
SBB TÃ¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 20.11.2014 16:54

SBB TÃ¼V - Stand 23.05.2015 (nur AC)

Hier geht es zum ACC-TÃ¼V

<http://www.schwarzbierbude.de/content/view/1317/1057/lang,de/>

Hallo,

hier geht es zu den Kriterien des SBB-TÃ¼V's

NEU

Ihr wollt auch gern Autos "lackieren"!

Hier geht es zur EinfÃ¼hrenden Anleitung

BALD

Anleitung fÃ¼r Photoshop

Anleitung fÃ¼r Gimp

Das TÃ¼V-Team

moritz1998, DiRTyDRiVER

=====

Aw: Vorabinfos zum SBB TÃ¼V

Geschrieben von Uwe68 - 20.11.2014 18:36

bezÃ¼glich des Clans (den ich ja nicht habe), habe ich mit meinem sim racing team auf blau schon einen Namen gemacht, die Skins sind gut, werden hÃ¤ufig gefahren. darf ich jetzt meine fiktiven skins nicht mit meinem Namen benennen?

Beispiel. Ich mÃ¶chte ein Auto lackieren, mit dem ich mich identifiziere.

Mach die Kiste fertig. und benenne sie MÃ¼ller Meier Lehmann Schmitt racing. Das ist doch noch erlaubt, oder?

=====

Aw: Vorabinfos zum SBB TÃ¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 20.11.2014 18:43

Uwe68 schrieb:

bezÃ¼glich des Clans (den ich ja nicht habe), habe ich mit meinem sim racing team auf blau schon einen Namen gemacht, die Skins sind gut, werden hÃ¤ufig gefahren. darf ich jetzt meine fiktiven skins nicht mit meinem Namen benennen?

Beispiel. Ich mÃ¶chte ein Auto lackieren, mit dem ich mich identifiziere.

Mach die Kiste fertig. und benenne sie MÃ¼ller Meier Lehmann Schmitt racing. Das ist doch noch erlaubt, oder?

Das kannst Du machen!

Mit Clan-Werbung meinte ich, z.B. ein Battlefield Clan-bastelt sich ein BF-Motiv ans Auto und als Fahrername nehmen sie den Clan-Namen.

gruÃ

dlrtY

=====

Aw: Vorabinfos zum SBB TÃ¼V

Geschrieben von [RSR]Deathstroke - 20.11.2014 19:58

Wird es auch ein Skin Limit pro Fahrzeug geben?

Aw: Vorabinfos zum SBB TÄ¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 20.11.2014 20:54

Deathstroke schrieb:

Wird es auch ein Skin Limit pro Fahrzeug geben?

Gut das du es anspricht, ganz vergessen.

Werden erstmal nur 26 Skins pro Fahrzeug zulassen.

So lange es kein AutoUpdater gibt, werden die Fahrzeuge in SchÄ¼ben verÄ¼ffentlicht.

Bitte noch keine Skins fÄ¼r StraÄ¼enautos (bzw. Step1 bzw. Step 3 Versionen davon) einreichen, zu einem spÄ¼teren Zeitpunkt wird dies aber mÄ¼glich sein.

(EinschrÄ¼nkung: da keine Rennskins)

gruÄ¼
dlrtY

=====

Aw: Vorabinfos zum SBB TÄ¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 24.11.2014 16:13

gelÄ¼scht nicht mehr relevant

=====

Aw: Vorabinfos zum SBB TÄ¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 26.11.2014 20:49

DiRTyDRiVER schrieb:

Hallo...

TÄ¼V-ErÄ¼ffnungstermin ist weiterhin der 26.11.2014 und zwar um 20Uhr

Sorry,

leider ist es gerade nicht mÄ¼glich den TÄ¼V scharf zu schalten.

sorry
dlrtY

=====

Aw: Vorabinfos zum SBB TÄ¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 26.11.2014 23:58

TÄ¼V jetzt scharf geschaltet

gruÄ¼
dlrtY

=====

Aw: Vorabinfos zum SBB TÄ¼V

Geschrieben von Pac - 27.11.2014 21:45

Ich hab doch im forum was gesehen mit dem thema nummerplatte wie die auszusehen hat ,gibts da was zum downloaden oder ist das egal wie man die gestaltet?

=====

Aw: Vorabinfos zum SBB TÃ¼V

Geschrieben von moritz1998 - 27.11.2014 21:57

Pac schrieb:

Ich hab doch im forum was gesehen mit dem thema nummerplatte wie die auszusehen hat ,gibts da was zum downloaden oder ist das egal wie man die gestaltet?

