

Assetto Corsa Painting Tutorial

Mahlzeit zusammen. Da ich selber erst vor einem Jahr mit dem Painten von Autos in Assetto Corsa angefangen habe und mir dachte das es sicher den ein oder anderen gibt, der auch gerne damit anfangen würde, aber nicht genau weiß wie, dachte ich mir ich mache mal einen kleinen Leitfaden/Tutorial, wie genau das alles funktioniert. Ich denke aus der Sicht von jemandem, der sich selbst erst seit einem Jahr damit beschäftigt ist für Neulinge am interessantesten, da ich die meisten Anfängerfehler noch gut im Gedächtnis habe bzw. Den ein oder anderen immernoch mache und mich kurz darauf ärgere weil ich's besser wissen müsste :P. Zudem sind die meisten Info's über dröfl verschiedene Tutorials verteilt. Also auf geht's...

1. Werkzeug und Arbeitsplatz
2. Grundlegendes
3. Content Manager & Custom Showroom
4. Painten (endlich :P)
5. Glanz, Metallic oder Matt?
6. Texturen selbst erstellen (wo zur Hölle sind die Felgen?)
7. Aufräumen
8. Sonstiges



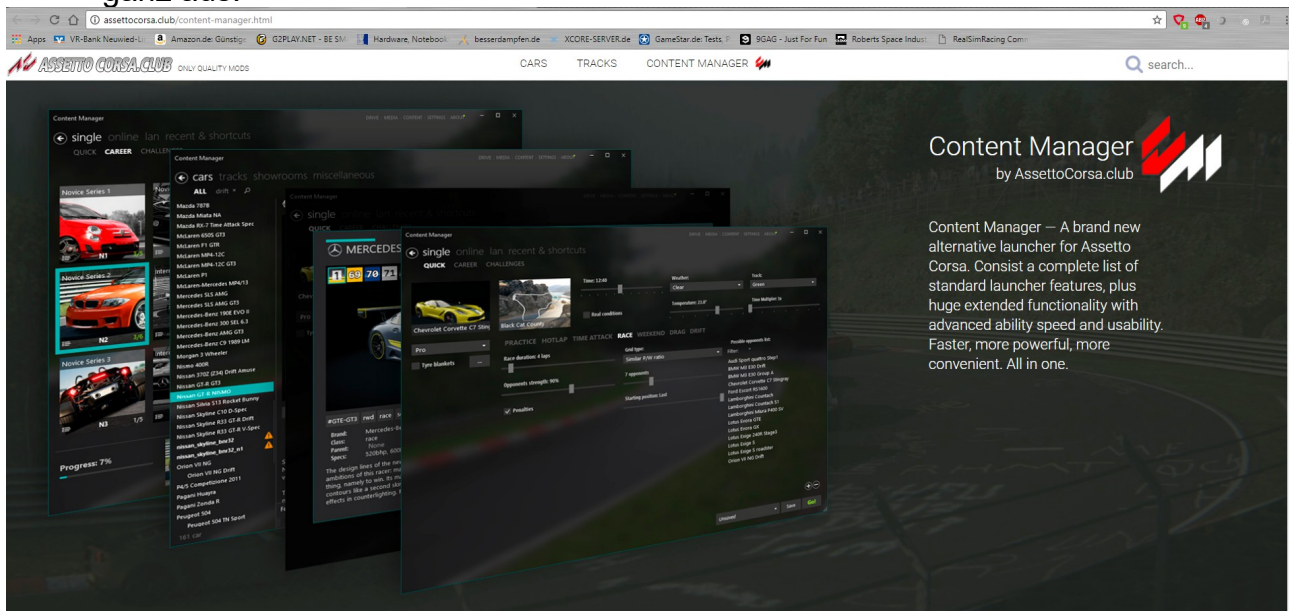
1 – Werkzeug und Arbeitsplatz

Was benötigen wir alles um vernünftig Farbe auf die Autos zu bringen?

1. **Photoshop oder GIMP.** Ich persönlich empfehle Photoshop da ich es angenehmer finde mit Photoshop zu arbeiten als mit GIMP, zur Not tut es GIMP aber auch.



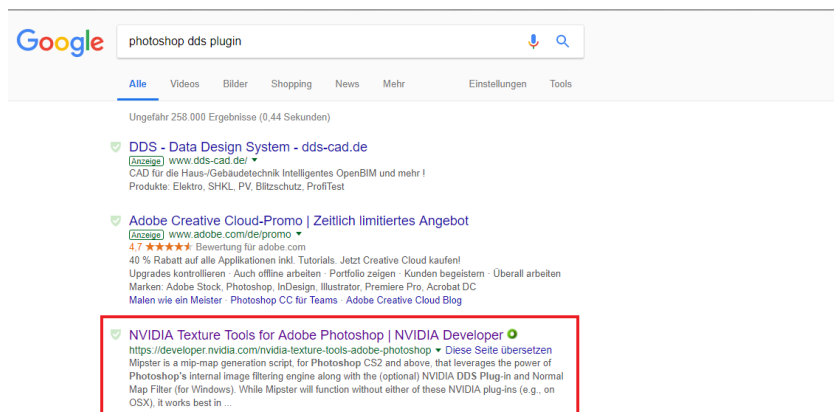
2. **Assetto Corsa Content Manager.** Ein Äußerst hilfreiches Tool. Der Download und die Nutzung sind Gratis. Ab einer beliebigen Spende auf der Seite erhält man die Vollversion. Aber wenn es allein um's Painten geht, reicht die gratis Version voll und ganz aus.



Content Manager

<http://assettocorsa.club/content-manager.html>

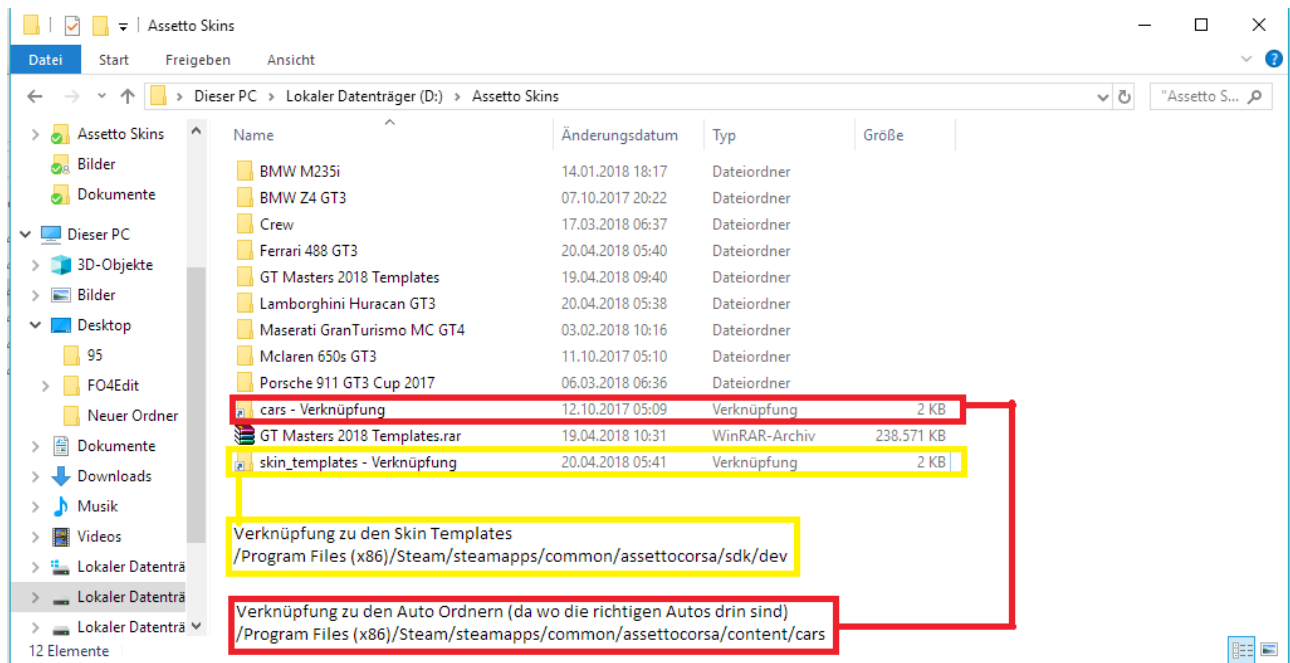
3. **.DDS Plugin für Photoshop oder GIMP.** Das Plugin wird benötigt um unsere Photoshop oder GIMP Datei als .DDS Texturdatei zu speichern.



Das sind im Grunde alle elementaren Werkzeuge die wir brauchen.
Jetzt wo wir unser Werkzeug zur Hand haben, kommen wir zum Arbeitsplatz.

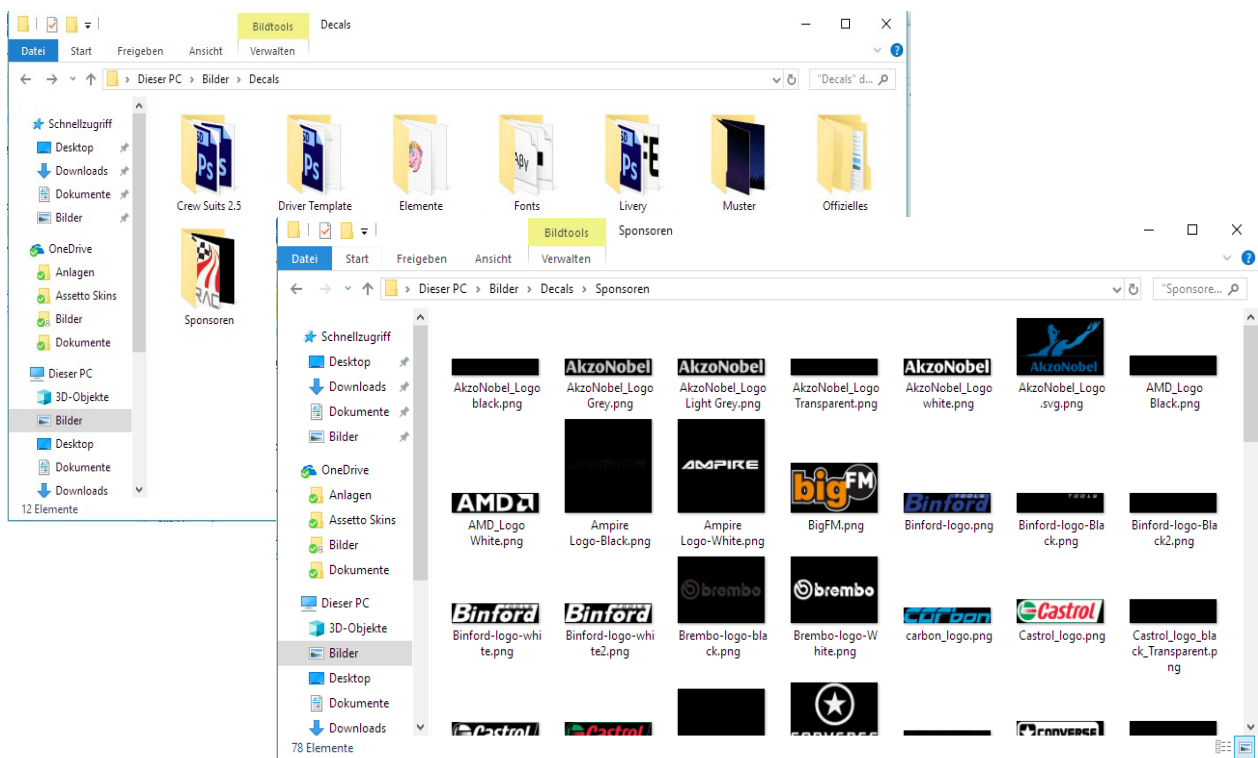
ORDNUNG IST DAS HALBE LEBEN!

Wir sollten uns alles so zurecht legen, das wir es immer schnell finden und auch immer einen Überblick haben, was wo wann und warum ist!



Die Verknüpfung zu "Cars" werden wir häufiger brauchen als die zu den Templates aber es tut nich weh, beide schnell zur Hand zu haben.

Wichtig wäre noch, das wir uns im klaren darüber sind, das wir das meiste vermutlich immer wieder verwenden müssen/möchten. Also sollten wir auch gleich anfangen eine art Bibliothek anzulegen mit allem was nützlich sein könnte (Sponsoren, Designelemente etc.)



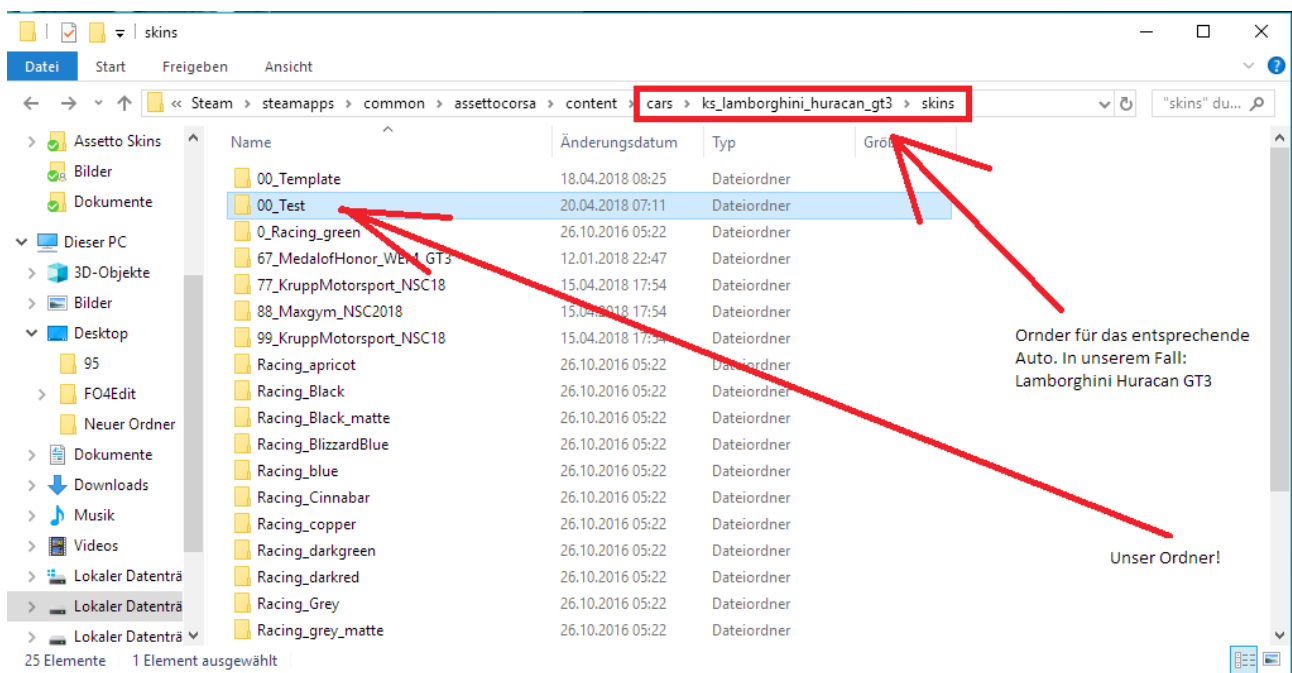
2- Grundlegendes

Zu Demonstrationszwecken werden wir in diesem Leitfaden folgende Autos verwenden

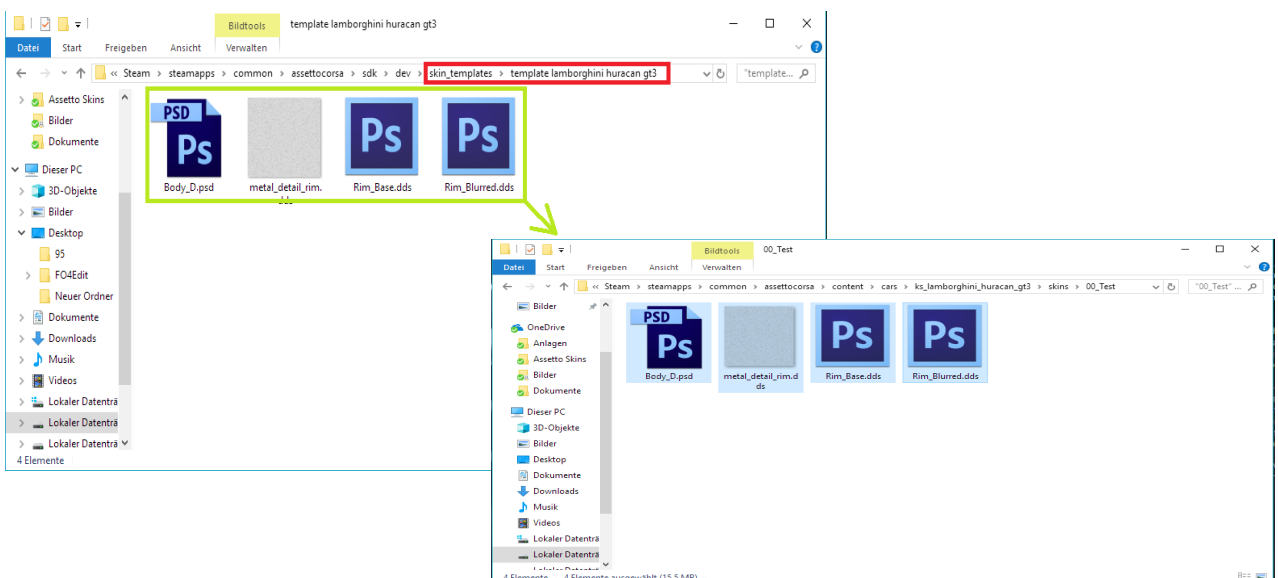
1. Lamborghini Huracan GT3 (weil das eins von den Templates ist, die vermurkst sind)
2. Ferrari 488 GT3 (Weil ich da einen fertigen habe an dem man schön demonstrieren kann)

Alle Autos werden aber im Grunde gleich gepainted bzw. Gleich genug das man es leicht herausfinden kann wenn man erstmal den dreh raus hat. Ansonsten werden wir ganz zum Schluss noch die Sonderlinge unter den Autos durchgehen.

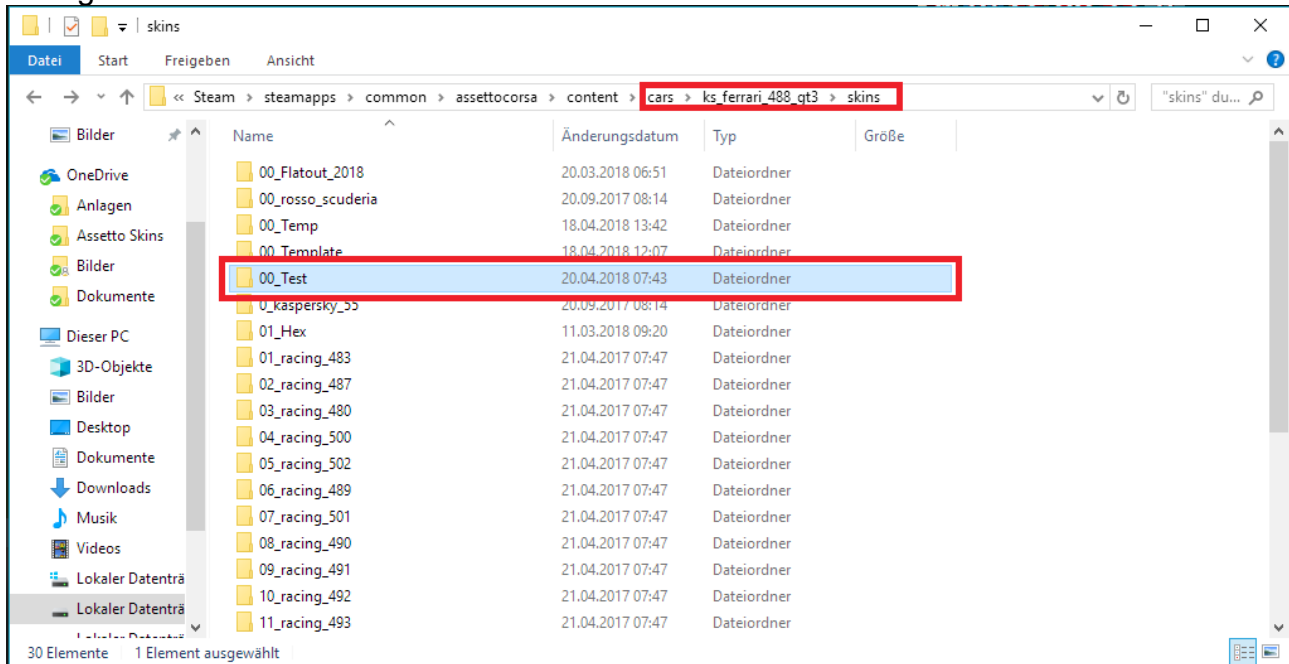
Das erste was wir tun ist einen neuen Ordner im entsprechenden Auto Ordner (Verknüpfung zu "Cars" benutzen) anlegen und den benennen wir dann "00_Name". Die 00 vorne ist einfach dafür da, das unser Ordner immer schön weit oben ist.



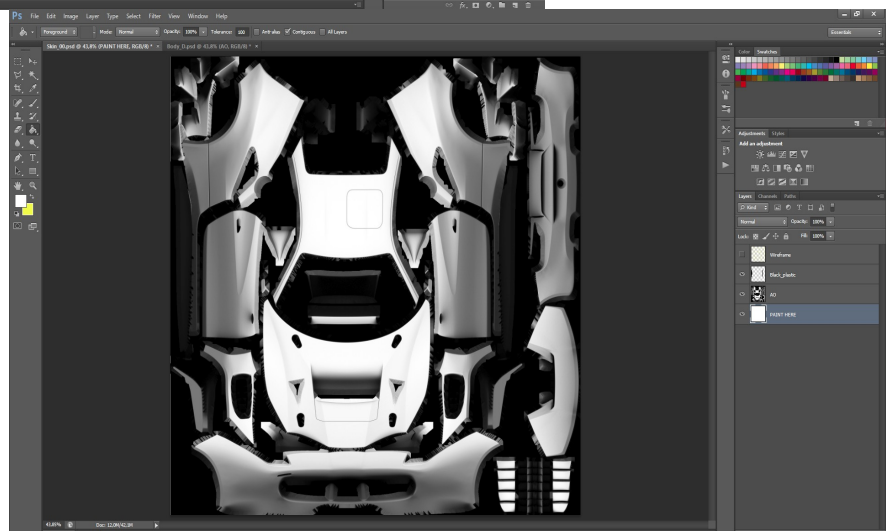
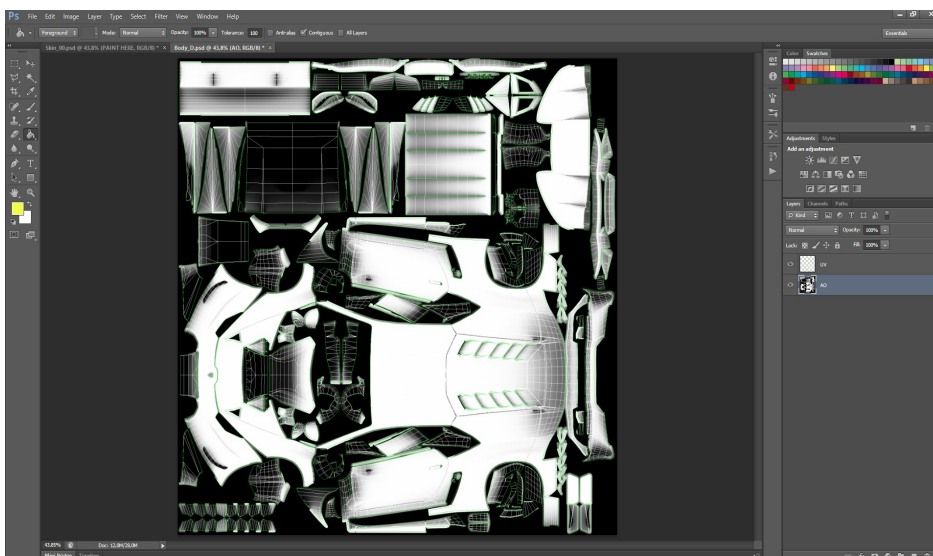
Als Nächstes Kopieren wir den Inhalt des dazugehörigen Templateordners in unseren Ordner.



Aus Demonstrationstechnischen Gründen machen wir dasselbe jetzt noch mit dem Ferrari. Mir egal ob ihr den haben wollt oder nicht. Ich mach hier nen Leitfaden Mensch :P.



Soweit so gut. Nun kommt der erste Moment der Wahrheit.
Wir öffnen die Body_D.psd des Lamborghini und die Skin_00.psd des Ferrari.



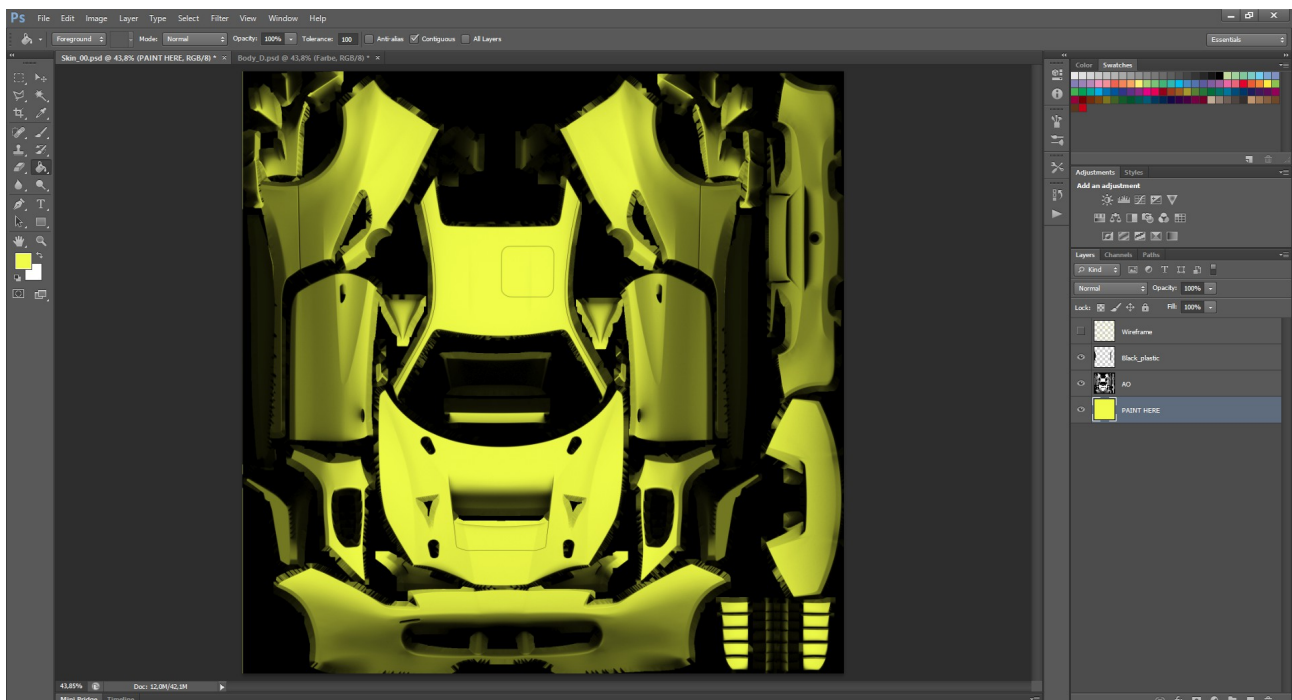
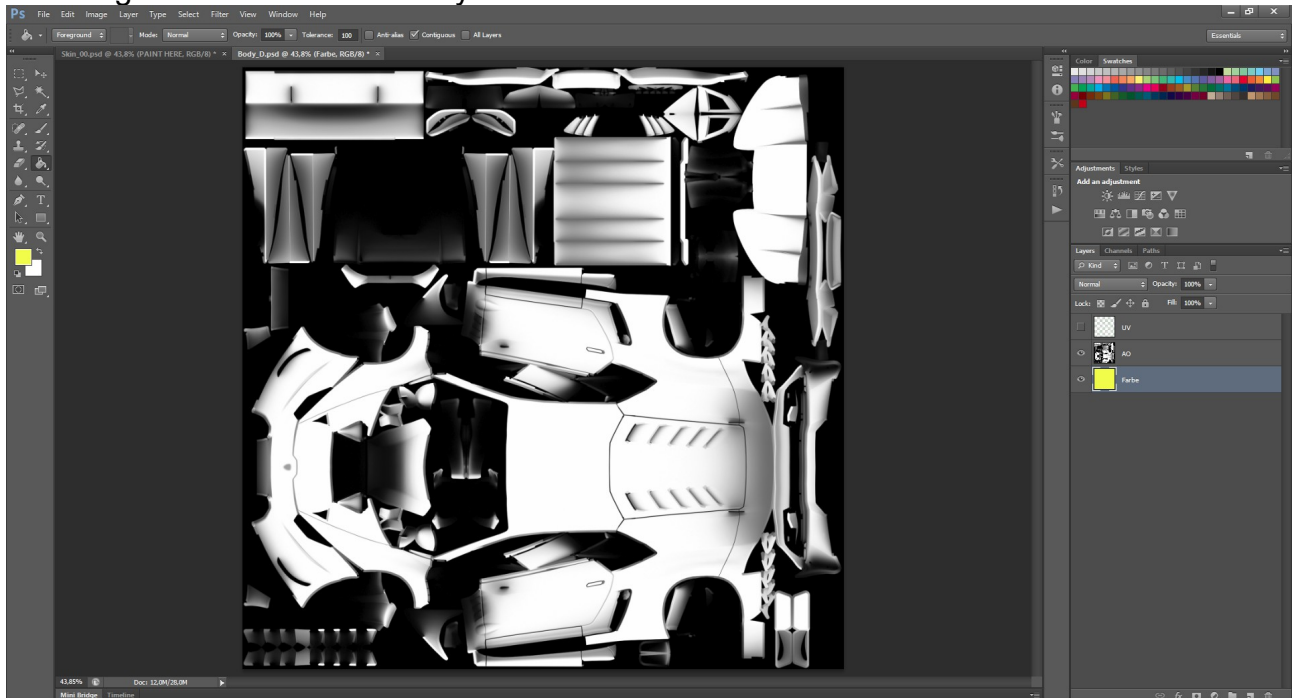
Das erste, das uns ins Auge springt, ist wohl, dass der Ferrari 4 Layer/Ebenen hat und der Lamborghini nur 2. Was ist da los?

Zum einen hat der Ferrari einen Layer/Ebene "black_plastic". Diese ist für die Schwarzen Kunststoffteile an den Schwellern. Die gehören da hin und das ist ok so. Wer an seinem Ferrari kein schwarzes Plastik an den Schwellern möchte kann natürlich diesen Layer/Ebene ausblenden

Zum anderen. Und das ist wesentlich wichtiger, haben die Spaßvögel von Kunos beim Lamborghini den Layer/Ebene für die Farbe vergessen. Beim Ferrari gut erkennbar "PAINT HERE".....deppen :P. **Dieser Layer/Ebene ist gleichzeitig der Punkt AB DEM MAN MALT!**

Aber gut wir sind mal nicht so und erstellen uns einen eigenen Layer/Ebene für die Farbe. Den nennen wir dann auch direkt "Farbe" und schieben ihn nach unten.

