

---

## Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 06.01.2013 03:14

---

Hallo! Ich alle miteinander.

Alle Meine Budenfreunde, Ich bin jetzt 3 Jahre auf der Bude:cheer: . Aber so Langsam möchte ich mich auch mal daran machen einen eigenen Skin zu Erstellen. Grade jetzt wo der geile GTI draussen ist. Will ich Loslegen aber es Scheitert an Null Wissen. Ich habe schon viel gelesen und nix verstanden. Traurig aber wahr:lol: .

Also soweit bin ich jetzt schon habe mir Gimp 2 + dds Plug in besorgt. Und ein Haufen Templates.

Aber nun geh die Probleme los erstma habe ich keine Ahnung von Gimp.:S zum 2. Komme ich da schon weiter.

Ich öffne das Template vom GTI und was sehe ich alles ist mir grän. ich sehe die Fahrzeugumrandungen garnicht. Ich bin da völlig überfordert. Aber Ich will das schaffen!!!

Jetzt wollte Ich mal Fragen ob jemand Skinsd mit Gimp erstellt und ob dieser oder einen von euch vielleicht mal Lust hat Tutorial als video zu erstellen. Das wäre echt mal ne tolle Sache.

Vielleicht falls einer mal ein Skin Projekt Startet ein Video davon mitzuschneiden, wäre für mich sehr Hilfreich, am besten Lernt mal doch wenn man zusehn kann.

Ich hoffe einer fast sich ein Herz und Hilft mir!!

MFG Sascha

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von orsopino - 06.01.2013 08:03

---

Hi ,

Ich habe vor längerer Zeit die Basics mit einem Tutorial von Rafoe verstanden , hab dir mal den Link von der Pilsbierbude eingefügt

<http://www.r-fahrer.homepage.t-online.de/gtr2-painting/index.html>

ciao

Andi

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 07.01.2013 16:15

---

Herzlichen dank. Ich werde mich damit mal am Wochenende beschäftigen.

MFG Sascha

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von H1TM4N - 08.01.2013 10:32

---

hiho

bin just hier drüber gestolpert

[http://www.chip.de/downloads/Vollversion-Photoshop-CS2\\_59762951.html](http://www.chip.de/downloads/Vollversion-Photoshop-CS2_59762951.html)

---

zwar ne alte Version aber legal.

Da die meisten Painter Photoshop nutzen und die Tut's sich auf PS beziehen, macht es den Anfang etwas leichter. Passendes DDS plug in findest bei Nvidia.

Grüße

H1T

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Dvorak - 08.01.2013 10:47

---

Hier der passende Link zu dem DDS-Plugin:

<https://developer.nvidia.com/nvidia-texture-tools-adobe-photoshop>

Viele Grüße  
Dvorak

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Moorhuhn - 08.01.2013 10:58

---

Ahoi,

hier noch der Link zum Bierbuden-Wiki. Befasst sich nicht mit dem Painten an sich, aber das ganze Drumrum wird aufgezeigt.

\*klick\*

Grüß  
Georg

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 03.02.2013 17:03

---

Hi leute erstmal danke für die hilfe.

So ich bin jetzt soweit das ich mal den kadett ins spiel bringen möchte.

Ich habs mit gimp gepaintet und mit Photoshop konvertiert und alles so gemacht wie es in den Videos gesagt wird abgespeichert. Da ich die gestings so haben will wie Vom Heise Kadett habe ich den als grund ordner genommen. Und in den Tex und Ultra Tex datei nur das Body Temp ausgetauscht soweit alles richtig 5 mipmaps. So in game habe ich ihn aber er ist nur weiss Warum was ist das schief gelaufen. In der Ultra tex datei ist alles zu sehn. im Spiel aber nicht?

