

---

## SBB-TÄ¼V: Thema Skin und 3D-Programm

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 23.04.2018 10:29

---

Hi

Mal was zum Thema Skin und 3D-Programm:

Bitte vorgaben einhalten!

Es gab fÄ¼r das 8h Event jetzt schon mehrere Einsendungen wo die Skins mit einem 3D-Programm gestaltet wurden. Anscheinend ist mit diesem Programm, das Einhalten einzelner unserer Skin-Richtlinien nicht mÄ¼glich (meist beim SBB-Logo).

Tipp: Skin ohne NP und SBB-Logo im 3D-Programm gestalten und im nachhinein mit PS bzw Gimp in die DDS Datei hinzufÄ¼gen.

Die Anzahl der "MIP maps" soll mindestens 6 betragen.

Kann man da nix auswÄ¼hlen? Immer kommen diese mit nur 1 daher.

QualitÄ¼t

Anti-Aliasing (Treppchen-Bildung verhindern) scheint es auch nicht kÄ¼nnen. Durch die Treppchen ist bei der Konvertierung in DDS die Artefakt-Bildung noch groÄ¼er.

Die Abmessungen der Skin\_00.dds muss da nicht unnÄ¼tigerweise hohe 3072x3072 betragen. Es reicht da 2048x2048.

Kennt sich einer mit dem 3D-Programm besser aus und kann den Leuten die dieses benutzen, Hinweise geben.

gruÄ¼

dlrtY (SBB-TÄ¼V)

=====

## Aw: SBB-TÄ¼V: Thema Skin und 3D-Programm

Geschrieben von J.J.McClure - 26.04.2018 08:37

---

Moin.

Wenn ich Deine Frage richtig verstanden habe, sollte dieser Link Dir evtl. weiterhelfen.

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=816839147>

GruÄ¼

J.J.

=====

## Aw: SBB-TÄ¼V: Thema Skin und 3D-Programm

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 26.04.2018 09:06

---

Hi

Mir ging es darum, dass erfahrene 3D-Painter (z.B. Mudbox) den Einsteigern hier ein paar Tipps geben kÄ¼nnen. Um die Vorgaben fÄ¼r Skins fÄ¼r das Event und im Allgemeinen einhalten zu kÄ¼nnen.

Bei den Einsendungen waren immer die gleichen Probleme zu sehen. Denke alle benutzten das gleiche 3D Programm.

Was mir jetzt noch auffÄ¼llt ist, das die Farbverläufe akkurat sind, die Logos sind stark verzogen.

Muhlai benutzt glaube auch Mudbox und bei ihm sieht es gut aus. Was macht er anders?

[http://www.schwarzbierbude.de/images/cars/ks\\_bmw\\_m235i\\_racing/ks\\_bmw\\_m235i\\_racing\\_Ja\\_zum\\_Ring.jpg](http://www.schwarzbierbude.de/images/cars/ks_bmw_m235i_racing/ks_bmw_m235i_racing_Ja_zum_Ring.jpg)

---

Ich benutze 2D Programm CorelDRAW X8

grüß  
dirtY

J.J.McClure schrieb:  
Moin.

Wenn ich Deine Frage richtig verstanden habe, sollte dieser Link Dir evtl. weiterhelfen.

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=816839147>

Gruß

J.J.

=====

## Aw: SBB-TÄ¼V: Thema Skin und 3D-Programm

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 01.05.2018 14:27

Hi

Alterman hatte vor einem Jahr mal ein Video gemacht.

In der zweiten Hälfte geht es da ums Painten mit Mudbox Evtl interessant für die, die den 3D Pinsel schwingen wollen.

{youtube}99hM2w1jMPU{/youtube}

grüße  
dirtY

=====

## Aw: SBB-TÄ¼V: Thema Skin und 3D-Programm

Geschrieben von Muhlai - 09.05.2018 16:54

DiRTyDRiVER schrieb:

Muhlai benutzt glaube auch Mudbox und bei ihm sieht es gut aus. Was macht er anders?

Negativ. ich benutze Photoshop CC aber da kann man auch einiges im 3D modus machen. Ich benutze den fast nur zur orientierung