Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 22.10.2021 11:57

Projekt ACC Team Skins

Alles was an Informationen in diesem Thread zusammengetragen wurde findest du ab jetzt hier:
http://www.schwarzbierbude.de/content/view/1317/1057/

Hi,

mÃ¶chte mich wieder mehr dem Thema CarSkins in ACC widmen und wie wir sie bei uns auf der SBB einsetzen kÃ¶nnten. Daher mÃ¶chte ich die am 27.10. startende Eventserie â€œST A.C.C.â€• dazu nutzen.

Organisatorisch sollte es fÃ¼r Ersteller von Skins und fÃ¼r uns Admins so unbÃ¼rokratisch wie mÃ¶glich gestaltet werden. Auch muss an die gedacht werden die ihre Festplatte nicht mit unnÃ¶tigen Skins befÃ¼llen wollen.

Daraus resultieren diese Grundlagen:

Die Installation eines SkinPacks zu einer Rennserie wird immer nur optional sein. Streamer und Video-Ersteller sollten dies aber bitte tun, sowie alle die Skins eingereicht haben.

Alle Skins einer Rennserie werden zu einem Download-Paket zusammengefasst. Dies erfolgt aber nicht Ã¼ber den SBB AutoUpdater, evtl. zu einem spÃ¤teren Zeitpunkt.

Skins mÃ¼ssen eine im Spiel erstellte Alternative beinhalten, so dass diejenigen die den Skin-Pack nicht installiert haben, nicht nur einfarbige Fahrzeuge sehen.
Die Farben die dort ausgewÃ¤hlt werden, mÃ¼ssen sich mit den Hauptfarben die sich auf der decals.png-Datei befinden decken.

Skins sollten schon fertig eingereicht werden, keine Prototypen die dann dauernd aktualisiert werden mÃ¼ssen.

Ordnerstruktur/-benennung wird von uns vorgenommen. Beim einreichen der Skins einfach nur eure decals-Dateien (.json & .png) und die .json-Datei aus dem Cars-Ordner zu einer zip-Datei (.zip, .7z, .rar) zusammenfassen. Packt auch ein Text-Datei â€œLiesMich.txtâ€• mit Informationen zu eurem Team dazu.

sponsors-Dateien (.json & .png) wird immer von uns gestellt.

Das wÃ¤rs erstmal als Einstieg zum Thema. Fragen & Anregungen ?

Hier mal ein Screenshot von meinem Skin. Bei dem hab ich nur den InGame-Skin ein bisschen erweitert (TÃ¼rÃ¶ffner & AeroFlaps eingefÃ¤rbt) und mein Logo hinzugefÃ¼gt (TÃ¼ren und Dach). Plus die noch nicht finalen sponsors-Dateien.

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/exampleACCskin.jpg

Wer noch kein Plan von Skins in ACC hat - hier ne Anleitung von mir:
Fahrzeug Skins â€“ ACC Wiki (Unofficial) (acc-wiki.info)

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 23.10.2021 10:24

Hi,

Um ein Skin zu erstellen braucht man bei ACC ein Programm mit dem man PNG-Dateien bearbeiten bzw. ausgeben kann und mit Ebenen.

Das wÃ¤ren zum Beispiel

Paint.NET https://www.getpaint.net/download.html
GIMP https://www.gimp.org/

CorelDraw (kostenpflichtig)
Photoshop (kostenpflichtig)

habe mal in der Cloud was >>> hinterlegt

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von Schmarsen - 24.10.2021 21:58

Vielen Dank das ihr euch die Arbeit macht und persÃ¶nliche Skins ermÃ¶glicht :)

Ich hab sowas bisher noch nie erstellt, aber habe irgendwie Lust drauf ^^

Nach einem Sonntag Nachmittag ist mein Erstlingswerk vollendet und jetzt wollte ich das gute StÃ¼ck auf der Strecke betrachten. Das Ergebnis war enttÃ¤uschend matschig :huh:

Im Showroom von ACC sieht es dagegen so aus, wie ich es mir vorgestellt habe.