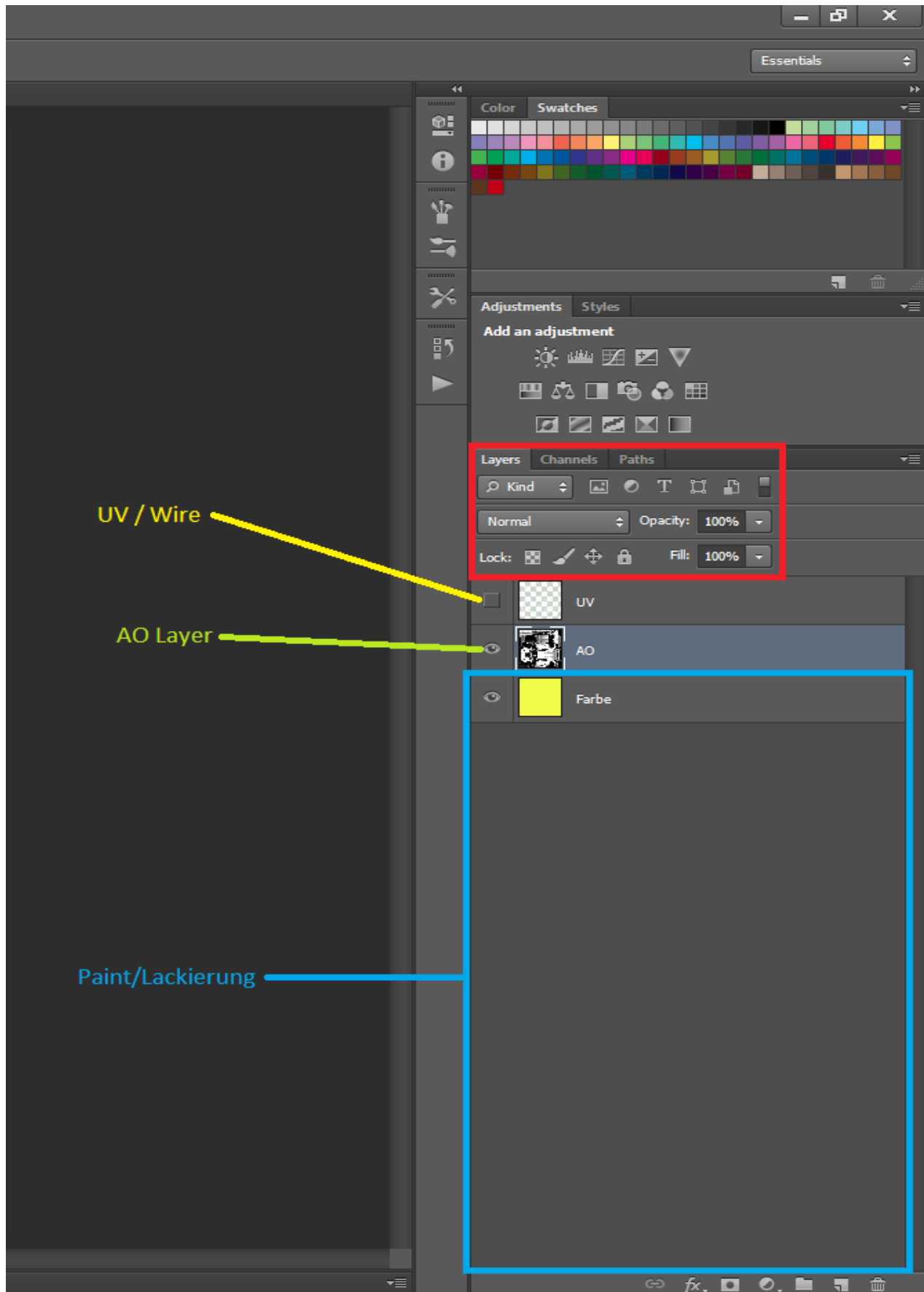
Dann nehmen wir unseren Farbeimer und eimern einmal den Layer/Ebene "Farbe" beim Lamborghini und einmal den Layer/Ebene "PAINT HERE" beim Ferrari in.....Gelb.



"Was ist nun passiert? Der Ferrari ist Gelb, der Lamborghini nicht? Was kann der Sascha eigentlich? Was ist das denn für ein Leitfaden? Schöner Scheiß...."

Ruhig bleiben, Jimmy!

Zur Layer/Ebenen Erklärung.....:



UV /Wire:

Der UV oder auch Wire Layer/Ebene ist nur ein Drahtgitter über das Auto bzw die Skin. Dieser Layer/Ebene ist einzig zum Painten da. Um besser Elemente zu positionieren, zur Orientierung oder ähnliches. Alles was sich außerhalb des Drahtgitters befindet, befindet sich auch nicht auf dem Auto. Bedeutet auch (das wäre ein fehler den ich immernoch ständig mach) das wir diesen Layer/Ebene vor dem abspeichern wieder ausblenden.

AO Layer:

Der AO Layer ist eine Schattierungskarte für das Auto. Ohne diesen Layer/Ebene sieht das Auto künstlich bzw unrealistisch aus. Dieser Layer/Ebene sollte im normalfall **unverändert bleiben** bzw **nicht ausgeblendet** werden.

Paint/Lackierung:

Hier befindet sich quasi unsere Spielwiese. Alles was wir tun, malen oder platzieren findet hier statt.

Die Reihenfolge ist bei allen Autos gleich.

1. UV/Wire
2. AO Layer
3. Paint/Lackierung

und sollte auch nicht verändert werden (auf die Sonderlinge gehen wir zum Schluss ein).

Warum ist der Ferrari nun Gelb und der Lamborghini nicht?

Der Fehler steckt im Roten Rahmen. Die Leute bei Kunos haben den AO Layer falsch eingestellt. Im Bild zu sehen ist, das der Layer auf normal,

100% Deckkraft (Opacity)

100% Füllung (Fill)

eingestellt ist.

Wenn wir uns nun den AO Layer des Ferrari ansehen, finden wir schnell den Fehler

Der AO layer ist hier auf

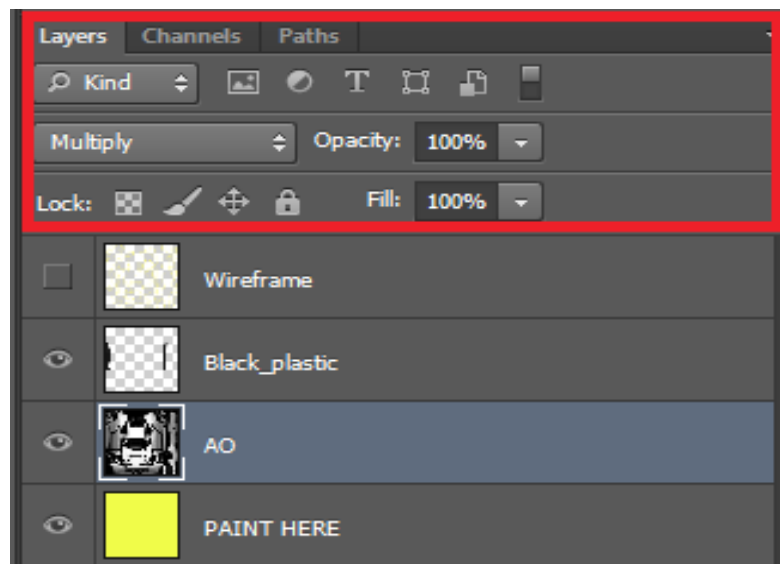
Multiplizieren (Multiply)

100% Deckkraft

100% Füllung eingestellt

Der **Wichtigste Punkt** ist:

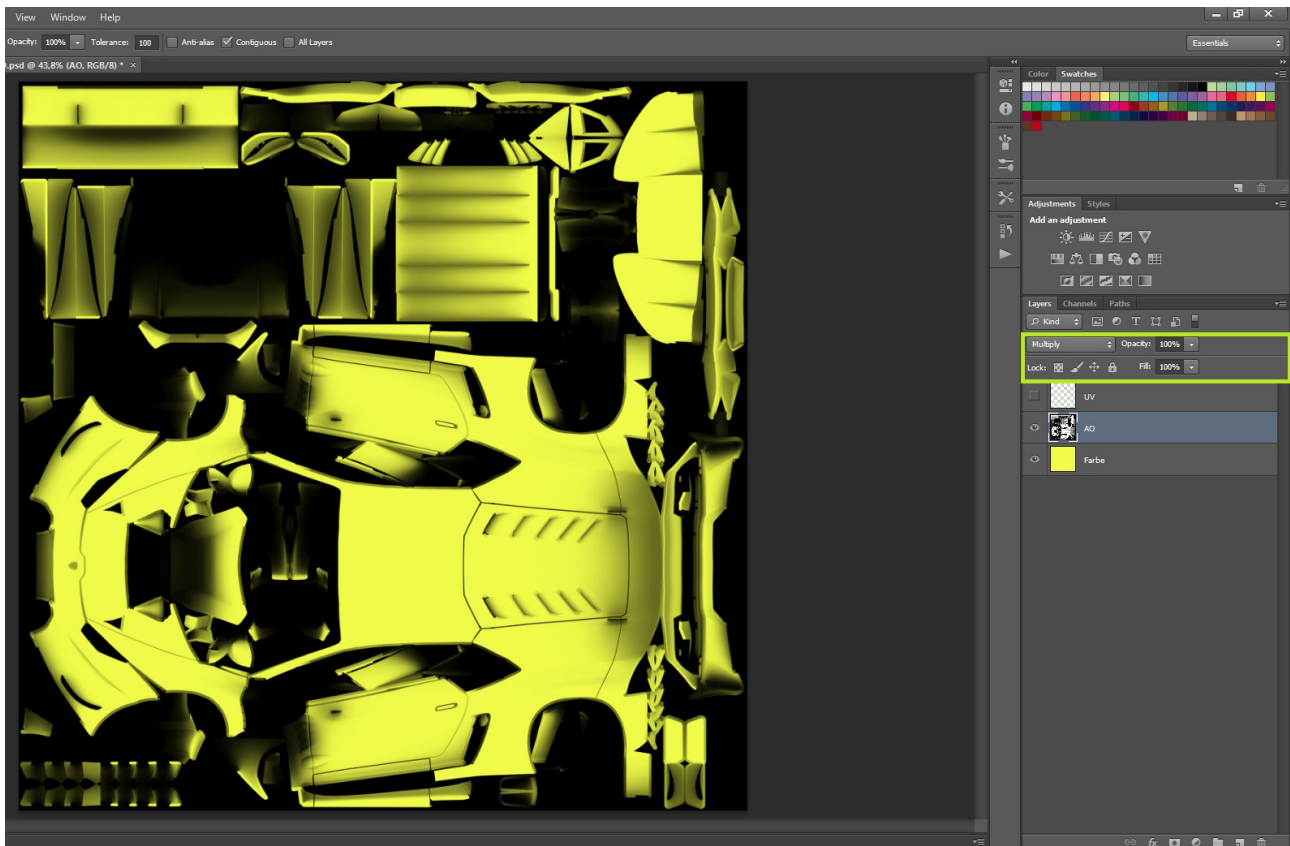
Der AO Layer muss **IMMER** auf **Multiplizieren** stehen!



Auf normal wirkt ein Layer immer wie eine Tapete oder ähnliches. Heißt auf normal, 100%, 100%, überdeckt der AO Layer einfach alles. Wie eine Bild das man über die hässlich gestrichene Stelle im Wohnzimmer hängt :P.

Sollte in einem Template also der AO Layer mal auf "normal" stehen, ändern wir das auf "Multiplizieren". Ansonsten lassen wir, wie oben geschrieben, den Layer unverändert!

Stellen wir also unseren AO Layer beim Lamborghini auf "Multiplizieren".....

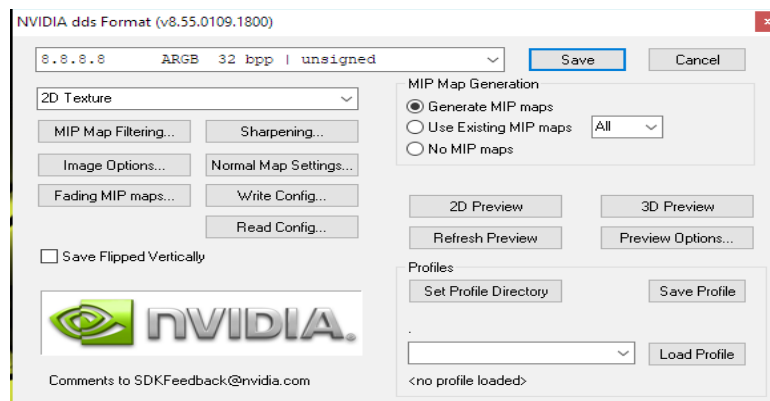


Wird der Lamborghini endlich auch Gelb.....Tadaaa und so.

Nun speichern wir im Sinne der Demonstration und des Lerneffekts erstmal beide Autos ab. Den Ferrari und den Lamborghini.

Dazu wählen wir "**Speichern als...**". Nun möchte Photoshop/GIMP die Datei als Body_D.psd bzw. Skin_00.psd abspeichern (bzw was auch immer das Standardformat von GIMP ist). Also wählen wir im Dropdown Menu bei "Format" noch ".dds" aus, sodass wir die Dateien als **Body_D.dds** und **Skin_00.dds** abspeichern. (Das Plugin haben wir ja nicht zum Spaß runtergeladen.)

Sobald wir auf Speichern drücken sollte sich ein Fenster öffnen. Dort stellen wir folgendes ein und hauen dann auf Speichern/Save:



Soweit so knackig. Nun schließen wir erstmal wieder Photoshop/GIMP und speichern beim schließen auch gleich unsere Body_D.psd bzw Skin_00.psd ab. Wir wollen ja nicht ständig von vorne anfangen.

Wer schon erfahrungen mit dem Content Manager hat öffnet nun diesen ansonsten Öffnen wir den Assetto Corsa Showroom und schauen uns mal unsere Autos an. Zuerst der Lamborghini:



Dann der Ferrari:



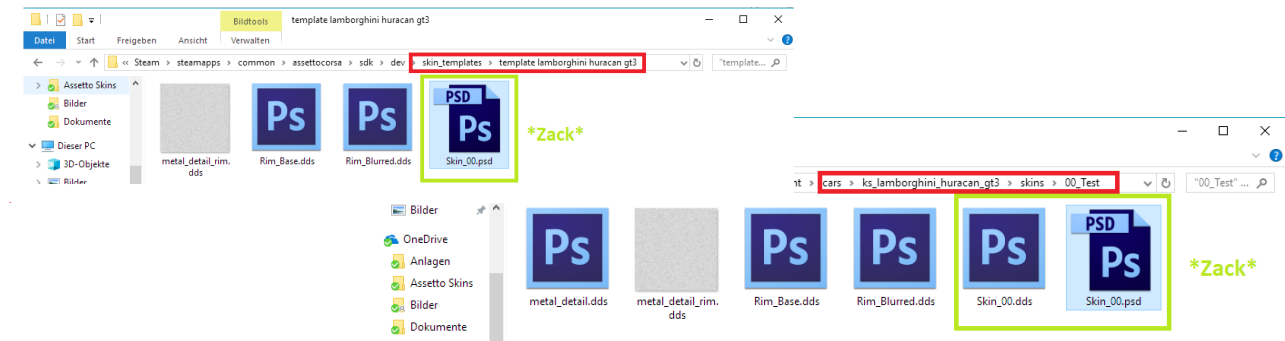
So schöne Gelbe Aut.....WTF?!?

Was ist nur los mit mir? Und ich mach hier Tutorials?

Was ist Passiert?

Fangen wir mit dem Lamborghini an, da Kunos diesen anscheinend Montags morgens nach einer durchzechten Nacht gemacht hat.

Das Problem beim Lamborghini ist ein ganz einfaches: Die Skin Datei muss nicht Body_D.dds heißen sondern wie beim Ferrari **Skin_00.dds**. Wir nennen also unsere Skin Datei geschwind um in **Skin_00.dds** und unser Lamborghini sollte endlich Gelb werden. In diesem zuge empfehle ich auch direkt im Templateordner die Body_D.psd in Skin_00.psd umzunennen damit dieser fehler nich bei jedem Lamborghini auf's neue passiert.



Wir schauen uns den Lamborghini wieder an:



Diese Technik. Wunderbar. Nun zum Ferrari.

"Wieso ist der Ferrari Rot statt Gelb?"

Nun, Jimmy....

Weil zu jedem Auto auch eine Skindatei gehört, die sich **metal_detail.dds** nennt. Diese bestimmt welche Grundfarbe das Metall am Auto hat. Und wie jeder vernünftige Italiener dachte sich wohl auch jemand bei Kunos das die natürliche Farbe eines Ferrari Rot sein sollte. So hab ich mir das zumindest hergeleitet. Das problem daran ist nur eben, das bei einer Metall Grundfarbe wie Rot, die optionen für die Wagenfarben automatisch auf...Rot und Schwarz beschränkt sind. Clevere sache das. Der aufmerksame Beobachter schaut nun durch seine Ordner und fragt sich: "Ja, aber wo ist diese metal_detail.dds?".

Nirgendwo! Witzig, ich weiß.

Also machen wir uns die mal eben selber. Diese **metal_detail.dds** können wir uns direkt auch irgendwo hinkopieren, wo wir sie immerwieder herausholen können. Im Prinzip können wir die **metal_detail.dds** einfach bei jeder neuen Skin direkt mit in den neuen Ordner tun, nachdem wir die Dateien aus dem Template Ordner in diesen Ordner kopiert haben. Sollte die Metall Grundfarbe bei einem Auto schon ok gewesen sein,

verändert sich nichts und wenn, wie beim Ferrari, die Metall Grundfarbe für den Popo ist, haben wir direkt die richtige Grundierung. Eine Win-Win Situation quasi.

Nun aber zur eigentlichen **metal_detail.dds**

Wir öffnen wieder unser Photoshop/GIMP und erstellen eine neue Datei.

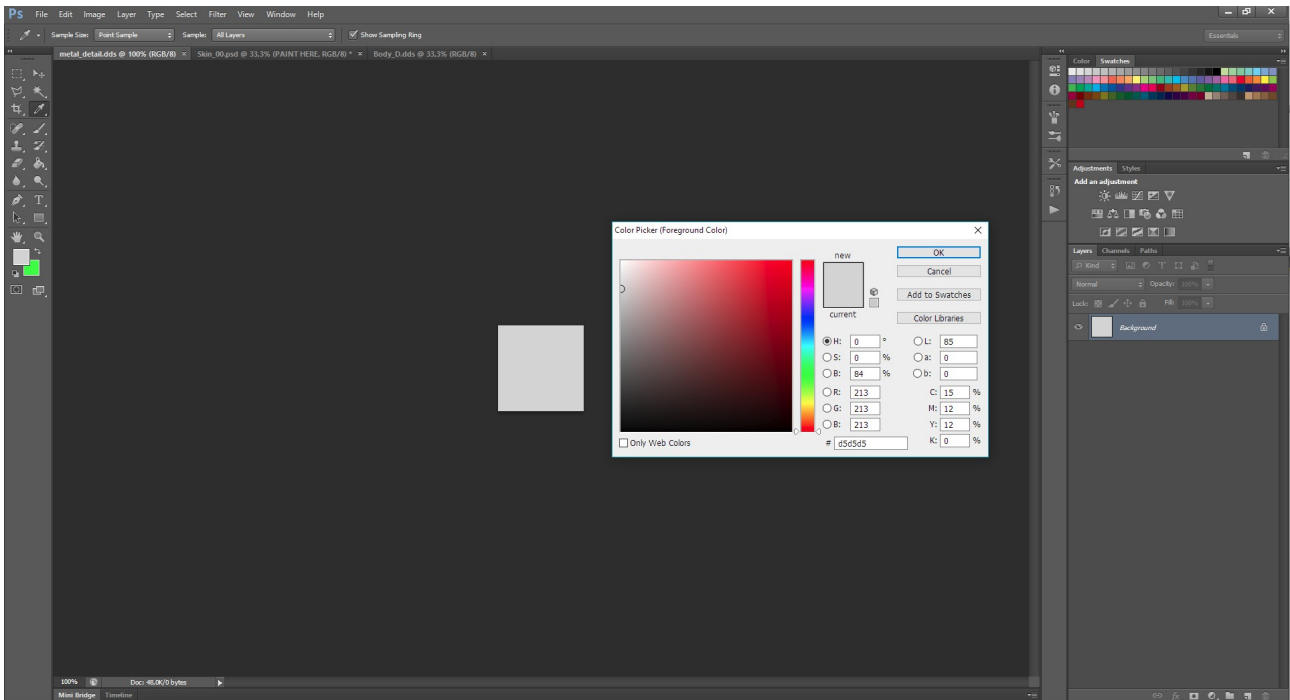
Göße **128x128 Pixel**

und füllen dieses kleine Viereck nun mit einem hellen Grauton (Weiß ginge sicher auch) ich persönlich habe

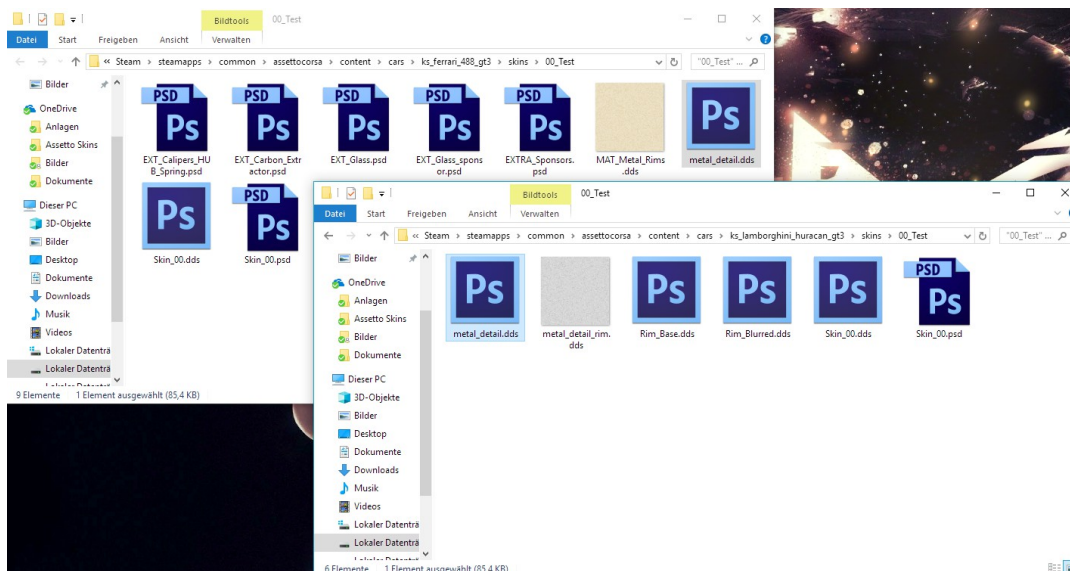
RGB: 213;213;213

Farbcode: d5d5d5

genommen.



Das war's auch schon. Nun Speichern wir sie wie bereits weiter oben mit den Skins als "**metal_detail.dds**". Legen uns eine Kopie davon in unseren Arbeitsplatzordner zur schnellen Verfügung und schieben die andere Kopie in unsere Skin Ordner für den Ferrari und den Lamborghini (Der Lamborghini hat zwar schon die richtige metal_detail.dds, aber so sehen wir auch gleich, das wir damit nichts kaputt machen falls wir eigentlich keine metal_detail.dds brauchen würden.)



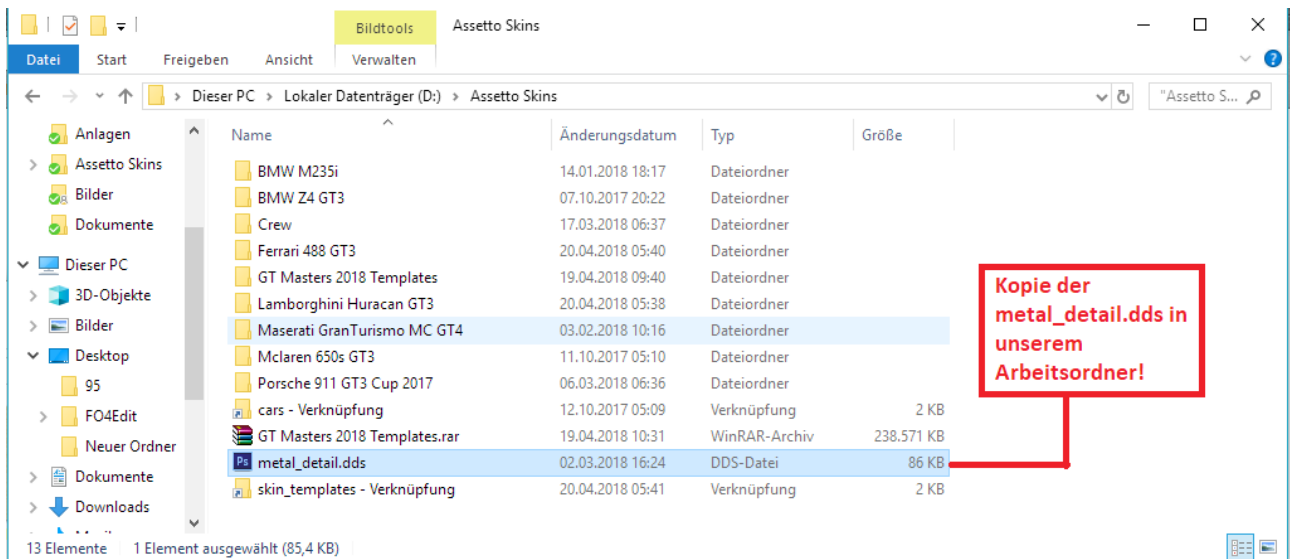
Nun schauen wir uns wieder unseren Ferrari an:



Und endlich ist er auch Gelb.

Für jede Skin die wir ab diesem Punkt machen, haben wir also schonmal sichergestellt, das wir wissen, was es mit den Layern/Ebenen auf sich hat und das wir alles da haben, damit das Auto nachher auch die Farbe hat, die es haben soll.

Einfach beim erstellen eines neuen Skinordners wie gesagt die Dateien aus dem Templateordner rein kopieren und die metal_detail.dds aus unserem Arbeitsordner direkt mit dabei packen.



Das war im prinzip auch schon alles über die Grundlegendsten dinge die man wissen sollte bzw beachten muss. Ab diesem Punkt können uns die größten Fehler schonmal nichtmehr passieren. Wir haben somit auf jeden Fall erstmal ausgeschlossen, das wir uns unser Auto anschauen und den Bildschirm an die Wand schmeißen wollen.

Nun unterbrechen wir mal kurz um uns näher mit dem Content Manager zu beschäftigen da wir diesen ab diesem Punkt während des gesamten Painting prozesses verwenden werden. Es geht auch ohne aber ich kann nur wiederholen das ich dieses Tool nur empfehlen kann da es zum einen nichts kostet und zum anderen den ganzen Prozess wesentlich komfortabler macht.

3 – Content Manager & Custom Showroom

Wir öffnen nun den Content Manager:



Egal wo ihr euch im Content Manager befindet könnt ihr auf "content" (1.) klicken um zu den verschiedenen Inhalten zu wechseln.

Von da aus klickt ihr auf "Cars" (2.) und schon sind wir da wo wir hin wollen. Ich habe über die Lupe die Autos noch nach "GT3" gefiltert damit die Liste kürzer wird.

Wählen wir nun den Lamborghini aus sehen wir auf der rechten Seite eine Übersicht zu dem Auto. Rechts befinden sich alle Skins für das Auto und die mit dem Fehlenden Icon (3.) ist unsere. Wählen wir diese aus, sehen wir im Fenster (4.) auch keine Vorschau zu dem Auto mehr, sondern nur das "missing Image" symbol.

Die Markierung "5." ist der Custom Showroom (CM Showroom)(dazu gleich mehr).

Die Symbole in der Liste neben dem Ferrari und dem Lamborghini weisen uns auf probleme bei diesen beiden Autos hin (6.). Im Feld "Errors" (7.) sehen wir um welche Probleme es sich genau handelt wenn wir diese Autos auswählen. In unserem Fall besteht bei beiden Autos zu Zeit einfach nur das Problem, das es weder ein Vorschaubild noch ein Symbol für unsere beiden Testskins gibt. Das tut keinem weh und soll uns momentan nicht weiter stören. Dieses Problem lösen wir später im Kapitel "Aufräumen".

Bis hierher sind das aber alle Funktionen des Content Managers die uns für's painten interessieren. Der Content Manager hat noch wesentlich mehr Funktionen, diese interessieren uns hier aber nicht und ich habe mich mit diesen auch noch nicht wirklich befasst (es geht ja hier ums painten).

Die Schaltfläche "Folder" (8.) öffnet direkt den entsprechende Ordner im Aspetto Corsa verzeichnis für dieses Auto. Wer möchte kann seine "Cars" verknüpfung an diesem Punkt wieder löschen, da dieser Weg nochmal ein stück schneller ist (man spart sich das raussuchen des Autos aus dem "Cars" ordner). Ich verwende beides deshalb habe ich meine behalten.

Nun zum Custom Showroom:

Wir wählen beim Lamborghini unsere Skin aus und drücken auf die Schaltfläche "CM Showroom" (5.)

Es öffnet sich ein neues Fenster:



Zuerst haben wir natürlich die Hauptansicht mit unserem Auto, den Showroom (1.)

Auf der rechten Seite (oder auch links je nachdem wo ihr sie anordnet) befindet sich die Steuerleiste. Darin haben wir in der Standardansicht ein Dropdown Menu für die Skin auswahl (2.). Hier können wir jederzeit die Skin wechseln. Am oberen Ende befindet sich eine Leiste mit diversen Menüpunkten (3.).

Hier können wir Einstellungen am CM Showroom vornehmen (Zahnrad), Screenshots einstellen und machen (Kamera), Die Kamera des Showroom steuern (Auge), Diverse Einstellungen am Auto vornehmen (Auto) oder zusätzliche Autos in den Showroom laden (3 Autos).

Im Grunde kann man hier außer an den Kamera Einstellungen nicht viel falsch machen. Prinzipiell kann man erstmal alles so lassen wie es ist. Wer möchte kann im Zahnrad Menu im Punkt "Scene" noch den Showroom wechseln falls einem der weiße Showroom zu grell ist.

Auf der nächsten Seite sind meine Showroom Einstellungen. Ich finde es so nicht zu anstrengend wenn man die ganze Zeit draufschauen muss. Zudem halten sich Spiegelung und Reflexion so einigermaßen in Grenzen. Wie sehr das Auto Reflektiert usw. Interessiert auch eher am Ende des Paintens. Deshalb ist der Showroom so zum reinen Malen und anschauen voll in Ordnung. Ob man ihn trotzdem lieber weiß haben möchte ist da eher Geschmackssache.



Bevor wir zu Punkt (4.) kommen noch die Antwort auf die Frage: *"Warum denn den Content Manager und den CM Showroom benutzen? Assetto Corsa hat doch auch einen Showroom!"*

1. Der CM Showroom des Content Managers lädt gefühlt 3000% schneller als der Showroom von Assetto Corsa
2. Der CM Showroom des Content Managers lädt überhaupt und läuft stabiler als der Showroom von Assetto Corsa der lieber erst 3 mal abstürzt bevor er was tut.
3. Der CM Showroom bleibt ab diesem Punkt einfach immer geöffnet. Sobald wir die Skin neu Speichern, wird die Vorschau des Autos sofort mit allen Änderungen Aktualisiert. Bedeutet sobald wir in Photoshop unsere Skin als .dds in unserem Ordner "00_Test" speichern, haben wir im Showroom direkt das Ergebnis auf dem Auto. Keine Wartezeit zwischen Speichern und Showroom öffnen. Wer 2 Bildschirme hat, schiebt also den Showroom auf den einen und Photoshop auf den anderen und hat so alles im Blick!

Nun zu dem unscheinbaren Häkchen "Skin editing mode" (4.). Das beste Häkchen überhaupt! Sobald man den Haken in "Skin editing mode" setzt liest der Custom Showroom nicht mehr die .dds Datei in unserem "00_Test" Ordner wie es Assetto Corsa und der Assetto Corsa Showroom tun, sondern die .psd .xcf (oder was auch immer GIMP ausspuckt) in unserem "00_Test" Ordner. Bedeutet was genau?

Wenn wir den Haken setzen und unsere Skin_00.psd in Photoshop öffnen, Und irgendwas ändern, klicken wir einfach nur auf "Speichern" (Nicht Speichern als...) und sehen das ergebnis direkt auf dem Auto. Kein abspeichern als .dds, kein einstellen im .dds Fenster. Einfach auf speichern klicken und es ist auf dem Auto. Es spielt auch keine Rolle ob sich in dem Ordner schon eine .dds befindet. Solange der editing mode an ist, liest der Showroom nur die .psd Datei. Das exportieren als .dds kommt somit ganz am Schluss des Paintvorgangs und das Ergebnis ist noch schneller zu sehen.

Der Hammer, ich weiß.

Nun aber weiter im Text.

Wenn man im CM Showroom auf ein Teil des Autos klickt, wird eine weiße leuchtende Umrandung um dieses Teil gelegt und in der Steuerleiste ändert sich die Anzeige auf Details zu dem ausgewählten Autoteil.