Ich brech zusammen seit 3 wochenden sitzte ich nun davor hatte von nix ne ahnung. Jetzt habe ich für mich schonmal ein grossen erfolg verzeichnet und habe erstmal das body temp fast fertig ich hoffe ich habe das nix falsch gemacht mit den ebenen :(. Brauche echt eure hilfe

MFg Sascha

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von kart1803 - 03.02.2013 17:16

---

Hmmm klingt nach einem Fehler beim Umbenennen.

Ist das Fahrzeug Standalone? Liegen in dem Ordner .gmt Dateien? Falls ja öffne die chassis.gmt mal raus und schau wie es dann aussieht.

Mehr fällt mir grad nicht aus dem Ärmel!

Gruß,  
kart1803

Edit bräut: wenns nicht klappt schick die Klamotten mal an den TÄv und ich schau wo es hapert. Dann kann ich Dir sagen was Du evtl, falsch machst. ABER erst allein versuchen gelle B)

---

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 03.02.2013 17:31

??? gmt oh man Ähh wo finde ich die denn?

Ich werde nochmal alles von neu versuchen mit umbenennen und car datei umschreiben glaube ich.

Also ich gehe das jetzt wie folgt vor:

Ich suche mir aus den GTL ordner den Kadett Startnummer 93 raus kopiere denn.

Dann benenne ich alle datei um von 93co in 1908st.

dann in der car datei die erste zeile 98co in 1908ST, teamname und fahrer und die nummer.

Dann öffne ich die ultra tex und ersetze nur die boby erstmal ( mipmap 5 auflösung 2048) speicher das.

Dann die Tex datei auch hier ersetze ich nur die body erstmal ( mipmap 5 Auflösung 1024, 1024) speichern.

So nun kopiere ich den ordner in gtl als Stemann Gte wenn ich das spiel öffne zeigt er mir die Startnummer 93 doppelt an weil ich habe das icon noch nicht geändert und das bink auch nicht. ich ja glaube ich nicht schlimm. so im nächsten fenster wo der wagen im schaufenster sich dreht ist er dann weiss nur weiss. Also muss ich doch bis dahin schon einen fehler drinne haben. aber ich weiss nicht wo

mhh sascha

---

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 03.02.2013 17:49

Edit bräut: wenns nicht klappt schick die Klamotten mal an den TÄv und ich schau wo es hapert. Dann kann ich Dir sagen was Du evtl, falsch machst. ABER erst allein versuchen gelle.

JA sicha dat;)

Ich will das wenn es geht alles alleine schaffen, mittlerweile ist das painten des Kadetts zur Lebensaufgabe geworden:lol:. Ich habe da ganz von null angefangen gimp runtergeladen und das temp hatte ich noch von damals. Bis ich überhaupt mal einen anfang gefunden haben mit dem programm zurecht zu kommen war schon mal ein wochenende weg. Dann ging es das nächste wochenende weiter. Die Fahrerseite war angefangen nun wie kriegt man das jetzt 1.1 auf die andere seite verzweiflung machte sich breit nach 6 std oder so hatt eich es geschafft. nun waren die seite unterschiedlich dunkel durch die ganzen versuche also nochmal alles von vorne. so zieht sich das hin. jetzt dachte ich mir ich erziele mal ein kleinen erfolg und schau mir mal den kadett in game an. ob das alles so pass und jut aussieht. seit gestern versuche ich das schon. Aber ich gebe da nicht auf diese Car painten macht so ein bock es wird nicht der letzte sein. Deswegen muss ich mich durchfragen bis is für mich auf der platte habe wie das alles geht um nicht jedesmal fragen zu müssen oder vom TÄv fehler beheben zu lassen gell. Wird schon werden denke ich mit eurer hilfe

---

Sascha

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von kart1803 - 03.02.2013 18:08

---

Soll dein Fahrzeug die Startnummer 1908 bekommen?

Ich empfehle 198st

Und nun ALLES was in dem Ordner die 93co hat umbenennen in 198st. Aber wirklich ALLES!!!

