

# dirtY's-Painting-Tipps

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 03.05.2016 11:50

## dirtY's-Painting-Tipps

### 1. extern Showroom aufrufen + Tool

Ich benutzte den AC-Showroom-Launcher

<http://www.racedepartment.com/downloads/assetto-corsa-showroom-launcher.5369/>

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/acslr.jpg>

- Irgend wo hinpacken (bei mir isser im AC Install-Verzeichnis)
- ACSL starten
- AC Install-Verzeichnis auswählen
- Fahrzeug, Skin, Showroom auswählen
- klick "Launch"

angezeigt wird der Showroom mit den Grafikeinstellungen vom Spiel.

dazu tipp 2

### 2. Grafikeinstellungen extern Ändern

Um sein Werk in voller Pracht anzuschauen bedarf es die beste Grafikeinstellung.

Bestimmt habt ihr eure Grafik für das Fahren eingestellt, um zwischen Performens- und Grafikpracht- Einstellungen extern zu wechseln müsst ihr folgendes tun:

- geht in das Verzeichnis C:\Users\+++username+++\\Documents\\Assetto Corsa\\cfg\
- erstellt eine Kopie von der Datei "video" (Strg+C -> Strg+V)
- entstandene Datei "video - Kopie" umbenennen z.B. in "video\_drive"
- geht ins Spiel und stellt alle eure Grafikeinstellungen auf "Hoch" oder "Ultra"
- Spiel beenden
- erstellt jetzt wieder eine Kopie von der Datei "video" und benennt sie z.B. in "video\_presi" um

jenachdem ob ihr fahren wollt oder am Projekt arbeitet, erst die "video"-Datei löschen, dann von der jeweiligen Datei eine Kopie machen und in "video" umbenennen

### 3. Malen für die Zukunft

Zur Zeit sind bei Kunos-Karosserie-Templates bzw. Skins eine Auflösung von 2048x2048 (DXT1 RGB oder DXT5 ARGB ) Standard.

Ich denke 4K wird sich auf langer Sicht auch bei Monitoren etablieren. Da ist es schon gut seine Skins schon für höhere Auflösungen bereit zu machen.

Dazu müsst ihr das Template von Kunos oder auch von Mods nur auf 8192x8192 (8x1024) vergrößern (Menüleiste unter Bild/Bildgröße).

Gestaltet euer Skin und nach dem zusammenführen der sichtbaren Ebenen müsst ihr über die Menüleiste unter Bild/Bildgröße das Bild verkleinern auf...

2048x2048 und in DDS "DXT5 ARGB" (5,33 MB ) / oder "DXT1 RGB" (2,66 MB ) ...  
3072x3072 und in DDS "DXT5 ARGB" (12 MB ) / oder "DXT1 RGB" (6 MB ) ...  
4096x4096 und in DDS "DXT5 ARGB" (21,3 MB ) / oder "DXT1 RGB" (10,6 MB ) abspeichern.  
----- ab hier nur für ne Render-Show geeignet (\*noch\*)  
6144x6144 in DDS "DXT5 ARGB" (48 MB ) / oder "DXT1 RGB" (24 MB )  
.....  
8192x8192 in DDS "DXT5 ARGB" (85,3 MB ) / oder "DXT1 RGB" (42,6 MB )

Thema: 32bit A8R8G8B8 statt DXT5 oder DXT1 bei Auflösung 2048x2048.

Sieht zwar besser aus als mit den anderen beiden Methoden, nur erreicht man mit 4K mit gleichen (DXT5) bzw. weniger (DXT1) Speicherplatz bessere Ergebnisse.

grüß

dIrtY

---

## Aw: dIrtY\'s-Painting-Tipps

Geschrieben von Wohin genau - 03.05.2016 16:33

---

Klasse Dirty, Danke auch f  r die Templates!