Das hier sollte verwendet werden.

MÃ¼sste nurnoch von Mr. T oder uns zum Download angeboten werden.

=====

Aw: Vorabinfos zum SBB TÃ¼V

Geschrieben von Pac - 27.11.2014 22:03

genau danke moritz.
wann kommt es denn?

=====

Aw: Vorabinfos zum SBB TÃ¼V

Geschrieben von Mr.T. - 27.11.2014 22:16

Pac schrieb:

wann kommt es denn?

Hi :) ,

also fÃ¼r ganz Ungeduldige kann ich hier schonmal die Gimp-Version anbieten. Der DiRTy macht Euch noch eine fÃ¼r Photoshop fertig ;) .

SBB-Numberplate@Mediafire

=====

Aw: Vorabinfos zum SBB TÃ¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 27.11.2014 22:26

moritz1998 schrieb:

Pac schrieb:

Ich hab doch im forum was gesehen mit dem thema nummerplatte wie die auszusehen hat ,gibts da was zum downloaden oder ist das egal wie man die gestaltet?

Das hier sollte verwendet werden.

MÃ¼sste nurnoch von Mr. T oder uns zum Download angeboten werden.

Hi

es wird kein muss sein sie zu benutzen, man kann es gestalten wie man es mÃ¼chte.

Mr.T hat mir schon das Template geschickt, als Gimp-Version. Werde es morgen zu einer Photoshop-Datei aufbereiten und beide Versionen verfÃ¼gbar machen.

Wer noch Ideen hat fÃ¼r SBB-Numberplate, kann sie gern einschicken.

gruÄÿ
dlrtY

ups: 9min zu spÄt

Aw: Vorabinfos zum SBB T¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 28.11.2014 18:48

gelÄſcht nicht mehr relevant

Aw: SBB T¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 17.12.2014 14:06

Der T¼V informiert:

Hab den Thread hier umbenannt in SBB-T¼V, heiÄt jetzt SBB-T¼V und den ErÄffnungspost auf den neuesten Stand gebracht

Hier nochmal ein paar Eckpunkte

- die Anzahl der Skins pro Wagen haben wir erstmal auf 26 beschrÄnkt (Kunos-eigene Skins mitgerechnet)

- zur Zeit nehmen wir nur Skins von aktiven SBB-Fahrern an

- ihr kÄnnt aber schon Skins, die ihr gern hier auf der Bude sehen wollt als Tipp einschicken, diese werden erstmal bei uns geparkt.

- f¼r StraÄenautos werden wir keine Skins annehmen, diese werden sehr wenig nachgefragt und wir wollen jetzt nicht jedem seine Festplatte mit unnÄtzen Skins zuballern. (vllt. zu einem spÄteren Zeitpunkt)

- f¼r die Drift-, Step1- & Stage3-Versionen eines StraÄenwagens solltet ihr davon absehen, sie mit Layouts zu bemalen die es eigentlich so in den anderen Klassen (GT2, GT3) gibt.

gruÄÿ
dlrtY

Aw: SBB T¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 25.01.2015 14:57

gelÄſcht nicht mehr relevant

Aw: SBB T¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 31.01.2015 17:52

gelÄſcht nicht mehr relevant

Aw: SBB T¼V

Geschrieben von Pac - 31.01.2015 21:28

Hab mir einen Skin für die corvette DP gemacht, hab sie auch abgespeichert so wie immer aber der Skin wird mir als weißes Auto gezeigt.
Gibt es beim abspeichern bei diesem Auto was zu beachten was ist da anderes?

=====

Aw: SBB T½V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 31.01.2015 22:03

Pac schrieb:

Hab mir einen Skin für die corvette DP gemacht, hab sie auch abgespeichert so wie immer aber der Skin wird mir als weißes Auto gezeigt.
Gibt es beim abspeichern bei diesem Auto was zu beachten was ist da anderes?

Hi,

wie speicherst du ab?

grüß
dlrtY

=====

Aw: SBB T½V

Geschrieben von Pac - 01.02.2015 00:40

DX1 DX5 8.8.8.8 ARGB 32PBB
So wenn du das meinst.

=====

Aw: SBB T½V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 01.02.2015 09:45

hi,

das ist ja mal verrückt. Die Corvette DP will keine DDS-Datei sondern eine PNG-Datei.