Schau Dir auch die car. Datei genau an. Hier auch alles von 93co ind 198st umbenennen.

auch alle DDS Dateien. Und dann aus den "tex und ultra-tex" Ordnern die alten 93co.dds IÄ¶schen NACHDEM Du deine 198st.dds Dateien rein geladen hast.

Denke auch das die TEX und Ultra TEX Stapelordner wo die DDS Dateien rein kommen auch von 93cotex/ ultra tex in 198st\_tex bzw. 198st\_ultra\_tex benannt werden.

Dann sollte alles vernÄ½ftig laufen.

Viel Erfolg!

GruÄ¶,  
kart1803

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 03.02.2013 18:10

---

ok thx . ich werde es gleich mal machen. habe schon angefangen. rÄ½ckmeldung kommt gleich:woohoo:

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 03.02.2013 18:20

---

Jepa es geht wie geil bor. jetzt muss ich sofort weiter machen mit gimp. Danke danke fÄ½r den tip.

Jetzt muss ich nur rausfinden wie das mit den fÄ½rben der Lichter funkt und mit den Banner und dann auf auf zum tÄ½v also in 3-5 wochen :lol:

schÄ¶ne grÄ½sse sascha

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von kart1803 - 03.02.2013 18:31

---

Na schau an! :)

Viel Erfolg weiterhin!

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 03.02.2013 18:59

---

Danke.

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 04.02.2013 00:33

---

Äh ma ne kurze frage weis einer wie man die Rücklichter und blicker dunkel schwarz bekommt. ich sitze nun seit 4 std an diesen Problem fest. die Front scheinwerfer habe ich irgendwie hinbekommen. Aber die lichter tief schwarz gelegt und in body temp die gehäusefarbe auch in schwarz das ging. aber bei den rücklichtern und blinker funk das irgendwie nich. Laut anleitung zum paint sthet da was mit kanälen und so aber ich weis net wie das geht. je heller der kanal desto dunkler im spiel aber wo stelle ich das ein.???

mfg sascha

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Gott - 04.02.2013 01:08

---

Moin,

in den Paintprogs führen zum Glück ja immer viele verschiedene Wege zum selben Ziel.  
Für Änderungen der Rücklichter habe ich immer eine neue Ebene in Photoshop aufgemacht, ein Rechteck über die Lichter aufgezogen und schwarz eingefärbt. Für jede Ebene kannst du die Deckkraft in % angeben. Nimm die Deckkraft in der Änderungsebene runter und schon sind die Rücklichter dunkler.

Gruss, Tobi

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 04.02.2013 01:12

---

Habe ich ja probiert aber irgendwie will das nicht so wie ich will, habe eine neue ebene darübergezogen in tief schwarz also normaler weise dürfte man garnicht mehr sehn. ich versuche es noch mal. Aber den opel blitz hab eich rot gelegt und er zeigt auch nix an. danke für die antwort

gruss sascha

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 04.02.2013 01:28

---

Geschafft nächster erfolgt geschafft.:woohoo:

Vlt lags an der 100% deckkraft der Ebene.

schöne grüsse Sascha

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von H1TM4N - 05.02.2013 11:06

---

---

Wenn du soweit bist stell doch mal n Bild rein.

Bin immer neugierig auf neue Skins.

Hier fahren wirklich einige Kunstwerke durch die Gegend.

Gruesse

Hergen

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 09.02.2013 17:09

---

Hi Leute

Hute geht der Versuch einen Kadett zu painten weiter.

Momentan hÃ¤nge ich an der Problem Banner fest es will nicht auf auto, warum weis ich net. habe jetzt schon glaub ich alles Ausprobiert. fÃ¼r den Anfang solles erstmal nur weiss werden.

So bin ich vorgegangen. Window Temp Bammer gross in Weiss gemacht. ind gtl datei eingefÃ¼gt.