In der Detail ansicht rechts sehen wir nun alle Relevanten Informationen über das ausgewählte Teil. Wichtig sind für uns die beiden Punkte

txDiffuse: Skin_00.dds
txMaps: Skin_00_map.dds

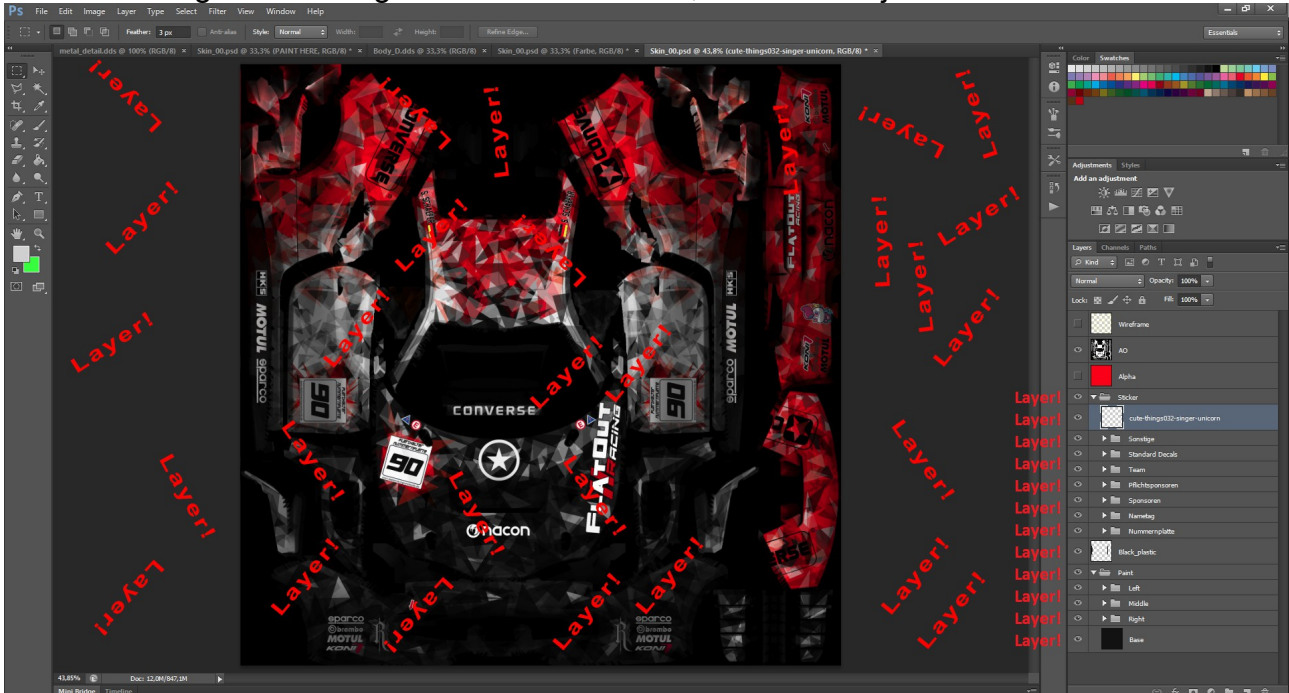
txDiffuse ist IMMER die eigentliche Textur des ausgewählten Autoteils. Solange ihr einen Teil der Karosserie auswählt steht da folglich immer Skin_00.dds. So kommt man dann auch darauf, warum der Lamorghini immernoch Grün war obwohl er Gelb sein sollte. Die Datei nach der Assetto Corsa für die Textur sucht heißt Skin_00.dds und wir hatten aus dem Template die Bezeichnung Body_D.dds übernommen (Montag, durchzechte Nacht und so). Sollte sich an dem Auto also nichts tun, wäre das der erste Punkt nachdem man schauen sollte. Ob die Skin Datei auch so heißt, wie sie heißen muss. Den Fehler mit der metal_detail.dds haben wir sowieso schon kategorisch ausgeschlossen, deshalb kann zu diesem Zeitpunkt der falsche Name eigentlich nur noch die einzige Fehlerquelle sein.

TxMaps ist ein Filter für die Textur. Dieser bestimmt z.B. Ob das Auto glanz, matt oder sonstwas ist. Dazu gehen wir im entsprechenden Kapitel noch genauer ein. Im grunde kann man sich, wie man oben sieht, aber merken das dieser filter einfach immer genauso heißt wie die Textur und nur "_map" hinten angefügt wird.

Diese Informationen werden wir später in Kapitel 6 Texturen selbst erstellen nochmal genauer unter die Lupe nehmen. Aber bis hierher war das alles über den Content Manager und den Custom Showroom was wir wissen müssen. Jetzt stellen wir erstmal sicher, das wir den Haken bei "Skin editing mode" drin haben und wollen mal sehen, ob wir was aufs Auto bringen.

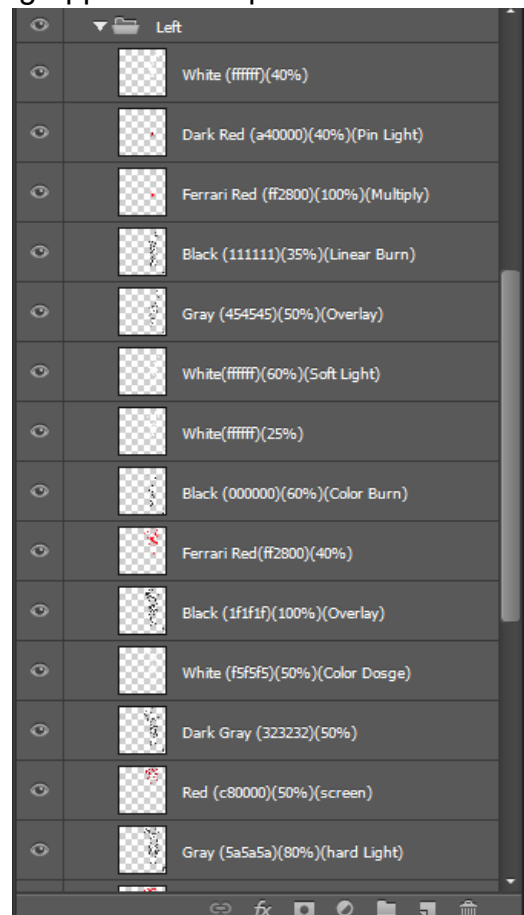
4 – Painten (endlich :P)

Um die wichtigste aller Regeln zu demonstrieren, wechsel ich jetzt mal auf **meinen** Ferrari.



Die **Oberste Regel** lautet: **LAYER! LAYER! LAYER!**

Falls ihr mir nicht glauben wollt, weil das in den Layergruppen so kompakt aussieht...



Das ist **NUR die linke Seite** meines Autos. Und die Liste ist nichtmal vollständig, die geht noch ein Stück. In der Liste sehen wir dann auch direkt, **Layer benennen** ist genauso wichtig wie die Anzahl der Layer!

Jetzt mag der ein oder andere denken "ja aber..." LAYER....JIMMY!!!

Wenn man versucht alles auf einem Layer/Ebene zu machen, sind die **Probleme schon vorprogrammiert.**

Die Anzahl der Layer hat nachher keinen Einfluss auf die Skin. Die wird dadurch nicht größer oder kleiner. Sobald wir die .dds speichern wird alles zu einem Bild zusammengesetzt und gut ist. Auf einem einzigen Layer/Ebene macht man einen Fehler und kann im schlimmsten Fall die **Arbeit von 2h verlieren**. Natürlich möchte jetzt der ein oder andere einwerfen, das man ja den "Rückgängig" button benutzen kann. Das ist wohl wahr, aber wenn wir etwas nicht rückgängig machen wollen sondern nur ändern wollen, haben wir schon den Hut auf! Einen Layer können wir verschieben, vergrößern, verkleinern, drehen, wenden und neu anordnen. Wenn wir alles auf einem Layer haben sieht die Welt schon anders aus.

Für ein Beispiel kehren wir zu unserem Gelben Lamborghini zurück (Theoretisch...ohne Bild)

Momentan ist unser Lamborghini Gelb. Jetzt denken wir uns "*Ein Schwarzer Streifen über die Mitte sah schon gut aus.*". **NEUER LAYER!** Wir erstellen einen neuen Layer/Ebene über unseren Gelben "Farbe" Layer/Ebene und machen in diesem Layer den Schwarzen Streifen!

Und jetzt denken wir "*Ein weißer Streifen im schwarzen Streifen, das wäre jetzt noch was.*" **NEUER LAYER!** Wir erstellen einen neuen Layer über unseren Schwarzen Streifen Layer und ziehen darin den weißen Streifen.

Jetzt haben wir das gespeichert, sind zufrieden mit uns und schauen uns das im Showroom an....."*hmmm....der Schwarze Streifen ist doch etwas zu breit geworden*" denken wir uns.

Gehen wieder in unser Photoshop zurück, wählen den "Schwarzer Streifen" Layer aus und machen ihn mit "Free Transform" schmaler, speichern und klopfen uns auf die Schulter! Schauen uns das wieder an und denken vielleicht "*hmmm...wenn der schwarze Streifen weiß wäre und der weiße Streifen schwarz, sähe bestimmt besser aus.*".

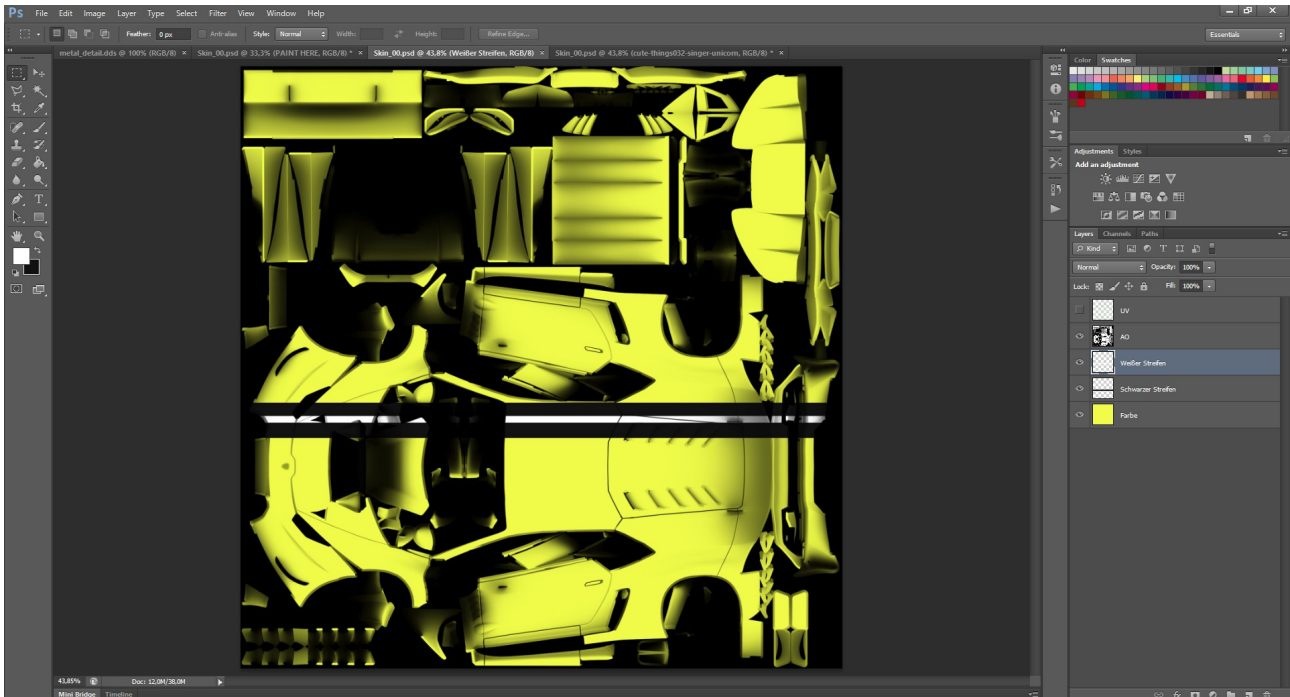
Gehen wieder in unser Photoshop, färben den schwarzen Streifen im "Schwarzer Streifen" Layer weiß und den weißen Streifen im "Weißer Streifen" Layer färben wir schwarz, speichern ab und jubeln wie toll wir sind. Schauen wieder auf unser Auto im Showroom, finden das schon toll aber denken vielleicht "*Ist ja schon schick....aber irgendwie wäre es doch cooler wenn der Streifen nicht mittig ist...sondern mehr so richtung Beifahrerseite.*" Zurück zu Photoshop, "Schwarzer Streifen" Layer und "Weißer Streifen" Layer auswählen und zusammen zur Beifahrerseite verschieben, speichern, sind wir geil.

Das Beispiel war jetzt für 2 einfache Designelemente. 2 Einfache Streifen. Diese ganzen Sachen auf einem Layer zu bewerkstelligen hätte bedeutet das wir erstmal unsere letzten Arbeitsschritte hätten rückgängig machen müssen. Denn den schwarzen Streifen schmaler zu machen hätte nur auf 2 Arten funktioniert. Was zu viel ist wegradieren...und alles in dem Bereich gleich mit oder versuchen auf beiden Seiten des Streifens im gleichen Abstand wieder Wagenfarbe aufzutragen (Viel Glück dabei). Hätten wir die Streifen rückgängig gemacht, hätten wir aus dem Gedächtnis versuchen müssen auf dieselbe Stelle einen Schmaleren Streifen zu malen als vorher (Viel Glück auch dabei). Beide Streifen haargenau auf dem Layer auszuwählen wäre schon murks gewesen. Diese dann aber zu verschieben hätte einfach nur ein Loch an der vorherigen Stelle hinterlassen.

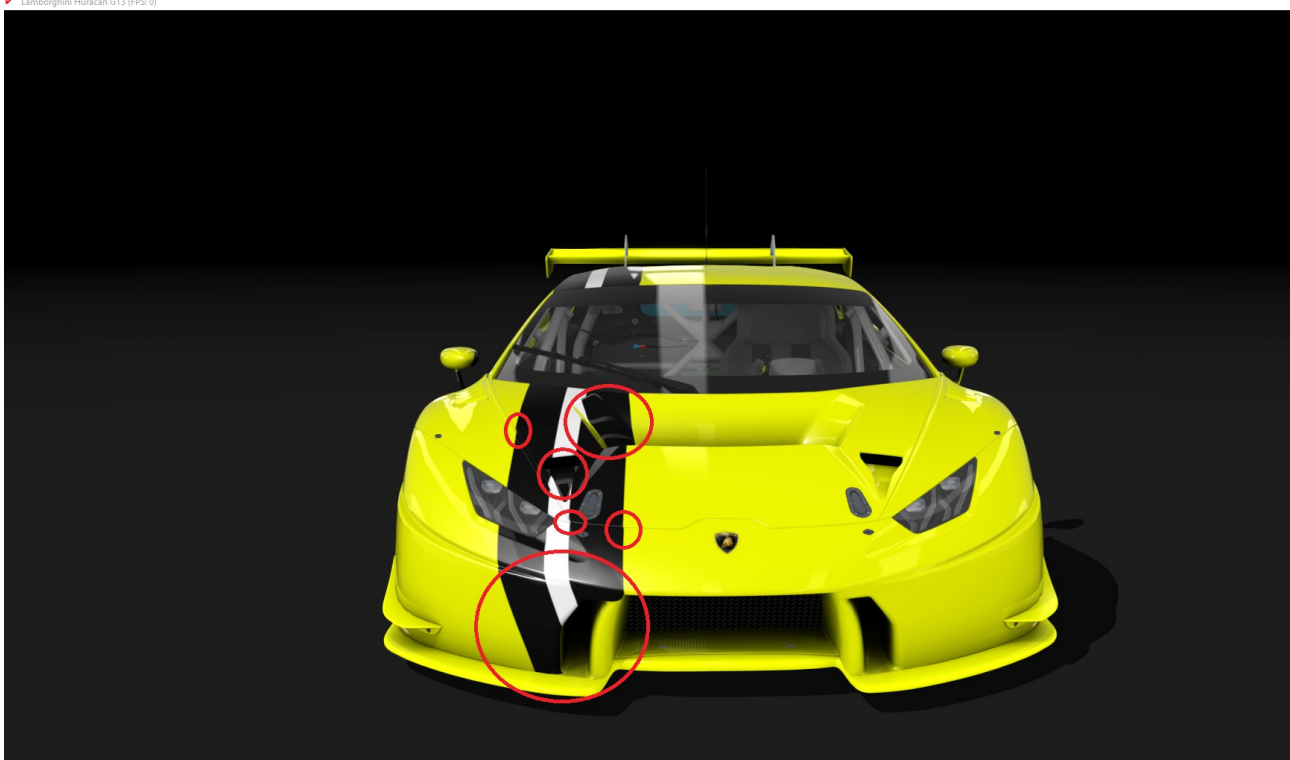
Wir tun uns selbst also nur einen riesen Gefallen, für jedes neue Designelement auch einen neuen Layer anzulegen. So stellen wir auf jeden Fall sicher, nächste Woche noch Haare auf dem Kopf zu haben!

Wie viele Layer wir brauchen und wann und wo ein Designelement anfängt und endet liegt immernoch in unserem persönlichen Ermessen. Aber es ist besser wenn wir erstmal einen Layer zuviel statt zu wenig machen. Zusammenfügen können wir Layer später immernoch.

Hinzu kommt, dass aufgrund der Art, wie die Templates aufgebaut sind ein gerader Streifen in unserer PSD....

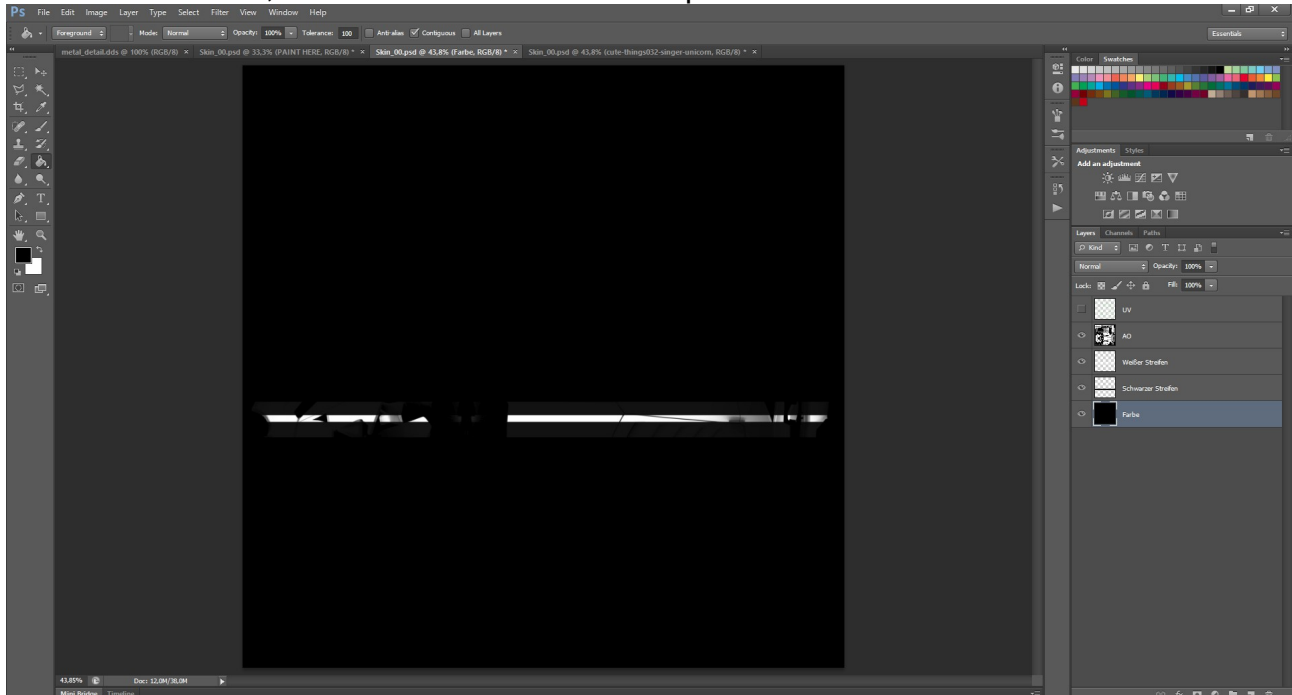


Nicht automatisch einen geraden Streifen auf unserem Auto bedeutet....



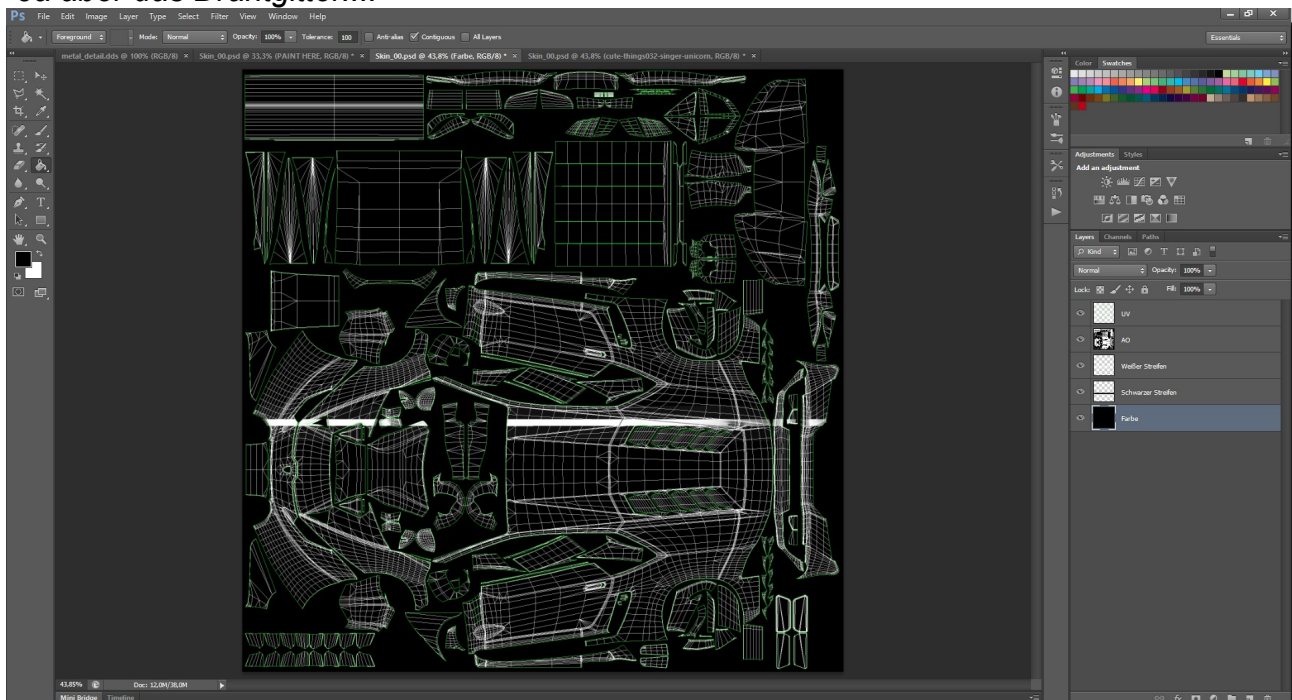
Wir haben also auf dem einen Layer für den schwarzen Streifen unter Umständen schon genug Arbeit, die wir uns dann später beim bearbeiten des weißen Streifens sicher nicht kaputt machen wollen. Deshalb wie gesagt, Oberste Regel: LAYER, LAYER, LAYER!

Nächster Punkt: **Nie tief schwarz benutzen**. Wenn wir die Farbe bis Anschlag auf Schwarz schieben, werden wir danach keinen Spaß mehr beim Painten haben.



Wie wir sehen, sehen wir nichts. Tiefes schwarz lässt sämtliche Konturen des AO Layers verschwinden, was es nur noch schwerer macht, Elemente des Wagens zu finden.

"Ja aber das Drahtgitter...."



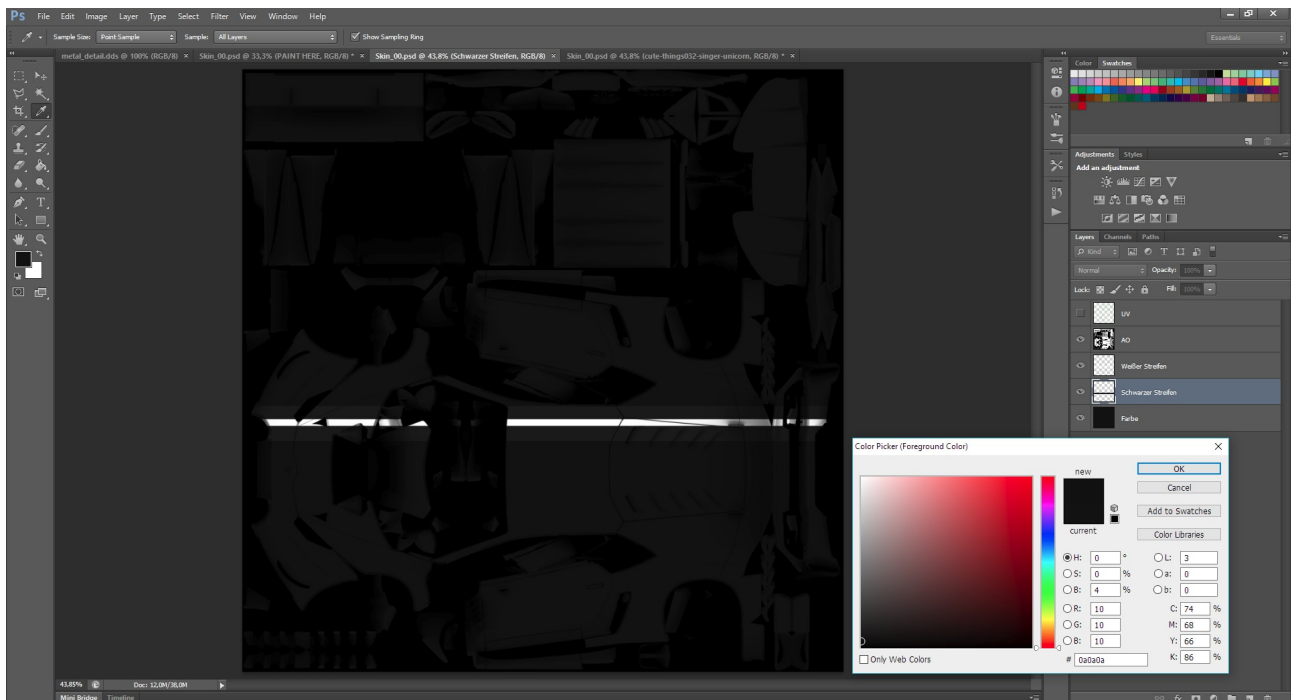
Nein...Jimmy! Während wir auf dem oberen Bild wenigstens noch den schwarzen Streifen (kein tief Schwarz) ausmachen können, erkennen wir ihn auf dem unteren Bild garnicht mehr, da zu viel auf dem Bild los ist.

Ich empfehle als Schwarzwert

RGB: 10,10,10

Farbcode: 0a0a0a

Ist immernoch Schwarz, wir erkennen aber wieder die Konturen des AO Layers und auf dem Auto sieht es immernoch schön Schwarz aus.

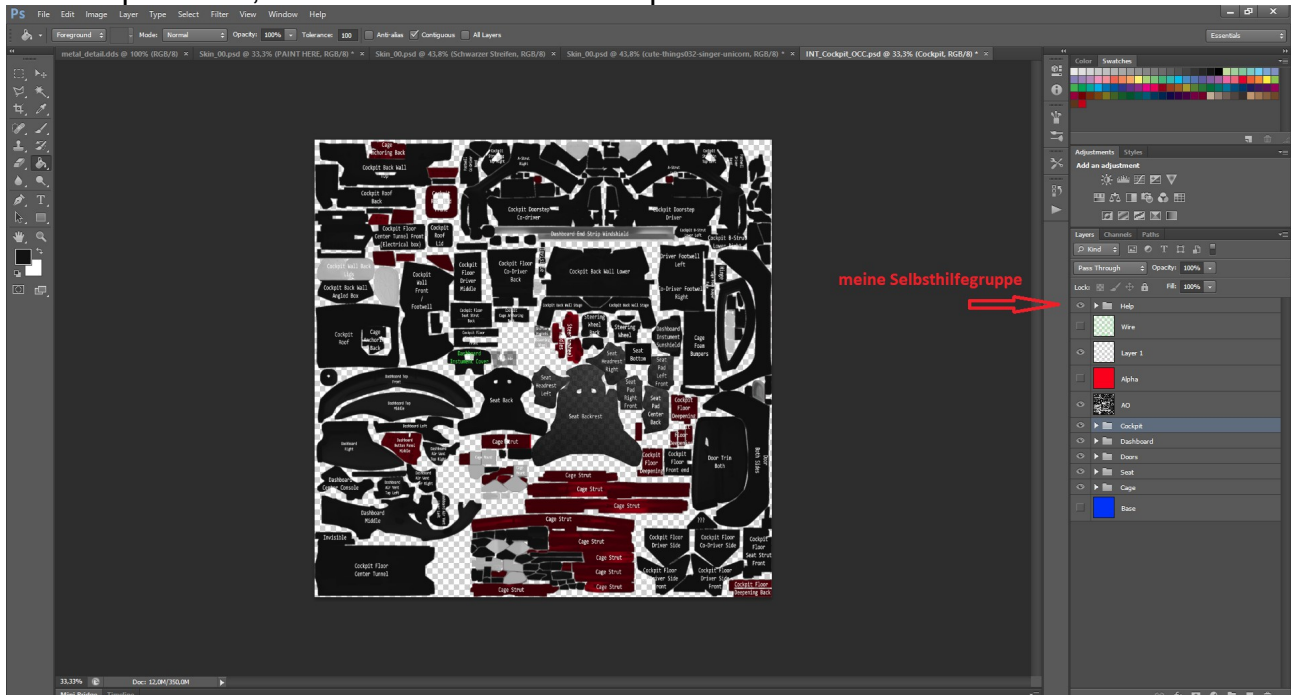


Schon besser.

Nun aber zurück zu unserem zerhackten Streifen und dem nächsten Punkt.

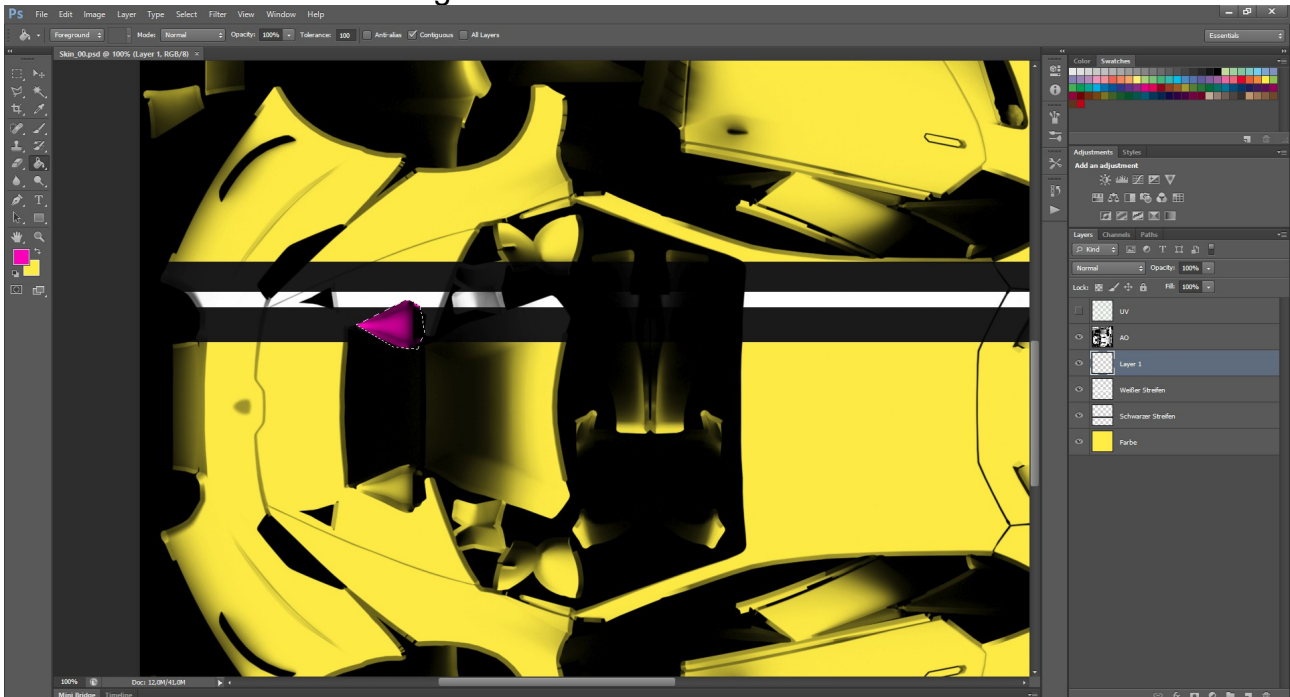
Der Streifen ist auf der Haube durch den dreieckigen Lufteinlass unterbrochen. Wenn wir ein Template öffnen, springt uns die Karosserie als prominentestes Element ins Auge und wir sind uns sicher *"Wir wissen genau bescheid was hier läuft, Auto!"* Allerdings sind die meisten klein- und Einzelteile irgendwo rundherum verteilt, Jimmy. Diese ausfindig zu machen ist schon was schwieriger. Hier hilft tatsächlich nur suchen. Für wichtige Elemente habe ich mir mittlerweile angewöhnt ins Template, über den Wire Layer noch einen Layer mit beschriftungen zu machen, wo ich mir dann nach der suche eine Beschriftung über das Teil mache, das ich gefunden habe.

