

---

## Problem mit meinem ersten MKII skin

Posted by Volvo300Freak - 2008/09/24 12:03

---

Hallo

ich habe leider ein prob was mich bald zum verzweifeln bringt. ich dachte mir so ach wirste auch mal was in richtung skin für gtl machen hab angefangen und es lief alles super hab erstmal zum testen meine texturen nem anderen addon car gegeben um zu kucken wie das aussieht so als das alles fertig war wollte ich auch ein standalone car machen und habe alles soweit zusammen gefriemelt (bik datei die ganzen texturen und und und). als alles fertig war wollte ich halt mit meinem auto fahren und es sah ingame so aus

:redcard: <http://s8.directupload.net/images/080924/temp/gwekdwxt.jpg>

es sollte aber so aussehen

<http://s1b.directupload.net/images/080924/temp/n9zs53rx.jpg>

ich habe keine ahnung woran das liegt und wollte euch fragen ob ihr mir bissel helfen könnt

mfg Paul

=====

## Aw: Problem mit meinem ersten MKII skin

Posted by B8man - 2008/09/24 12:10

---

Als erstes ein herzliches Willkommen auf der größten aller Buden.

Das kann jetzt einige Ursachen haben.

Überprüfe mal:

1. ob du in der cardatei auf die richtige Nummer verweist
2. ob deine Nummer nicht vielleicht schon vergeben ist.
3. ob alle Tex und Ultratex-Dateien auf dein Standalone verweisen.
4. ob alle in den Tex und Ultratex-Dateien enthaltenen DDS-Dateien auf dein Standalone verweisen.

Sind so meine ersten Vermutungen. Wenn der Fehler nicht darunter war, meld dich nochmal hier.

Gruß

B8man

=====

## Aw: Problem mit meinem ersten MKII skin

Posted by burps - 2008/09/24 12:12

---

Hi Volvo300Freak,

alle Dateien richtig benannt/umbenannt?

Versehentlich eine falsche Textur in den GTL-Dateien?

Beim Ebenen vereinigen im Paint-Prog auch auf unterste Ebene vereinigt?

Meistens ist es nur eine versehentlich falsch benannte Textur.

Alles nochmals checken, wenn es dann immer noch Probleme gibt kann ich mir das Teil auch mal anschauen.

Bis dann

burps

---

=====

## Aw: Problem mit meinem ersten MKII skin

Posted by Volvo300Freak - 2008/09/24 12:21

---

Hallo

erstmal danke für die schnellen antworten aber entweder bin ich blind oder zu blöde aber ich hab nochmal alles durch geschaut und find einfach keinen fehler :(

mfg paul

---

## Aw: Problem mit meinem ersten MKII skin

Posted by burps - 2008/09/24 12:38

---

Schick mir doch mal PM mit dem Ordner als zip.

bye

burps

---

## Aw: Problem mit meinem ersten MKII skin

Posted by burps - 2008/09/24 13:26

---

Hi,

ich weiß nicht genau ob es daran liegt, aber mit den Texturen liegt da so einiges im Argen.

Die Texturen in der TEX.GTL:

BODY-Textur braucht 5 MipMaps und die Größe 1024x512

WINDOWS-Textur 5 MipMaps und die Größe 256x256??

Da müsst du einfach mal in den GTLs der Original-Fahrzeuge nachschauen welche Größe und wieviel MipMaps die einzelnen Texturen brauchen. Deine Texturen haben gar keine MipMaps. Bei COCKPIT ULTRATEX braucht man keine MipMaps und ich glaube die Cockpit\_02.dds hast du vergessen einzufügen?

(Ich habe gerade kein GTL vorliegen um nachzuschauen.)

Schau dir auf jeden Fall die Struktur eines "Werks-Jaguars" an und passe die Größe und MipMaps dementsprechend an.

Einen anderen Fehler kann ich sonst auch nicht finden.

