WÃ¤re fÃ¼r Hilfe beim Skin/Mod dankbar
Geschrieben von Matthias Jr - 06.05.2019 22:59

Hallo Community,
Ich bin neu hier und hab mich zu einem Skin und Mod verleiten lassen, da mir der BMW E92 von T1mok so gut gefÃ¤llt. Einen Skin fÃ¼r den BMW M3 GT2 hab ich nach etwas probieren hinbekommen. Allerdings haben mir die Felgen vom T1mok sehr gut gefallen (und da ich vielleicht noch andere Felgen "montierenâ€œ will) so dass ich die originalen 3D-Daten vom M3 GT2 bearbeitet habe und die Felgen aus den 3D-Daten des T1mok extrahiert und ins Original eingebaut habe. Im Zuge dessen musste auch die Bremsscheibe und Suspension ersetzt werden, da die T1mok-Felgen tiefer sind. Das war alles kein allzu groÃŸes Problem. Allerdings lÃ¤sst sich dieser Mod nicht laden. Vorschau im CM geht. Hintergedanke bei der ganze Aktion ist eigentlich, dass Design vom T1mok auf dem "normalen" GT2 zu fahren. Auch wÃ¤re es toll, den originalem GT2 als "Parent" zu nutzen um dessen Setups zu verwenden.

Hier mal die Links zu den beiden Autos:
http://assetto-db.com/car/bmw_m3_gt2
http://assetto-db.com/car/t1mok_bmw_e92_gt2

Vielleicht kann mir jemand helfen. Vielen Dank.

GruÃŸ Matthias

==========

Aw: WÃ¤re fÃ¼r Hilfe beim Skin/Mod dankbar
Geschrieben von Matthias Jr - 07.05.2019 23:23

Momentan hakt es wohl an einer fehlenden Engine.ini,nachdem ich das Modell nochmal neu erstellt habe.

==========

Aw: WÃ¤re fÃ¼r Hilfe beim Skin/Mod dankbar
Geschrieben von dude1209 - 08.05.2019 22:19

Hallo,

ich kÃ¶nnte mir denken das AC da ein Problem mit der Data.acd des neu erstellten Fahrzeug hat.

Hier hab ich mal das Prozedere beschrieben.
Vieleicht hilfts ja.

==========

Aw: WÃ¤re fÃ¼r Hilfe beim Skin/Mod dankbar
Geschrieben von Matthias Jr - 09.05.2019 08:12

Danke. Ich werde es probieren und melden, ob es funktioniert hat.

Das Auto ansich (Leistung, Karosserie usw) soll ja das gleiche bleiben (BMW M3 GT2). "Nur" mit anderen Felgen.

==========

Aw: WÃ¤re fÃ¼r Hilfe beim Skin/Mod dankbar
Geschrieben von dude1209 - 09.05.2019 10:00

Du hast also eine neue kn5-Datei erstellt und diese in den originalen BMW M3 E92 GT2 Ordner kopiert, richtig?

Ich selber hab von Car-Modding keine Ahnung, mich macht nur stutzig das er im CM angezeigt wird, im Spiel aber nicht.

Wenn du jetzt also ein neues Fahrzeug erstellst (eine Kopie des M3 GT2) dann musst du exakt nach dem was ich da geschrieben habe vorgehen.
Wenn du die Data.acd erstmal entpackt hast kannst du auch einfach mit dem Data-Ordner weiterarbeiten. Da sind ja alle

.inis drin, und vielleicht ist da auch noch eine oder mehrere die geÃ¤ndert werden mÃ¼ssen.
Ich hatte das ja mal gemacht um Autos anders zu benennen, und in der Engine.ini den Turbo zu Ã¤ndern. An den kn5-Dateien hab ich damals nichts verÃ¤ndert, weiÃŸ also nicht was es da noch fÃ¼r Stolpersteine gibt.

==========

Aw: WÃ¤re fÃ¼r Hilfe beim Skin/Mod dankbar

Geschrieben von Matthias Jr - 09.05.2019 10:23

Ich hab die KN5-Datei in einem neuen Verzeichnis gespeichert sowie dort die neuen xxx_LOD_X.KN5. Die anderen Dateien und Unterverzeichnis hab ich vom Original Ã¼bernommen und nur die entsprechenden Dateien umbenannt.

Auch die Version, dass der BMW M3 GT2 das Parent-Modell ist und die entsprechenden KN5-Dateien umbenannt sind, funktioniert nicht.