Das war damals bei Toca2 so, lang lang ist her.

verrückt
dlrtY

=====

Aw: SBB T½V

Geschrieben von Pac - 01.02.2015 19:50

Ja total Crazy,
Also muss ich es in png Datei abspeichern, genau so wie die dds oder wie läuft das ab?

=====

Aw: SBB T½V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 02.02.2015 09:05

Pac schrieb:
Ja total Crazy,

Also muss ich es in png Datei abspeicher,genau so wie die dds oder wie lÃ¤uft das ab?

nÃ¶,

vor dem Abspeichern ist es nicht nÃ¶tig die sichtbaren Ebenen zusammenfÃ¼hren. Einfach Datei->"Speichern unter..." (bzw. "Exportieren als") und bei Datei-Typ "PNG" wÃ¤hlen.

Bei den nun aufpoppenden Dialog zu den Einstellungen der PNG-Datei, egal bei welchen Programm (Gimp, PS, CorelDRAW) erstmal die Standard-Werte benutzen, die dir die Programme anzeigen.
Ich muss mich da auch erstmal schlau machen.

gruÃ
dlrtY

=====

Aw: SBB TÃ¼V

Geschrieben von Pac - 02.02.2015 20:17

Alles klar funzt!!!!
Thx!!

=====

Re:SBB TÃ¼V

Geschrieben von dallas - 23.04.2015 15:08

where do I can upload my skin modded?

=====

Aw: Re:SBB TÃ¼V

Geschrieben von moritz1998 - 23.04.2015 15:20

Mail your Skin to tuev(at)schwarzbierbude.de and we will Upload it.

=====

Aw: SBB TÃ¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 23.05.2015 10:21

Hi

bin grad dran meine Anleitung fÃ¼r das Bearbeiten von Templates, von meiner Homepage hier auf die SBB zu Ã¼bertragen. Hab sie dazu auch noch Ã¼berarbeitet.

Teil 1, die EinfÃ¼hrende Anleitung,ist schon fertig. Folgen werden ausfÃ¼hrliche Tutorials fÃ¼r Photoshop und Gimp.

gruÃ
dlrtY

=====

Aw: SBB TÃ¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 01.06.2015 14:16

DiRTyDRiVER schrieb:

...
Teil 1, die EinfÃ¼hrende Anleitung,ist schon fertig. Folgen werden ausfÃ¼hrliche Tutorials fÃ¼r Photoshop und Gimp....

Teil 2 und 3, sprich die Anleitungen für Gimp und Photoshop, hab ich nun auch angefangen. Z.Z. sind die ersten Schritte erklärt und die Werkzeuge vorgestellt.

In nächster Zeit werde ich mit Gimp und Photoshop jeweils einen Skin erstellen und als Bewegtbild aufzeichnen. Anhand des Videos und schriftlicher Form will ich dann die einzelnen Arbeitsschritte genauer erklären

grüß
dltY

=====

Aw: SBB T4V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 12.06.2015 19:56

Hi

ab heute wird Server 8 als öffentlicher Test-Server fungieren.

Auf diesem werden nach und nach die Strecken- und Fahrzeug-Mods, die den T4V erfolgreich durchlaufen haben, eingestellt.

Mit Euch zusammen wollen wir diese dann noch auf Kleinigkeiten testen. Durch den normalen Serverbetrieb erhoffen wir uns, dass Fehler, die von uns eventuell übersehen worden doch noch zu finden.

Beliebte Findlinge: Lächer!

Nach einer gewissen Dauer, und es wurden keiner Fehler gefunden, dann werden diese Mods auch den Weg auf die anderen 7 Server finden.

Auswertung für die Rangliste auf Server 8 findet nicht statt.

grüß
dltY

=====

Aw: SBB T4V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 06.05.2016 10:57

Hi

Durch die Einreichung der Teamskins für das kommende Nordschleife 24h Event, stellt sich heraus dass einige unserer Regeln, die aus unseren Anfängen stammten, überarbeitet werden müssen.

Das betrifft sowohl die Qualität, Quantität & Verbote.

Ich denke wir Admins werden es über das Wochenende schaffen alles zu besprechen. Sonntag oder Montag werden die überarbeiteten Regeln dann veröffentlicht.

Wo ihr euch drauf einstellen kann ist, dass bei Skins eine Abspeicherung in DDS der Modi 32bit A8R8G8B8 nicht mehr erlaubt sein wird.

