

---

## Lack matt painten ?

Geschrieben von Backhand - 09.05.2011 15:49

---

Moin,

folgendes Problem,

ich möchte ein Skin für den Mercury Cougar erstellen.:woohoo:

Dabei soll der Lack z.T. matt erscheinen (zb. für ein Vinyldach).

Leider bekomme ich das nicht hin.:blink:

Habt Ihr vielleicht Tipps für mich ?

Zum erstellen der Skins nutze ich Gimp.

Gruß Backhand

=====

## Aw: Lack matt painten ?

Geschrieben von Philipp - 09.05.2011 16:31

---

Dazu musst du eine neue Mask für dein Fahrzeug erstellen, bei der der entsprechende Bereich schwarz ist. Bei Masken ist es so:

Weiss = glänzend

alle Graustufen = glänzend bis matt

Schwarz = komplett matt

Dabei ist zu beachten, das dann aber auch alle anderen Fahrzeuge diese Maske benutzen.

Soll das nicht der Fall sein, musst du diese standalone machen. Dabei ist aber ein Eingriff in die GMT Dateien nötig. Diesbezüglich würde ich aber beim Team anfragen, ob das erwünscht ist. Da es sich aber um eine Skinänderung handelt, haben da die meisten Teams nichts dagegen.

Fragen würde ich aber trotzdem.

Die gmt Dateien ändern kannst du mit dem Tool "3DSimEd" (kostenpflichtig).

=====

## Aw: Lack matt painten ?

Geschrieben von Backhand - 09.05.2011 20:36

---

Danke für die schnelle Antwort.

Dann muss ich mir was anderes ausdenken. B)

Gruß Backhand

=====

## Aw: Lack matt painten ?

Geschrieben von Moorhuhn - 09.05.2011 22:06

---

Moin Birger,

Du kannst die .GMT-Dateien auch mit einem Hex-Editor umändern... dabei ist darauf zu achten, daß die Anzahl der Zeichen nicht geändert werden sollte (soweit ich das noch im Kopf habe)... Einen guten Hex-Editor mit Suchen-Ersetzen-Funktion gibts hier: \*klick\*

---

Ist auch ganz hilfreich, wenn man eigene Felgen o.Ä. einbinden möchte.

Anschauungsobjekte:

Capri #50 mit in .GMT eingebundener Body-Mask, bei der Cobra #49 ebenso, allerdings zusätzlich noch Felgen und Lenkrad - Body und Helm sind bei beiden extra dabei und brauchen nicht in den .GMT hinterlegt werden... ;)

Gruß  
Georg

P.S.: Es ist eine gute Idee, bei solchen Änderungen die Startnummer in die Bezeichnung mit einzubauen (zB 50\_...Body1\_Mask\_... bzw. ..COBRA\_2DWHEEL\_49YLE...). Damit ist ausgeschlossen, daß man sich mit anderen frei gewählten Bezeichnungen in die Quere kommt...

=====