Gruß

burps

---

## Aw: Problem mit meinem ersten MKII skin

Posted by Volvo300Freak - 2008/09/24 13:48

---

so hab jetzt alles gemacht was dir aufgefallen ist nur kann ich die mipmap werte nicht an passen die schwanken je nach bild von 9 bis 11 bei den originalen ist der wert aber 5 und es geht leider mimmer noch nicht:(

---

## Aw: Problem mit meinem ersten MKII skin

Posted by Big\_Ron - 2008/09/24 14:23

---

wie viele mipmaps die textur haben soll, kannst du bei deinem dds-converter einstellen. voreinstellung is meist all oder no.

bei photoshop muss man einen wert mehr eingeben als erstellt werden soll (keine ahnung warum). ob es bei anderen dds-convertern so is, weiss ich nicht. einfach ausprobieren

---

## Aw: Problem mit meinem ersten MKII skin

Posted by burps - 2008/09/24 14:29

Paintest du mit GIMP? Der exportiert die DDS mit autom. generierten MipMaps (meistens 11). DXT1 mit 5 MipMaps geht eigentlich nur zuverlässig mit Photoshop und dort müsst du dann beim DDS-Export 6 MipMaps eingeben damit nachher 5 rauskommen. Aber an den MipMap-Werten liegt der Fehler dann nicht mehr. (Ob 5 oder 11 ist in diesem Fall mal egal!) Texturgrößen stimmen und kein anderer Jag mit der #66 vorhanden? Vor dem DDS-Export die Ebenen richtig vereinigt?

Wenn du Änderungen am Fahrzeug bei laufendem GTL vornimmst - danach immer das Fahrzeug neu laden bzw. ein anderes Fahrzeug zwischendurch laden und dann wieder den Jag damit er dir die Änderungen anzeigen kann. Notfalls GTL neu starten.

Exportiere auch mal die DDS (aus der PSD) neu unter Beachtung der richtigen Ebenenvereinigung (hält sich sehr obszön an, nich?). Und nach dem DDS-Export natürlich Ebenenvereinigung (bei der PSD) wieder rückgängig machen um vernünftig weiterzuarbeiten. (Aber ich hoffe, dass weißt du schon!? Ich habe ja keinen Docht wie sehr du dich mit Car Painting schon beschäftigt hast.)

Viel Erfolg

burps

---

## Aw: Problem mit meinem ersten MKII skin

Posted by Volvo300Freak - 2008/09/24 15:05

danke danke danke :)

ich habe den fehler gefunden. es war eigentlich so leicht es lag einfach daran das ich die gtl dateien

66\_CPIT\_ULTRA\_TEX.gtl  
66\_TEX.gtl  
66\_ULTRA\_TEX.gtl

genannt habe dabei mien die einfach nur

66\_CPIT\_ULTRA\_TEX  
66\_TEX  
66\_ULTRA\_TEX

heissen :D

danke nochmal an alle die mir geholfen haben :)

---

## Aw: Problem mit meinem ersten MKII skin

Posted by burps - 2008/09/24 15:11

Waaahaahaha, :lol:  
ist nicht mal mir aufgefallen. Da bin ich schon "Betriebsblind". Na schön, dass es jetzt funktioniert.

---

Sieht auch ganz schick aus, aber die Logos wÄ¼rde ich nicht immer so "streng geometrisch" anordnen. ;)

'schÄ¼Ä

burps

---

## Aw: Problem mit meinem ersten MKII skin

Posted by vangorn67 - 2011/07/26 22:54

Nehme mal diesen Fred.

Da bei der Rookie-Night am 28.07.2011 einige alte Jag MKII gebraucht werden, habe ich mal einige durchprobiert.

Bei No. 32 stÄ¼rzt mein Game online und offline ab. :(

Bei No. 9 stÄ¼rzt es offline ab, online komme ich in die Box, habe dann aber kein Auto, Fahren-Button ist grau und anstatt meinem Spielernamen steht an oberen TV-Bildschirmrand "Nichts". In der Fahrerliste tauche ich gar nicht auf.

Bitte an die Admins, sich diese beiden Fahrzeuge nochmal anzusehen.

GruÄ

Oliver

---

## Aw: Problem mit meinem ersten MKII skin

Posted by Maze - 2011/07/27 06:32

Moin,  
mit der Nr 32 passiert das bei mir auch, der Wagen ist im Schauraum beim Fahrzeugkauf auch schon nicht zu sehen.  
Die Nr 9 macht bei mir keine Probleme.

Das ein Fahrzeug schon mal nicht zu sehen war bei dem ein oder anderen hab ich schon des Ä¼fteren gesehen, dass wird wahrscheinlich mit diesem Jag nicht direkt zusammen hÄ¼ngen denke ich, da es immer verschiedene Autos waren. Auch Fahrzeuge die normalerweise immer funktionieren sind also auch von diesem PhÄ¼nomen betroffen. Kommt Gott sei Dank nicht sehr oft vor (nein, wurde nicht von Tobi Ä¼berarbeitet (nein, wurde nicht von Tobi Ä¼berarbeitet :whistle: )

GruÄ, Maze