Extra Banner in Weiss gemacht und als DXT5 5 mipmaps umgewandelt und in der Kadett ordner eingefÃ¼gt ( Nicht zur GTL Datei ) in der Car Datei ist die 1 fÃ¼r das Banner eingetragen. aber anzeigen tut er mir das Banner in Game nicht woran kann das liegen?

MFG Sascha

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 09.02.2013 19:02

---

Hi nochmal,

Es ist zum mÃ¤usemelken, Ich komm da echt nicht weiter,

Konvertiere ich das windows temp von PSD in DDS zeigt er mir jetzt das Banner in durchsichtig weiss an.

Dann bin ich mal den Weg gegangen wie es in der Anleitung steht. und habe es von TGA in DDS konvertiert.

Nun zeigt er mir das BAnner schÃ¶n weiss an dafÃ¼r sind jetzt alle Scheiben so komisch als wenn sie verspiegelt sind.

Allso mit dem Banner ist echt Ã¼bel da war das Painten der Karosse ja ein Klacks gegen. :lol:

WÃ¤re echt nett wenn einer mir einen Rat geben kÃ¶nnte

Ciao

Sascha

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von katze - 09.02.2013 20:31

---

Hi Stemann

---

Vermute mal das du das Banner in der windows temp meinst. Da gibt es einen Alpha-Kanal der die Durchsichtigkeit bestimmt. Schwarz = Durchsichtig, Weiß = Undurchsichtig. Die Scheiben an sich sind grau. Da musst du dich mal dran ausprobieren. Dann alles auf eine ebene bringen und dann als dds (DXT5-8-interpolated alpha, 6 mip maps) abspeichern. Das selbe gilt für das Banner in der Innenansicht.

gruss

katze

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 09.02.2013 21:38

Danke für die Antwort ich werde es mal weiter Probieren.

MFG Sascha

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 12.02.2013 15:52

Hi Männer mit den Banner hat geklappt.

Ich wollte mal fragen wie das mit dem Glanz ist,  
mmmh Glanz was meint der denn jetzt:lol:

Also ich meine Glanz aufs Auto lack zb das er schön scheint muss ich das auch irgendwie einfügen oder macht das GTL schon von sich aus?

MFG sascha

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von kart1803 - 12.02.2013 15:56

Dazu musst Du die "MASK" Datei ändern.  
Schau mal im "TEX" Ordner im Kadett Hauptverzeichnis. Da findest Du diese Body\_Mask.

Die musst du dann abändern und für dein Fahrzeug "Standalone" machen. Evtl. bissl viel für den ersten Skin....

Viel Erfolg,

Oliver :)

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 12.02.2013 16:15

Jau Danke werde ich vlt mal machen. Komme dann später nochmal darauf zurück wenn der GT/E fertig ist. Werde erstmal alles zuende bringen und dann mal schaun. das Icon muss ja auch noch her.

Und dann will ich noch ein 3d render für meinen Desktop haben. habe mir schon K\_3d besorgt. kennst du das vlt?

Schöne grüße sascha

=====

### Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 13.02.2013 16:34

---

Hallo alle zusammen,

Ich habe da ma noch ne frage, der Kadett ist eigentlich soweit fertig. aber ich habe das problem das GTL jetzt beim strecke laden abstürzt, woran liegt das? hat gestern schon mal das Problem dann gings wieder jetzt wieder nicht. Stürzt aber auch nur ab wenn ich meinen Kadett fahren will.

MFG Sascha

=====

### Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von kart1803 - 13.02.2013 16:38

---

Da stimmt ein Material oder eine DDS Datei nicht, oder es fehlt was.....

Erstell mal eine "Trace" Datei und poste die hier. Da kann man dann auslesen weshalb der Kadett abstürzt.

Wie eine Trace erstellt wird kannst Du hier im Forum finden. Einfach mal nach "Trace" suchen.