---

## Aw: dIrtY\'s-Painting-Tipps

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 08.05.2016 13:09

---

hier gehts zu den ersten 3 Tipps

dIrtY's-Painting-Tipps

4. DDS-Dateien anschauen

-mit Windows Texture Viewer von Nvidia (keine GraKa von deenen n  tig)

[http://www.nvidia.com/object/windows\\_texture\\_viewer.html](http://www.nvidia.com/object/windows_texture_viewer.html)

-keine Installation n  tig

-auf dds-Datei doppelklicken und Programm w  hlen

-mit Tasten A,R,G,B kann man die Kan  le Alpha, Rot, Gr  n, Blau aus und ein schalten

-mit Pfeiltasten/Mausrad durch die DDS-Bildern die sich im Ordner befinden

-Unter Optionen-> Mouse wheel behavior kann man umstellen damit man das Mausrad zum zoomen benutzen kann

gru  

dIrtY

---

## Aw: dIrtY\'s-Painting-Tipps

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 03.11.2016 15:20

---

Neuerung bei Skins

Es gibt jetzt eine ini-Datei namens skin.ini im Skin-Ordner und im Verzeichnis

E:\Steam\SteamApps\common\assetocorsa\content\texture

findet man die Unterordner:

crew\_brand

crew\_helmet

crew\_suit

driver\_gloves

driver\_helmet

driver\_suit

In denen findet ihr halt die Klamotten f  r Fahrer und die Crew.

Hab ihr die passenden f  r euer Skin gefunden so m  sst ihr nur noch die weiterf  hrenden Unterordner in der skin.ini angeben.

SUIT=\sparco\white

GLOVES=\ac\_race\White

HELMET=\HELMET\_BASE\_White\4

SUIT=\type1\White\_black

HELMET=\white

BRAND=\abarth

---

für die älteren Modelle lautet der Tag

Natürlich kann man auch dort seine eigenen dort unterbringen.

Interessant für Teams die in den verschiedenen Fahrzeugen die gleiche Tracht bei der Crew und Fahrer haben wollen.

grüß  
dlrY

---

## Aw: dlrY's-Painting-Tipps

Geschrieben von little jo - 05.11.2016 10:47

Hallo,  
ich häng mich mal mit meinem Problem dran.  
Mit dem Programm "GIMP" versuche ich einen Z4 zu gestalten.  
Folgendes bringt mich zur Verzweiflung:  
Wenn ich die beiden Träger für den Heckflügel einfärben werden die Folien Steinschlagschutz (schwarz) verschoben.  
Auch habe ich Probleme Details wie z.B. die Abschleppschlaufe zu selektieren und einzufärben. Auf YT habe noch nichts gefunden.  
Wer kann mir Tipps geben?

Danke im Voraus

---

## Aw: dlrY's-Painting-Tipps

Geschrieben von DiRTyDRIVER - 05.11.2016 12:15

Einfärben - da hät ich ein Tipp!  
Viele benutzen bestimmt den Zauberstab und dann mit dem Farbeimer Farbe rein in die Auswahl.

Ich mach es immer so und anhand deines Problems erläutert:

- Rechteckige Auswahl den roten Bereich eingrenzen
- neue transparente Ebene erstellen
- auf diese mit dem Farbeimer in der Auswahl die gewünschte Farbe "eingießen" (weiß als Beispiel)
- Ebene in den Modus\* "Farbe" versetzen

Und schon ist die Abschleppschlaufe weiß, mit Muster

\*oberhalb der Deckkrafteinstellung zu finden

Vllt. hilft auch bei den Befestigungsdingern des Heckflügels.

Dieses Problem konnte ich nicht reproduzieren.

grüß

little jo schrieb:

Hallo,  
ich häng mich mal mit meinem Problem dran.  
Mit dem Programm "GIMP" versuche ich einen Z4 zu gestalten.  
Folgendes bringt mich zur Verzweiflung:  
Wenn ich die beiden Träger für den Heckflügel einfärben werden die Folien Steinschlagschutz (schwarz) verschoben.  
Auch habe ich Probleme Details wie z.B. die Abschleppschlaufe zu selektieren und einzufärben. Auf YT habe noch nichts gefunden.  
Wer kann mir Tipps geben?

