
Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von Plage - 20.03.2008 13:22

Hi Leute,

da es mit einigen neuen und diversen älteren Autos Probleme in Sachen "Standalone" Fähigkeit gibt, hier mal eine kleine Anleitung, was definitiv dabei sein muß, damit es eure Fahrzeuge auf die Budenserver schaffen.

1. Slotnummer: Die Nummer des Fahrzeugs darf noch nicht existieren. Nummerierungen haben immer nur die Nummer des Fahrzeugs und maximal ein dreistelliges Kürzel hinter der Nummer zu enthalten, also z.B. "5" oder max. "555abc". Benennungen wie "mein_porsche_911" o.ä. sind verboten.

2. Texturen: Alle veränderten/angepaßten Texturen, müssen richtig konvertiert sein (Mipmap-Levels und DXT-Formatierungen). Desweiteren muß jedes Fahrzeug "TEX" und "ULTRA_TEX" Texturen existieren.

3. Icons und Video: Alle Autos müssen über ein Icon (enabled/disabled) und ein Vorschauvideo (.bik) verfügen, wobei das Video bitte nicht zu groß geraten sollte. Als Vorgabe lege ich jetzt mal ~200 Frames fest.

4. Felgen usw.: Solltet ihr neue/andere Felgen, Masken, Lenkräder o.ä. einbauen, stellt bitte sicher, daß diese auch wirklich "Standalone" fähig sind und keine anderen Fahrzeuge beeinflussen, d.h. es reicht nicht nur einfach geänderte Texturen mit in den Ordner zu packen, sondern es müssen auch die dazugehörigen und angepassten .GMT-Dateien dabei sein.

5. Readme: Bitte fügt eurem Auto eine deutsche und/oder englische "Readme.txt" mit einer kurzen Beschreibung des Autos, Erstellernamen usw. bei.

6. Packen: Bitte packt alle Autos einzeln als ZIP oder 7ZIP in folgender Struktur.

GameData -> Teams -> Klasse -> Auto -> Nummer

Also z.B.

GameData -> Teams -> GTC-TC-76 -> Porsche 911 -> 911

Danach dann bitte noch die "GameData.zip" in den Fahrzeugnamen umbenennen. Also z.B. "Porsche911_Adidas.zip".

Schickt die fertigen Autos bitte an -> cars@altbierbude.de

Gruß
Martin

=====

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von Plage - 08.04.2008 08:22

Weil es anscheinend echt schwer ist...

Wenn ihr eure fertigen Texturen als DDS-Dateien speichert, stellt bitte sicher, daß diese auch im richtigen Format abgespeichert sind.

Das heißt, ihr guckt am besten mit dem GEditor in die jeweiligen originalen GTL-Dateien des jeweiligen Fahrzeugs und merkt euch folgende drei Sachen.

1. Die Größe (in Pixel)
2. Die MIPMAP-Levels (immer +1 zu dem was im GEditor angezeigt wird rechnen)
3. Das DXT-Format (DXT1 = keine Transparenz, DXT5 = Transparenz (Alpha Kanal))

http://www.dontgivvafuq.com/misc/gtl/tutorials/formate/formate_geeditor.jpg

Wenn ihr dann eure Texturen speichert bitte, genau so, wie es im Original auch ist, danke!

Gruß
Martin

=====

Re:Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von Gerben Bervoets - 07.09.2008 02:59

tried to send some cars but seems that the mailadres is not workin?

(sorry that i don't speak German, but thought this was a better place to ask then English forum)

=====

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von [F!A] Bernd - 07.09.2008 08:03

Plage schrieb:

Weil es anscheinend echt schwer ist...

Wenn ihr eure fertigen Texturen als DDS-Dateien speichert, stellt bitte sicher, daß diese auch im richtigen Format abgespeichert sind.

Das heißt, ihr guckt am besten mit dem GEditor in die jeweiligen originalen GTL-Dateien des jeweiligen Fahrzeugs und merkt euch folgende drei Sachen.

1. Die Größe (in Pixel)
2. Die MIPMAP-Levels (immer +1 zu dem was im GEditor angezeigt wird rechnen)
3. Das DXT-Format (DXT1 = keine Transparenz, DXT5 = Transparenz (Alpha Kanal))

Wenn ihr dann eure Texturen speichert bitte, genau so, wie es im Original auch ist, danke!

Gruß
Martin

Moin.

Da hab ich, will jetzt nicht Klugschei...en, noch ein kleines Detail hin zuzufügen.

Es kann sein das beim DX1 Format ein Alphakanal angelegt wurden muß.

Wenn ihr in Photoshop eine Datei konvertiert und ihr bekommt folgende Fehlermeldung:

"Alphainformationen will be lost" oder so ähnlich, müsst ihr die zweite DX1 Einstellung wählen.

