
metal_detail.dds

Geschrieben von Focusatze - 04.01.2017 13:42

Moin Moin in die Runde!

Doof, wenn man umgehend mit einer Frage in ein neues Forum startet, aber mir brennt unter den Nägeln.

Ich bin vor 3-4 Tagen von Assetto entjungfert worden und vor allem das Skins bearbeiten wird da in Zukunft öfter eine Rolle spielen.

Um mal reinzuznuppern habe ich mir eben einen M3 E92 geschnappt und einfach nen paar Aufkleber draufgepappt und die Farbe von ursprünglich Blau auf Weiss geändert.

Nun das Problem:

Solang noch die metal_detail.dds der blauen Farbe im Ordner angelegt ist, wird mir das Auto grundsätzlich blau statt weiss gezeigt. Sobald ich sie entferne funktioniert alles - nur halt ohne Metall Effekt.

Ich habe weder vom Lösschen, noch von der Bearbeitung der besagten dds Datei auch nur irgendwo etwas gelesen. Muss ich Sie bearbeiten (Wenn ja, wie und womit) oder ist es das Standardverfahren sie einfach zu löschen?

Vielen Dank im Voraus!

Grüße, Flo

=====

Aw: metal_detail.dds

Geschrieben von stoffi - 04.01.2017 14:27

Flächen die du in der Metal DDS dunkel einfärbst werden im Spiel als matter Lack dargestellt. Helle Flächen entsprechend glänzend.

Auch kannst du mit der Metal DDS die Alphakanäle in der eigentlichen Skindatei beeinflussen. So kannst du zum Beispiel, die Metal DDS komplett in Carbon Look einfärben und in der Skindatei, in den Alphakanälen, die Stellen die in dem genannten Beispiel in Carbon erstrahlen sollen musst du in den Alphakanälen schwarz färben. Dann natürlich auch mit Alphakanälen speichern.

Hoffe man versteht was ich zu sagen versuche. :woohoo:

=====

Aw: metal_detail.dds

Geschrieben von Focusatze - 04.01.2017 15:52

ich glaube ich verstehe :D

Also die Datei einfach in Photoshop öffnen und die blauen Bereiche (Die mich jetzt ärgern) einfach in Weiss umfärben?! Soweit versteh ich das richtig, oder? :D

=====

Aw: metal_detail.dds

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 04.01.2017 16:03

Hi

Ja öffne diese in PS und färb die eine vorhandene Ebene in die gewünschte um.

Dann Speichern klicken und ein DDS-Format wählen dass den Alpha-Kanal mit abspeichert. (DXT5 interp. Alpha)

Alpha-Kanal zust ndig f r den Metallic-Lack-Effekt

gr  
dlrtY

Focusatze schrieb:
ich glaube ich verstehe :D

Also die Datei einfach in Photoshop  ffnen und die blauen Bereiche (Die mich jetzt  rgern) einfach in Weiss umf rben?!
Soweit versteh ich das richtig, oder? :D

=====

Aw: metal_detail.dds

Geschrieben von Focusatze - 05.01.2017 15:21

Alles klar! Vielen Dank f r die schnellen Antworten :)

=====