Im CM kann ich das Modell im Cm-Showroom anschauen. Nur im Showroom vom AC funktioniert es (manchmal) nicht und eben "Ingame" (Ã¼berhaupt nicht).

==========

Aw: WÃ¤re fÃ¼r Hilfe beim Skin/Mod dankbar

Geschrieben von dude1209 - 09.05.2019 11:18

Matthias Jr schrieb:

Auch die Version, dass der BMW M3 GT2 das Parent-Modell ist und die entsprechenden KN5-Dateien umbenannt sind, funktioniert nicht.

HeiÃŸt das, du hast die neuen KN5-Dateien in den originalen M3 GT2 Ordner kopiert?
Wenn ja dann fÃ¤llt mir auch nichts mehr ein an was es liegen kÃ¶nnte.

==========

Aw: WÃ¤re fÃ¼r Hilfe beim Skin/Mod dankbar

Geschrieben von Matthias Jr - 09.05.2019 13:08

Nein, die Dateien befinden sich nicht im originalen Ordner. Man kann einem Fahrzeug eine Parent-Fahrzeug in der ui_car.json zuweisen. Muss natÃ¼rlich das gleiche Modell sein. Sollte auch beim E30-M3 zu sehen sein. Dort kannst du vom normalen M3 auf den Drift und S1 (bin mir da nicht 100ig sicher) umschalten. So wollte ich das erst machen.

==========

Aw: WÃ¤re fÃ¼r Hilfe beim Skin/Mod dankbar

Geschrieben von dude1209 - 09.05.2019 17:53

Ah, jetzt verstehe ich was du meinst.

Das wird aber denke ich so nicht funktionieren.
Ich denke die ui_car.json steuert da relativ wenig. Ich glaube die ist nur fÃ¼r das AuswahlmenÃ¼.

Ich wÃ¼rde den Wagen als neues Auto anlegen.
Kannst mir gerne auch mal die entsprechenden KN5-Dateien per PM schicken (also den Link zu nem Upload), ich wÃ¼rde dann auch mal mein GlÃ¼ck probieren. Die KN5s aber bitte gleich mit dem/den Namen der originalen KN5s compilieren, also bmw_m3_gt2.kn5 usw.

Wie gesagt, ist nur ein Angebot, da ich glaube das du 3D-technisch (wovon ich keine Ahnung habe:woohoo:) alles richtig gemacht hast (im CM funktionierts ja).

==========

Aw: WÃ¤re fÃ¼r Hilfe beim Skin/Mod dankbar
Geschrieben von Matthias Jr - 09.05.2019 21:21

Ich werde dir mal einen Link mit den KN5 schicken.

Ich denke, es liegt vielleicht daran, dass der BMW M3 GT2 ein originales Fahrzeug ist und kein Mod.

Ich hab mit QuickBMS mal die data.acd entpackt. Ist es normal, dass die Dateien "verschlÃ¼sselt" sind. Ich erkenne nur Hieroglyphen wenn ich die Ini's Ã¶ffne.

Wenn ich fÃ¼r die KN5-Dateien eine eigene Ordner erstelle (ohne Verweis auf ein Parent-Fahrzeug) kann ich es im CM- und AC-Showroom Ã¶ffnen und auch Skins Ã¤ndern.

==========

Aw: WÃ¤re fÃ¼r Hilfe beim Skin/Mod dankbar
Geschrieben von dude1209 - 09.05.2019 21:59

Matthias Jr schrieb:

Ich hab mit QuickBMS mal die data.acd entpackt. Ist es normal, dass die Dateien "verschlÃ¼sselt" sind. Ich erkenne nur Hieroglyphen wenn ich die Ini's Ã¶ffne.

Das passiert wenn du QuickBMS nicht im originalen Ordner ausfÃ¼hrst.

==========

Aw: WÃ¤re fÃ¼r Hilfe beim Skin/Mod dankbar
Geschrieben von Matthias Jr - 09.05.2019 22:43

Dann wird das morgen im Originalordner probiert.

Update: Im originalen Ordner hat es funktioniert. Das Data-Verzeichnis hab ich in meinem "Mod"-Ordner kopiert. Das Auto wird nun lÃ¤nger geladen aber immer noch nicht ganz. http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/files/log-22f90956f02ce044c99bdd50ce962022.txt

==========