Als Beispiel dafür, hier ein Bild aus dem Cockpit meines Ferrari:

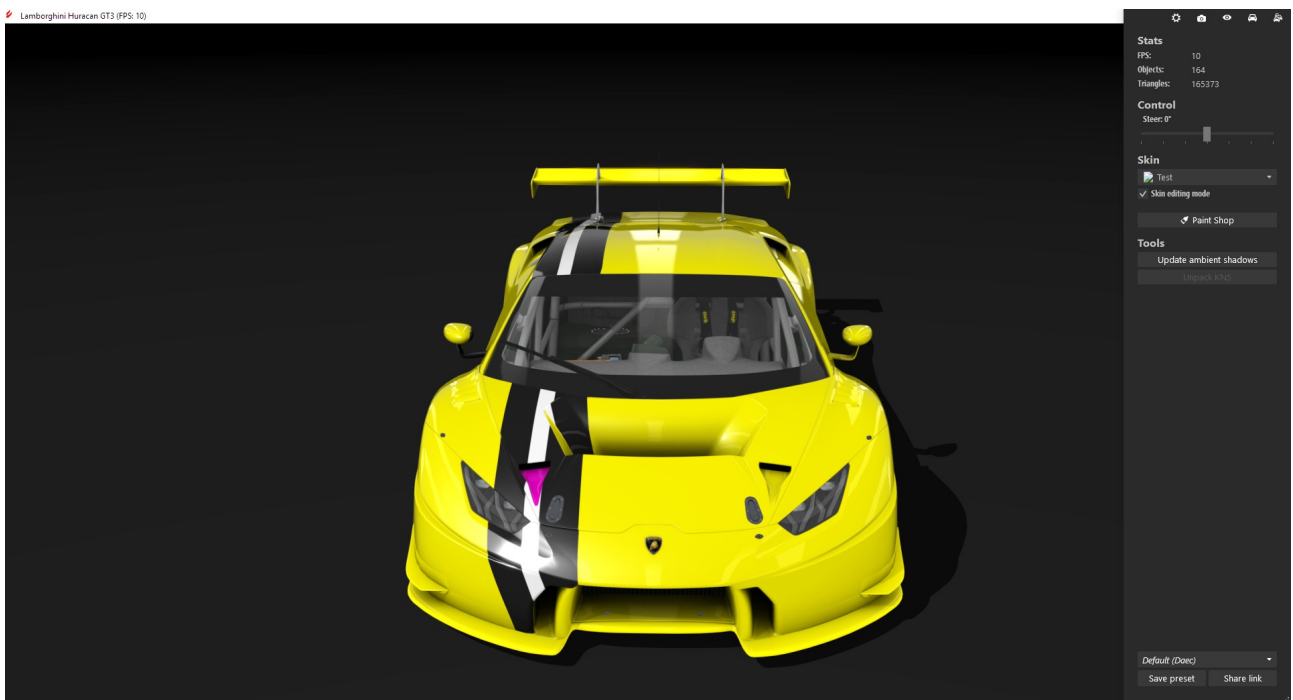


Nachdem wir fündig geworden sind, heften wir einen Text dran und blenden ihn wie das Drahtgitter einfach wieder aus, wenn wir ihn nicht brauchen. Auf die Art können wir unsere Templates (die Ursprünglichen im Templateordner) mit **VORSICHT**, so bearbeiten das wir

besser und schneller damit arbeiten können. Wie weit und ausführlich wir da vorgehen hängt von uns und unserer Meinung darüber ab, wie oft wir das wohl brauchen werden. Um ein Teil zu finden wählen wir uns am besten ein Teil, das wir für das richtige halten aus. Und färben dieses auffällig....Pink!



Einmal so



und hier auf dem Auto.

Der Lufteinlass war nicht schwer zu finden, aber es ging mehr um die demonstration des Vorgehens. Je auffälliger die Farbe, desto eher springt es uns nachher ins Auge. Wenn unser Auto also schon Pink ist, nehmen wir wohl lieber Gelb als Farbe zum suchen.

An dem Punkt würde ich empfehlen, in Photoshop einfach mal hinzugehen, das ein oder ander Teil, das ums Auto liegt Pink einzufärben und sich im Showroom anzusehen wo das entsprechende Teil nachher tatsächlich sitzt. Wenn man dann nämlich Feststellt, das Teile der Front, neben dem Auto liegen oder die Arme der Außenspiegel in der

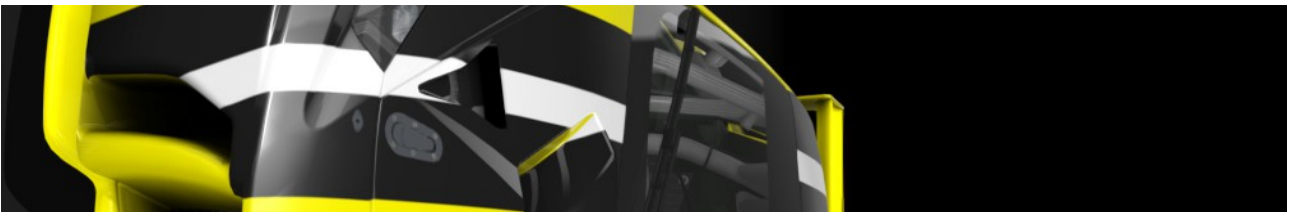
Windschutzscheibe liegen, versteht ihr eventuell eher, warum ich es für relevant hielt, diesen Punkt mit in den Leitfaden zu nehmen.

Zurück zum Hackepeterstreifen!

Da wir unseren Lufteinlass nun ausfindig gemacht haben, können wir anfangen ihn zu einem vollwertigen Mitglied unseres Designs zu machen. Wir wählen den Bereich um den Lufteinlass mit dem Lasso Tool aus. Der Lufteinlass muss nun erstmal schwarz werden. Da dies Teil unseres schwarzen Streifen ist, wählen wir uns den "Schwarzer Streifen" Layer aus und pinseln oder eimern unseren ausgewählten Bereich in der selben Farbe ein. **Pro Tip:** An alle die hier das Pipetten Tool benötigt um die Farbe zu bekommen. Vor dem pipettieren, AO Layer ausblenden! Nach dem pipettieren wieder einblenden!



So



und so

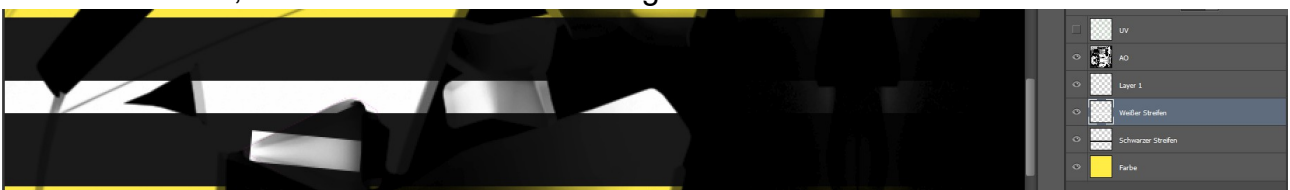
Nun zum weißen Streifen.

Wir wählen zuerst unseren Layer "Weißer Streifen" aus markieren den Bereich im Lufteinlass, den wir für die richtige Stelle halten und färben den Bereich Weiß.



Soweit so gut, leider leicht verdreht....wir stellen fest, es geht hier viel um Augenmaß. Deshalb ist es wirklich praktisch, das wir den CM Showroom permanent offen lassen können und mit dem Skin Edit Mode einfach nur speichern müssen und sehen was sich getan hat. Ein 2. Bildschirm ist in dem Falle noch hilfreicher. Ohne den CM Showroom würde das alles wesentlich länger dauern.

Aber weiter im Text. Wir behalten unsere Auswahl in Photoshop und drehen unser Teilstück so weit, wie wir meinen das es richtig ist

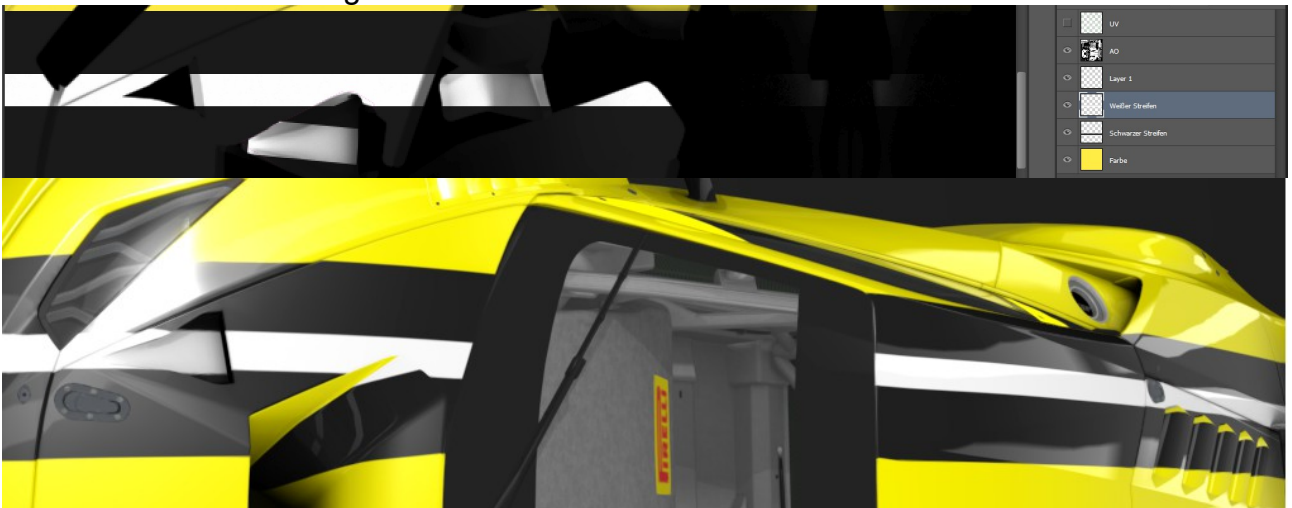




Das könnte passen. Leider ist der streifen etwas zu schmal geraten.
Also weiter, den Streifen etwas verbreitern....



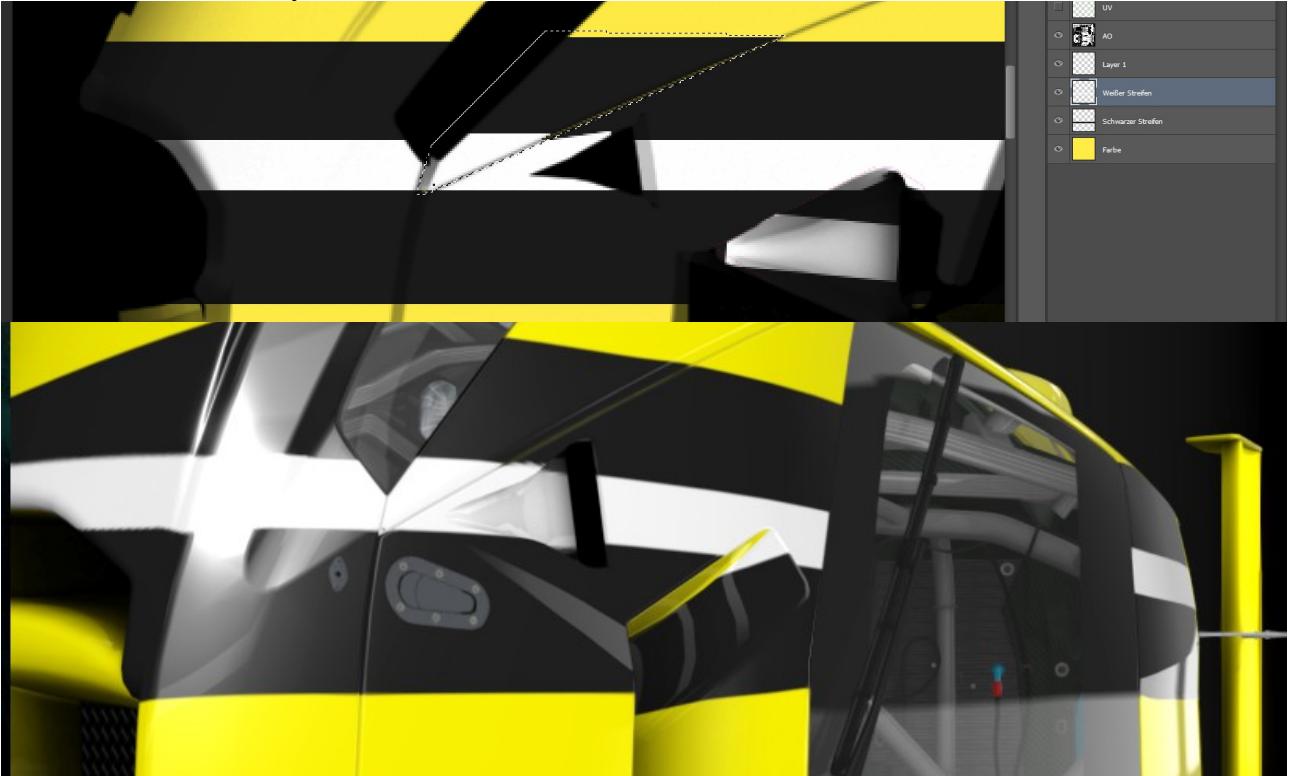
Sieht gut aus, aber jetzt haben wir auf die Haube geschmiert, also noch vorsichtig das Stück auf der Haube wegradieren....



Super sahnig!

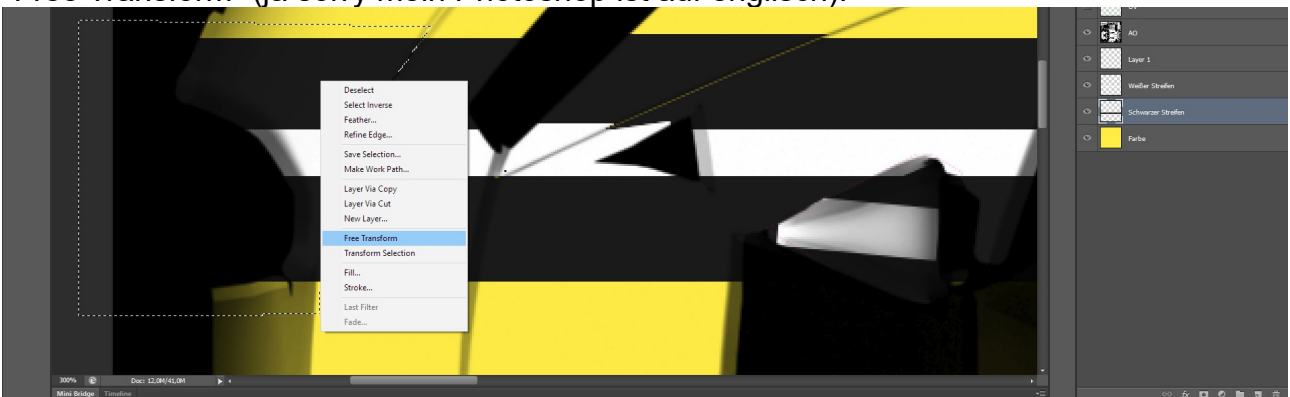
So gehen wir im Prinzip mit allen Elementen und Übergängen um. Viel Augenmaß und Geduld. Wie genau wir es da nehmen, hängt natürlich am meisten von unserem persönlichen Anspruch ab. Aber auch hier Zeigt sich schön, wie hilfreich unsere Layer sind. Spätestens beim Radieren auf der Haube, hätten wir ziemlich Probleme bekommen. Wichtig ist auch, das wir uns Orientierungspunkte nehmen. Unser Streifen läuft ab der Haube bis zum Heck eigentlich recht schön. Deshalb habe ich mich entschlossen, da anzusetzen und den Streifen im Lufteinlass an den Streifen auf der Haube anzupassen. Statt an den Streifen der am Kotflügel über dem Scheinwerfer liegt.

Um den Bereich (Kotflügel) kümmern wir uns als nächstes. Wir wählen mit dem Lasso Tool (Polygonales Lasso ist da mein Werkzeug der Wahl) den Bereich aus (mit Hilfe des Drahtgitters erkennen wir genauer wo die Kante des Kotflügels verläuft), Wählen den "Schwarzer Streifen" Layer und verschieben ihn ein kleines bisschen nach oben. Und wir sehen, wir verschieben nur den ausschnitt den wir ausgewählt haben. Wählen den gleichen Bereich erneut aus und wiederholen das mit dem "Weißer Streifen" Layer. Füllen eventuell entstehende Lücken....

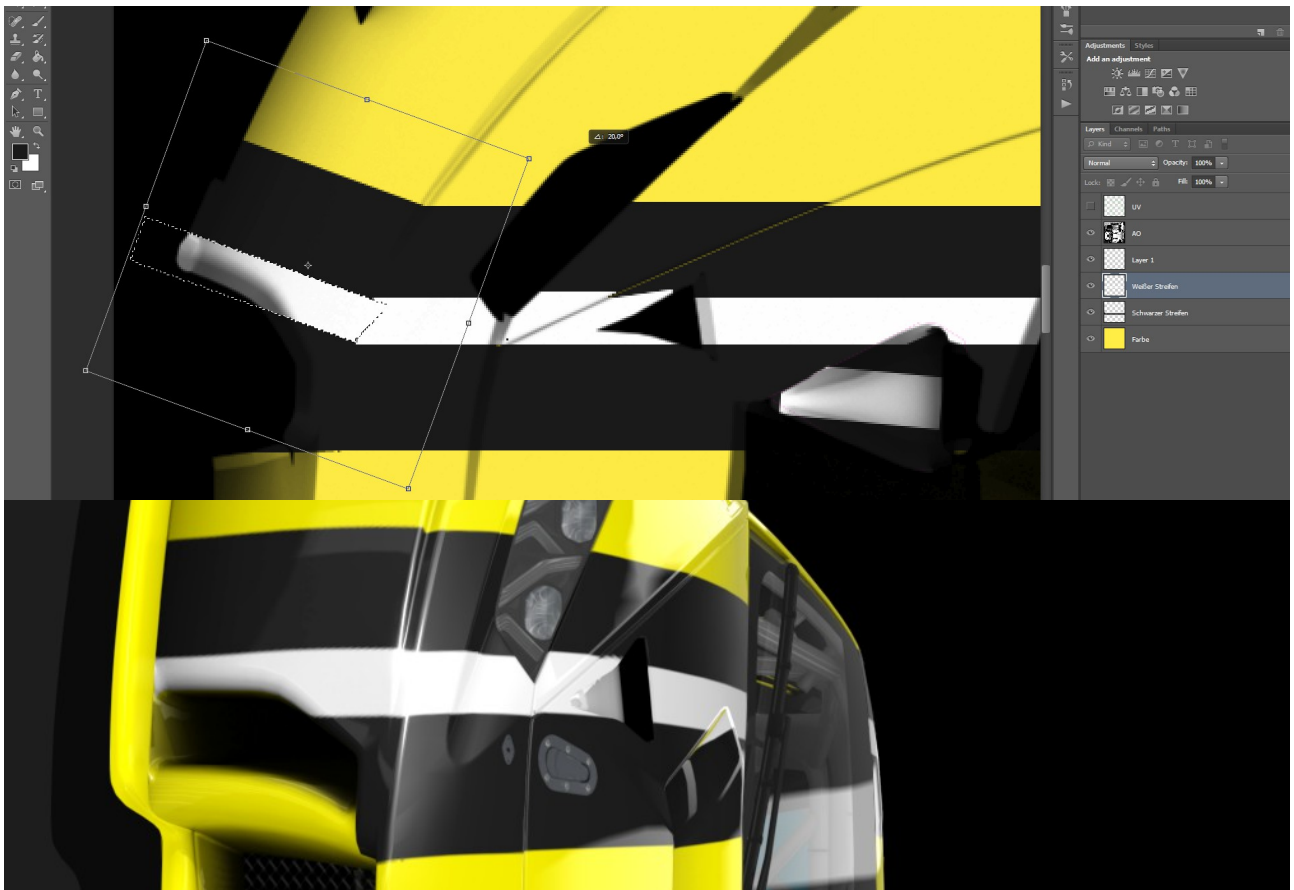


und erledigt. Da wir mit unseren Layern arbeiten, macht es nichts, wenn wir bei der Auswahl auch einen Teil Gelb oder sonstige Layer die wir eigentlich nicht benötigen erwischen.

Nun noch die Front. Lasso zum auswählen. "Schwarzer Streifen" Layer, Rechtsklick und "Free Transform" (ja sorry mein Photoshop ist auf englisch).



Nun drehen und verschieben wir den Bereich wieder mit Augenmaß und Geduld bis er zum Rest passt. Dann füllen wir wieder die entstehenden Lücken und wiederholen das mit dem Weißen Streifen.



Es versteht sich von selbst, dass der Aufwand größer wird, je komplexer unser Design wird.



Die Porsche haben mehrere Wochen in Anspruch genommen. Wir können uns viel selber helfen in dem wir z.B. Muster verwenden (Google Bildersuche, dazu gleich mehr), aber das Muster auf's Auto legen ist eine Sache, dass nachher alles zueinander stimmig ist, eine ganz andere. Da Teile im Template verdreht und an anderen Stellen sind, ist es unmöglich ein einzelnes Muster auf's Auto zu werfen und zu erwarten, dass es sofort passt. Beim Porsche liegt die Heckklappe als Beispiel um 90° gedreht vorne zwischen den Kotflügeln. Einfach ein Muster in der Größe des Templates runterladen und draufwerfen

bringt also sicher nicht das Ergebniss, dass man sich gewünscht hat. Daher auch mein Tip an alle Einsteiger: **Einfach anfangen!**

Wenn ihr euch direkt an dem coolsten Design versucht, das euch je eingefallen ist, werdet ihr relativ schnell Frustriert sein. Gerade die erste Skin wird vermutlich nicht 100% wie ihr sie haben wollt. Nehmt euch als erstes ein schlichteres, einfacheres Design vor und nutzt das, um erstmal mit dem ganzen Prozess warm zu werden. Lesen ist nicht dasselbe wie selber machen.

Aber nun zurück zu unserem Lamborghini:

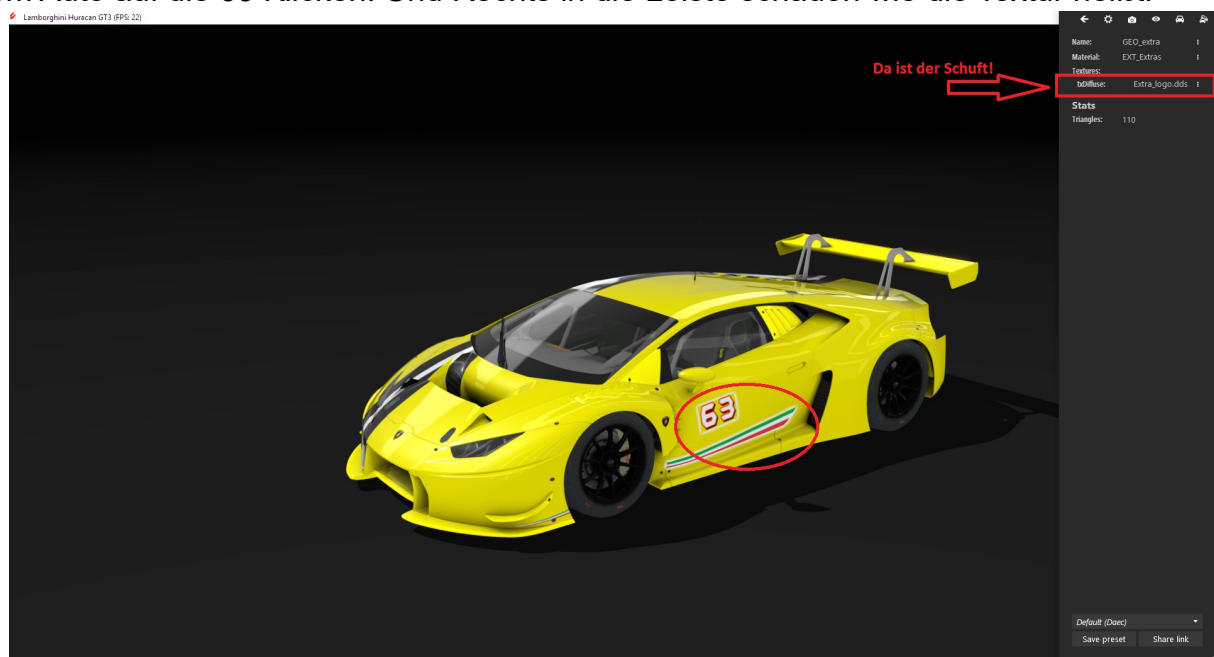


Da wir uns nun schon eine ganze Weile dieses Auto anschauen wird sich sicher schon der ein oder andere gefragt haben *"Wo zur Hölle kommt eigentlich die 63 und der Streifen her? Der ist nirgendwo in meinem Template!"*

Tja, Jimmy, die 63 und der Streifen sind eine separate Textur. Bei einigen Autos hielt es Kunos für eine gute Idee, solche Elemente als separate Textur **ÜBER** die normalen Texturen zu legen.

Was tun wir nun?

Wir gehen in unseren CM Showroom und suchen uns den Übeltäter heraus indem wir auf dem Auto auf die 63 klicken. Und Rechts in die Leiste schauen wie die Textur heißt.



Clever wie wir sind, haben wir sofort erkannt, das wir auch keine "extra_logo.dds" in unserem "00_Test" Ordner oder dem Templateordner haben. Da wir hier ja aber auch was gelernt haben wissen wir auch "*Machen wir selber! Kein Problem.*"

Wir erstellen uns in Photoshop eine neue Datei.

Größe: 32x32 Pixel

Hintergrundfarbe: Transparent (<- WICHTIG!)

Und Speichern diese als "**Extra_logo.dds**" ab. Das wichtigste ist das ihr den **Hintergrund in Transparent wählt!** Wir stellen auch fest "*Der hat diesmal garnichts über Farbe und eimern gesagt...!*" Wir lassen es einfach Transparent, wir wollen ja das die 63 und der Streifen verschwinden. Wenn wir Weiß oder eine andere Farbe wählen passiert das:



Und so sollte das nun nicht aussehen. Wer jetzt hier meint er wäre Cleverer, so auf die Art: "*Mach ich einfach in Wagenfarbe, mann bin ich K.L.U.K.*"! Die Textur liegt **ÜBER** der normalen Textur. Sobald wir also in diesem Bereich etwas auf das Auto malen, haben wir die Weißen Stellen eben in Wagenfarbe über unserem Design. Also Transparent wählen und Transparent abspeichern, wenn wir wollen das so etwas verschwindet!

Lamborghini Huracán GT3 (FP5, 26)



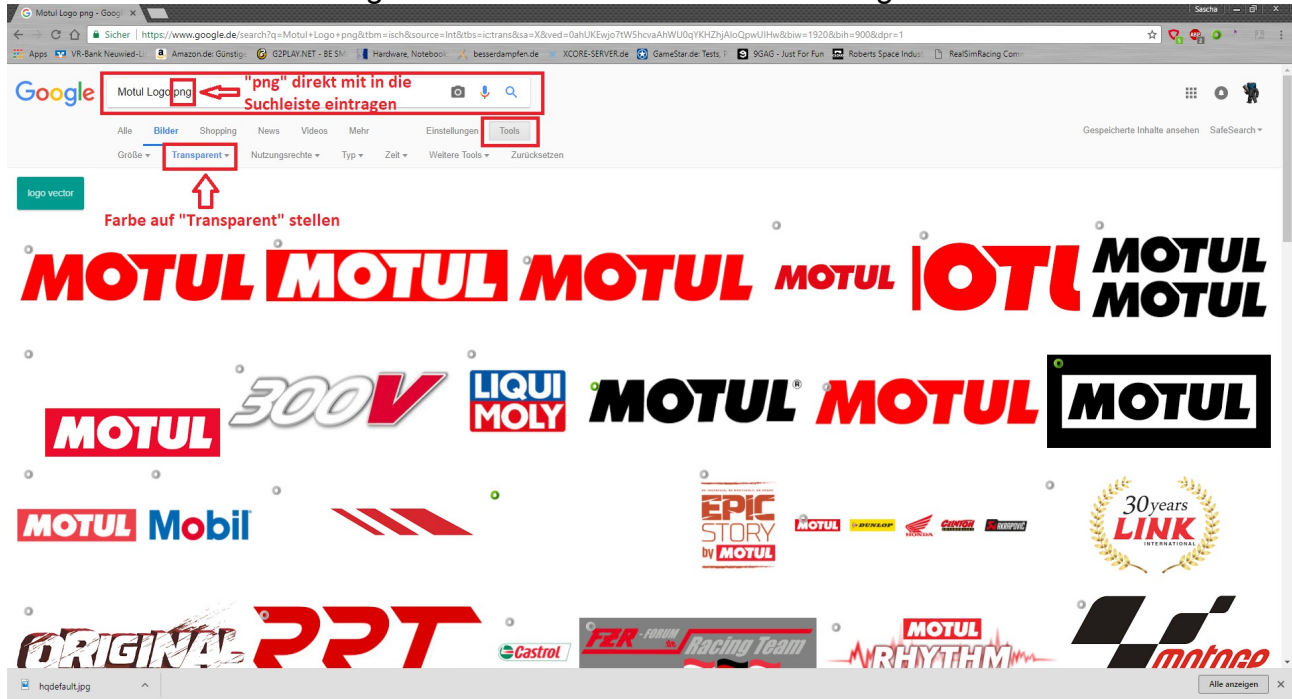
Jetzt wo wir uns Platz auf der Seite gemacht haben, fügen wir an der Stelle noch eine Grafik ein. (Was 'ne Überleitung, Profi und so).

Bei Grafiken (Google Bildersuche) sollte man darauf achten, **.PNG Dateien** zu verwenden. Der Vorteil von .PNG Dateien ist, dass sie nicht so komprimiert sind wie .jpg, einen **transparenten Hintergrund** haben oder sich einfach ein Transparenter Hintergrund machen lässt und sie weniger verschwimmen wenn man sie verkleinert.

Wenn wir selber Grafiken erstellen, sollten wir sie folglich auch als .PNG abspeichern und nicht als .jpg.

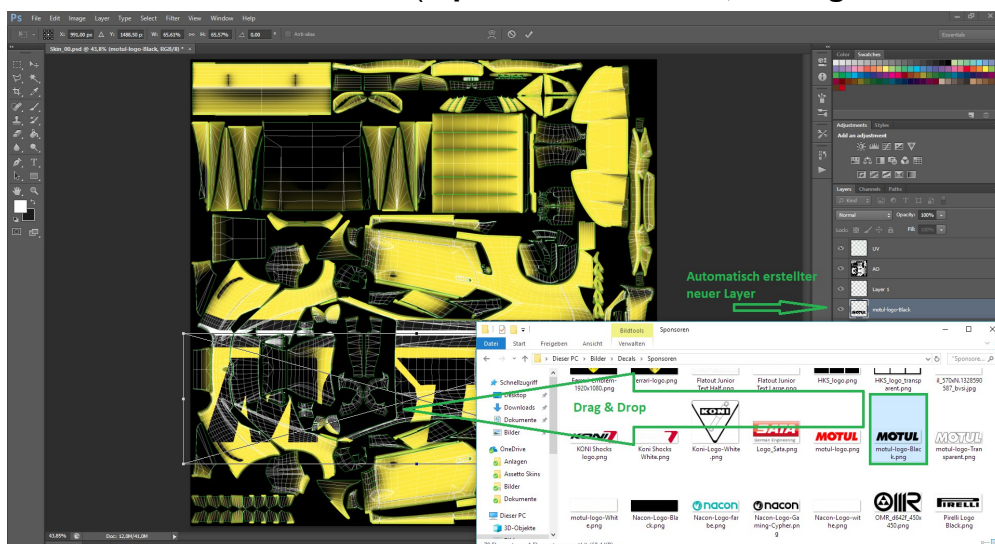
Eine .PNG Datei ist in Photoshop auch einfacher zu bearbeiten. Wenn wir die "MOTUL" Schrift z.B. Schwarz färben wollen, geht das mit einer .PNG wesentlich einfacher.

Um .PNG Dateien in Google zu finden haben wir mehrere Möglichkeiten:

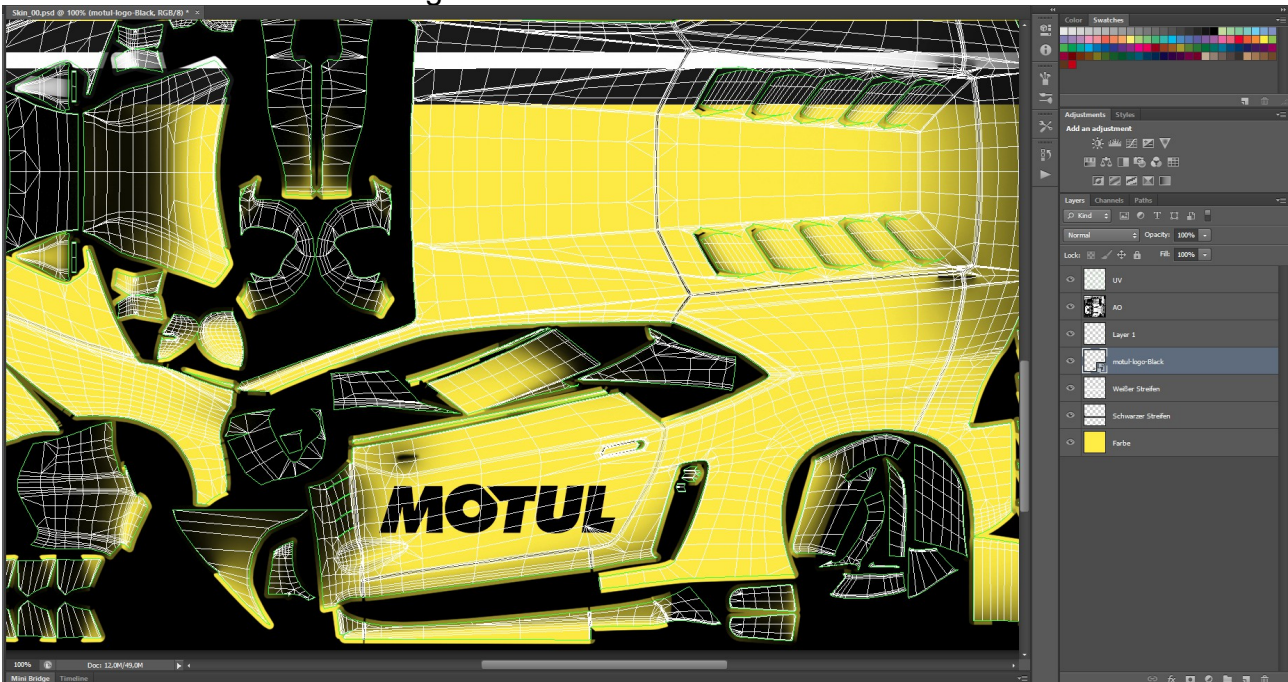


1. Wir Tragen hinter unsere suche direkt "png" mit ein
2. Mit Hilfe der "Tools" könne wir bei "Farbe" die Auswahl auf "Transparent" stellen

Bei der Auswahl unserer Grafik ist auch die Größe wichtig. Die Grafik sollte nicht zu klein sein. **1024 oder größer** sollte schon drin sein. Wenn wir wissen, das unsere Grafik auf dem Auto später sehr klein ist, geht zur Not auch eine kleinere Grafik. Aber prinzipiell ist Größer, besser. Haben wir uns entschieden und eine Grafik runtergeladen, ziehen wir sie einfach aus dem Ordner auf unser Auto. (Tip: Vor dem ziehen, Drahtgitter einblenden).