*200kb fÃ¼r ein Bild ist echt Mager ^^

** nach dem dritten Anlauf kann ich kein Bild mehr auswÃ¤hlen :whistle: ich werde alt ^^

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von Schmarsen - 24.10.2021 22:08

Noch ein Versuch: http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Lambo-553db402b4555bea08d51c183321ff6d.jpg

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von Schmarsen - 24.10.2021 22:21

So schaut es im Showroom aus: http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Lambo_Showroom.jpg

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 25.10.2021 10:13

Hi schÃ¶nes Teil.

- 2 Dateien sind das Mindeste was man an Dateien hier hochladen kann / pro Post - nachtrÃ¤glich dann glaub ich noch eine

- Auf der Strecke sieht der Skin vom nahen immer schlechter aus als im Showroom. War schon seit Anfang an so, warum weis ich net.
Evtl. weil ja Kunos eigene Skin-Mods immer noch nicht supportet.

Wer fertig ist mit seinem Skin, kann schon mal diesen einsenden. bierbuden.tuev@bierbuden.de

Zum ersten Rennen kann ich noch nicht versprechen ob die Skins dann aktiv sind. Muss noch 2 Problemchen lÃ¶sen. Leider hat mich ne ErkÃ¤ltung ereilt. Klingt aber schon ab.

gruÃŸ
Heiko

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von Schmarsen - 25.10.2021 12:36

Ich habe eine Textur der MilchstraÃŸe Ã¼ber die gesammte Karre gelegt. Auf der Strecke bleibt davon wirklich nur noch Matsch Ã¼brig :(

Ich denke nochmal werde ich mir die Arbeit nicht machen, die EnttÃ¤uschung ist es mir nicht wert.

Trotzdem schÃ¶n das ihr es ermÃ¶glicht.

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von Samu - 27.10.2021 16:04

Wir haben unsere Skins nun auch fertig.

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/BSB_RT_SBB_LST2.jpeg

Ãœbrigens: Photoshop CS2 ist mittelweile auch kostenlos. Nicht mehr ganz Up2Date, aber reicht.

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 27.10.2021 17:48

Hi

heut kann ich nicht mitfahren. Daher wird es wohl auch kein Highlight-Video geben kÃ¶nnen. Deswegen sind die skins fÃ¼r heut nicht wichtig.

Ab nÃ¤chster Woche werde ich Server 3 mit dem zweiten Rennen der ST A.C.C. bestÃ¼cken und die bis dahin eingereichten Skins als Download-Pack hochladen.
Damit wir alle es lÃ¤nger testen kÃ¶nnen.

gruÃŸ
Heiko

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von Schmarsen - 28.10.2021 21:01

Ich hab es doch getan :P

Hier mein Skin fÃ¼r den ST Cup http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/SW.jpg

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 29.10.2021 10:01

---

sorry Leute

bei der Nennung der email-Adresse fehlte das letzte n

bierbuden.tuev@bierbuden.de

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 02.11.2021 09:51

Hab nur Server 3 mit dem ST bestÃ¼ckt um die Skins zu testen ob sie auch jeder sieht der sie installiert hat.

Download:
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/func,fileinfo/id,567/lang,de/

Erste Phase des Test kommt ohne Zugangs-Liste aus. Jedes Team das ein Skin eingereicht hat muss daher vor dem Serverbeitritt noch kontrollieren ob er den richtigen Skin ausgewÃ¤hlt hat.

(Wetter entspricht nicht dem was am Event gefahren wird)

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von Schmarsen - 03.11.2021 16:25

Schmarsen schrieb:
Ich habe eine Textur der MilchstraÃŸe Ã¼ber die gesammte Karre gelegt. Auf der Strecke bleibt davon wirklich nur noch Matsch Ã¼brig :(

Ich denke nochmal werde ich mir die Arbeit nicht machen, die EnttÃ¤uschung ist es mir nicht wert.