Gruß,  
kart1803

=====

### Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 13.02.2013 16:45

---

ok werde ich versuchen, Thx

=====

### Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 13.02.2013 17:00

---

so ich hoffe ich habe das richtig gemacht. habe das so im GTL umbenannt. habe die GTL anwedung gesucht wo man auch das Game mit Starten kann. Und habe es an so unbenannt ( GTL-trace=30 ) richtig? fals ja habe gelesen das die Trace im LOG gespeichert wird was ist das dann für eine Datei (vehgen.scn ) kann das die sein was anderes finde ich da nicht.

Mfg sascha

=====

### Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Philipp - 13.02.2013 17:39

---

Nee, das ganze sollte in deiner Verknüpfung so aussehen:

"GTL.exe -trace=1000" (ohne "")



Die Datei nennt sich dann direkt "trace.txt".

---

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 13.02.2013 17:54

hi habe das jetzt so in der Verknüpfung stehn unter Ziel:

"C:\Program Files (x86)\SimBin\GT Legends\GTL.exe"-trace=1000

egal wie ich es schreibe er meckert immer rum Pfad datei nicht.

mfg sascha

---

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Philipp - 13.02.2013 17:58

Das ist klar. Ändere mal deinen GT Legends Ordner in "GT\_Legends" um.

Der hat Probleme mit dem "Leerzeichen", sowas mag der nicht.

---

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 13.02.2013 18:06

so habs geschafft habe die trace datei!!! :blink:

TRACE LEVEL = 1000

NetComm.cpp 7639: NetComm checking command line: "-trace=1000"

game.cpp 622: Entered Game::Enter()

osman.cpp 480: Entered OSMan::Enter()

vidman.cpp 1044: Entered VidMan::Enter()

specialfx.cp 3138: Entered SpecialFX::Enter()

dynman.cpp 632: Entered DynMan::Enter()

plrfile.cpp 3334: Entered PlayerFile::Enter()

sound.cpp 725: Entered Sound::Enter()

hwinput.cpp 6369: Entered HWInput::Enter()

onscreen.cpp 2941: Entered OnScreen::Enter()

game.cpp 717: Entered Game::Setup()

hwinput.cpp 6383: Entered HWInput::Setup()

options.cpp 1561: Entered Options::Setup()

vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000

vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000

vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000

vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000

vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000

vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000

vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000

vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000

vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000

vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000

vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000

vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000

vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000

vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
plrfile.cpp 2510: Attempting to save to USERDATA\Stemann\Stemann.TMP  
plrfile.cpp 2533: Retcode: 0 for renaming to USERDATA\Stemann\Stemann.PLR  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
vehload.cpp 732: RPM-torque brake > throttle @ 0.000000  
specialfx.cp 3144: Entered SpecialFX::Setup()  
steward.cpp 4585: Entered Steward::Setup()  
dynman.cpp 644: Entered DynMan::Setup()  
sound.cpp 748: Entered Sound::Setup()  
onscreen.cpp 2947: Entered OnScreen::Setup()  
vidman.cpp 1184: Entered VidMan::Setup()  
plrfile.cpp 3344: Entered PlayerFile::Setup()  
plrfile.cpp 2510: Attempting to save to USERDATA\Stemann\Stemann.TMP  
plrfile.cpp 2533: Retcode: 0 for renaming to USERDATA\Stemann\Stemann.PLR  
game.cpp 764: Entered Game::Init()  
vidman.cpp 1237: Entered VidMan::Init()  
ai\_db.cpp 2143: Entered AIDatabase::Init()  
steward.cpp 4680: Entered Steward::Init()  
hwinput.cpp 6426: Entered HWInput::Init()  
specialfx.cp 3255: Entered SpecialFX::Init()  
dynman.cpp 674: Entered DynMan::Init()  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\TRACKVEHICLES\SAFETYCAR\SAFETYCAR.CAS)  
slot.cpp 291: Entered Slot::Init()  
pitmod.cpp 194: Entered PitAction::Init  
AnimationLoa 24: AnimationLoader::Load(PitCrew.ani)  
vehgfx.cpp 2520: Entered VehGraphics::Init(GAMEDATA\TEAMS\GTC-TC-76\OPEL KADETT C  
COUPE\198ST\..OPEL\_KADETTCCOUPE.CAS)  
vehgfx.cpp 2552: Unable to read USERDATA\LOG\vehgen.scn: Error loading global material OPEL\_KADETT\_BANNER  
vehgfx.cpp 2607: Could not find instance "SLOT000"