Danke im Voraus

---

## Aw: dIrtY\'s-Painting-Tipps

Geschrieben von little jo - 05.11.2016 13:10

---

Danke Dirty f  r die schnelle Reaktion.:kiss:  
Werde es nat  rlich ausprobieren.  
Das Projekt artet eh ins Uferlose aus. :lol:  
Da noch ein Farbtupfer da noch Werbung usw. Und so fort.B)

---

## Aw: dIrtY\'s-Painting-Tipps

Geschrieben von little jo - 06.11.2016 16:08

---

Jetzt das n  chste Problem.:blush:  
Ich m  chte   ber den Z4 eine "Schlangenlinie" laufen lassen.  
Wie bekomme ich einen geschwungenen Polygon hin?

Danke im Voraus

---

## Aw: dIrtY\'s-Painting-Tipps

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 06.11.2016 16:35

---

Mit Werkzeug "Pfade" kannst du so was machen.  
Die Pfade kannst du manipulieren.

gru  

little jo schrieb:  
Jetzt das n  chste Problem.:blush:  
Ich m  chte   ber den Z4 eine "Schlangenlinie" laufen lassen.  
Wie bekomme ich einen geschwungenen Polygon hin?

Danke im Voraus

---

## Aw: dIrtY\'s-Painting-Tipps

Geschrieben von little jo - 06.11.2016 17:07

---

Boah! Dirty, danke f  r die schnelle Antwort.

---

## Aw: dIrtY\'s-Painting-Tipps

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 07.11.2016 17:16

---

Hi jetzt im Zuge der Einsendungen hier mal ein paar Tipps um die Skins nicht zu gro   werden lassen:

- auf 32bit A8R8G8B8 verzichten, wenn AlphaKanal n  tig dann "DXT5 ARGB interpolated alpha" (bzw. in Gimp BC3) speichern
- Karossen bei Assetto Corsa brauchen nicht unbedingt einen AlphaKanal, au  er ihr macht einen und dient dann auch einen Zweck

- können daher alle in "DXT1 RGB no alpha" (BC1) gespeichert werden (auch wenn das Programm meckert das AK verloren geht)
- um besseres Bild zu bekommen als bei 2048x2048 einfach in 3072x3072 abspeichern (Template muss natürlich in der Auflösung bearbeitet sein, oder höher)
- bei Reifen/Felgen reicht es sie in Größe 512x512 Pixel abzuspeichern - Reifen sehen da eher nach Reifen aus als mit 2K oder 4K (drehen sich eh meistens)

Beruht alles auf meine Erfahrung, ist sicher nicht alles nicht technisch richtig.  
Bin auch grad dabei meine "Jugendsünden" auszubügeln, bei meinen Skins.

Haben ja jetzt die RBR GP SBB Version wieder abgespeckt, nur um sie jetzt mit unnötig mit zu großen Skins den VRAM aufzufüllen?

grüß  
dltY

---

## Aw: dltY's-Painting-Tipps

Geschrieben von little jo - 08.11.2016 07:24

Alphakanal? Erst einmal bühmische Därfen. Muss mich erst schlau machen wo in Gimp.  
Kann ich die Rennposter für unsere Events auch mit Gimp bearbeiten?  
Wenn Ja, wo ist noch einmal die Vorlage zu finden.:blush:

---

## Aw: dltY's-Painting-Tipps

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 11.02.2017 10:42

Speicherplatz sparen

Karosserie-Datei (z.B. Skin\_00)

DXT1 "RGB" benutzen statt DXT5 "ARGB" (bis zu 75% Ersparnis)  
Das A in ARGB bedeutet das ein Alphakanal mit-gespeichert wird, egal ob ihr einen braucht bzw. bearbeitet hattet.

Das ist bei den meisten Skins möglich, es gibt aber auch Fahrzeuge da ist ein Alpha-Kanal nötig.

Bei meinen Skins bisher nötig bei den Fahrzeugen  
Porsche 911 GT3 RS (Plaste-Datei am Fahrzeug sonst nicht sichtbar)  
Porsche 919 Hybrid 2015 (viele Dateien am Fahrzeug sonst nicht sichtbar)

Probiert einfach mal aus ob es reicht wenn ihr nur DXT1 benutzt. (Die Qualität leidet dadurch nicht)

Karosserie-MAP-Datei (z.B. Skin\_00\_map)

Mit der "Skin\_00\_map"-Datei (oder auch skin\_map ) kann man detailliert die Reflexionen an der Karosserie beeinflussen.