Trotzdem schÃ¶n das ihr es ermÃ¶glicht.

Ich habe im Racedepartment Forum eine LÃ¶sung fÃ¼r dieses Problem gefunden:

In Config>menuSettings.json, find:

â€•texCapâ€•: 1,

and change 1 to 0. This setting limits the graphics size (and therefore quality) of the in-game liveries for smoother gameplay. Setting it to 0 disables it. However, this will cause increased join lag when you enter multiplayer servers that allow custom liveries, so be advised. And if you have an older graphics card, it may affect performance.

https://www.racedepartment.com/threads/custom-liveries-look-fine-in-menu-but-blurry-on-track.207006/

Ich hab es noch nicht selbst getestet, vielleicht komme ich heute Abend dazu.

Edit: Funktioniert B)

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 04.11.2021 11:15

DankeschÃ¶n.

Hab es auch mal ausprobiert.
Man muss ACC immer beenden wenn man es Ã¤ndern mÃ¶chte.

http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/textCap_1_and_0.png

gruÃŸ

Heiko

Schmarsen schrieb:
....

Ich habe im Racedepartment Forum eine LÃ¶sung fÃ¼r dieses Problem gefunden:

In Config>menuSettings.json, find:

â€•texCapâ€•: 1,

....

,,,,

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB
Geschrieben von Schmarsen - 04.11.2021 20:33

Ich hatte es beim letzten Rennen auf 0 und hatte keinerlei Probleme damit. Keine Auswirkung auf die Perfomence...

Bei mir bleibt es auf 0

Eventuell Ã¤ndert sich das, wenn viele auf dem Server sind mit Custom Skins. Aber das macht ja bisher nicht den Anschein.

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 13.11.2021 08:56

Hi

habe die Infoseite fÃ¼r den SBBTÃ¼V Ã¼berarbeitet und alle Informationen zusammen getragen, die ich hier im Thread schon mal angesprochen habe.

http://www.schwarzbierbude.de/content/view/1317/1057/

gruÃŸ
Heiko

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 20.11.2021 12:22

So

Habe das SBB Template fÃ¼r den Lambo Huracan ST Ã¼berarbeitet.

Im Download befindet sich jetzt Templates fÃ¼r die Programme CorelDraw, GIMP, PaintNET und Photoshop CS2. CorelDraw ist mein fav. Programm und hat dadurch auch mehr Details zu bieten.

Dabei auch:

sponsors.png fÃ¼r die SBB ST Rennserie, so habt ihr sie schon mal parat um zu kucken was von eurem Skin verdeckt wird.

Um die Sponsoren ganz raus zu nehmen, benennt die Datei "sponsors -transparency.png" in "sponsors.png" um und

ersetzt die in eurem Skin-Ordner.

Falls ihr euren Skin mal mit den originalen Sponsoren sehen wollt dann lÃ¶scht die sponsors.png aus eurem Skin-Ordner.

gruÃŸ
Heiko

PS:
Bis Ende nÃ¤chste Woche verÃ¶ffentliche ich die GT4 SBB Templates.

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 25.11.2021 09:55

Hi

gestriges Update auf 1.8 hat auch was bei den Skins hinzugefÃ¼gt.

Wenn ihr jetzt euren Skin, oder den von jemanden anderen, Ã¶ffnet, dann dauert es lÃ¤nger bis er erscheint.

Das liegt daran, das das Spiel jetzt einmalig dds-Dateien fÃ¼r den Skin generiert. Diese heiÃŸen decals_0.dds und sponsors_0.dds.

muss aber noch weiter forschen was es mit sich auf hat

gruÃŸ
Heiko

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 26.11.2021 10:44

Hi noch mal zu den dds-Dateien

Um Ã„nderungen am Skin anschauen zu kÃ¶nnen mÃ¼ssen die dds-Dateien immer wieder gelÃ¶scht werden und generieren sich wieder beim Anschauen des Skins.

nervt.