so wat hatten denn nun :dry:

mfg sascha

---

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Philipp - 13.02.2013 18:08

Klar, der findet die Textur fÃ¼r den Scheibenbanner nicht.

---

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 13.02.2013 18:12

wie kann ich denn den abhilfe schaffen ? muss ich was Ã¤ndern gestern wollte er doch noch grrr....

wusa :lol:

---

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Philipp - 13.02.2013 18:23

---

Na der Banner muss die gleiche Slotnummer tragen, wie die Ã¼brigen dds Dateien deines Opels.

=====

### Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 13.02.2013 18:24

ah ich werds gleich mal testen

=====

### Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 13.02.2013 18:33

schade will er nicht. vlt muss ich diese datei lÃ¶schen vehgen.scn

alles in meinen ordner heisst jetzt 198ST ( 198ST\_OPEL\_KADETT\_BANNER) is doch soweit alles richtig genauso ist die slot bezeichnung in den GTL Dateien.

habe keine ahnung was da los ist

mfg sascha

=====

### Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 13.02.2013 18:39

SO erledigt pc ausm fenster geworfen nich mit mich hier!! :lol: .

Ne habe den fehler gefunden. das extra banner hatte noch Temp dahinterstehn das musste weg und die slotnummer auch habe mal zum vergleich einen anderen kadett ornder herrangezogen da ist fÃ¼r das innen Banner keine Slotnummer vergeben. Aber danke Phil fÃ¼r die Tipps und das mit dem Trace werde ich lassen falls mal wider was schief lÃ¤uft.

SchÃ¶ne GrÃ¼sse Sascha

=====

### Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Philipp - 13.02.2013 18:41

Dann ist ja alles in Butter, wenn es jetzt geklappt hat.

=====

### Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 14.02.2013 17:09

Tacho :)

Mal ne Frage zum Icon Ã¶h auf welche grosse muss ich das bringen damit es im spiel nicht den hablebn bildschirm einnimmt so wie jetzt:lol: ?

hat vlt einer die maÃe in px oder so?

Mfg Sascha

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von H1TM4N - 14.02.2013 17:53

---

Hiho

Icon oder Vorschaubild?

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Moorhuhn - 14.02.2013 19:14

---

Ahoi,

Vorschaubild: 267x150 px (16:9)

Icon: 70x66 px

Beide Angaben zu finden im Biebudon-Wiki... ;)

\*klick\*

Viel Erfolg!

Georg

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 14.02.2013 22:02

---

Hallo MÃnner es ist soweit der Kadett kann an den Start gehn. Stundenlange Arbeit steckt drinne, meistens war ich am verzweifeln, doch er ist fertig geworden. auch dank der hilfe der ganze ForumbeitrÃge. Thx nochmal ich hoffe das er gut ankommen wird. Jetzt muss der TÃ¼v nur seinen segen geben. wenn ich wÃ¼sste wie ich ein eigenden gemacht render ich habs versucht posten kann, eure Meinung interessiert mich sehr.

Ausruf ein tÃ¼vmitarbeiter wird dringend benÃ¶tigt :blink:

schÃ¶ne grÃ¼sse sascha

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

ah ha so geht das also :cheer:

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Moorhuhn - 15.02.2013 13:25

---

Stemann schrieb:

Ausruf ein tÃ¼vmitarbeiter wird dringend benÃ¶tigt

Am Ende des ersten Posts ist die Adresse zu finden... ;)

\*klick\*

GruÃ

---

Georg

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 16.02.2013 02:59

---

Danke georg habe mirs gespeichert.

schÄ¶ne grÄ¼sse sascha

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 16.02.2013 17:49

---

Hi Leute ich wollte mir einen eigenen Helm in meinen Kadett importieren. Ich habe den Helm fertig gespeichert als DXT1 no Alpha 6 mipmaps.