Aber um ganz sicher zu gehen, solltet ihr immer in Photoshop in der Karteikarte "Kanäle" nachschauen. Sind dort mehr als vier Kanalebenen, ist ein Alphakanal vorhanden.

Gruß

BÄrnie

=====

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von slowmotion - 07.09.2008 10:39

Moin BÄrnie,

das ist so nicht ganz richtig, DXT1 gibts zwar mir Alpha kanal auch, aber in GTL ist ein DXT1 immer ohne Alpha

abzuspeichern.

Die Meldung sagt nur aus dass wohl einer in der dds vorhanden ist und das der beim Speichern verloren geht.

vg
slomo

=====

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von Mental Gear - 07.09.2008 10:46

Hi FIABernd

Ich habe bisher immer folgendes angenommen:

Wenn es DXT1 Format ist und ein Alphakanal dabei ist, der aber keine Informationen enthält, sprich einfach weiß ist bringt er nichts, kann also gelöscht werden.

Wenn Alphainformationen drinnen sind, dann sowieso immer als DXT5 abspeichern.

Wieso soll man beim manchen DXT1 Templates dann einen 1bit Alphakanal dazutun?:unsure:

=====

Aw: Re:Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von Moorhuhn - 07.09.2008 15:49

Gerben Bervoets schrieb:

tried to send some cars but seems that the mailadres is not workin?

Hi Gerben,

I sent you a reply last monday... maybe it was lost in your spam-filter?

Please send .zip-files of your cars to cars@altbierbude.de

Recommended folder structure within the .zip-file is /GameData/Teams///

Regards
Georg

=====

Re:Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von Gerben Bervoets - 10.09.2008 19:20

yep i got the reply.

Then tried to send some cars with the right structure in zip files but seems the mails keep comin back...

i'll try again and see what happens

=====

Aw: Re:Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von Moorhuhn - 10.09.2008 19:42

Hmmm,

that's strange... maybe the mail is too big? I don't know the limitations... just send one or two cars per mail, maybe it

works then... :dry:

Aw: Re:Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von Henry - 18.03.2009 09:22

gibt es denn eine Ã¼bersicht, wo man sehen kann, welche slot-nummern fÃ¼r das jeweilige fahrzeug schon vergeben sind?

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von B8man - 18.03.2009 09:35

Entsprechenden Fahrzeugordner in GTL Ã¶ffnen und schauen, welche Nummer noch nicht vergeben ist.

Ach ja und natÃ¼rlich Herzlich Willkommen in der grÃ¼nsten aller Bierbuden.

GruÃ

der B8'

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von Henry - 18.03.2009 10:50

danke fÃ¼r die schnelle antwort.

tja das wÃ¤re ein mÃ¶glichkeit, wenn man alle fahrzeuge hÃ¤tte:P

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von B8man - 18.03.2009 11:05

Die Frage erÃ¼brigt sich von alleine. Wenn du auf den Servern der Altbierbude mit deinem eigens entworfenen Fahrzeug fahren mÃ¶chtest, benÃ¶tigst du ohnehin alle Fahrzeuge und Strecken.

GruÃ

der B8'

P.S. Autoupdater

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von Henry - 20.03.2009 09:08

Hi!

wie lange dauert es idR, bis man eine Antwort bekommt?

Das erste mal war ja sehr schnell, aber da war ja auch einiges nicht korrekt.
Wenn alles soweit stimmt, muss der Wagen ja getestet werden, was bestimmt lÃ¤nger dauert?

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von katze - 14.03.2010 14:21

HEY HO LEUTZ VON DER BUDE!!!!!!!!!!!!!!

ICH HABE WAS DEN FAHRZEUGBAU ANGEHT NUR EIN FUNDIERTES HALBWISSEN UND ICH GLAUBE DAS WIRD AUCH NICHT BESSER:
DAHER MEINE FRAGE; IST ES MÄGLICH BEI NOGRIP USW. EIN FAHRZEUG RUNTERZULADEN UND IN DIE BUDE ZU STELLEN. MUSS ICH DABEI ETWAS BEACHTEN?

LG CARSTEN (KATZE)KATHMAN

PS: MACHT WEITER SO;)

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von B8man - 14.03.2010 14:31

HÄ? Selbst ist der Budist.

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von Big_Ron - 02.04.2010 19:21

Vorhin fiel B8man ein eingeschickter Kadett auf, bei dem selbstständig eine neue Klasse in die CAR-Datei geschrieben wurde.

Wir bitten darum, nicht selbstständig irgendwelche eigenen Klassen in die CAR-Dateien einzutragen. Das ist Sache der Admins.

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit und schöne Ostern.

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von Saxe - 02.04.2010 22:24

Ups dat war doch wohl net meiner? :unsure:

Falls ja : sorry hatte ich vergessen wieder raus zu nehmen ... !

