
3DSimED Problem ?

Geschrieben von ExtremeRacerLux - 01.12.2017 11:14

Hallo Community,

Ich benutze seit einiger Zeit das Programm 3DSimED und Mudbox um Skins zu erstellen. Bei den vorherigen Autos auch gar kein Problem, doch beim MP412C GT3 und Hurracan GT3 (das sind die ersten wo dieses Problem auftritt) kann ich die Dateien in 3DSimED wie gewohnt als .fbx speichern.

Wenn ich aber diese Dateien mit Mudbox öffne, steht im unteren Ladebalken für mehr als 2 Minuten: "Berechnung der Normalen" was bei anderen Fahrzeugen vielleicht einige Sekunden dauert.

Irgendwann ist das Modell dann zwar verfügbar aber beim Export als PSD der Layer bekomme ich 100 einzelne Photoshopdateien anstelle von einer.

Habt ihr auch dieses Problem ? Lösungsvorschläge ?

Danke im voraus,
ExtremeracerLux

Aw: 3DSimED Problem ?

Geschrieben von Cruise - 01.12.2017 17:39

Evtl wurde die UV map anders erstellt als bei den anderen Modellen. Mit Carmodding kenn ich mich leider nicht aus. Sonst würde ich es mal versuchen.

Aw: 3DSimED Problem ?

Geschrieben von derDumeklemmer - 01.12.2017 22:46

Hi,

Willst du alternativ ja www.blender.org Dein Freund ?

Ich finde es deutlich charmanter ein funktionierendes, kostenloses OpenSource Programm anstelle einer megateuren Raubkopie einzusetzen. :whistle:

Sculping und 3d-Mesh-Painting funktioniert im Blenderchen auch wirklich super und der kann dann auch direkt .fbx lesen und schreiben

Viele Grüße,
Uwe

Aw: 3DSimED Problem ?

Geschrieben von ExtremeRacerLux - 02.12.2017 16:02

Danke für eure Antworten,

Zuerst einmal benutze ich keine Raubkopie sondern die Studentenversion, somit alles legal.

Blender benutze ich auch, doch 3DSimED exportiert in einem alten fbx-Format, Blender jammert immer es sei zu alt und es könne es nicht lesen.

Da ich auch keine Möglichkeit gefunden habe dies zu ändern kann ich Blender hierfür nicht benutzen.

Falls ihr hierzu einen Tipp habt, nehme ich diesen auch gerne entgegen.

ExtremeRacerLux

=====

Aw: 3DSimED Problem ?

Geschrieben von Cruise - 02.12.2017 17:40

Ich exportier die tracks auch ausm simed im fbx. Mein Blender jammert aber nicht...

=====