Dann in meiner Car datei meinen Fahrernamen rausgesucht und die DDS Datei dann mit den Namen aus der Car datei umbenannt. das sieht dann so aus S.Stemann\_HELMET.DDS

Desweiteren habe ich in der Cat datei in der Gestring reihe die ersten beiden Zahlen umgeschrieben in 40..... so der Helm ist im spiel zusehen so wie er sein soll er nimmt nur nicht die Lackierung an.

Ich habe mir mal zum vergleich den 68 kadett rausgesucht von Waschek also eigentlich habe ich es so wie in seiner datei.

Und in der Read me von Nogrip wo das temp her ist is halt english und die google Ä¼bersetzung ist eine Katastrophe. der schreib da irgendwas mit in tex datei einfÄ¼gen aber in den vergleichsordner von waschek ist der Helm nicht in der Tex datei gespeichert. was einer was zu tun ist??

Mfg Sascha

MFG sascha

=====

## Vorstellung Blackstar Ltd. Racing Team Owl

Geschrieben von Stemann - 17.02.2013 04:03

---

Hiermit mÄ¶chte Ich meinen Skin Von Team Blackstar vorstellen. Kurz etwas zur Entstehung des Wagens wie man sieht ist es Ein Kadett geworden, warum Kadett? Ich finde es ist einfach der Inbegriff wenns um Motorsport und Slalomsport geht die C FrÄ¼sen sind immernoch Top Aktuell und sehr schnell. Ausserdem Liebe :lol: den Opel C Kadett er PrÄ¼gte meine Jugend seit mein Vater mich das Erste mal mit Zum Autoslalom nahm war klar nix geht Ä¼ber den Kadett. THX Team 21 fÄ¼r diesen Super Geilen Mod fÄ¼r GTL.

das nur wenige die read me in kadett Ornder lesen werden Poste ich mal das hier:

Das Team Blackstar Ltd. Racing Team Owl wurde eigends fÄ¼r die Renn Simulation GT Legends " Altbierbude " gegrÄ¼ndet.

Der Opel Kadett C Coupe` mit der Starnummer 198/908 wird von Vater (StemannSenior) und Sohn (Stemann) auf den Rennstrecken der Altbierbude bewegt. Nun ein paar kurze Facts zur Entstehung:

Fahrzeug: Opel Kadett C Coupe GT/E (Team21&friends)

Grafische Leitung der Lackierung: Stemann Grafixx

Entwurf und Umsetzung: Stemann Grafixx

---

Grafische Abnahme: C.Holländer, P.Stemann,S.Stemann (Stemann Grafixx)

Problembehandlung und Hilfestellungen: Altbierbudenfreunde

Team Facts:

TeamName: Blackstar Ltd. Racing Team Owl  
Gründungsjahr: 2013  
TeamSitz: Ostwestfalen Lippe  
Fahrer: Sascha Stemann ( Stemann )  
Fahrer: Peter Stemann ( StemannSenior )  
TeamEinsätze: Langstreckensport,Bergrennsport,Sprintrennen

Ich hoffe das der Skin euch viel Freude macht.

<http://www.abload.de/thumb/unbenannt0095.jpg>

Bis zum nächsten Skin MFG Sascha(Stemann Grafixx)

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Bordi - 18.02.2013 02:38

Noch ein/zwei CCoupe B)

Ein Stern am Fahrzeughimmel? Schön bunt ist er ja und die Arbeit ist wohl ebenfalls sehr vorbildlich und ordentlich.