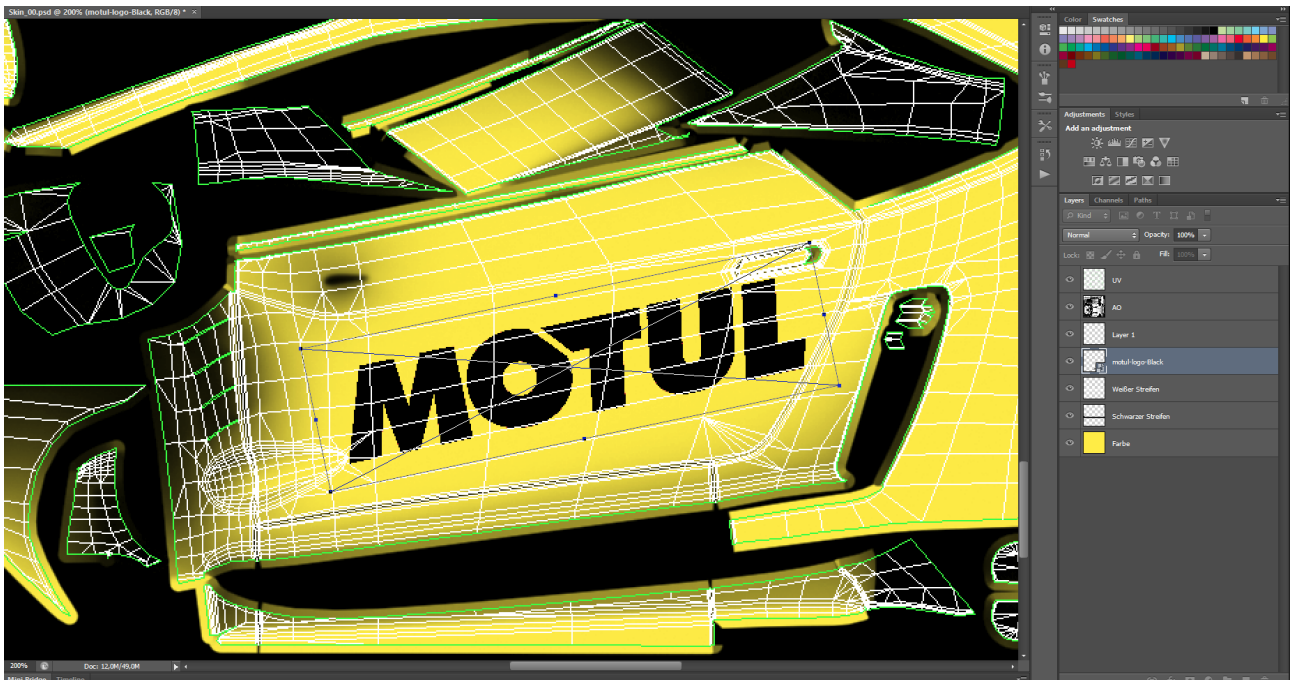
Sobald wir die Grafik auf unser Auto "fallen lassen" erstellt Photoshop automatisch einen neuen Layer für unsere Grafik **ÜBER dem zuletzt ausgewählten Layer**. Die Grafik ist Ausgewählt und befindet sich zur Zeit im "Positioniermodus" bzw. "Free Transform". Wir können die Grafik nun verschieben, drehen, skalieren verzerren und biegen, bis wir mit dem Ergebnis zufrieden sind. Das Drahtgitter haben wir **vorher eingeblendet**, da wir aktuell keine anderen Layer auswählen, ein/ausblenden oder anordnen können. Sollten wir vergessen haben, das Drahtgitter einzublenden oder vorher den falschen Layer ausgewählt haben, über den unsere Grafik eingefügt werden sollte, ist das auch kein Beinbruch. In dem Fall, klicken wir oben in der Mitte auf das Häkchen, als hätten wir das Positionieren abgeschlossen, sortieren uns alles wie es sein soll und wählen dann wieder den Layer unserer Grafik, rechte Maustaste, "Free Transform" und machen weiter. Das Drahtgitter brauchen wir, um die Grafik auf unserer Tür vernünftig ausrichten zu können. Da die Linien auf der Tür uns zeigen, **wie die Tür im Template liegt**. Packen wir die Grafik einfach gerade auf die Tür....



Ist das Ergebnis...suboptimal (es sei denn wir wollten das so haben :P)



Wir orientieren uns also am Drahtgitter um den Schriftzug schön Parallel zur Tür zu machen. Und suchen uns auch gleich einen Anhaltspunkt am Drahtgitter um die Grafik nachher auf der anderen Seite möglichst auf die selbe Stelle zu bekommen. Der Anhaltspunkt wird zu Anfang vermutlich sehr präzise sein (z.B. wo sich line x und y kreuzen...), mit der Zeit und Übung bekommt man aber auch mit Augenmaß weniger präzise Anhaltspunkte hin.



Schauen wir uns das Bild genauer an, haben wir 4 relativ offensichtliche Anhaltspunkte für unsere Grafik.

1. Liegt die Grafik genau auf der Linie des Drahtgitters
2. Der untere linke Punkt unserer Auswahl liegt auf einer Kreuzung 2er Linien
3. Das "L" endet ziemlich genau an der Türkante
4. Das "M" Tangiert den "Buckel" an der Tür

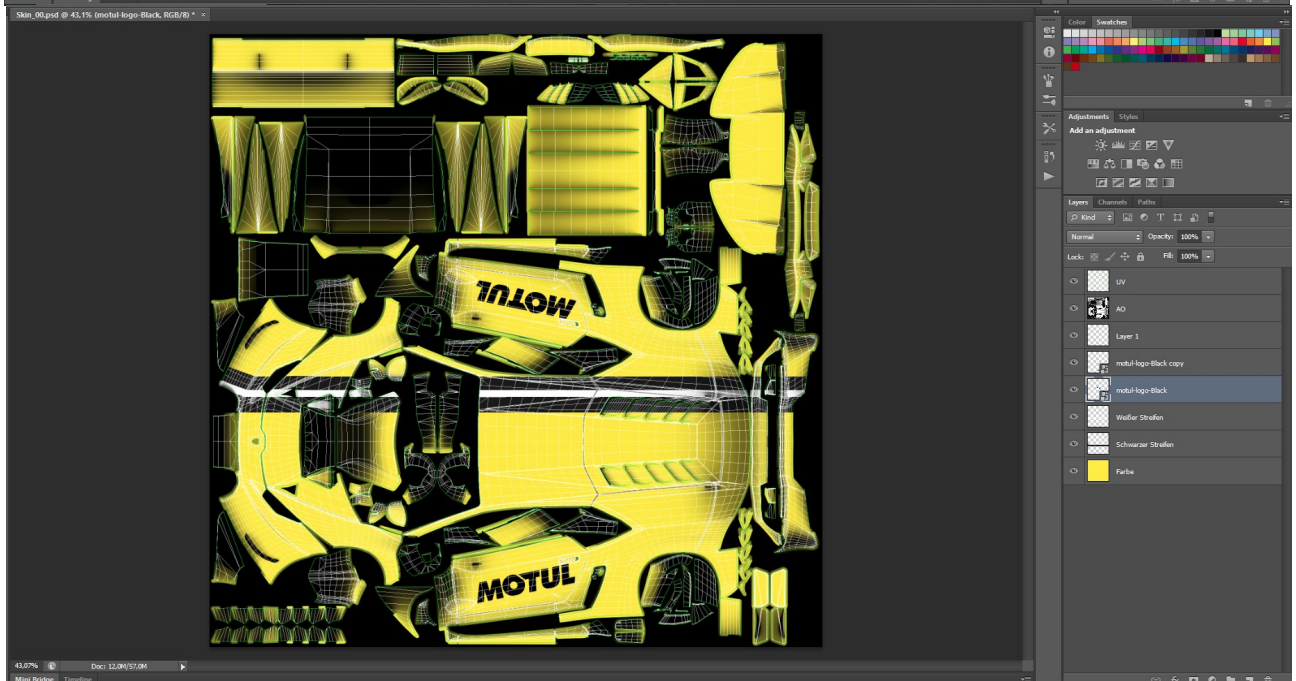
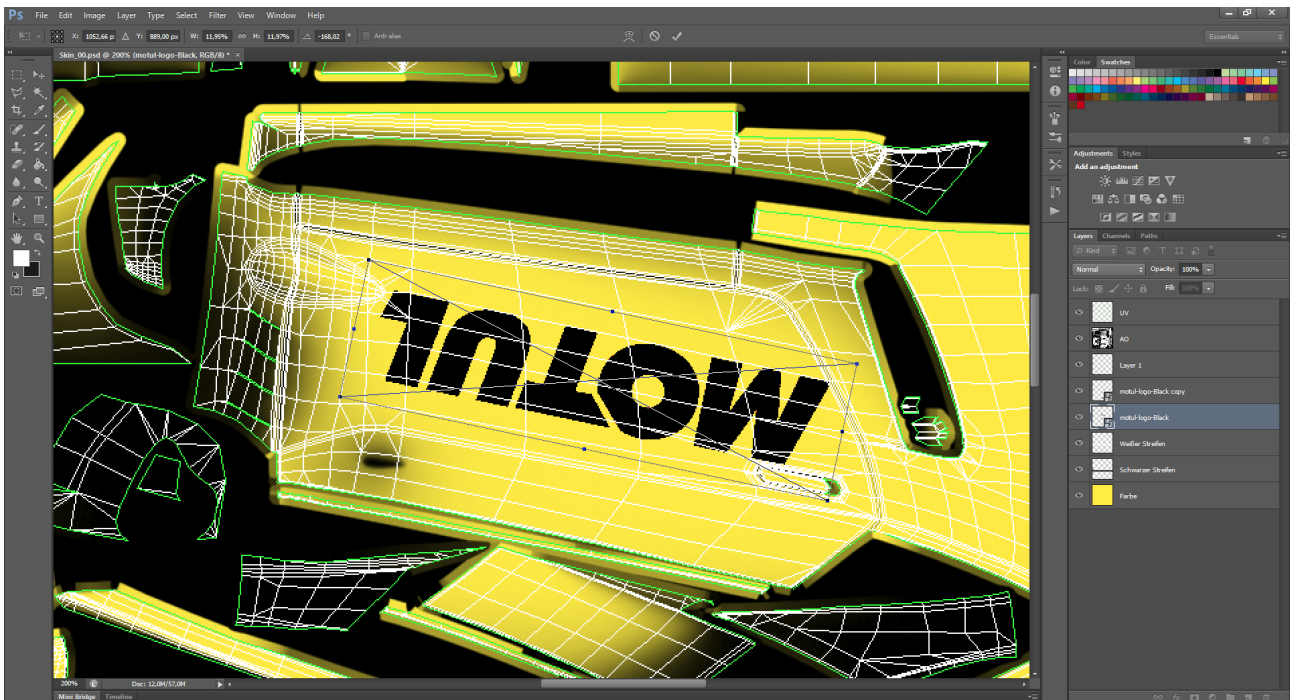


Welchen dieser Anhaltspunkte wir gebrauchen können, hängt natürlich davon ab, was wir mit der Grafik anfangen wollen. Da die Grafik auf der rechten Tür nachher anders herum sein wird, hilft uns der 3. und der 4. Punkt warscheinlich nicht besonders. Also sollten wir uns Punkt 1. und 2. wohl eher im Hinterkopf behalten.

Nun auf zur Rechten Tür

Da wir Faul sind und keine Lust haben, die Grafik wieder auf unser Auto zu ziehen und uns beim versuch die Grafik wieder GENAU so Groß wie die andere zu bekommen die Haare ausreißen, Klicken wir mit der rechten Maustaste auf den Layer unserer Grafik und machen ein Duplikat dieses Layers. Zauberei, 2 mal exakt dieselbe Grafik. Arbeit gespart, wunderbar.

Jetzt können wir unser Duplikat fröhlich da liegen lassen, wählen bei unserem Original wieder "Free Transform" und verfrachten das auf die rechte Tür und orientieren uns am Drahtgitter und unseren Anhaltspunkten um die Schrift möglichst auf dieselbe Stelle auf der rechten Tür zu bringen.



Wunderherrlich.

Bleibt eigentlich nur noch ein Punkt übrig, damit wir alles zur Hand haben um mit unserem Auto anzustellen, was auch immer wir wollen.

Layereffekte!

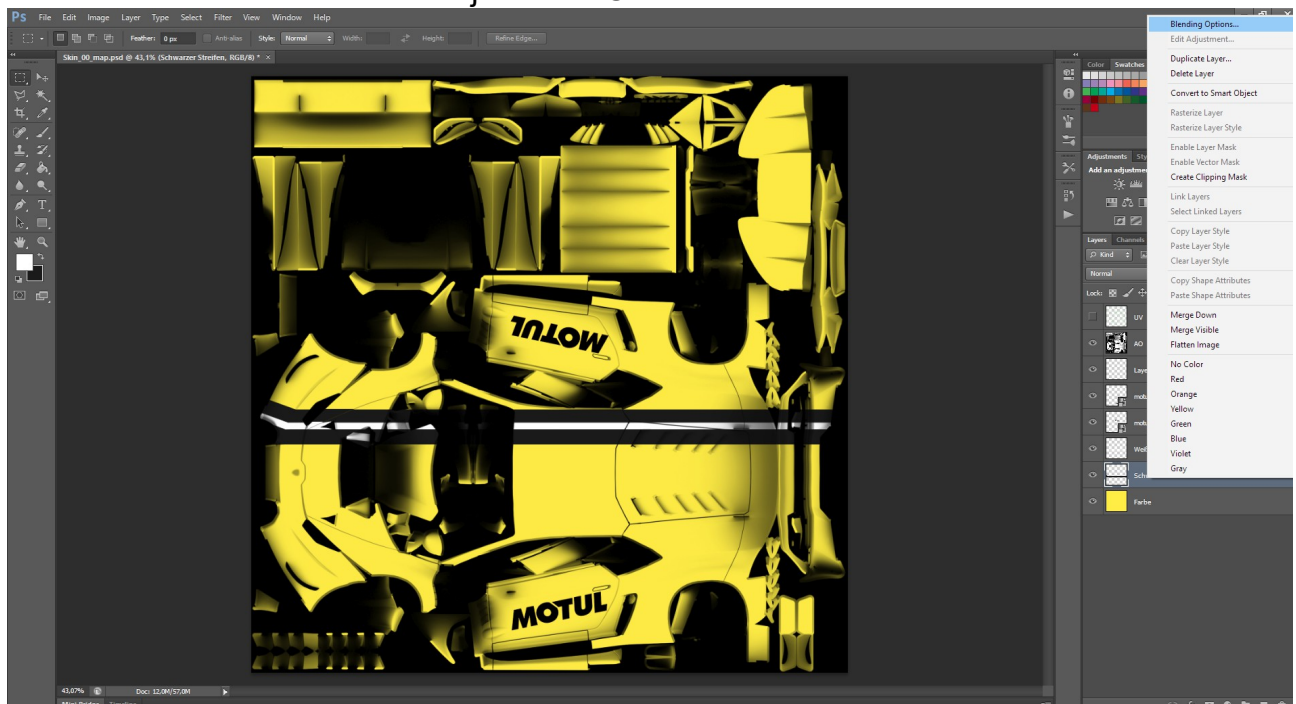
Für die Layereffekte wenden wir uns wieder unserem Schwarzen Streifen zu.

Da wir an dem schon einiges verändern mussten (Luftreinlass, drehen verschieben usw.)

Wir blenden mal den AO Layer aus und schauen uns unsere Streifen an.

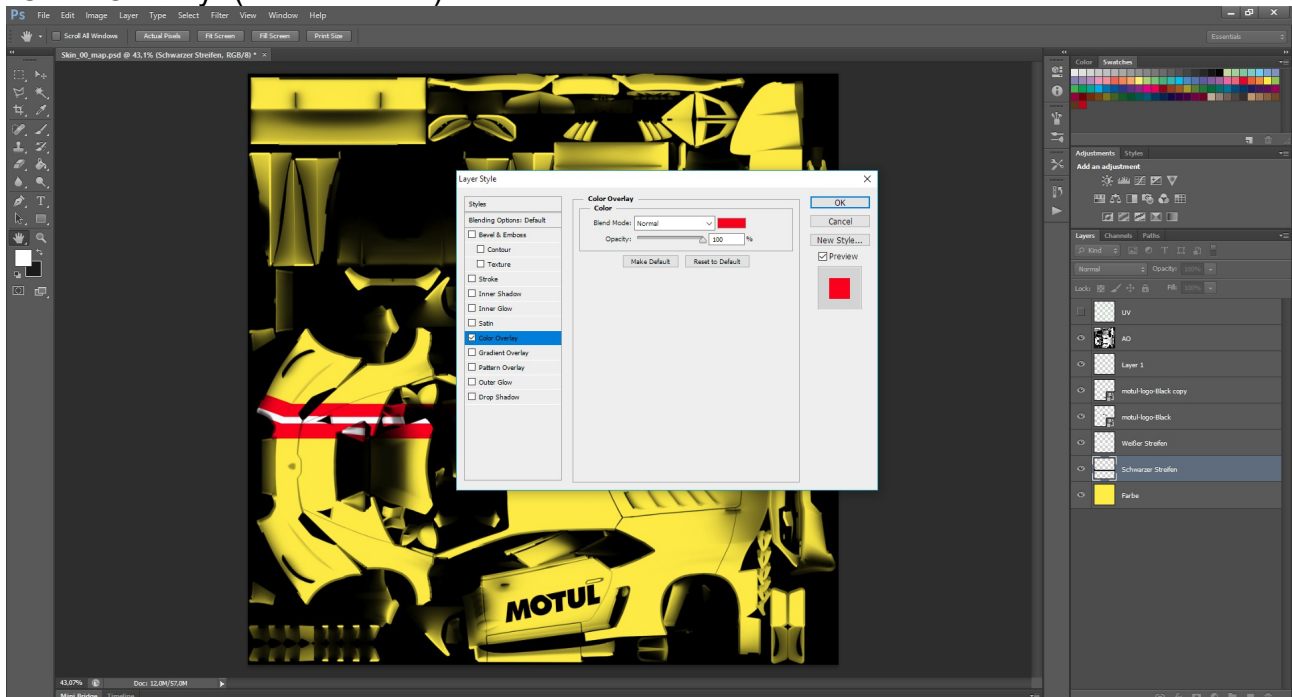


Ganz schöner Hackepeter. Hätten wir den Streifen komplett fertig gestellt, sah das noch ne Nummer schlimmer aus. Um die Layereffekte zu demonstrieren, werden wir jetzt den schwarzen Streifen rot machen und schwarze Pinstripes neben den schwarzen und den weißen Streifen machen. Ohne Layereffekte könnten wir jetzt natürlich anfangen mit unserem Farbeimer rumzuhantieren und gleichbleibende schwarze Linien um unsere Streifen zu ziehen. Aber das wär ja Arbeit. Und Arbeit ist bekanntlich bäh!



(Den AO Layer können wir jetzt wieder einblenden).

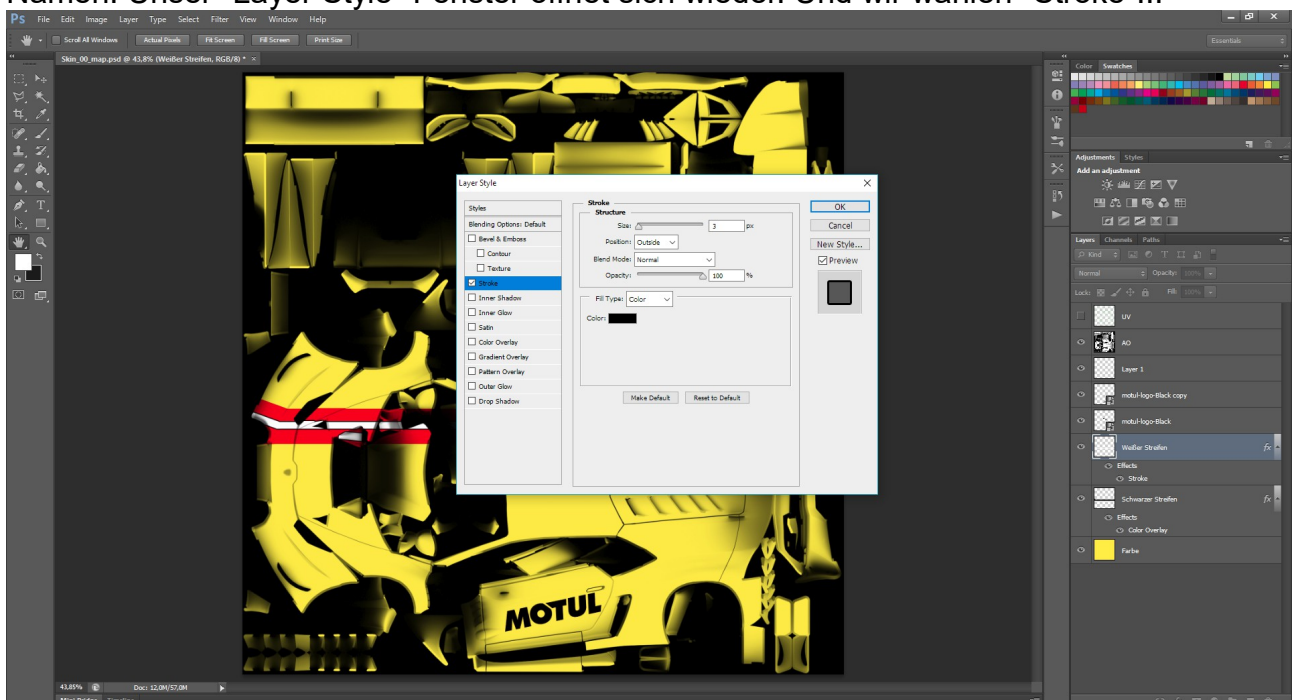
Wir klicken mit der rechten Maustaste auf unseren "Schwarzer Streifen" layer und wählen ganz oben "Blending Options...". Alternativ können wir auch einfach rechts neben dem Layer Namen doppelklicken. Ein neues Fenster öffnet sich "Layer Style" und wir wählen "Color Overlay" (Häkchen rein)



Sobald wir das Häkchen rein machen, sehe wir, das sich die Farbe unseres schwarzen Streifens verändert hat. Bei mir war Rot jetzt schon drin, ansonsten wählen wir in der Mitte (neben "Blend Mode") als Farbe eben ein schön knalliges Rot aus. Sollte sich nichts tun, gehen wir noch sicher, das wir das Häkchen bei "Preview" auch drin haben.

Wenn wir fertig sind, drücken wir auf OK und der Drops ist gelutscht.

Also weiter mit den Pinstripes. Zuerst der weiße Streifen. Doppelklick neben den Layer Namen. Unser "Layer Style" Fenster öffnet sich wieder. Und wir wählen "Stroke"...



Sobald wir auch hier das Häkchen machen, sehen wir das sich an unserem Streifen etwas tut. Nun wählen wir (falls es nicht schon so war) bei "Color" ein schönes Schwarz aus

(immernoch kein Tief Schwarz!) und wir haben unsere Pinstripes um den weißen Streifen. Mit der "Stroke" Funktion wird **jede Kante auf dem Layer** mit unserer Farbe umrandet.

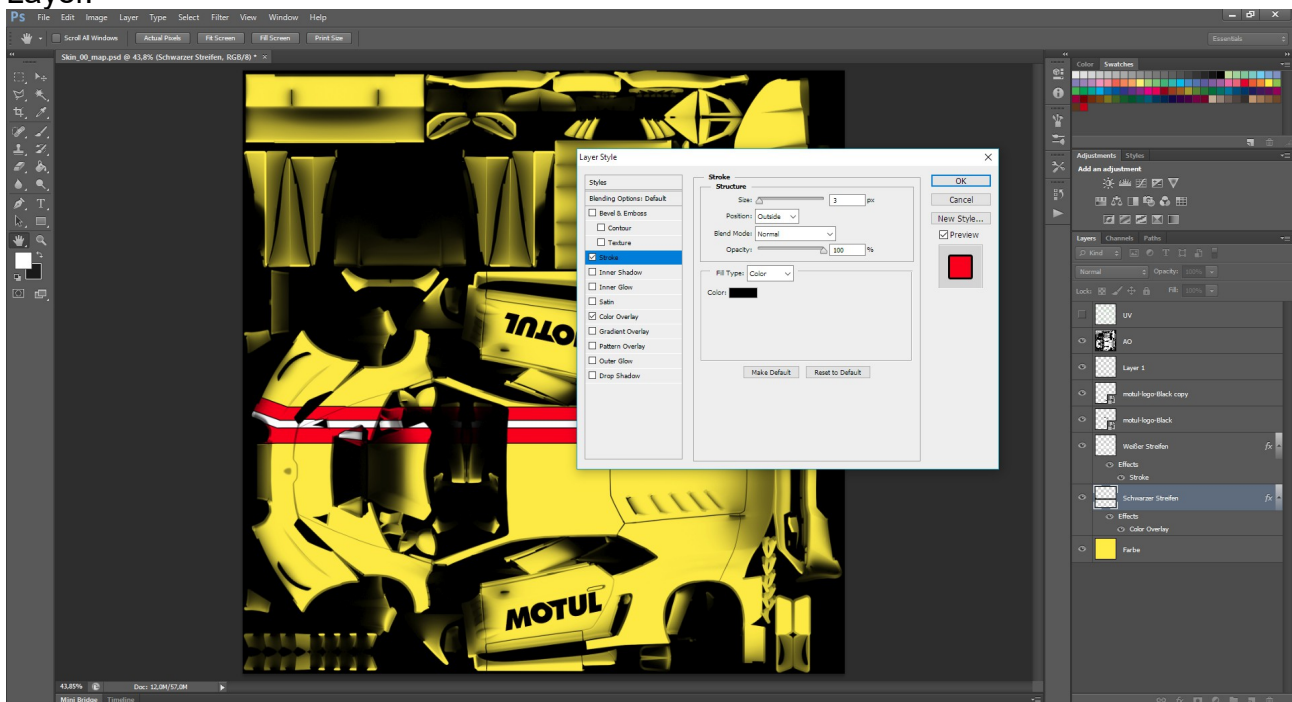
Size: gibt die Breite der Linie an

Position: wo der Pinsel langfährt (außen an der Kante, auf der Kante oder Innerhalb der Kante)

Der springende Punkt ist hier, das wir uns im Klaren darüber sind, das **JEDE** Kante auf dem Layer umrandet wird. Haben wir also jetzt aus Faulheit noch weitere Elemente auf unserem "Weißer Streifen" Layer, werden diese auch umrandet, selbst wenn wir das so nicht wollten. Oberste Regel: Layer, Layer, Layer!

Wenn wir genauer hinsehen, sehen wir sogar, das am Lufteinlass an unserer radierten Kante an der Motohaube, auch eine Umrandung gezeichnet wird. Habe ich also zuviel Hackepeter und gemurkst, kann es sein das wir damit auch schon Probleme bekommen.

Jetzt drücken wir auf OK und wiederholen dasselbe mit unserem "Schwarzer Streifen" Layer.



Warum wir das nicht schon eben getan haben, als wir den Streifen umgefärbt haben?

Gute Frage Jimmy! Damit wir sehen, das Layereffekte nichts unabänderliches sind. Wenn wir jetzt das Häkchen bei "Color Overlay" entfernen, färbt sich unser Streifen wieder in seiner Ausgangsfarbe (Schwarz für jene, die das schon vergessen haben). Wir können also jederzeit unsere Effekte ändern, entfernen oder neue hinzufügen. An dieser Stelle wäre ein wenig Zeit zum rumspielen angebracht, das sich jeder mal anschaut was die verschiedenen Effekte bewirken und was wir damit anstellen können. Doch Obacht, wie schon 2 mal gesagt, betreffen **diese Effekte immer den gesamten Layer**.





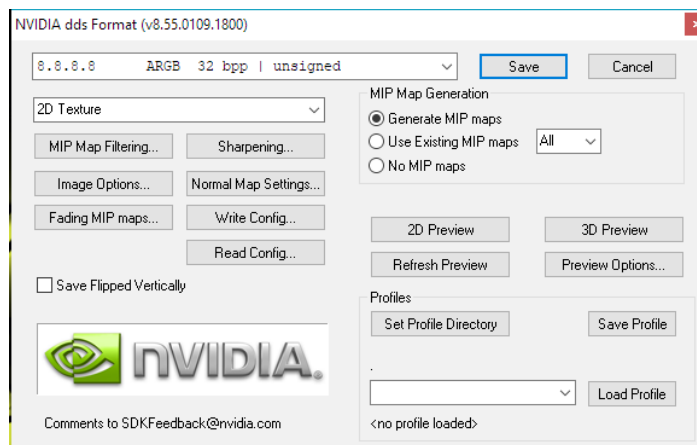
Wenn dann alle fertig mit den Effekten gespielt haben, setzen wir uns wieder und machen weiter.

Ab jetzt haben wir eigentlich alle Handgriffe und Werkzeuge zur Hand, um auf unser Auto zu kleistern, was auch immer uns in den Sinn kommt. Das einzige was uns ab hier noch aufhalten kann, wäre unsere eigene Kreativität und unsere Fähigkeiten mit Photoshop/GIMP.

Ich persönlich tue mich z.B. noch mit Freiformlinien in Photoshop schwer. Leider hilft da auch nur Übung und diverse Photoshop/GIMP Tutorial Videos auf Youtube. Hier jetzt eine Anleitung für Photoshop/GIMP zu verfassen wäre selbst mir zu viel (immerhin sind wir hier schon auf Seite 37 und immernoch nicht fertig :P). Außerdem bin ich selbst kein super Profi in Photoshop. Dafür gibt es genug andere, die sich damit beschäftigt haben und Videos und Guides dazu gemacht haben.

Wie man aber an den Porsche weiter oben sieht, muss man auch keine Diplomarbeit über Photoshop und GIMP verfasst haben um coole Autos zu machen. Klein anfangen und dann Hocharbeiten lautet die Devise.

Mit dem Painten sind wir an diesem Punkt "fertig". Wir speichern also unsere Skin_00.psd ein letztes mal, nun speichern wir sie noch mit "Speichern als..." als Skin_00.dds ab und schließen unsere Skin_00.psd. Hier nochmal die Einstellungen für die .dds



5 – Glanz, Metallic oder Matt?

Nun zur Detailarbeit. Für unser nächstes Kapitel empfehle ich einen Szenenwechsel im CM Showroom. Dazu gehen wir in der Steuerleiste auf das Zahnrad und wählen im Unterpunkt "Scene" einen anderen Showroom aus. Ich nehme hier immer "Industrial" da dort die Beleuchtung etc am dichtesten am Spiel ist.