Bei Dateien die zum bemalen der Karosserie benötigt werden, wird die Anzahl der Layer auf minimal 7 bzw. maximal 11 beschränkt.

grüß
dltY

=====

Aw: SBB T4V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 09.05.2016 08:36

Die SBB-TÄ¼V Seite ist bis heute Abend offline.

Dann gibt es die Ä¼berarbeiteten Regeln.

gruÄ¼
dlrtY

Aw: SBB TÄ¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 10.05.2016 10:24

Habs gestern net mehr geschafft.

Hier der vorläufige Text. Die SBB-TÄ¼V-Seite geht morgen wieder online.

gruÄ¼
dlrtY

SBB-TÄ¼V

PrÄ¼f- und Testzentrum der Schwarzbierbude

Dem SBB-TÄ¼V kÄ¼nnst ihr eure selbsterstellten Fahrzeug-Lackierungen einschicken oder auch Tipps zu Skins abgeben die ihr hier auf der Bude gern sehen wÄ¼rdet. Genauso verhält es sich mit App-, Fahrzeug- und Strecken-Mods. Die Email-Adresse an die ihr sie schicken kÄ¼nnst lautet: tuev(at)schwarzbierbude.de

Allgemeine Kriterien zur Zulassung von Skins

Wir haben die Anzahl der Skins pro Fahrzeugtyp auf 26* beschrÄ¼nkt.(einfarbige Skins bei Rennwagen werden bei der ZÄ¼hlung nicht berÄ¼cksichtigt)
Originale Designs sollten ihrem Vorbild entsprechen. Fiktive Designs hÄ¼tten wir auch gerne, diese sollten aber Attribute von Rennlackierung enthalten :)
Werbung fÄ¼r euren Clan* bzw. Liegen*, der Lieblings-Band, -Fernsehserie, -Game, der eigenen Homepage und Parteien sind nicht erlaubt.

*Ausnahmen siehe Team-Lackierungen

Qualitäts-Kriterien zur Zulassung von Skins

Die Karosserie-Datei (z.B. skin_00) darf AuflÄ¼sungen von 2048x2048, 3072x3072 und 4096x4096 vorweisen. Die DXT-Formate DXT1 (BC1), DXT3 (BC2) und DXT5 (BC3) sind erlaubt.
Wobei DXT3 (BC2) und DXT5 (BC3) nur verwendet werden sollte, wenn man den Alpha-Kanal auch entsprechend bearbeitet hat bzw. den Standard-Alpha-Kanal benutzt der in einigen der original Templates schon vorhanden ist. Die Anzahl der MIP maps (Layer) darf nicht unterhalb von "6" betragen.
Bei 3- und 4-Tausender AuflÄ¼sungen bitte ich euch von DXT3 (BC2) und DXT5 (BC3) Abstand zu nehmen, da sie nach meiner Meinung ab da keinen Mehrwert mehr bieten. Danken werden es euch die Fahrer mit wenig VRAM auf der Grafikkarte.

Reifen und Felgen-Dateien dÄ¼rfen eine maximale AuflÄ¼sung von 1024x1024 aufweisen. Die restlichen Teile-Dateien sollten mÄ¼glichst originale Abmessungen besitzen. Anzahl der MIP maps (Layer), da orientiere dich bitte am Original.

Nachdem Du uns dein Werk zugeschickt hast, testen wir deinen Skin nach diesen Kriterien und geben gegebenenfalls Tipps und Verbesserungsvorschläge dazu ab.

Team-Lackierungen

Sind erlaubt, aber diese kÄ¼nnen nur zu bestimmten Events eingereicht werden.

Im Gegensatz zu den EinschrÄ¼nkungen unter "Allgemein Kriterien", dÄ¼rfen Logos eurer Community benutzt werden bzw. durch Nennung in schriftlicher Form.

Auch die BeschrÄ¼nkung von 26 Skins pro Fahrzeugtyp wird hier gelockert, aber nicht ins bodenlose:

Folgendes gilt für alle Fahrzeugtypen die bei einem Event zugelassen sind:
Pro Fahrzeugtyp ein Skin für alle Teammitglieder, also ein Ordner.
Sprich: "Turnbeutelmassaker Team 1" und "Turnbeutelmassaker Team 2" fahren beide BMW Z4 GT3, dann fahren beide Teams mit dem gleichen Skin.