Glückwunsch zu dieser Umsetzung

Gruß  
Bordi

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 18.02.2013 03:05

Hi Bordi danke danke wenigstens einer der mal was dazu schreibt :dry:

Momentan ist er zwar schon beim TÜV aber es wird noch fleissig weitergearbeitet bis ich für mich sage jetzt ist das Ende erreicht. Es steckt wirklich viel Arbeit drinne und liebe zum detail. Ich finde immer noch was ich ändern kann das Bild ist auch nicht mehr Aktuell. Wir werden dann zum schluss Aussehen wie ihr dann ja seht. Momentan bin ich am rüsten ob es möglich ist die Tachonadeln zu ändern und vlt die Tachoscheiben einfärben.

MFG Sascha Stemann

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von B8man - 18.02.2013 11:03

Die Sterne auf der Kotflügelkante vorne sind abgehackt. Da würde ich entweder die Halben weglassen oder eben um die Kante ziehen.

Gruß

B8'

---

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Bordi - 18.02.2013 12:34

---

...danke danke wenigstens einer der mal was dazu schreibt ...kenne ich irgendwie :( .  
Hin und wieder ist es doch angenehmer eine Kritik zu bekommen, die man mal garnicht lesen mÃ¶chte, als das  
Ã¼berhaupt kein Feedback ankommt. :huh:  
Naja, spÃ¤testens wenn eine Sache getan ist, dann werden Stimmen laut. :ohmy:

Hat ein wenig was von unserer Politik, - keiner geht zur Wahl, aber jeder beschwert sich Ã¼ber das Ergebnis. (...ja, ich  
weis, ...es gibt auch Leute, die gehen zur Wahl und beschweren sich, oder auch nicht). :blush:

Es gibt Sachen, die werden wir wohl nie Ã¤ndern :whistle:

Wie dem auch sei, ich wÃ¼nsche Dir noch viel Erfolg beim painten.

GruÃ  
Bordi

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 24.02.2013 18:21

---

Einen SchÃ¶nen Guten Abend zusammen.

Heute Darf ich euch die Finale Version des Opel Kadett von Team Blackstar vorstellen.

Es ist noch viel Arbeit und vielleicht auch etwas Spielerrei dazu gekommen. Von Aussen hat sich noch mal einiges getan.

Im CPit solltet ihr mal eurer Augen schweifen lassen dort wurde so einiges in Farbe gestaltetet.

Ich hoffe er gefÃ¤llt euch es steck eine Menge Arbeit drinne und die hats sich gelohnt.

<http://www.abload.de/thumb/render2qrv.jpg>

SchÃ¶ne GrÃsse Sascha aka Stemann Grafixx

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Bordi - 25.02.2013 01:58

---

Es ist noch viel Arbeit und vielleicht auch etwas Spielerrei dazu gekommen. Von Aussen hat sich noch mal einiges  
getan.Mmhh? Meinst Du nicht, das mÃ¼sste "Es ist noch viel Spielerei und etwas Arbeit dazugekommen" heiÃen?  
Da hat sich auf jeden Fall einiges geÃ¤ndert. Viele "Kleinigkeiten".

Eins scheine ich Dir versichern zu kÃ¶nnen: Dieser "bunte Vogel" hat Wiedererkennungswert und ist erstmal auf jeden  
Fall ein Eyecatcher. Den werde ich mir mal genauer ansehen wenn es soweit ist.

GruÃ  
Bordi

=====

## Aw: Hilfe bei erstellen von Skins

Geschrieben von Stemann - 25.02.2013 23:08

---

Hi Bordi,

Ja so rum kann man es auch sagen :lol:.

Freut mich wenn er gefÃ¤llt und nicht in der Masse von kadetts die wir ja schon auf der Bude haben untergeht.

---

Um genau in Augenschein nahme mÃ¶chte ich bitte, und auch schreiben was man davon hÃ¶lt wÃ¶re auch ganz cool.

MFG Sascha

=====