Wir sehen auch gleich, normalerweise ist unser Auto immer recht poliert und glänzend. Aber genau darum geht es nun in diesem Kapitel. Nun kommen wir zur Skin_00_map.dds Zur Erinnerung hier nochmal das Bild von weiter oben:

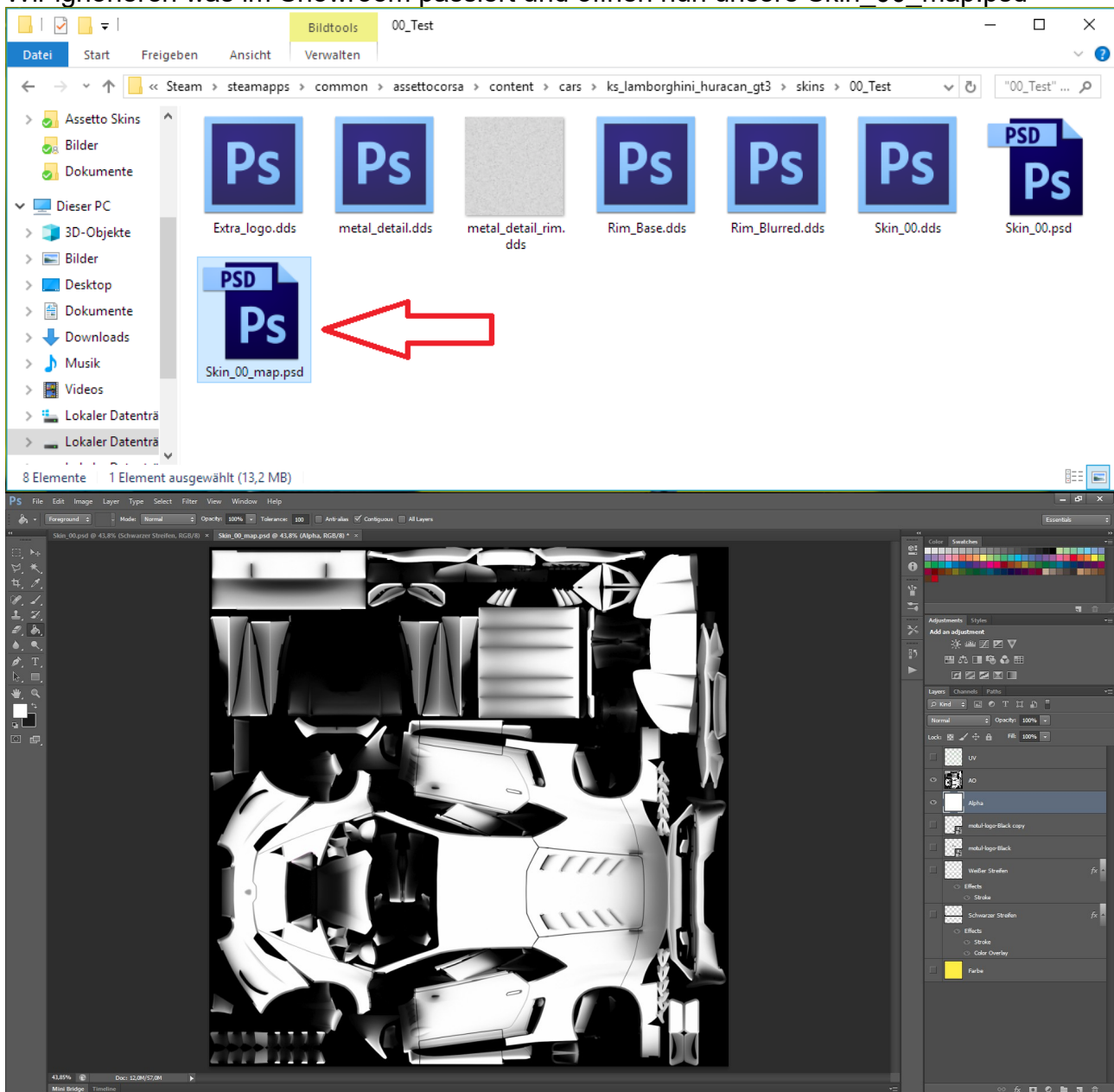


Wir kommen jetzt zu dem Punkt

txMaps: Skin_00_map.dds

Dies ist wie bereits erwähnt ein Alpha Filter der über unsere eigentliche Skin gelegt wird und so die beschaffenheit unserer Skin verändert. Z.B. Aus Glanz, Matt Lack machen.

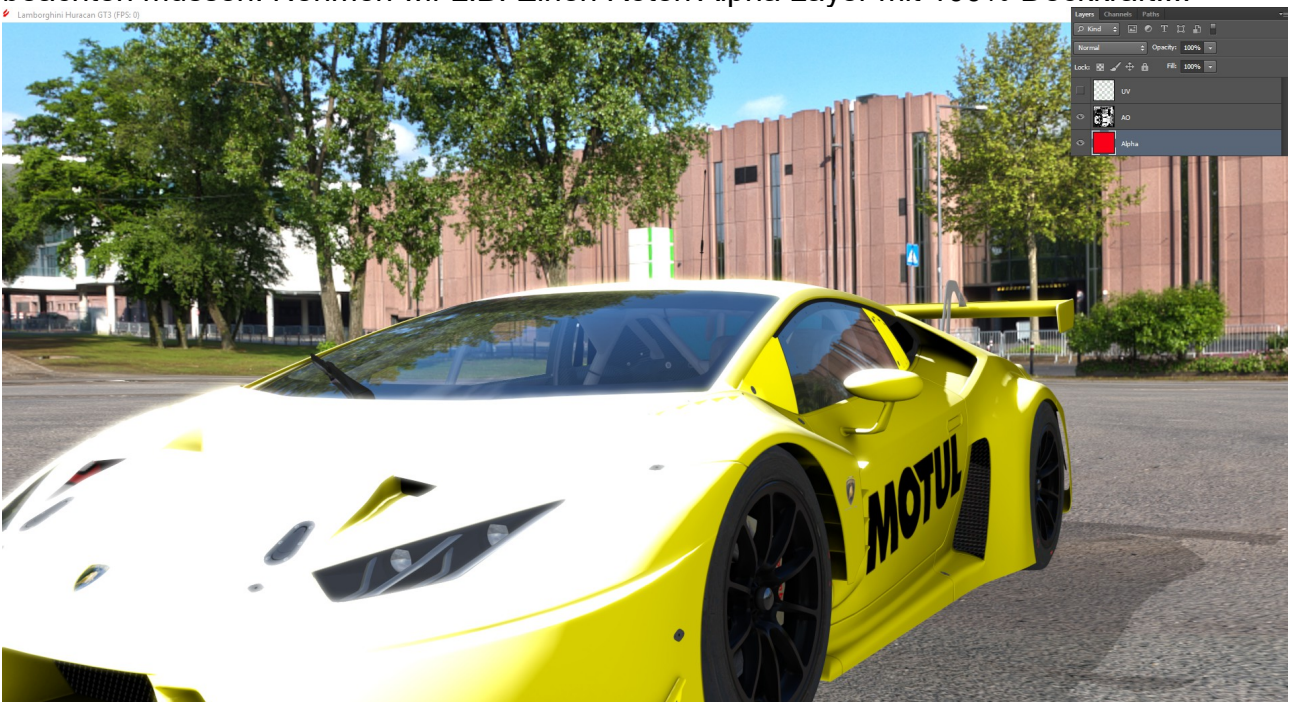
Wir gehen zuerst sicher das wir immernoch im "Skin editing mode" sind.
Nun Kopieren wir uns unsere **Skin_00.psd** und nennen sie **Skin_00_map.psd**.
Wir ignorieren was im Showroom passiert und öffnen nun unsere Skin_00_map.psd



Wir blenden all unsere anderen Layer aus, so das wir nur den AO Layer sehen und erstellen uns einen neuen Layer direkt unter dem AO Layer, den wir "Alpha" nennen, damit wir wissen wofür er ist. Diesen färben wir Weiß, drücken auf Speichern und schauen nochmal in unserem Showroom.

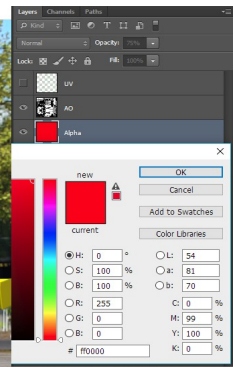


Wie wir sehen, glänzt immernoch bzw. wieder fröhlich vor sich hin. Wenn wir unserem "Alpha" Layer nun eine andere Farbe spendieren und speichern, ändert sich auch die beschaffenheit unseres Lacks. Das Problem ist nur, das wir dabei auch die Deckkraft beachten müssen. Nehmen wir z.B. Einen Roten Alpha Layer mit 100% Deckkraft....

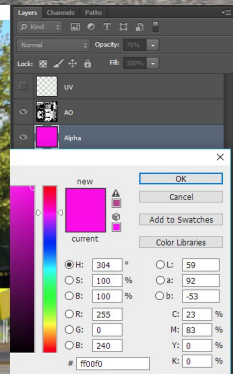


Strahlt unser Auto, als wäre es aus Uran gebaut. Wer genau hinsieht, stellt aber auch fest, das der Glanz hingegen weg ist. Im richtigen Verhältniss von Deckkraft und Farbe, ergibt Rot so eine Metallic ähnliche beschaffenheit. Das kann aber auch von Auto zu Auto unterschiede haben.

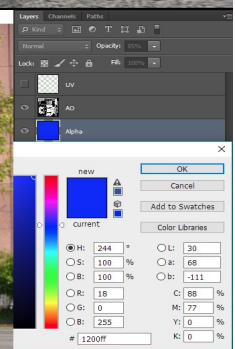
Lamborghini Huracan GT3 (FPS 0)



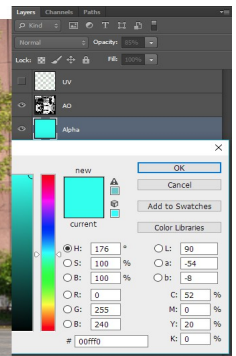
Lamborghini Huracan GT3 (FPS 0)



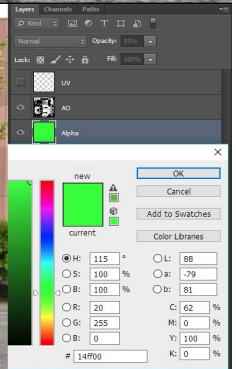
Lamborghini Huracan GT3 (FPS 0)



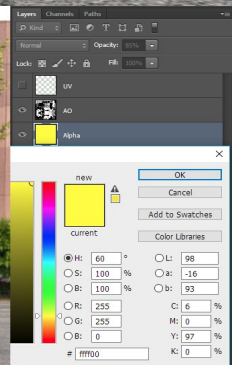
Lamborghini Huracan GT3 (FPS: 0)



Lamborghini Huracan GT3 (FPS: 0)



Lamborghini Huracan GT3 (FPS: 0)





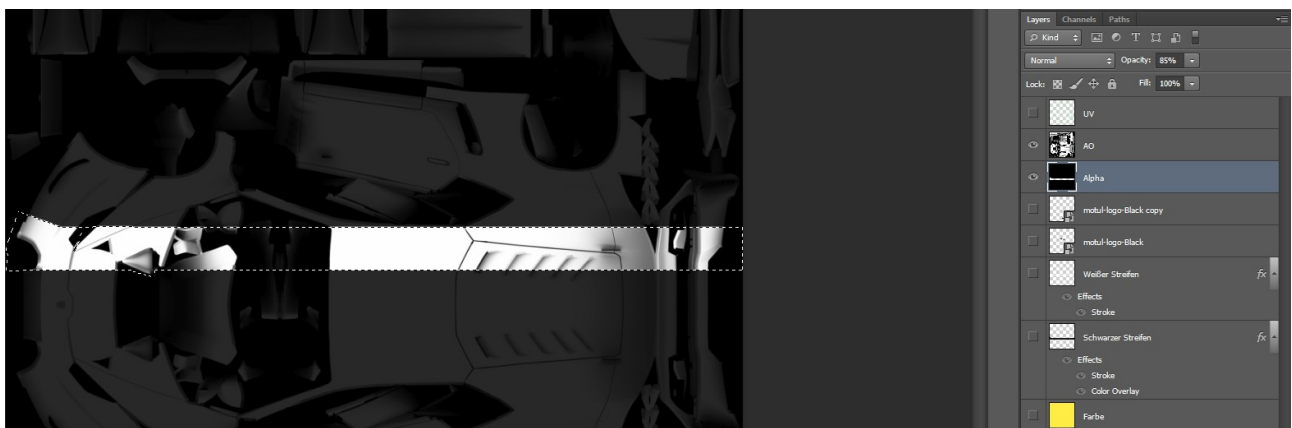
So, 2 Seiten sollten zur anschauen reichen. Beim letzten Bild ist wie bei allem was mit Schwarz zu tun hat zu beachten, das man nicht übertreibt. Wobei das bei der Skin_00_map.dds eigentlich für alles gilt. **100% Deckkraft führt eigentlich fast nie zu einem guten Ergebnis.** Schwarz mit 100% Deckkraft lässt das Auto einfach sämtliche Beleuchtung schlucken, was es wieder künstlich aussehen lässt, selbst wenn das Auto nicht Schwarz ist. Schwarz 100% ist quasi "Schwarzes Loch Matt Lack" .

Warum haben wir unsere Skin Datei kopiert und alle unsere Layer ausgeblendet statt einfach eine neue Skin Datei aus dem Templateordner zu nehmen? Wo wir doch eh nur einen Layer mit einer Farbe machen?

Das ist eine fantastische Frage Jimmy!

Weil wir natürlich auch mit unserem Alpha Filter allerlei tolle Sachen anstellen können. Zur demonstration, behalten wir die Skin_00_Map so wie sie im letzten Bild ist. Schwarz mit 85% Deckkraft. Einen Matt Gelben Lamborghini. Und nun wollen wir hier ja Akzente setzen und machen unseren roten **Streifen in Glanzlack.**

Dazu blenden wir unseren "Schwarzer Streifen" Layer wieder ein und wählen mit Hilfe des "Zauberstab Tools" den gesamten Layerinhalt aus. Nun blenden wir unseren "Schwarzer Streifen" Layer wieder aus. Unsere ursprünglichen Layer sollten wir für solchen Schabernack unberührt lassen, damit wir jeder Zeit eine Referenz haben, wo sich unsere Designs befinden. Wählen wir unseren "Alpha" Layer aus und radieren alles in unserer Markierung aus.





So weit so gut.

Die Alpha Map erfordert ein wenig Experimentierfreudigkeit. Wenn man aber ein wenig Übung damit hat, kann man damit auch Ghosteffekte und dergleichen einfach und schick herstellen.



Wir müssen nur daran denken, das

1. Wir nicht vergessen auch auf der Alpha Map für jedes neue Element einen neuen Layer zu machen
2. Da wir mit der Deckkraft spielen, müssen wir aus darunter liegenden Layern den Bereich ausschneiden, da sich sonst Farben vermischen und das Ergebnis ein anderes werden kann.

Wenn wir fertig sind, speichern wir unsere Skin_00_map.dds ein letztes mal ab, Speichern sie danach noch als Skin_00_map.dds ab (mit den selben Einstellungen wie die Skin selbst) und Schließen die Skin_00_map.psd in unserem Photoshop.

Ansonsten hilft bei der Alpha Map leider nur, **Ausprobieren!**

Das Ergebnis kann sich von Auto zu Auto unterscheiden.

Verschiedene Farben und verschiedene Werte bei der Deckkraft haben auch unterschiedliche Auswirkungen. **Ein anderer Deckmodus** als "normal" verändert das Ergebnis natürlich auch. Sollten wir da "Dissolve" auswählen wird unser Layer "körniger" was auch zur Folge hat das unser Lack "körniger" aussieht.

Wir müssen auch bedenken, dass das Auto im CM Showroom nicht 100%ig genau wie im Spiel gerendert wird. Der Industrial Showroom kommt meiner Meinung zwar nah ran, ist aber trotzdem nicht dasselbe. Wenn wir also ein gewisses Maß an Zufriedenheit mit uns und unserem Auto verspüren, sollten wir trotzdem daran denken, nach Abschluss unserer Arbeit, das Auto mal **im Spiel über eine Strecke zu bewegen**. Wenn wir es uns aber dann im Replay aus allen Richtungen und Winkeln angesehen haben und immernoch zufrieden sind, haben wir quasi unser Ziel erreicht.

Sollten wir nicht zufrieden sein (zu matt, zu glänzend, zu strahlend oder was auch immer) müssen wir eben nochmal nachjustieren. Wenn die Grundbeschaffenheit gefällt und nur etwas zu stark ausgeprägt ist, tun es meistens schon 5% bei der Deckkraft.

Zu dem Zweck lasse ich auch immer ein oder zwei andere Autos mit über die Strecke fahren, um auch eine gewisse Vergleichsmöglichkeit zu haben.

Auffällig wird es eben meist nur dann wenn unser Auto **viel matter, glänzender oder sonstwas ist als die anderen**.

Ein herausstechendes Auto muss nicht zwingen schlecht sein, aber ich denke, wenn wir unser Auto neben den anderen sehen werden wir schon merken, wann es zuviel des guten war.

Das war auch schon alles was es zur Alpha Map zu sagen gab.

Also auf zum nächsten Kapitel!

6 - Texturen selbst erstellen (wo zur Hölle sind die Felgen?)

Als ich die Überschrift verfasst habe, hatte ich irgendwie den Porsche im Kopf und nicht den Lamborghini. Dieser hat nämlich bereits Texturen für Felgen. Aber spielt auch keine Rolle. Dann nehmen wir die dem Lamborghini eben weg und tun so als hätte es sie nicht gegeben. Aus unserem "00_Test" Ordner löschen wir nun also die Datei **Rim_Base.dds**.

Jetzt wo die weg ist denken wir uns "*Mensch, mit weißen Felgen säh das Auto aber gut aus....aber wo zur Hölle sind die Felgen?*".

In den Template Ordnern sind meistens leider nur die nötigsten Dinge vorhanden. Das schwankt zwar auch wieder von Auto zu Auto, aber es ist nie "Alles" da.

Da wir aber in den Grundlagen schon erfahren haben, das wir im Showroom nur ein Teil anklicken müssen um mehr zu erfahren, Schauen wir uns nun mal die Felgen an.



Auch hier sehen wir wieder bekannte Einträge

txDiffuse: Rim_Base.dds

txMaps: Rim_Base.dds

txDetail: metal_detail_rim.dds

Wie auch schon bei der Karosserie,
txDiffuse ist die eigentliche Textur des Teils

txMaps ist die Alpha Map des Teils (Dieselbe Textur, also können wir da schonmal nichts ändern)

txDetail ist die Grundfarbe des Materials aus dem die Felgen sind. Wie unsere metal_detail.dds, bloß für die Felgen statt für die Karosserie.

Wie kommen wir nun also an die Rim_Base.dds?

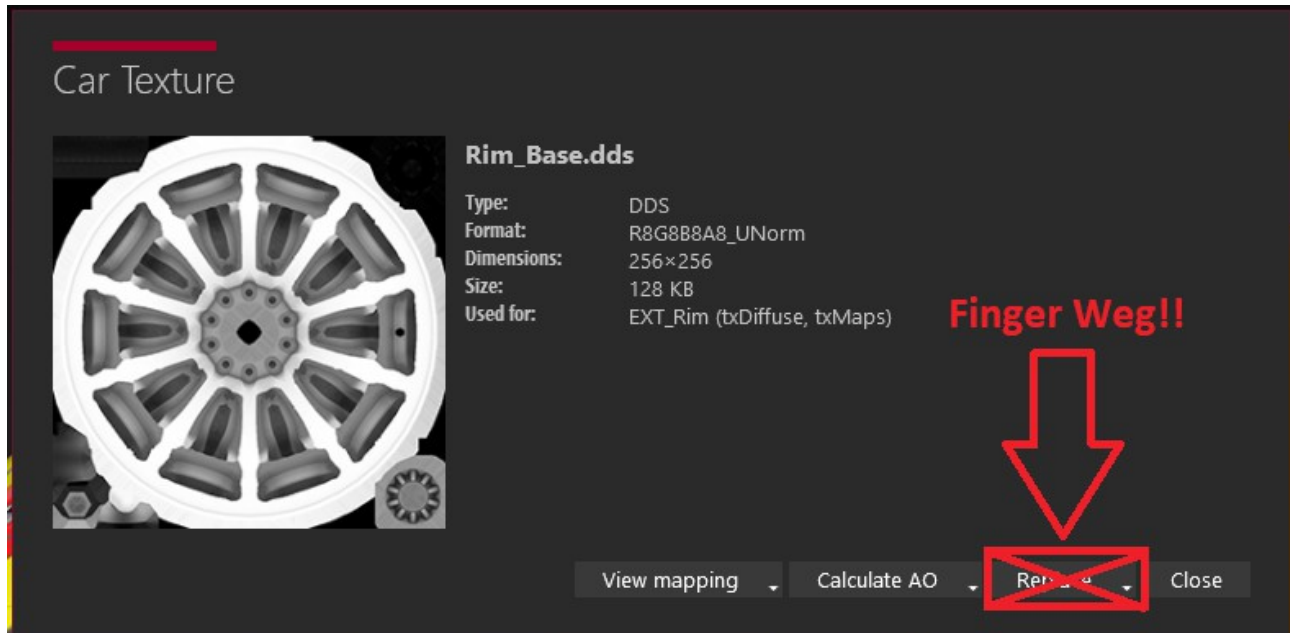
Wir könnten versuchen ein Template im Internet zu finden.

Da haben viele schon so einiges an selbstgemachten Templates hochgeladen. Oder (und darum geht es hier ja) wir machen uns das eben selber. Denn wenn wir das hinbekommen, können wir das auf jedes andere Autoteil umsetzen. Und wenn ihr mich fragt ist das wesentlich besser, als zu hoffen das es irgendwo schon ein Template geben wird. Außerdem hab ich hier ja auch ein Kapitel zu füllen :P.

Wie machen wir das nun also?

Beim Eintrag "**txDiffuse:** **Rim_base.dds**"

finden wir 3 senkrechte Punkte daneben. Auf diese klicken wir nun drauf.



Nun öffnet sich dieses Fenster. In diesem Fenster finden wir alle nötigen Informationen zu dieser Textur.

Oben natürlich der

Name (diesen können wir direkt mal markieren und Rechtsklick->Kopieren)

Type: der Dateityp der Textur. (in diesem fall .dds)

Format: Das Format (uninteressant)

Dimension: Die Abmessung der Textur (sollte nicht überschritten werden dazu später mehr)

Size: Die Größe der Datei (uninteressant)

Used for: wofür diese Textur alles verwendet wird (falls eine Textur mehrere verwendungszwecke hat sollten wir hier sehen ob eine veränderung dieser zu etwas führt das wir nicht wollen).

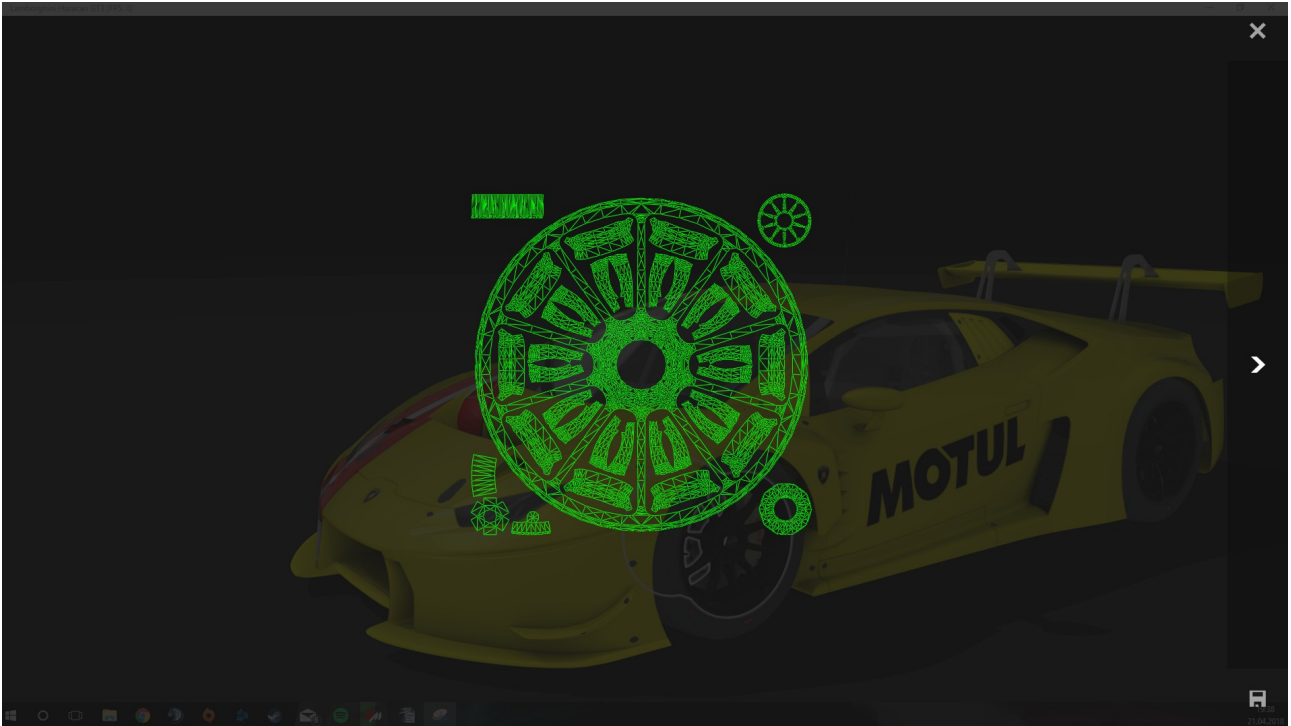
Was machen wir nun damit?

Der "**View mapping**" button generiert uns ein Drahtgitter für diese Textur. Da wir die Textur noch bearbeiten wollen und **256x256** recht klein ist, drücken wir nicht direkt auf den Button sondern auf den kleinen Pfeil nach unten direkt daneben. Nun wählen wir im Dropdown Menu "**View in 512x512**".

"Aber du hast doch da oben geschrieben dass wir die Abmessung...." Ich weiß. Aber:

1. 256x256 ist zum Bearbeiten etwas klein
2. können wir zum painten auch eine 1k Textur machen oder größer, das Spielt keine Rolle. Wir müssen sie nur später die fertige Textur runterskalieren.
3. Haben alle anderen GT3 Autos eine Felgentextur von 512x512. Da wird das hier schon in Ordnung gehen. Man sollte nur nicht übertreiben. Wenn die Textur für ein Teil also eigentlich 128x128 wäre, sollten wir später natürlich keine fertige 1k, 2k oder sogar 4k Textur von dem Teil abgeben.

Nun also weiter im Text, wir wählen also "view in 512x512" aus und es öffnet sich ein neues Fenster:



In diesem Fenster sehen wir nun das Drahtgitter der Textur. Wenn wir mit der Maus an den Rechten Bildschirmrand fahren, erscheint eine Leiste.

Das X muss ich wohl nicht erklären...

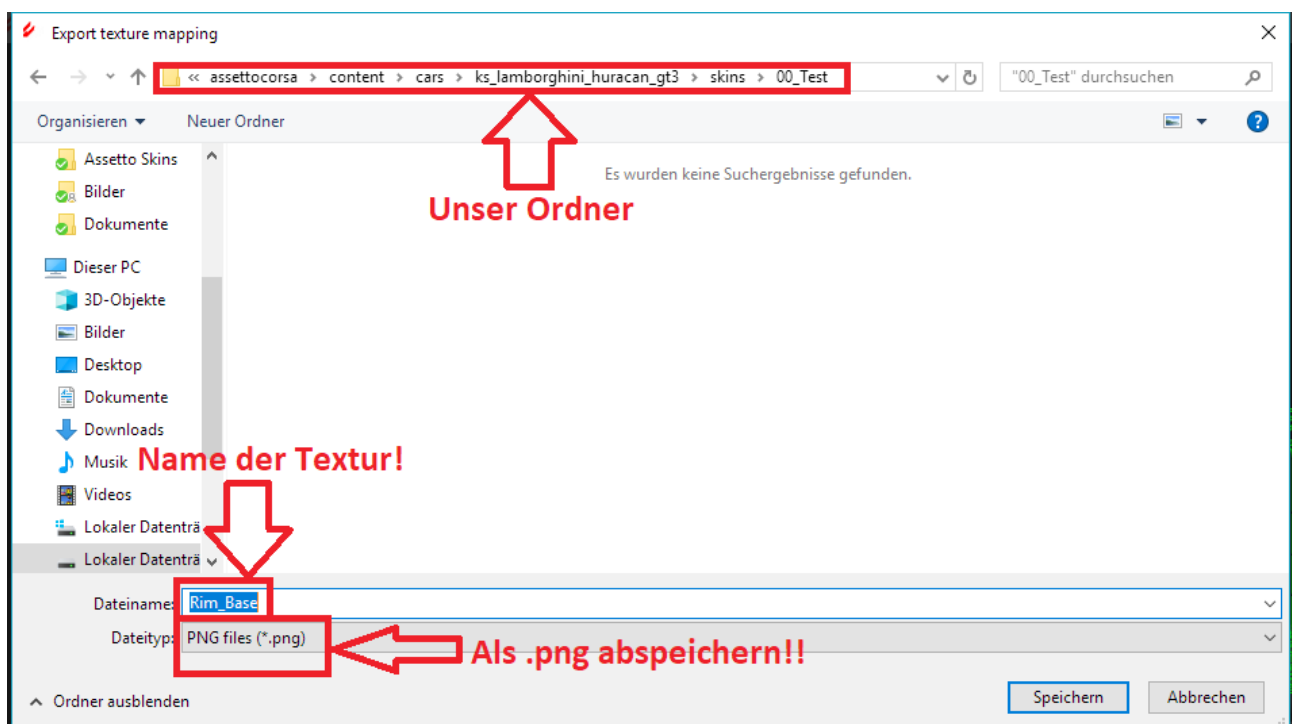
Der Pfeil ist für uns auch Irrelevant. Der wäre um zusätzliche Texturen durchzuschalten.

Die mapping hat aber nur diese eine

Und die Diskette brauchen wir jetzt, um unser gerade erstelltes Drahtgitter abzuspeichern.

Wir klicken also auf die Diskette und Speichern das Drahtgitter als Rim_Base.png ab.

(deshalb haben wir eben den Namen der Textur kopiert).

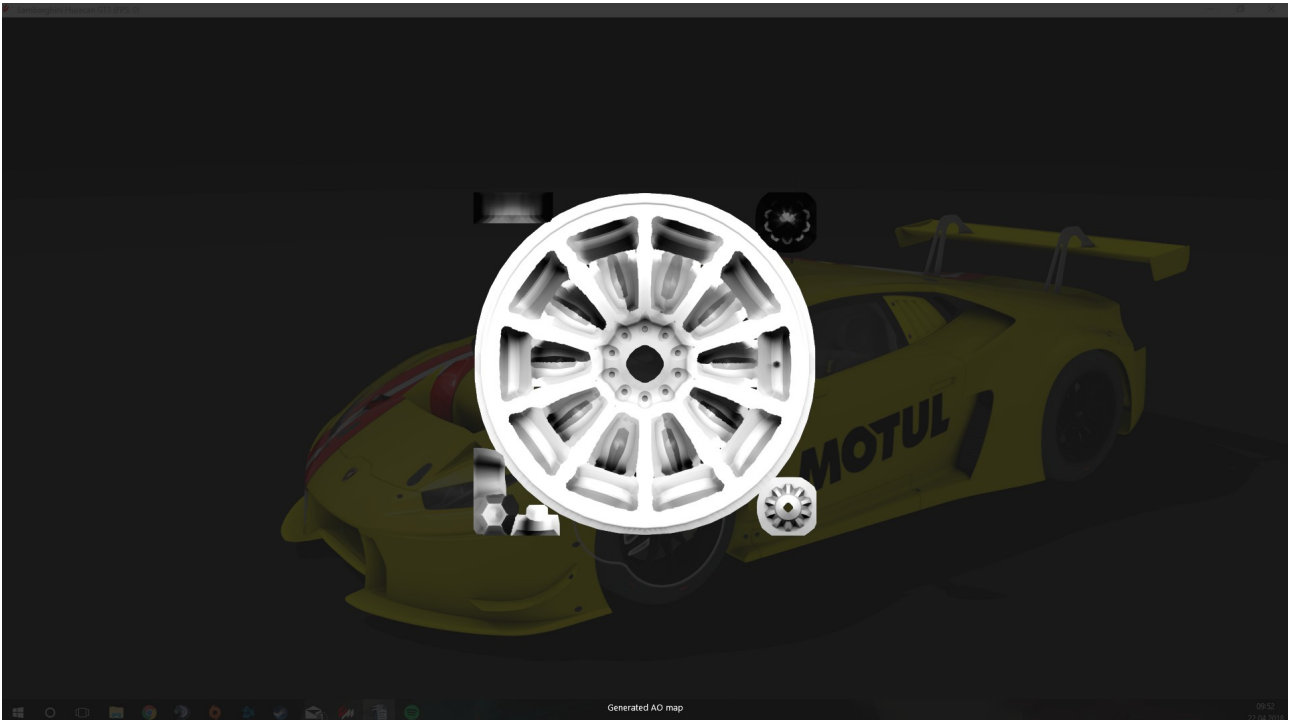


Das Drahtgitter direkt nach der Textur zu benennen erspart uns später halt den Namen

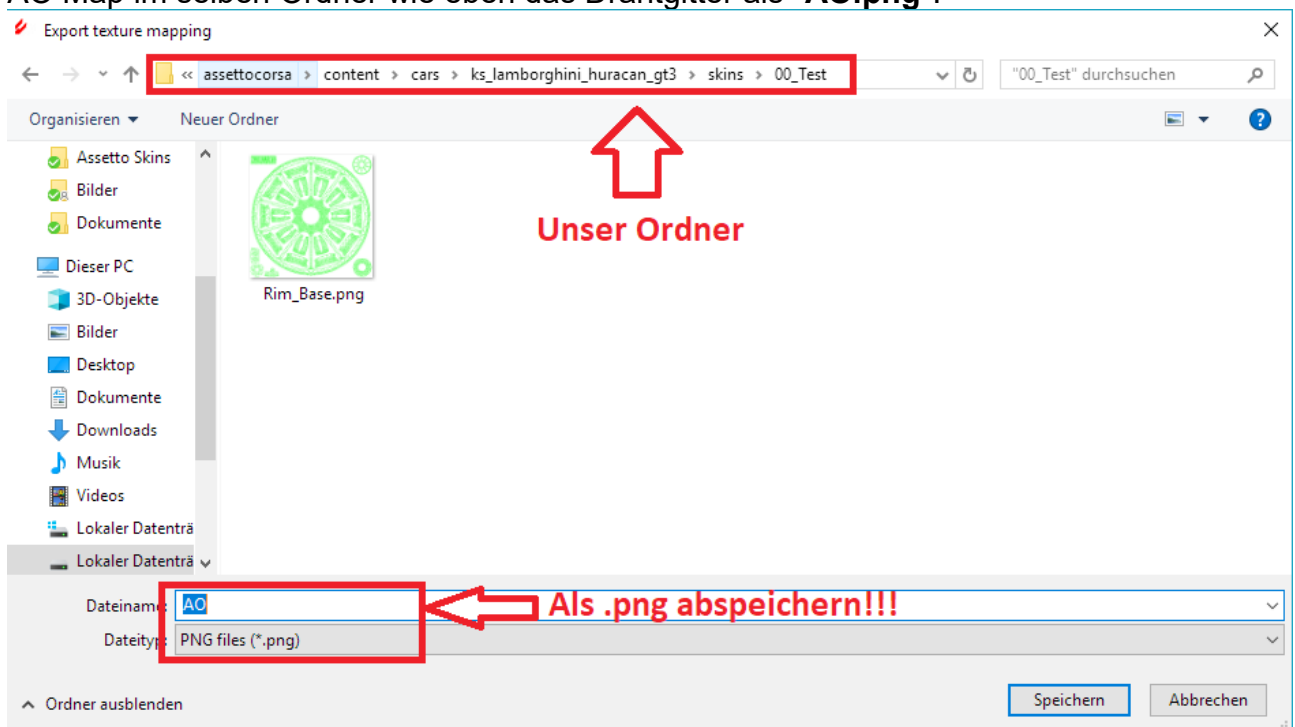
nochmal herauszusuchen. Wir könnten es natürlich für's erste auch einfach "1" oder sonstwas nennen.

