
Bräuchtl Hilfe beim erstellen des eigenen Fahrzeugs

Posted by Markus1605 - 2017/01/23 16:04

Moin Moin,

ich hab da mal wieder ein kleines Problem.:blush:

Ich habe mich jetzt mal drangesetzt mein eigenes Auto in AC zubringen.

BMW E36 Coupe Mods gibt es ja wie Sand am Meer,nur sind sie für meine Bedürfnisse irgendwo immer etwas Kacke.

Endweder Felgen von nem GoKart drauf,Breitbau wie in den 1980ern...etc etc.

Habe mir so jetzt aus ca 5 E36 Mods einen "Verünftigen" gebastelt.

Das 3D Modell stimmt,die Lackierung mit Metallic-Effekt stimmt,die Lampen stimmen,der Sound stimmt,der Auspuff stimmt ja selbst der Fahrer hat jetzt keinen Helm mehr auf und sieht auch noch genauso aus wie ich.:blush: :whistle: :woohoo: :lol:

Mein Problem ist,das hinten auf dem Kofferraumdeckel ein dickes M3 Schild prangert.

In Wagenfarbe lackieren bringt nichts,da man es trotzdem noch sieht.

Ich müsste also mit einem Programm am 3D Modell genau dieses Schild entfernen.

Ich weiss das es 3DSIMED dafür gibt. Nur möchte ich jetzt nicht 35 Euro (oder 70 DM) für ein Programm ausgeben,das ich nur brauche um ein Schild zu entfernen.:S

Gibt es da nicht noch eine andere Möglichkeit oder ein anderes Programm, wo ich nicht gleich das ganze Auto kaufen muss wenn ich nur ne Fußmatte will???

Gruss Markus

=====

Aw: Bräuchtl Hilfe beim erstellen des eigenen Fahrzeugs

Posted by Markus1605 - 2017/01/23 16:32

Bild hat sich nicht anhängen lassen <http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/test1.jpg>

=====

Aw: Bräuchtl Hilfe beim erstellen des eigenen Fahrzeugs

Posted by gripkeeper - 2017/01/23 16:51

ehm wenn du aus mehreren mods dir ein auto gebastelt hast,müsstest du eigentlich wissen wie man ein objekt löscht,oder?

vorausgesetzt du hast zugriff auf das originale mesh,könntest du zb mit blender (kostenloses 3d prog)ganz leicht das objekt löschen.

allerdings könnte es sein das es eine fehlermeldung gibt,wenn zb die textur noch zugewiesen wird,und das object vermisst wird.so müsste man alles, was mit dem object verknüpft ist, ebenfalls rausnehmen.

ideal zum modden von AC autos ist 3dsmax,was aber sau teuer ist,es gibt ja hier und da studentenversionen ^^ ansonsten ist blender mehr als geeignet,allerdings hat blender "noch" das problem mit manchen fbx exportierungen,besonders die animation des fahrers werden atm nicht fehlerfrei exportiert. die haben bei blender angekündigt, das sie ein entwickler ins boot bekommen haben ,der genau diese exporterfehler beheben soll,das wird aber wohl erst mit dem nächsten grossen release geschehen,ich weiss auch nicht ob der dev schon daran arbeitet.

hier gibts blender

<https://www.blender.org/>

edit darf man auch erfahren was du damit vor hast? willst du den BMW fahrbar in AC bekommen?

wenn du aus mehreren mods dir den BMW gebastelt hast brauchst du auch die permission der mod ersteller,jedenfalls

wenn du deinem mod mal veröffentlichen willst.

dann wirst du wohl nicht drumrum kommen das auto neu zu mappen,es sei denn du hast für alles die uvmaps und texturen und AC kann alles fehlerfrei lesen.Ich weiss atm nicht,wieviel uv maps in AC pro Auto funktionieren bzw zulässig sind.

auch musst du alles, in den entsprechenden ordnern haben.

=====

Aw: Braucht Hilfe beim erstellen des eigenen Fahrzeugs

Posted by Markus1605 - 2017/01/23 18:13

gripkeeper schrieb:

ideal zum modden von AC autos ist 3dsmax,was aber sau teuer ist,es gibt ja hier und da studentenversionen ^^

Hab ich...in der Studentenversion.:whistle:

Blick nur noch nicht wirklich da durch.

edit darf man auch erfahren was du damit vor hast? willst du den BMW fahrbar in AC bekommen?

wenn du aus mehreren mods dir den BMW gebastelt hast brauchst du auch die permission der mod ersteller,jedenfalls wenn du deinem mod mal veröffentlichen willst.

Also der BMW ist schon fahrbar...und wie der fährt.:lol:

Und bei der Menge an E36 Mods,ist es langsam ziemlich schwierig herauszubekommen,wer der Ersteller war. Ist aber auch egal,da der Wagen einfach nur für mich sein soll. Eine 1 zu 1 Kopie meines Privatwagens.

Mein Wagen wird zuschade für die Nordschleife,und der virtuelle geht eben nicht so schnell kapott!:P

Und ich möchte einfach mal sehen,wie die ganze Sache funktioniert und so vielleicht später auch mal was Richtiges bauen.

ansonsten ist blender mehr als geeignet,allerdings hat blender "noch" das problem mit manchen fbx exportierungen,besonders die animation des fahrers werden atm nicht fehlerfrei exportiert.

Wenn Blender nur Probs bei den Animationen hat,kanns mir ja egal sein. Hauptsache ich komm an das 3D Modell des Fahrzeugs.

Ich werds mal ausprobieren.

THX!

=====