Verhindern kann man so:

gehe zur Datei menuSettings.json: Dokcumente\Assetto Corsa Competizione\Config

suche nach â€•texDDSâ€•: 1,

Ã¤ndere den Wert 1 zu 0 (nur Ã¤ndern, wenn ACC nicht ausgefÃ¼hrt wird)

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 27.11.2021 10:58

Hi

durch die Ã„nderung von v1.8 bei den Skins und der Fahrzeugklasse, Ã¤ndere ich auch bei uns die Skin Struktur und Download:

Neue Anfangs-Suffixe fÃ¼r Dateien und Ordner unter Customs/Cars und Custom/Liveries:
- SBBGTC_LST_

- SBBGTC_991C_
Alle bisherigen Skins unter Customs/Cars und Custom/Liveries mit Anfang "SBBST_" lÃ¶schen

Download
- beinhaltet die Klasse GTC (nicht mehr ST)
- die selbst.generierenden DDS-Dateien werden mitgeliefert

neu gestaltete sponsors.png
- Pirelli und Total Sticker entfernt
- nicht mehr auf Rennserie ST A.C.C. beschrÃ¤nkt (jetzt GTC allgemein)

Neuen Download will ich am 02.12.2021 verÃ¶ffentlichen.
Zeit noch neue Skins anzumelden und bei Vorhandenen Updates einzureichen.

gruÃŸ
Heiko

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 28.11.2021 10:37

Aktualisierte Version der Templates fÃ¼r den Lambo Huracan ST verfÃ¼gbar - v1.1.

- neu gestaltete SBB sponsors-Datei (GTC SBB-ST)
- .dds - Dateien

http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/func,fileinfo/id,568/lang,de/

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB
Geschrieben von DiRTyDRiVER - 17.12.2021 13:25

Hi,

Neues

- Ab sofort kÃ¶nnt ihr auch eigene sponsors-Dateien erstellen
- Kriterien dafÃ¼r verfasst und angepasst, siehe Infoseite
- alles per DU da

TIPPS

- TIPP 1: in decals.png nur das Muster hinterlegen und fÃ¼r alle Logos & SBB Zeugs in die sponsors.png

- TIPP 2: decals.png in glÃ¤nzend machen und die sponsors.png matt (in der jeweiligen .json Datei), so stechen die Logos hervor und gehen nicht im Glanz unter

- TIPP 3: Original-Teile (z.B. Karbon am Diffusor oder die Fenster-Einfassungen) sichtbar machen -> diese Stellen transparent machen

- TIPP 4: (Erinnerung!) verhindern das auf der Strecke nur eine niedrig AufgelÃ¶ste Version des Skins angezeigt wird, lies das hier

Hinweise

- fÃ¼r alle Fahrzeuge in der GT4 Klasse sind SBB Templates zum download vorhanden. DafÃ¼r kÃ¶nnt ihr auch schon

einsenden.

- fÃ¼r die GT3 stehen auch schon einge SBB Templates zum download bereit

- da ihr euren eingereichten Skin-Mod auch bei jedem unserer Events fahren kÃ¶nnt, dÃ¼rft ihr auch fÃ¼r max. 3 eurer Lieblings-Fahrzeuge einer Klasse einen Skin-Mod einreichen. Also wÃ¤hlt weise.

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von Schmarsen - 17.12.2021 20:37

Vielen Dank fÃ¼r die tolle Arbeit :woohoo:

Ich seh mich schon wieder Stunden im Photoshop basteln :P

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von Schmarsen - 19.12.2021 11:23

@ Heiko

Ich kann das Template fÃ¼r den Porsche Cup nicht laden...

Es kommt immer der fehler "not found - The requested URL was not found on this server."

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 23.12.2021 08:56

Upps da hat sich ein Leerzeichen eingeschlichen!

Funzt wieder

Schmarsen schrieb:
@ Heiko

Ich kann das Template fÃ¼r den Porsche Cup nicht laden...

Es kommt immer der fehler "not found - The requested URL was not found on this server."