Nun wiederholen wir das mit dem Button **"Calculate AO"**. Den kleinen Pfeil nach unten neben dem Button und **"calculate 512x512 map"**

Nun erscheint zuerst ein Ladebalken "Rendering...." und kurz darauf ein ähnliches Fenster wie eben.



Das ist die AO Map unseres Teils (Der AO Layer, wir erinnern uns..). Nun fahren wir wieder mit der Maus an den rechten Bildschirmrand, auf die Diskette klicken und wir speichern die AO Map im selben Ordner wie eben das Drahtgitter als **"AO.png"**.

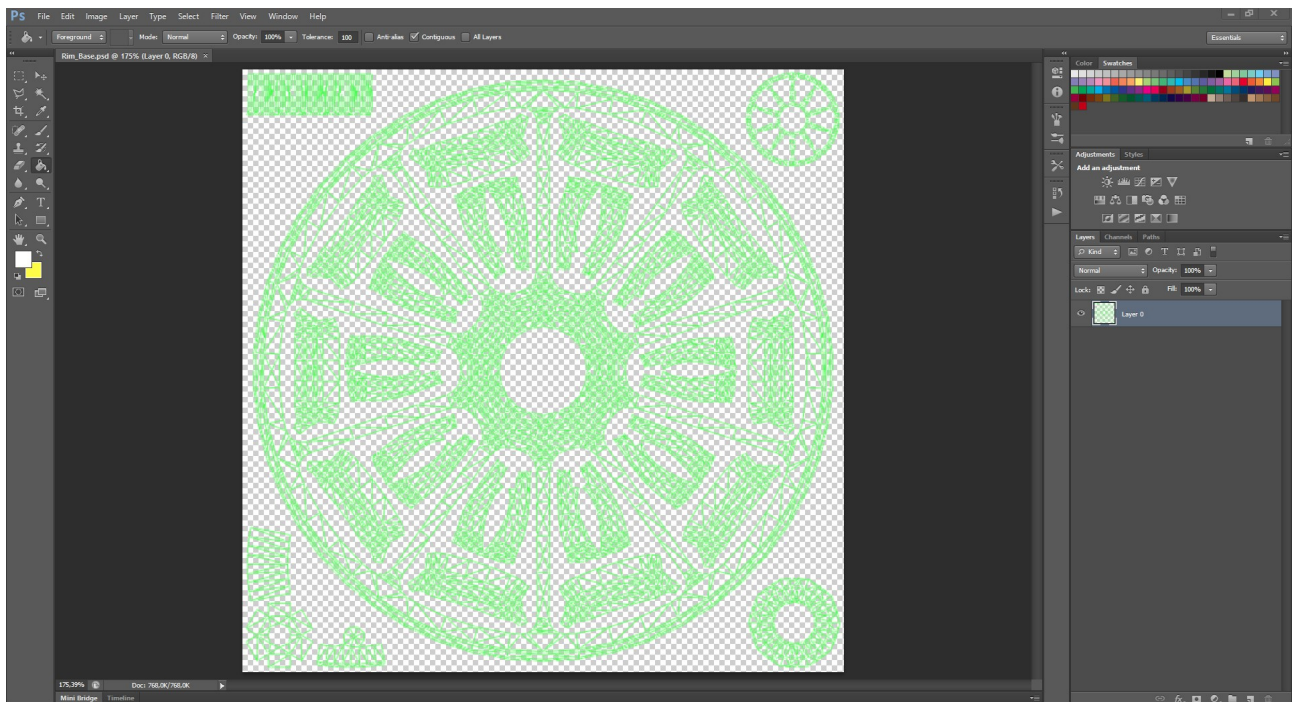


Soweit so knackig.

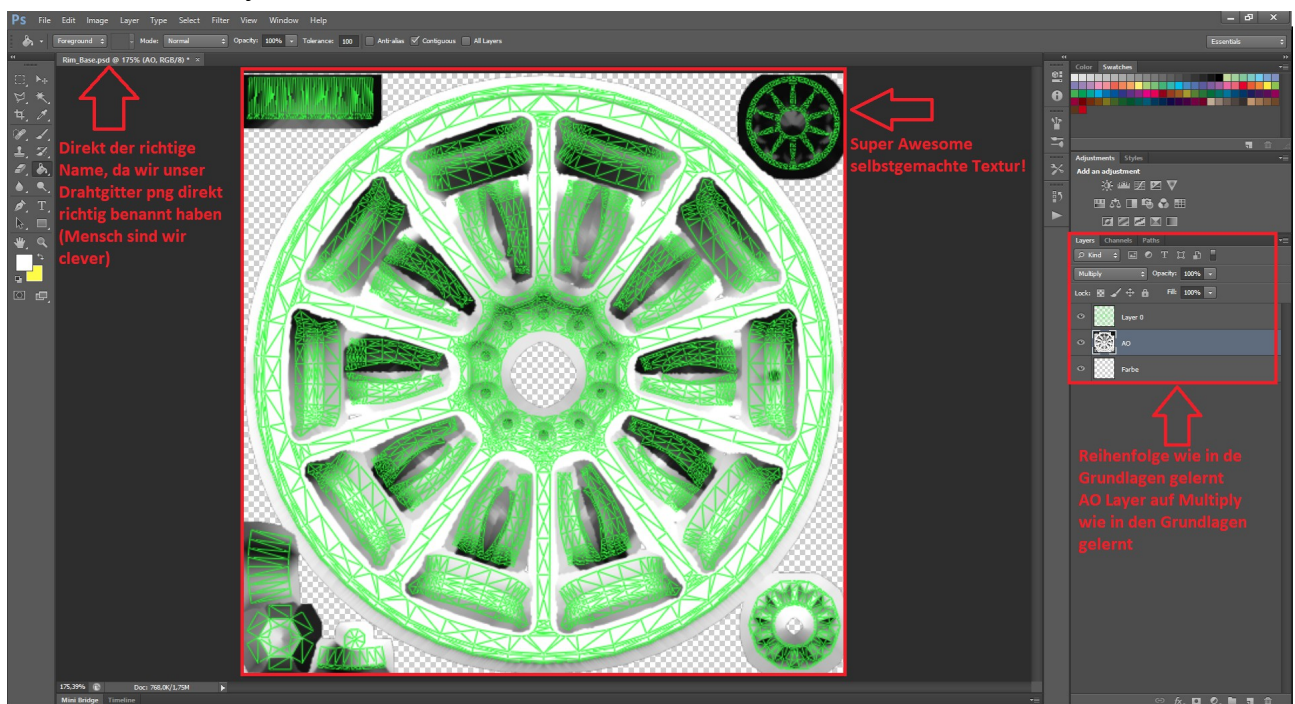
Nun haben wir alles was wir Brauchen um eine Textur zu machen.

Wir gehen also in unseren Ordner.

Und öffnen unsere **"Rim_Base.png"** mit Photoshop/GIMP:



Und ziehen unsere "AO.png" direkt mit hinein. Da wir hier ja aufmerksam mitgelesen haben, kennen wir natürlich noch aus den Grundlagen die richtige Reihenfolge der Layer und das wir den AO Layer auf "Multiply" stellen müssen. Dann machen wir uns noch unseren Farb Layer und.....



Mensch sind wir toll.

Nun machen wir unseren "Farbe" Layer weiß (wir wollten ja weiße Felgen).

Blenden das Drahtgitter aus.

Gehen sicher das unser Showroom noch den "Skin editing mode" aktiv hat.

Und drücken nun auf speichern, so das wir die Rim_Base.psd abspeichern und schauen uns das Ergebnis im Showroom an...



Die Felgen sind deutlich heller geworden, aber weiß sieht anders aus.

Nun gut aber wir hatten ja auch schon einen gelben Ferrari der trotzdem rot war. Also gehen wir davon aus das liegt wohl an der Metall Grundfarbe. Jein!

Aber im Sinne der demonstration gehen wir mal davon aus das Kunos nicht den Praktikanten an dieses Auto gelassen hat.

Also schauen wir uns im Showroom wieder die Detail zu den Felgen an (siehe oben). Da sehen wir bei:

txDetail: metal_detail_rim.dds

und denken uns "Mensch, metal_detail....dds. Sowas hatten wir doch schon."

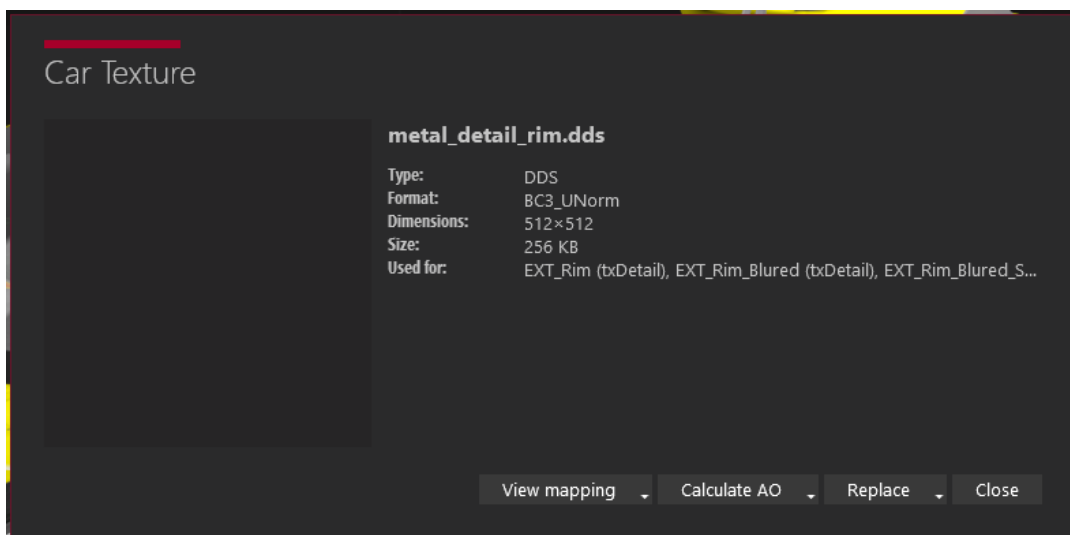
Richtig Jimmy!

Diese Datei hat dieselbe funktion wie die **metal_detail.dds** für die Karosserie.

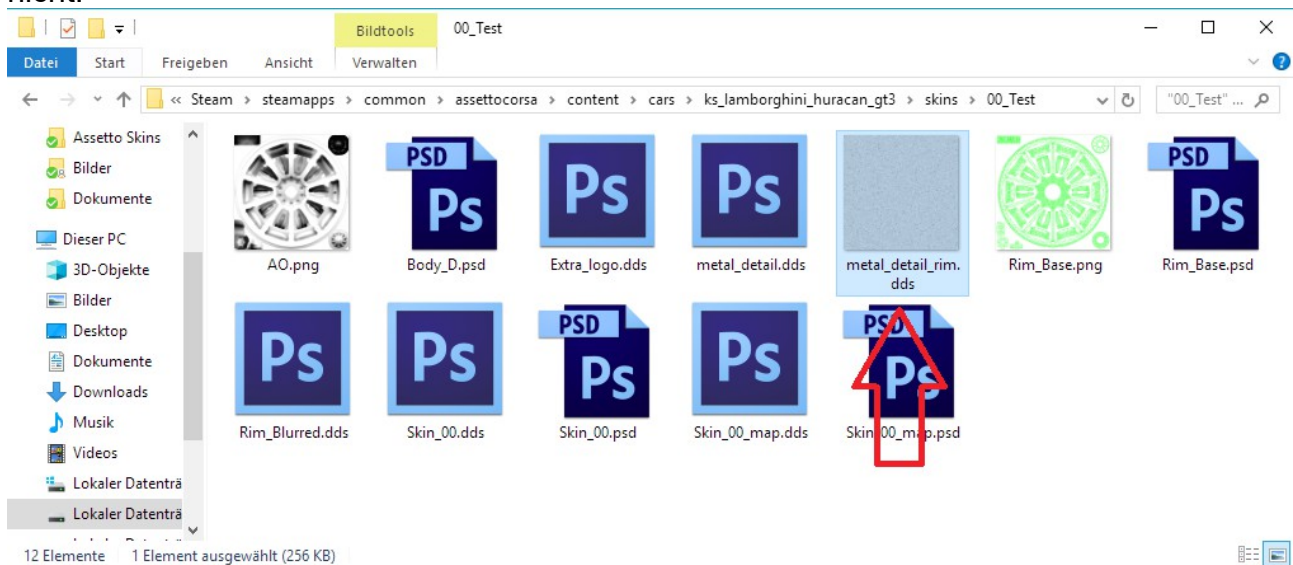
Dann klicken wir doch mal auf die 3 punkte neben

txDetail: metal_detail_rim.dds

und schauen uns das mal genauer an.



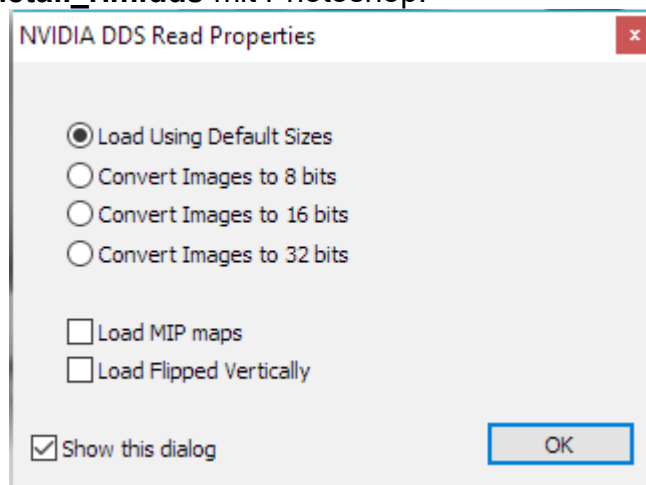
Und wir sehen, ein dunkles Grau. Da kann so eine Felge ja garnicht weiß werden. Also schauen wir in unseren Ordner, ob wir eine "**metal_detail_rim.dds**" haben oder nicht.



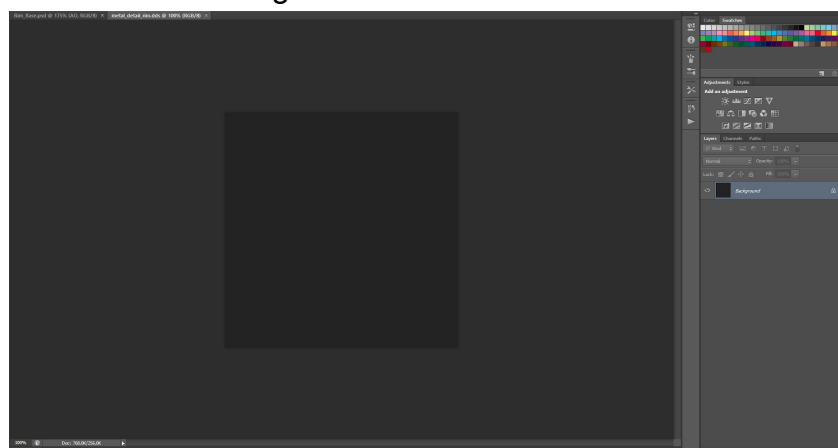
Siehe da, da war schon eine im Templateordner, also haben wir eine.
"Und wenn wir keine haben?"

Dann, Jimmy, können wir entweder aus den Grundlagen das prozedere für die metal_detail.dds wiederholen und diese Datei dann metal_detail_rim.dds nennen, oder wir kopieren unsere metal_detail.dds ein zweites mal in unseren Ordner und nennen sie um in metal_detail_rim.dds

Da wir nun aber schonmal eine haben, werden wir die vorhandene auch bearbeiten.
Wir öffnen die **metal_detail_rim.dds** mit Photoshop.

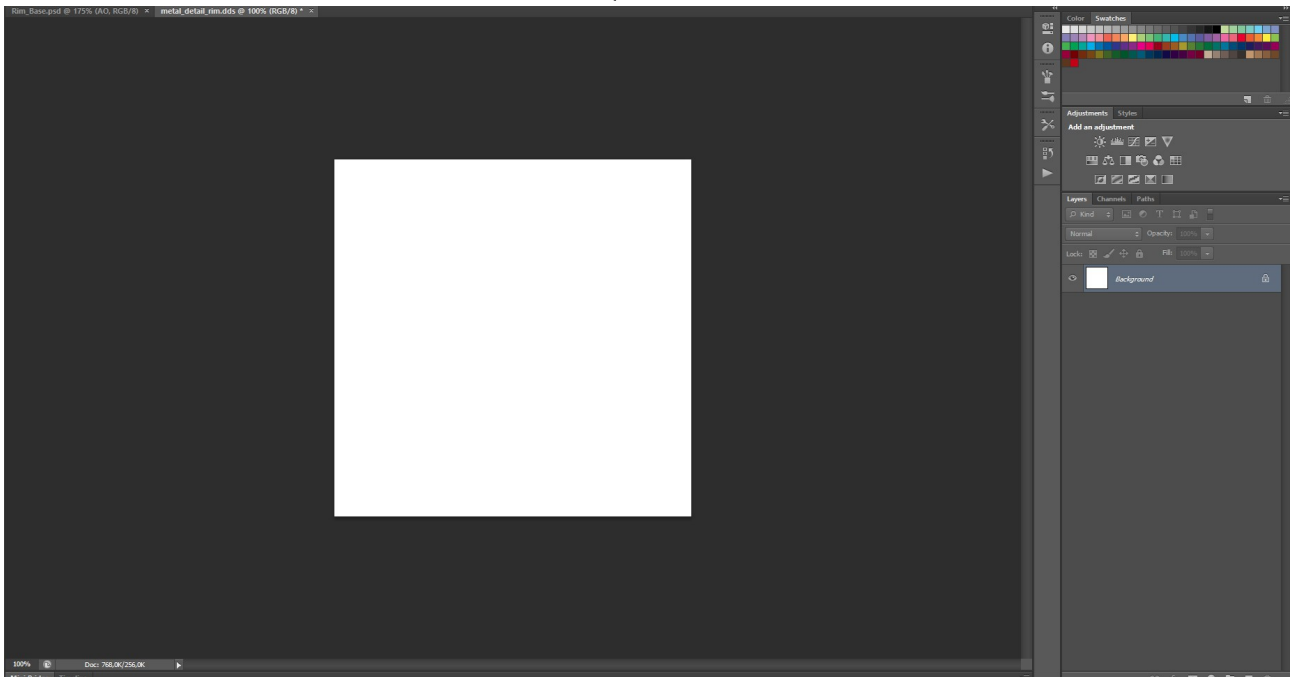


Beim laden lassen wir die Einstellungen so und dann



Ein dunkelgaues Quadrat. Wahnsinn.

Wir nehmen unseren Farbeimer und eimern das Quadrat weiß. Da es sich hier um eine einfache Farbpalette handelt müssen wir nicht zwingend einen neuen Layer machen sondern können einfach das vorhandene Quadrat einfärben.



Dann speichern und schließen wir unsere metal_detail_rim.dds wieder (verwenden immernoch dieselben Einstellungen für die .dds wie bei der Skin und allen anderen)....

Lamborghini Huracan GT3 (FPS: 0)



Tadaaaa.....hmmm...nichts ist passiert.

"Was ist denn nun wieder falsch?"

Nun, Jimmy, wie bereits erwähnt hat den Lamborghini anscheinend der Praktikant bei Kunos nach einer durchzechten Nacht am Montag morgen zusammengeschustert. Schauen wir uns nochmal die Details zur Felge im Showroom an um den Fehler aufzuspüren.



Wie bereits vorher gesehen sind die **txDiffuse** und die **txMaps** dieselbe Textur. Da wir also automatisch eine Alpha Map erstellen sobald wir die Textur speichern, haben diese logischerweise dieselben Werte an Deckkraft, Farbe und Schattierung. Wie wir weiter oben schon gelernt haben, haben aber 100% Deckkraft und bestimmte Farben ein negatives Ergebnis zur Folge. Aber selbst bei Weiß herrscht immernoch soviel Überlagerung zwischen Textur und Alpha Map, dass die Felge dunkler wird. Hellgrau ist beim Lamborghini also das höchste der Gefühle, wenn es um die Felgen geht. Bei manchen Autos muss man einfach damit leben, dass es so ist. Wiederholen wir nun alles, was wir bisher über das eigene Erstellen von Texturen gelernt haben, bei unserem Ferrari (*"Da war ja was...und was ne tolle Methode um die Leser das Kapitel auf eigene Faust wiederholen zu lassen um zu sehen, ob sie das Prinzip verstanden haben, wie ein Profi"*). Danke, Jimmy).



Knallig weiße Felgen. Wunderbar. In den Details zur Felge haben wir auch gesehen, dass **txDiffuse** und **txMaps** beim Ferrari zwei verschiedene Texturen sind. Wir könnten nun also auch mit einer Alpha Map für die Felgen rumexperimentieren, um zu sehen, was da so alles möglich wäre. Aber nicht in diesem Leitfaden :P. Zudem haben wir bei der Textur für den Ferrari gesehen, dass die anderen Autos tatsächlich 512x512 Felgen haben. Und ihr dachtet sicher, ich hätte gelogen....Tz.

Wenn dann alle anwesenden es geschafft haben, die Felgen des Ferrari weiß zu bekommen, Glückwunsch. Ab jetzt haben wir alles Grundlegende zur Hand, um uns selber Texturen und Templates zu erstellen. Ob Interieur, Felgen, Lampen oder was auch immer, der Vorgang ist immer gleich. Natürlich gibt es da kleine Unterschiede, aber die hat man

sich schnell durch Ausprobieren erarbeitet.
Hier ein paar Beispiele:

Fenster brauchen keinen AO Layer.

**Wenn es Transparent werden soll, muss es auch in der Textur Transparent sein.
Getönte Scheiben sind meist mit 20% oder weniger Deckkraft erreicht.**

**Wenn bei "View mapping" kein Drahtgitter rauskommt, gibt es leider auch keins
Dasselbe gilt für "Calculate AO", wenn es keins gibt wird auch keins gebraucht
Wenn es eins gibt, wird es nicht zwingend gebraucht (siehe Fenster)**

Haben wir eine eigene Textur erstellt, folgen nun die Feinheiten.

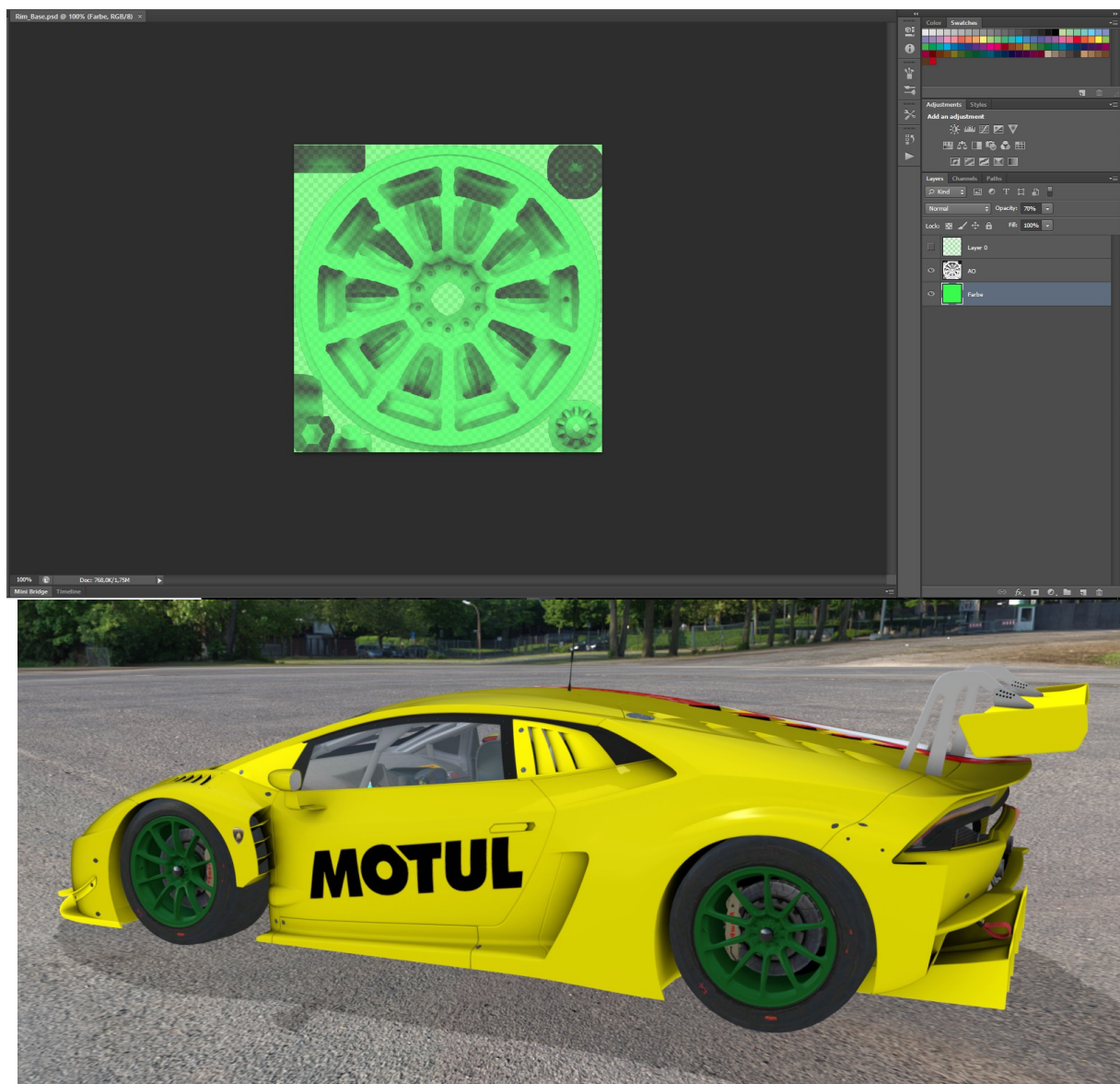
Überprüfen unserer Textur.

Kehren wir nun zu unserem Lamborghini zurück. Wenn wir sie geschlossen haben, öffnen wir wieder unsere **Rim_Base.psd**

Da weiß anscheinend keine Option für die Felgen ist, machen wir sie eben Grün.
Außerdem ist die folgende Demonstration so wirksamer.

Wenn wir ein wenig mit der Deckkraft des AO Layer und des Farblayer spielen, bekommen wir wenigstens bei Farben ein einigermaßen akzeptables Ergebnis.

AO Layer und Farbe auf 70% Deckkraft ergaben ein einigermaßen akzeptables Grün.



Da Objekte wie Felgen oder Lichter, anders als unsere Karosserie, nicht statisch sind sonder eine Funktion haben (Lichter leuchten, Räder drehen sich usw.), müssen wir noch sicherstellen, das diese Funktion weiterhin gegeben ist.

Dazu wenden wir uns im Showroom nun dem Reiter "**Car params**" zu.



Im Reiter "**Car Params**" können wir den Zustand unseres Autos verändern:

Driver: Blendet den Fahrer ein (Falls wir Helm, Anzug usw. Des Fahrers bearbeiten)

Crew: Blendet die Boxencrew und Zubehör ein (Falls wir diese bearbeiten wollen)

Lights: Schaltet die Lichter ein (Falls wir unsere Lichter bearbeitet haben)

Brake: Schaltet die Bremslichter ein

LOD: Verändert das LOD des Autos (je weiter weg das Auto ist, desto weniger Details hat es, hier überprüfen wir ob alles noch vernünftig aussieht sollte unser Auto mit LOD gerendert werden)

Blurred rims: Lässt die Felgen verschwimmen als würden sie sich drehen

Low Res Cockpit: LOD für's Cockpit

Seatbelt: Spannt die Gurte, als würde ein Fahrer im Auto sitzen

Left Door: Öffnet die linke Tür

Right Door: Öffnet die rechte Tür

Wipers: Scheibenwischer

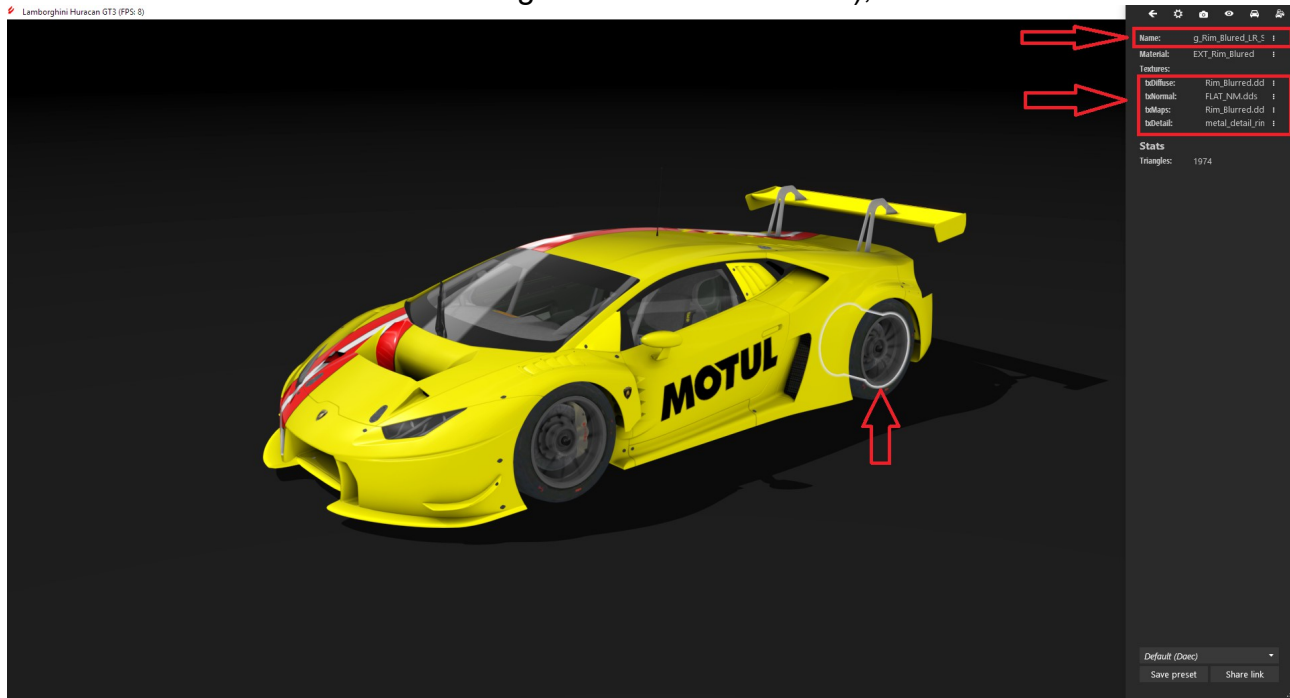
Unterhalb von "Physics" ist für uns absolut irrelevant.

