interested.

Links to see designs:

<https://www.facebook.com/SuperEscarabajos-Uruguay-Oficial-103797891344616/photos>

<https://www.facebook.com/copafuscars/photos>

Cheers

Pampa

thanks for the links and your offer. :woohoo:

I will come back to this if I don't get enough cars painted from German K  fer-Cup.

Actually i am looking for those who look more like the serial ones... ;)

Kind regards from Germany,

Holger

Aw: Eigene Lackierung

Posted by Holger_B - 2022/07/06 18:29

Moin Micha,

MichaW schrieb:

Nabend,

also ich meine, ich h  tte den Greg7 vom BYL schon mal nach den Templates gefragt und es gab keine. Muss mal meine PMs durchforsten, aber das kann dauern...

Gl  ck auf!

mach Dir keinen Stress, ich habe inzwischen auch eine gleichlautende PN von Greg. :huh:

Aber er will mir den Kontakt vermitteln, bzw. eine Beschreibung erfragen, wie man die vorhandenen Skins zum 320 Gr2 ohne Template erstellt hat.

Das w  re ja vielleicht auch f  r andere Fahrzeuge ohne Template hilfreich... :woohoo:

Wenn ich da eine positive Antwort bekomme, werde ich sicher auch ein entsprechendes Tutorial dazu posten (wenn ich dass dann darf)... ;)

@ Droker: Danke Andi, ich bin zwar nicht bei Facebook, konnte aber die Bilder sehen. B)

Falls ich die nicht herunterladen kann, weil ich kein Konto bei Facebook habe, w  rde ich nochmal auf Dich zukommen... :whistle:

@ rdjango: Danke Reinhold, aber auf der Seite sind keine Downloads mehr verf  gbar, sondern leider nur noch die Details zu den Mods / Fahrzeugen und jeweiligen Fahrern... :unsure:

Danke allen f  r eure Hilfe!

Ich werde den K  fer-Cup und entsprechende Fahrzeuge / Skins sicher an den Start bringen, und f  r den BMW 320 Gr2-Skin ohne Template finde ich sicher auch noch eine L  sung (ich liebe das Internet).

Gru  ,

Holger