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 23.12.2021 09:07

Hi

Hab den Dienstag als Update-Tag fÃ¼r die Downloads der Team-Skins-Dateien auserkoren.
Update bekommen immer die Klassen die an die darauffolgenden Mittwoch- und Samstag-Events gefahren werden.
Voraussetzung ist natÃ¼rlich, es wurden auch Team Skins fÃ¼r diese Klassen eingereicht.

Das heiÃŸt fÃ¼r jeden der einen Skin einreichen mÃ¶chte, dies spÃ¤testens bis Montag-Abend zu tun.

gruÃŸ

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 26.12.2021 19:45

Hi

hab heute eine neue Erkenntnis gewonnen.
NÃ¤here ErklÃ¤rung kommt morgen.

Aber eins vorweg, ich kann eine erlaubte AuflÃ¶sung der Dateien, decals.png und sponsors.png, von 4K 4096x4096 Pixel zulassen.

gruÃŸ
Heiko

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 27.12.2021 09:55

Hi,

Die Grafiken einer Skin-Mod fÃ¼r Assetto Corsa Competizione erstellt man als PNG-Dateien, z.B. in der 4K AuflÃ¶sung 4096x4096 Pixel. Dabei kann die SpeichergrÃ¶ÃŸe sehr unterschiedlich ausfallen (ca. 500 KB bis ca. 6 MB).

decals.png
sponsors.png

Betrachtet man die Lackierung das erste mal im Ausstellungsraum, dann erstellt das Spiel von den beiden PNG-Dateien je eine 4K DDS-Datei.

decals_0.dds , 21,3 MB
sponsors_0.dds , 21,3 MB

Joint man das erstemal auf einem Server, dann erstellt das Spiel 2K DDS-Dateien. Dadurch kÃ¶nnen bei filigranen Bemalungen Grafik-Artefakte auftreten (z.B. ausgefranste Logos).

decals_1.dds , 2048x2048 pixel , 5.33 MB
sponsors_1.dds , 2048x2048 pixel , 5.33 MB

Was bedeutet dies fÃ¼r die Skin-Ersteller?
Wie gestern kurz mitgeteilt kÃ¶nnen die beiden PNG-Dateien in 4K eingereicht werden. (die DDS-Dateien bitte nicht mit senden)
Schon Ã¶fters hier im Thread erwÃ¤hnt, aber hier nochmal der Tweak der DDS-Dateien verhindert:

(nur Ã¤ndern, wenn ACC nicht ausgefÃ¼hrt wird)

* starte den Windows Explorer
* gehe zu: Dokumente\Assetto Corsa Competizione\Config
* Ã¶ffne die Datei: menuSettings.json
* suche nach: texDDS
* Ã¤ndere den Wert von 1 auf 0

Wichtig da Ã„nderungen an den PNG-Dateien nur nach lÃ¶schen der DDS-Dateien am Fahrzeug zu sehen sind.

Was bedeutet dies fÃ¼r die Anwender unserer Skin-Mods?
In den Downloads, ab dem 28.12.2021 19 Uhr, werden auch die 2K-DDS-Dateien mitgeliefert und die grÃ¶ÃŸeren _0-dds-Dateien.
Wer sich unsere Skins herunter lÃ¤dt und in das Spiel eingefÃ¼gt hat, aber die 4K AuflÃ¶sung der Skins auch auf der Strecke sehen mÃ¶chte, muss folgenden Tweak anwenden:

(nur Ã¤ndern, wenn ACC nicht ausgefÃ¼hrt wird)

* starte den Windows Explorer
* gehe zu: Dokumente\Assetto Corsa Competizione\Config
* Ã¶ffne die Datei: menuSettings.json
* suche nach: texCap
* Ã¤ndere den Wert von 1 auf 0

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 28.12.2021 14:03

So Leute, wir befinden uns auf der Zielgeraden von diesem Projekt.