1. Man kann die Abmessungen der Datei kleiner halten als bei der eigentlichen Karosserie-Datei. Statt 2048x2048 nimmt man 1532x1532.

2. wollt ihr an der ganzen Karosserie gleichmäßig die Reflexion bestimmen, dann reicht eine Datei mit der Abmessung von 8x8 und einen Grauwert. (99% Ersparnis)

Unnötige Dateien verhindern

Habt ihr keine eigenen Felgen oder Reifen angefertigt, braucht es auch keine Dateien dafür in eurem Skin-Ordner. So werden dann die Original-Dateien von Kunos benutzt.

gruÄÿ  
dlrtY

## Aw: dlrtY\'s-Painting-Tipps

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 02.03.2017 11:11

Anleitung f  r das extrahieren der .dds-Dateien aus den Fahrzeugmodellen f  r detaillierteres Designen beim Skinnen.

ben  tigte Programme

zum extrahieren der Modelle

3DSimED (20 Tage Probier-Zeit)

<http://sim-garage.co.uk/3dsimed3-download/>

zum anschauen der .dds-Dateien

Windows Texture Viewer - WTV

[http://www.nvidia.de/object/windows\\_texture\\_viewer.html](http://www.nvidia.de/object/windows_texture_viewer.html)

- Downloadet beide Programme

- entpackt 3DSimED31g.zip mit rechter Maus draufklickt und "Alle extrahieren..." w  hlt -> Extrahieren

- entpackt WTV.rar mit einem externen Pack-Programm (7.zip, WinRar)

- ben  tigt wird nur die WTV.exe

- alles weitere zu WTV hier im Thread bei Tipp #4

[http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com\\_fireboard/Itemid,99/func,view/id,22860/catid,88/lang,de/#23004](http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/id,22860/catid,88/lang,de/#23004)

DDS.Dateien Extrahieren

- erstelle einen Ordner z.B. "DDS-Dateien f  r Porsche 917K"

- startet 3DSimED3.exe

- erscheinenden Hinweis beim start anzeigen Ja? oder Nein? -> klick ok

- klick ok Probezeit beginnt

- klick oben rechts auf den Button "Import"

- navigiert dann zum Fahrzeugmodell

...:\Steam\SteamApps\common\assetocorsa\content\cars\ks\_porsche\_917\_k

- w  hlt unten rechts "Assetto Corsa KN5 files" aus

- bei den nun erschienenen kn5-Dateien w  hlt ihr die Datei "porsche\_917k.kn5"

- w  hlt "User Folder" an

- bet  tigt Button "Browse for Folder"

- dann w  hlt den eigenen Ordner "DDS-Dateien f  r Porsche 917K" aus

3DSimED3 kann jetzt geschlossen werden

Schaut jetzt zu eurem Ordner und siehe da ein haufen dds-Dateien die mit dem WTV angeschaut werden k  nnen.  
Oder   ffnet sie ihn eurem Grafik-Programm (Photoshop 2, Gimp, Paint+) um sie zu bearbeiten.

gruÄÿ  
dlrtY

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/alldds6.png>

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/alldds7.png>

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/alldds8.png>

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/alldds9.png>

---

## Aw: dlrtY\'s-Painting-Tipps

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 29.04.2017 10:07

---

Hi

Vorschaubilder (preview.png) fast genau wie Kunos machen.

Ich versuch es grad mit diesem Tool

Meazure

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/2017.jpg>

Im Anhang mein bisheriges Profil dafÃ¼r (mein Monitor 2560x1440)

gruÃ

dlrtY <http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/files/Kunos.zip>

=====

---

## Aw: dlrtY\'s-Painting-Tipps

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 02.05.2017 16:51

---

Hab mir mal mein Standard definiert:

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/DSQOS.jpg>

gruÃ

dlrtY

Edit:

hier ein Link zur Datei

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1VRPvSWzxFpaZYGbpy6UvDBbshlbwz14lpYe\\_jTQUiiY/edit#gid=0](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1VRPvSWzxFpaZYGbpy6UvDBbshlbwz14lpYe_jTQUiiY/edit#gid=0)

=====