

---

## Problem beim ins Spiel bringen

Posted by auge - 2010/02/28 15:40

---

Hallo, ich bin dabei mein erstes auto zu painten.  
klappt auch ganz gut mit Photoshop.  
ich habe eine weiße grundfarbe, mit dunkel und hellblau abgesetzt (siehe mein kleines bild).  
wenn ich das auto jetzt ins spiel kopiere und im händlerraum schaue ist er nur ganz weiß zu sehen?  
ich habe schon alles mögliche probiert komme aber nicht weiter.  
wenn ihr mir etwas unter die arme greifen könntet?  
hab auch gerade geduscht:lol:

danke schon mal im voraus

---

## Aw: Problem beim ins Spiel bringen

Posted by kart1803 - 2010/02/28 15:44

---

LOL!

Also hast Du alle erforderlichen Ebenen eingeschaltet?  
Hast Du dein Painting als DDS Datei im DXT1 Format mit 5 mipmap Level gespeichert?  
Hast Du die DDS Dateien entsprechend deines Startnummernordners benannt?  
Hast Du diese in die richtigen Ordner/ Stapeldateien eingefügt? ( Tex bzw. ultra tex)

Fragen über Fragen!:)

Gruß,  
Oliver

---

## Aw: Problem beim ins Spiel bringen

Posted by Ufo - 2010/02/28 15:55

---

Und ist es nicht auch so, daß wir das Thema schon mal irgendwo angeschnitten haben :whistle: :

[http://www.altbierbude.de/component/option,com\\_fireboard/Itemid,99/func,view/id,25182/catid,37/limit,6/limitstart,0/lang,de/](http://www.altbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/id,25182/catid,37/limit,6/limitstart,0/lang,de/)

Nur so als Beispiel :) ...

Gruß,  
Ufo

---

## Aw: Problem beim ins Spiel bringen

Posted by auge - 2010/03/01 18:32

---

Danke erst mal für eure antwort.  
den link kannte ich schon, habe das ganze mal bei gtr2 ausprobiert, hat alles geklappt.  
die formate habe ich auch eingehalten, wobei ich irgendwo im netz gelesen habe das man bei gtl mit 6 mitmap speichern soll.  
das problem denke ich mal sind die tex und ultratex dateien die bei mir verschlüsselt sind.  
kann man, oder muß man diese entschlüsseln?  
vielleicht schreibt mir noch mal einer zurück.

danke im voraus  
auge

---