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von SRmax - 11.04.2010 22:00

Hallo,
ich weiß ja daß die Budenmacher viel beschäftigt sind! Aber wie lange braucht ein Auto(Paint), denn so in der Regel, bis es durch den TÜV kommt?
Beim ersten Mal ist man wohl immer so ungeduldig. :unsure:
Grüß, SRmax

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von B8man - 11.04.2010 22:32

Ja, momentan ist da anderes angesagt. Da ich die Karren immer Schwungweise hochstelle, kann das normal 3-4 Wochen dauern.

Gruß

B8man

=====

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von SRmax - 11.04.2010 22:39

np, und Danke für die schnelle Antwort.
Gruß

=====

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von Maze - 12.04.2010 09:52

Braucht man keine Bik Icons mehr machen für die Autos?
Beim Kadett #309 fehlt dieses Icon.
Gruß, Maze

=====

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von Big_Ron - 18.10.2010 19:16

Ich hab neulich mal mit DonPanoz gesprochen. Es ging um seinen Commodore-Mod.

Und zwar haben wir von ihm die Erlaubnis bekommen, die DDS nach unseren Standards zu erstellen.

Das heisst in Zukunft sind folgende Texturen wie folgt abzuspeichern:

- Banner.dds in DTX5, ohne Mipmaps
- CPIT01 als DXT3, ohne Mipmaps
- CPIT02 als DXT1 ohne Alphakanal, ohne Mipmaps
- CPIT03 als DXT1 ohne Alphakanal, 5 Mipmaps
- Body 1 als DXT1 ohne Alphakanal, 5 Mipmaps
- Body 2 als DXT1 ohne Alphakanal, 5 Mipmaps
- Windows als DXT5, 5 Mipmaps

Generell haben wir uns bei allen Fahrzeugen auf maximal 5 Mipmaps geeinigt, das GTL kaum mehr benutzt.

Falsch ein Fehler enthalten ist, korrigiert mich bitte.

=====

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von M.Laban - 16.11.2010 15:45

Hallo Painteramen,

In den Richtlinien für neue Skins

(<http://www.altbierbude.de/content/view/235/739/lang,de/>) ist mir der Punkt 3 noch nicht ganz klar.

Martin Schroeder schrieb dazu vor zwei Jahren folgendes:
Plage schrieb:

4. Felgen usw.: Solltet ihr neue/andere Felgen, Masken, Lenkräder o.Ä. einbauen, stellt bitte sicher, daß diese auch wirklich "Standalone" fähig sind und keine anderen Fahrzeuge beeinflussen, d.h. es reicht nicht nur einfach geänderte Texturen mit in den Ordner zu packen, sondern es müssen auch die dazugehörigen und angepaßten .GMT-Dateien dabei sein.

Was sind die dazugehörigen .gmt Dateien und wo finde ich die? Und wenn ich sie gefunden habe, wie und was passe ich an diesen an?

Oder anders herum, wenn ich keine zusätzlichen Anbauteile möchte, dann kann ich den Punkt weglassen?

Nehmen wir an ich möchte einen Lotus Cortina painten, mit Standardfelgen, Standardlenkrad etc. also alles Standard, dann kann ich die gmt Dateien ignorieren?

Sorry für die vielen Fragen, aber ich hab da echt Verständnisprobleme und hab bis jetzt keine ausreichende Erklärung gefunden.:blush:

Danke schonmal.:)
M.Laban

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von Moorhuhn - 16.11.2010 16:13

M.Laban schrieb:

Nehmen wir an ich möchte einen Lotus Cortina painten, mit Standardfelgen, Standardlenkrad etc. also alles Standard, dann kann ich die gmt Dateien ignorieren? Genau - in dem Fall kannst Du die .gmt-Dateien ignorieren.

Für eigene Felgen (auch "nur" eigene Farbe), Anbauteile, etc. müssen die entsprechenden .gmt-Dateien im Ordner liegen *und* mit einem Hex-Editor innerhalb der Dateien eindeutig dem Fahrzeug zugewiesen werden (an den richtigen Stellen die Startnummer mit einbauen). Im Fall der Felgen sind das dann 12 Dateien, die bearbeitet werden müssen... :)

Kann ich aber gerade auch nicht auswendig aufsagen, wie der zu ändernde String heißt... ist kein Hexenwerk, aber eine Fleißaufgabe....

Gruß
Georg

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von M.Laban - 16.11.2010 16:47

ok, super.

ich dank dir schon mal für die schnelle Antwort.

Bedeutet: Wenn ich mir einen original Cortina als

Vorlage-Ordner auswähle, der keine gmt-Dateien beinhaltet, dann heisst das, der hat auch keine speziellen Anbauteile um die ich mich kümmern muß?

Also wie der Cortina #904 zum Beispiel?

Aw: Regeln zum hochladen von Standalone-Autos...

Geschrieben von B8man - 16.11.2010 16:59

So richtig.

=====