Kriterien fÃ¼r Skins
Noch mehr Freiheit beim gestalten:
Es ist nur noch Pflicht ein original SBB Schriftzug deutlich auf dem Fahrzeug anzubringen. Nehmt die, die in den Templates hinterlegten Sets oder downloadet hier das SBB Logo-Paket.

SBB Templates
zukÃ¼nftige und Ã¼berarbeitet Templates erscheinen nur noch mit den Dateien fÃ¼r die jeweiligen Programme.

noch Ausstehende:
* Lamborghini Huracan GT3 Evo
* Nissan GT-R Nismo 2018

FÃ¼r die Ã¤lteren GT3 Fahrzeuge erstelle ich sie nur bei Bedarf.

Am 01.01.2022 gehen wir in den Regelbetrieb Ã¼ber. :)

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 07.01.2022 07:57

Hi

Neu:
E-Mail Adresse: tuev@schwarzbierbude.de
(alte funktioniert aber auch)

Downloads:
Am Dienstag (11.01.) wird es zum ersten mal ein Download-Paket fÃ¼r GT3 und GT4 geben und ein Update fÃ¼r die GTC.

Hinweis zur Benutzung der Lackierungen:
* Teams benutzen ihre eingereichten Lackierungen aus dem Download-Paket
* andere downloaden um sie an den Teams sehen kÃ¶nnen
* wer sie nicht downloadet sieht die Alternative aus dem InGame-Editor

TIPP:
Hab ja mal den Tipp gegeben Muster in die decals.png und die Logos in die sponsors.png zu tun.

Hab aber grad einige Skins erstellt und getestet und dabei leider feststellen mÃ¼ssen, dass bei Distanz (auf der Strecke) die Logos einen weiÃŸen Rand bekommen. Egal ob man 4K zulÃ¤sst oder die 2K Standard.

Bestes Ergebnis erzielte ich, wenn ich alles in die decal.png packe und die sponsors.png transparent mache. Sieht in 4K und in 2K gut aus.
(wer Original- Sponsoren haben will, braucht die Datei einfach nicht erstellen)

gruÃŸ

Heiko

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 11.01.2022 11:08

Heute 19 Uhr: GTC Pack Update 1.2 und neu GT3 & GT4 Packs

Alle schon eingereichten Skins kannst du dir hier anschauen

http://www.schwarzbierbude.de/content/view/1328/59/

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 11.01.2022 16:22

Schon da.

http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_remository/Itemid,26/func,select/id,159/lang,de/

==========

Re:Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 12.01.2022 22:57

Jo, scheinbar kann zu der E-Mail tuev@schwarzbierbude.de nur maximal 7 MB zugesendet werden.

Falls eure gepackte Datei grÃ¶ÃŸer sein soll, dann probiert es Ã¼ber ein Cloud-Service oder mit einem File Hoster.

Ich muss mal kucken ob ich die erlaubte GrÃ¶ÃŸe Ã¤ndern kann.

gruÃŸ

==========

Aw: Re:Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 23.01.2022 00:27

Wurde geÃ¤ndert, ab jetzt kÃ¶nnen AnhÃ¤nge von bis zu 21 MB GrÃ¶ÃŸe an den SBB TÃ¼V gesendet werden.

gruÃŸ
Heiko

DiRTyDRiVER schrieb:
Jo, scheinbar kann zu der E-Mail tuev@schwarzbierbude.de nur maximal 7 MB zugesendet werden.

Falls eure gepackte Datei grÃ¶ÃŸer sein soll, dann probiert es Ã¼ber ein Cloud-Service oder mit einem File Hoster.

Ich muss mal kucken ob ich die erlaubte GrÃ¶ÃŸe Ã¤ndern kann.

gruÃŸ

==========

Aw: Projekt ACC Team Skins auf der SBB

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 25.01.2022 14:14

Bin am Ziel des Projekts.

Neuigkeiten dazu findet ihr jetzt immer im Thread
SBB ACC Download - Update News & Hilfe
http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/catid,65/id,37638/lang,de/#37638

==========