Tritt ein Team bei einem unserer SBB-Team-Events wieder an, so muss dieser Ordner auch benutzt werden. In unserer Datenbank wird dann das aktuellste Design angezeigt.

Teams ohne einen eigenen Skin wählen bitte einen Skin aus unserer Datenbank.

Die Ein-Ordner-Pro-Team Einschränkung könnte bei größeren Anklängen unserer Team-Events fallen.
;) vielleicht, eventuell äh!äh!äh!.hmmmm naja mal sehen! ;)

Danke und grüß
Euer "TÄ¼V-Team"
DiRTyDRIVER

=====

Aw: SBB TÄ¼V

Geschrieben von DiRTyDRIVER - 11.05.2016 09:26

Hi

So die SBB-TÄ¼V-Seite auf deutsch ist nun wieder da.

Werde meine Skins auf die neuen Regeln abklopfen und gegebenenfalls updaten.

Ist aber kein muss für schon in unserer Datenbank befindlichen Skins.

grüß
dlrtY

=====

Aw: SBB TÄ¼V

Geschrieben von Greg Daniels - 11.05.2016 12:45

NICE :) :woohoo: Dankeschön...

Have a nice day

=====

Aw: SBB TÄ¼V

Geschrieben von DiRTyDRIVER - 22.10.2016 12:01

Hi

Zur Erinnerung ein Hinweis zu unserer Handhabung mit den Teamskins bei unseren Langstrecken-Events.

Zur Zeit ist es noch so geregelt, dass, wenn ein Team schon einmal einen Skin für einen bestimmten Fahrzeugtyp eingesendet hat, dann muss das Team den Ordner-Namen beim nächsten Langstrecken-Event wieder verwenden.

Somit wird bei der Veröffentlichung des neu-eingesendeten Skins, über dem Autoupdater, der letzte Skin komplett aus dem Skin-Ordner des Fahrzeugstyps entfernt und der neue dorthin entpackt.

Das geschieht deswegen damit wir im Jahr 2020 nicht 20 mal Team Schnuppe, Die Irren Durchmacher oder oder.... im Updater haben bzw. in der Übersicht der Fahrzeuge auf unserer Homepage.

Die alten Skins werden nicht verschwinden, die 7zip-Dateien dafür sind bei uns archiviert.

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

Hab auch schon Ideen wie man sie doch noch zur Schau stellen könnte, damit sie wieder zu bestaunen sind. Wird bestimmt aber erst im nächsten Jahr realisierbar.

Wer den alten Skin behalten möchte, der sichert sich diesen in dem man dessen Ordner umbenennt.

grüß
diRTy

=====

Aw: SBB TÄ¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 28.03.2017 10:24

Hi

Wegen fehlender data.acd-Datei wurden folgende Fahrzeug-Mods vorübergehend suspendiert:

Bentley Continental GT3

Broadspeed Jaguar XJ12C

Ford Sierra Cosworth RS 500

Nissan Primera BTCC

Opel Calibra

http://www.schwarzbierbude.de/component/option,com_acreporter/Itemid,46/Mode,carlist/lang,de/?option=com_acreporter&Itemid=46&Mode=carlist&class=__suspended&dlc=* &brand=* &vehicle=* &limit=2500

Eine fehlende data.acd-Datei bedeutet, dass diese Fahrzeuge an jedem Rechner einfach manipuliert werden können.

grüß

=====

Aw: SBB TÄ¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 26.07.2017 13:12

Suspendierung der Mods

Nissan Primera BTCC

Opel Calibra DTM

wurden aufgehoben, sind jetzt online-fähig.
data.acd-Dateien und LOD-Dateien jetzt vorhanden.

!Updater. AN!

grüß

=====

Aw: SBB TÄ¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 27.09.2017 09:28

Hi

Bis 10 Uhr Serverwartung! Server offline!

gruÄŸ
dlrtY

=====

Aw: SBB TÄ¼V

Geschrieben von DiRTyDRiVER - 04.11.2018 12:00

Hi

ab heute werden die Mod-Fahrzeuge

- Formula Renault 3.5
- Internatinal Formula Series (ifs3)

nicht mehr Ä¼ber den Updater verteilt.

Bei beiden funktioniert der Sound in der AuÄŸenansicht nicht mehr. Falls wir sie gefixt bekommen, werden wir sie wieder aktivieren.

- als Ausgleich kommt die Mod "RSR Formula 3" in den Updater

gruÄŸ
dlrtY

=====