Da wir noch mit den Felgen dran sind, setzen wir ein Häkchen bei "**Blurred rims**" und stellen umgehend fest, aus Grün wurde Grau. Super Sache das.

Das liegt daran, das der Lamborghini zusammen mit einigen anderen Autos (nicht alle!) eine extra Textur für drehende Räder verwendet.

Wir lassen also "**Blurred rims**" eingeschaltet und gehen mit dem Back pfeil in der Steuerleiste wieder zurück auf die Ursprungssteuerleiste, da wir nur dort Texturen ansehen können und wählen wieder die Felge aus (eventuell müssen wir die Felge

mehrfach anklicken um auf die richtige Variante zu kommen),



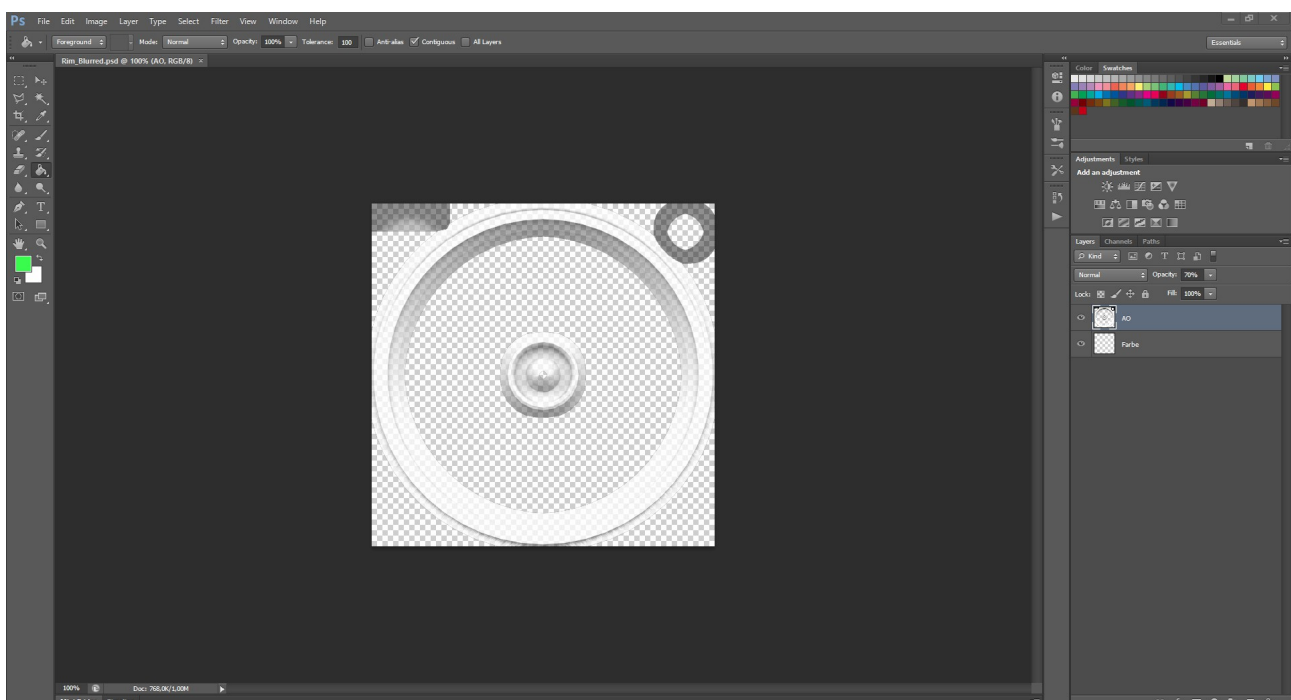
Und wir sehen in unseren Details zur Felge. Tatsächlich eine andere Textur:
txDiffuse: Rim_Blurred.dds

Also benötigen wir eine weitere Textur. Wir speichern erstmal unsere Rim_Base als .psd und .dds ab und schließen sie, da wir mit ihr fertig sind.

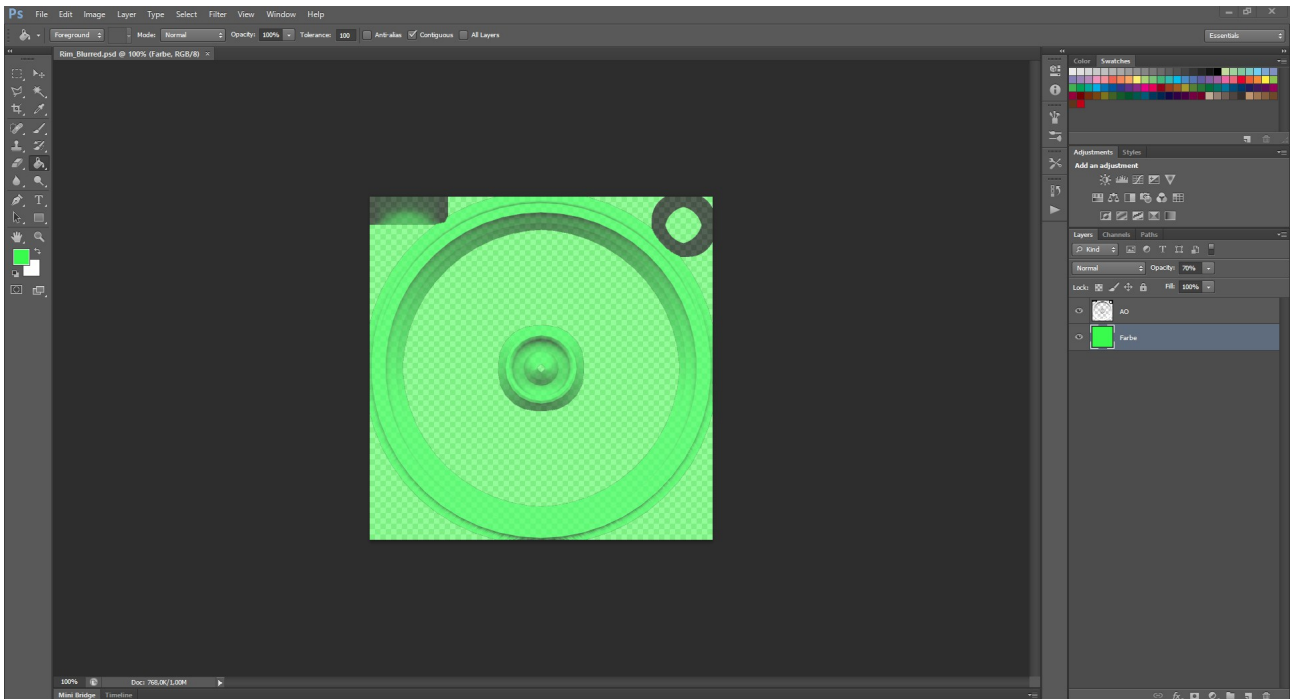
Wir schauen in unseren Ordner nach einer Rim_Blurred.dds und siehe da, da ist bereits eine. Da diese aber offensichtlich falsch ist (und weil wir ja so tun als wären beim Lamborghini keine Felgendateien dabei gewesen und zur Übung sowieso), löschen wir diese **Rim_Blurred.dds** nun.

Nun wiederholen wir den Vorgang zum erstellen von Texturen, um uns eine neue Rim_Blurred.psd zu machen (die machen wir ruhig auch in 512x512).

Wir beachten dabei, das es für diese Textur kein Drahtgitter gibt. Also speichern wir stattdessen unsere AO als .png mit dem entsprechenden Namen (**Rim_Blurred.png**)



Nun verpassen wir ihr dieselben Farbe und Werte für Deckkraft wie schon den Felgen (Grün, 70% Deckkraft für Farb- und AO Layer).



Und sind zufrieden mit uns....



Nun speichern wir unsere Rim_Blurred als .psd und als .dds und hätten die Felgen nun fertig bearbeitet.

Sollten wir also etwas anderes als die Karosserie bearbeiten, ist das überprüfen des Autos und seiner Zustände danach quasi immer eine Pflichtübung. Wir wollen schließlich vermeiden, dass später im Rennen bzw. beim Fahren etwas aus der Reihe tanzt. Es sieht schlicht blöd aus, wenn wir schicke goldene, grüne oder was auch immer, Felgen machen, aber sobald wir losfahren werden sie schwarz. Öffnen wir an unserem Auto z.B. Die Tür, sehen wir auch das alles, was nicht außen liegt, grau ist. Da die Türen selten offen sind, kann uns das stören, muss es aber nicht. Wollen wir das ändern müssten wir eine neue Textur für das Interieur machen usw. Bearbeiten wir die Scheiben unserer Scheinwerfer

sollten wir sichergehen, das unsere Scheinwerfer danach auch noch funktionieren. Dafür krame ich mal eben nochmal meinen Ferrari aus der Kiste.



Die original Scheinwerferscheiben des Ferrari sind Gelb. Da ich sie gerne in Wagenfarbe haben wollte gab es aber nicht nur den Farbton zu beachten, sondern natürlich auch, dass die Scheinwerfer nachher noch ihren Job tun.



Wenn wir es bei solchen dingen mit der Deckkraft oder dem Ton übertreiben, haben wir nachher keine Scheinwerfer mehr, sondern einfach nur "schwarzes Plastik". So sehen komplett schwarze Scheinwerfer zumindest aus. Dasselbe gilt natürlich auch, wenn wir unsere Scheiben tönen wollen. 100% Deckkraft ergibt eine Dunkelkammer, die man nur noch mit übernatürlichen Fähigkeiten über die Strecke bekommt. Haben wir also unsere Scheiben getönt, sollten wir die Kamera auch mal ins innere verfrachten (F1 wie im Spiel) und sehen ob wir noch was sehen. Bei solchen feinheiten müssen wir gelegentlich halt einfach etwas rumprobieren um das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

Zu guter letzt hilft aber auch hier nur, **Testen im Spielbetrieb!**

Haben wir z.B. unser Interieur bearbeitet kann es sonst schnell passieren, das unser Amaturenbrett **im Spiel** zu stark glänzt oder spiegelt und uns während der Fahrt behindert oder stört. Das können wir im Showroom so aber nicht nachbilden.

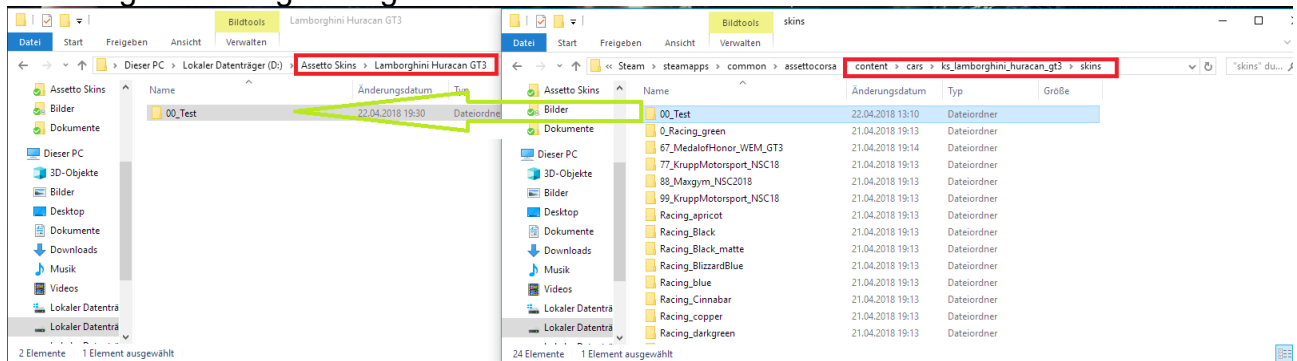
Nun da wir sogar unsere eigenen Texturen machen können, sind wir mit dem Painten soweit durch. Bleibt nur noch eins zu tun.....

7 – Aufräumen

Wenn wir fertig sind mit unserem Werk, kommen wir wieder zurück zu einer der ersten Regeln: **Ordnung ist das halbe Leben!**

Niemand mag zugemüllte Skin Ordner. Und zur Zeit befindet sich in unserem Ordner eine Menge unnötiger Datenmüll. **Dateien die weder vom Spiel noch von Veranstaltern benötigt werden.** Wenn wir unsere Skin versenden oder hochladen wollen haben wir also auch eine Menge unnötiger Daten die wir hoch- bzw. Andere Runterladen müssen. Also ran an den Speck, Ordnung machen.

Zuerst kopieren wir unseren gesamten Ordner "00_Test" in unseren Arbeitsplatzordner den wir ganz zu Beginn angelegt haben.



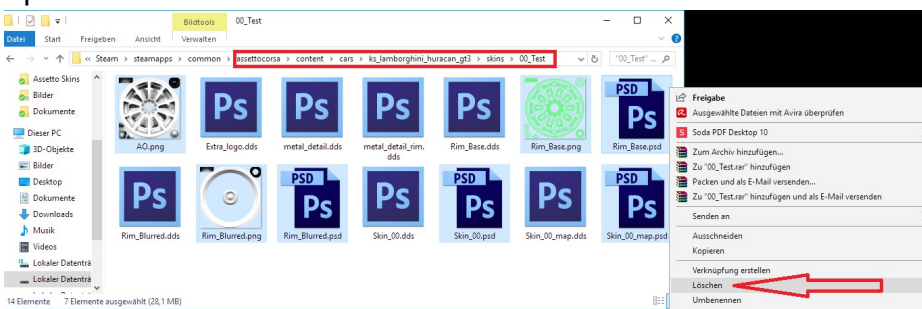
So gehen wir sicher, dass wir unsere bisherige Arbeit, sofort wieder griffbereit haben, sollten wir sie als Vorlage benutzen wollen oder einfach falls unsere Skin im content Ordner verloren geht oder gelöscht wird.

Nun gehen wir in unseren "00_Test" Ordner im Assetto Corsa Verzeichnis und löschen alles, was wir für das Spiel nicht brauchen, bzw. Alles was Assetto Corsa nicht braucht. Das beinhaltet schonmal **alle .psd Dateien**.

Sowie alle .png Dateien, die wir für Texturen erstellt haben.

Sodass im Ordner nur noch .dds Dateien oder .png Dateien sind die für das Auto benötigt werden. Dabei gehen wir auch direkt sicher, dass in **diesem Ordner zu jeder .psd auch eine entsprechende .dds/.png (falls benötigt) Datei vorhanden ist!**

Falls nicht können wir jetzt schnell nochmal die .psd öffnen und als entsprechende Datei speichern.

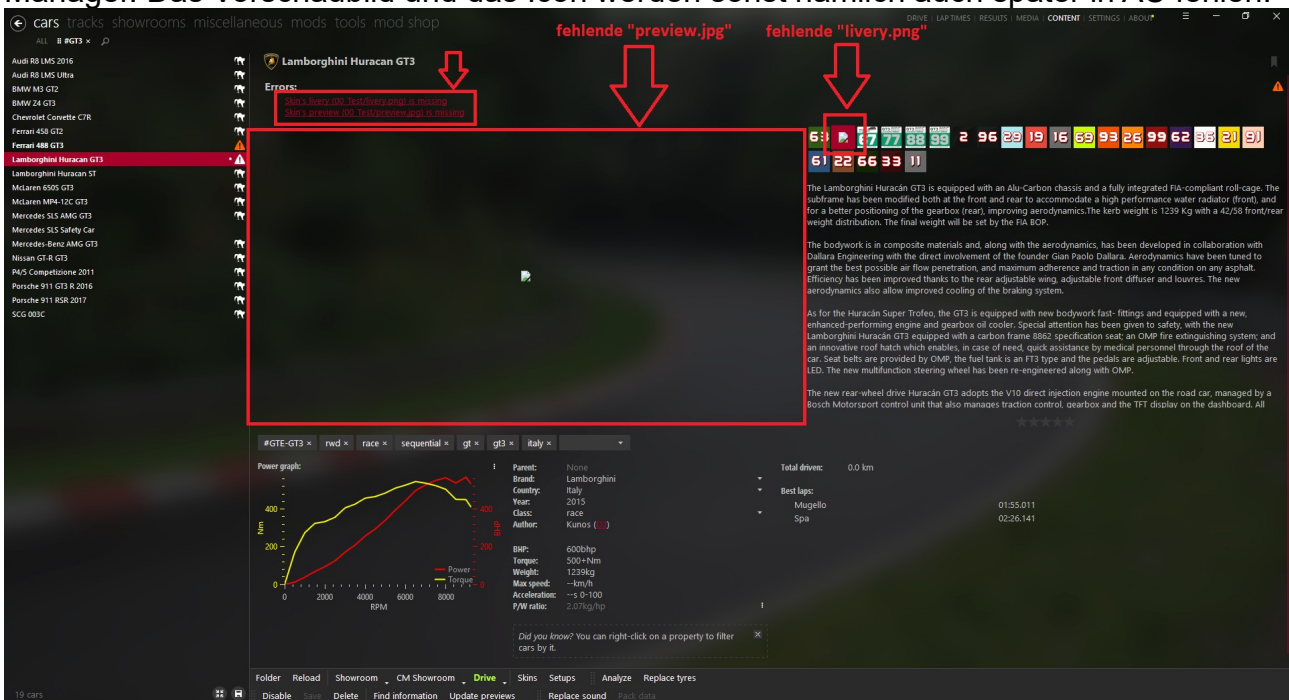


Wenn wir die unnötigen Dateien nun alle gelöscht haben, schalten wir im Showroom den "Skin editing mode" wieder aus und schauen uns unser Auto dabei an, ob noch alles so aussieht wie es soll. Wenn nicht haben wir wahrscheinlich eine .dds vergessen oder eine .png zuviel gelöscht.

"Gut das ich den gesamten Ordner vorher in meinen Arbeitsplatzordner kopiert habe, so komme ich ja jetzt einfach wieder an die nötigen Dateien!"

Das ist richtig Jimmy!

Wenn nun alles in Ordnung ist, kommen wir zu den fehlenden einträgen im Content Manager. Das Vorschaubild und das Icon werden sonst nämlich auch später in AC fehlen!

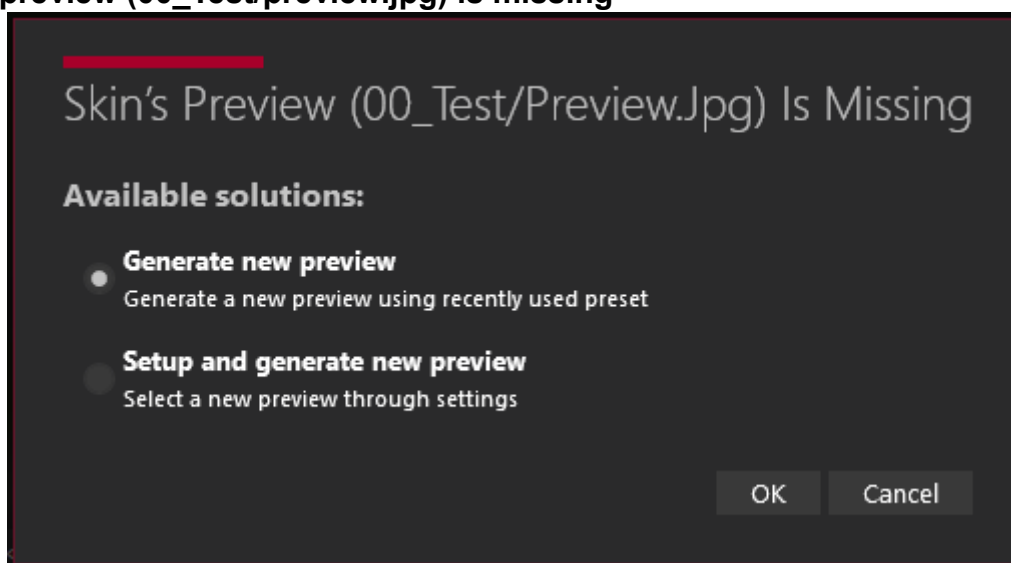


Der Content Manager weist uns im "Error" Feld schon darauf hin, was genau Fehlt.

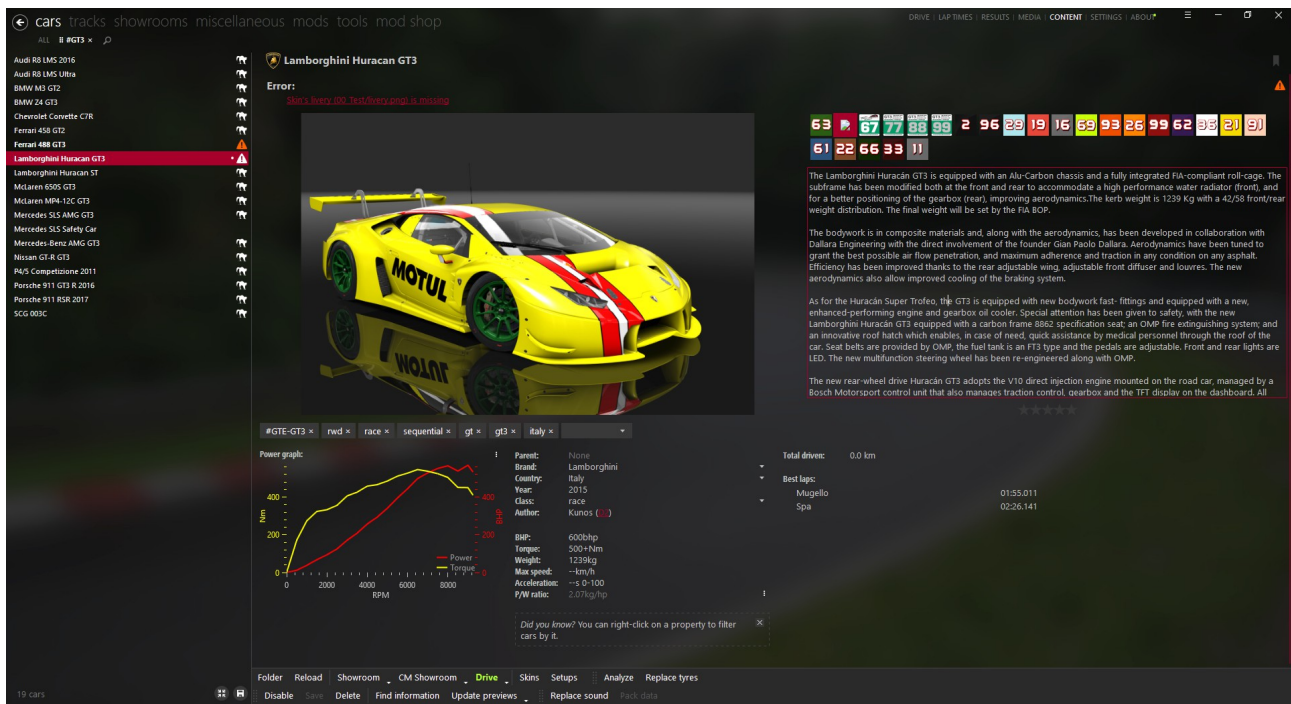
Fangen wir mit der Preview an

Dazu klicken wir einfach auf die Fehlermeldung des Content Managers:

"Skin's preview (00_Test/preview.jpg) is missing"



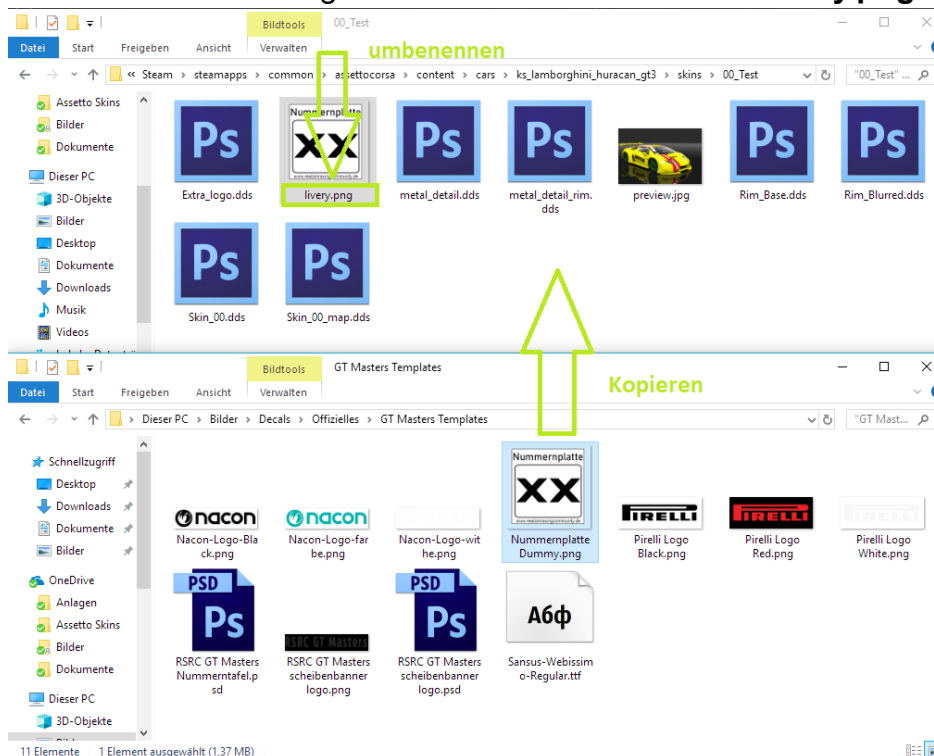
Es öffnet sich dieses Fenster. Wir lassen die Einstellungen so und klicken auf OK. Nach einer kurzen Bedenkzeit des Content Managers erscheint auch schon unsere Vorschau. Natürlich kann man auch die Setup funktion nutzen um alles genau zu bestimmen. Aber die Standardeinstellungen reichen eigentlich.

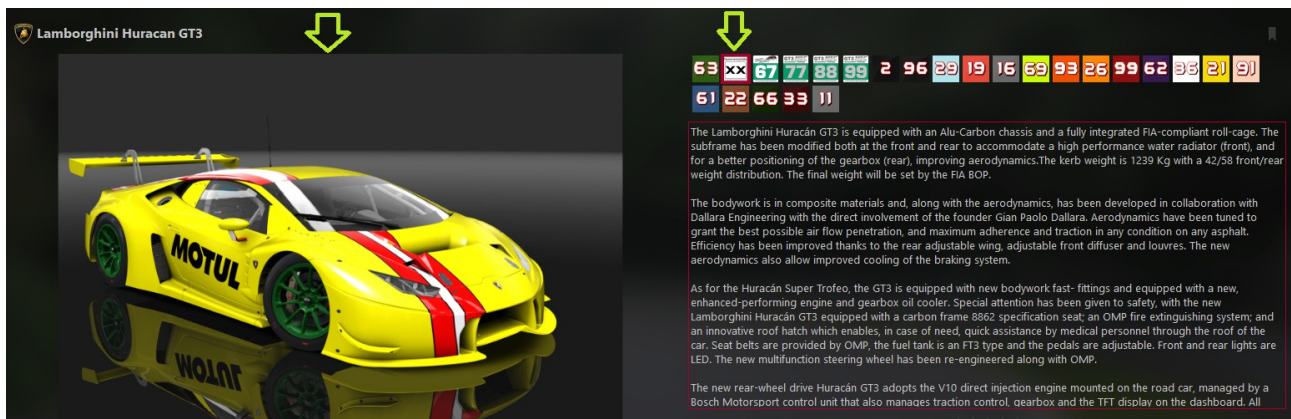


Nun zu unserer fehlenden "livery.png"

Wenn wir auf diese Fehlermeldung klicken, bekämen wir auch die Möglichkeit automatisch eine erstellen zu lassen. Doch das wollen wir in dem Falle nicht. Bei der **"livery.png"** sollte es sich im normalfall um die Nummernplatte auf dem Auto handeln. Üblicherweise also auch die Nummernplatte die ihr von Veranstaltungen bekommt. Dazu nehme ich aus Mangel an Alternativen nun aber einen Platzhalter zur Demonstration.

Üblicherweise erhalten wir ja vor einer Veranstaltung ein Template mit Sponsoren, Nummernplattenposition und eben Nummernplatten. Diese Nummernplatten haben in der Regel erstmal die #00 oder #99. Diese bearbeiten wir also erst zu unserer Startnummer und speichern sie dann als .png ab um sie auf das Auto zu befördern. Diese gespeicherte Nummernplatte, in meinem Fall nun die "Nummernplatte Dummy.png", kopieren wir in unseren Fahrzeugordner und nennen sie um in **"livery.png"**





Und siehe da, wir haben eine Skin fertig und keinen Saustall hinterlassen. Jeder der mit unserer Skin ab sofort zu tun hat, wird uns schonmal nicht direkt abgrundtief hassen.

Wenn wir unsere Skin nun an jemanden senden oder irgendwo hochladen wollen, packen wir einfach noch schnell den gesamten Ordner (der im "Cars" Verzeichnis) in eine .rar oder .zip und ab geht's

Das war auch schon das ganze Kapitel. Relativ kurz, ich weiß, aber wichtig.

An diesem Punkt bleibt mir eigentlich nur noch übrig, zu gratulieren. Ihr habt es bis hierher durchgehalten. Im grunde waren das alle "Lektionen" und Handgriffe die wir brauchen um Autos in AC zu painten.

Ab jetzt kommt im letzten Kapitel nur noch Dinge die meiner Meinung nach in keins der anderen Kapitel gepasst haben bzw. Die mir während dieses Kapitels dann noch einfallen.

Also auf zum letzten Kapitel (yay und so).

8 – Sonstiges

Deal with it!

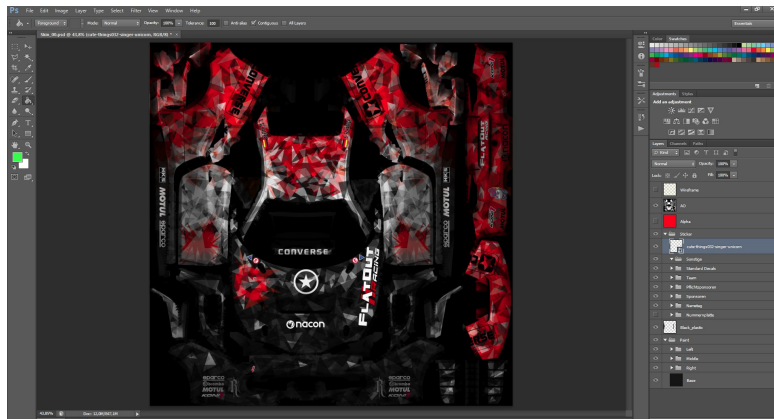
Wir müssen uns im klaren darüber sein, dass einige Dinge einfach nicht so funktionieren wie wir es gerne hätten. Weiße Felgen auf dem Lamborghini zum Beispiel. Der McLaren hat auch keine `metal_detail_rim.dds`, welchen Ton auch immer eine Farbe auf diesen Felgen hat, wir müssen damit leben. Ein Scheibenbanner auf dem Z4 gibt es auch nicht. Das sind alles Dinge, an denen ändern wir nichts und wir nehmen sie hin und arbeiten drumherum. Ist schade, aber ist leider so. Natürlich können wir erstmal versuchen ob wir nicht doch einen Weg finden. Bevor wir uns aber in den Wahnsinn treiben lassen, akzeptieren wir es aber vielleicht besser.

Vorhandene Skins in ein Template übernehmen.

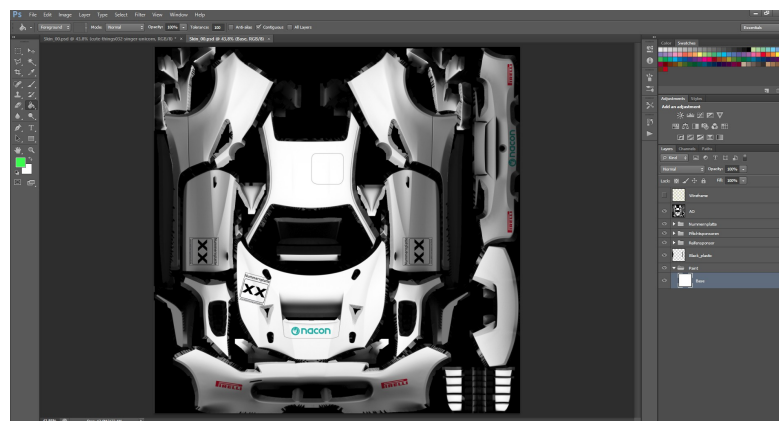
Früher oder später kommt die Zeit, da wollen wir eine unserer Skins, die wir für gut genug halten, dann doch mal in einem Event nutzen. Nun gibt es zu verschiedenen Events aber meist auch immer verschiedene Templates für die Autos. Müssen wir nur eine Nummernplatte auf unser Auto schmeißen, stellt das ja kein Problem dar. Sind in dem Template allerdings diverse Sponsoren, Nummernplatten, Beschriftungen und deren Position festgelegt, sitzen wir nun da mit unserer Skin und einem Template und fragen uns unter Umständen schonmal *"Wie bekomme ich die beiden nun zusammen? Muss ich das in dem Template jetzt alles nochmal neu machen? Oder versuche ich in meiner Skin alles auf die gleiche Position wie im Template zu schieben?"*

Aber nein Jimmy. Die folgende Methode funktioniert in beide Richtungen versteht sich. Entweder wir schieben unsere Skin ins Template oder wir schieben das Template in unsere Skin. Zur Demonstration schieben wir jetzt die Skin ins Template.

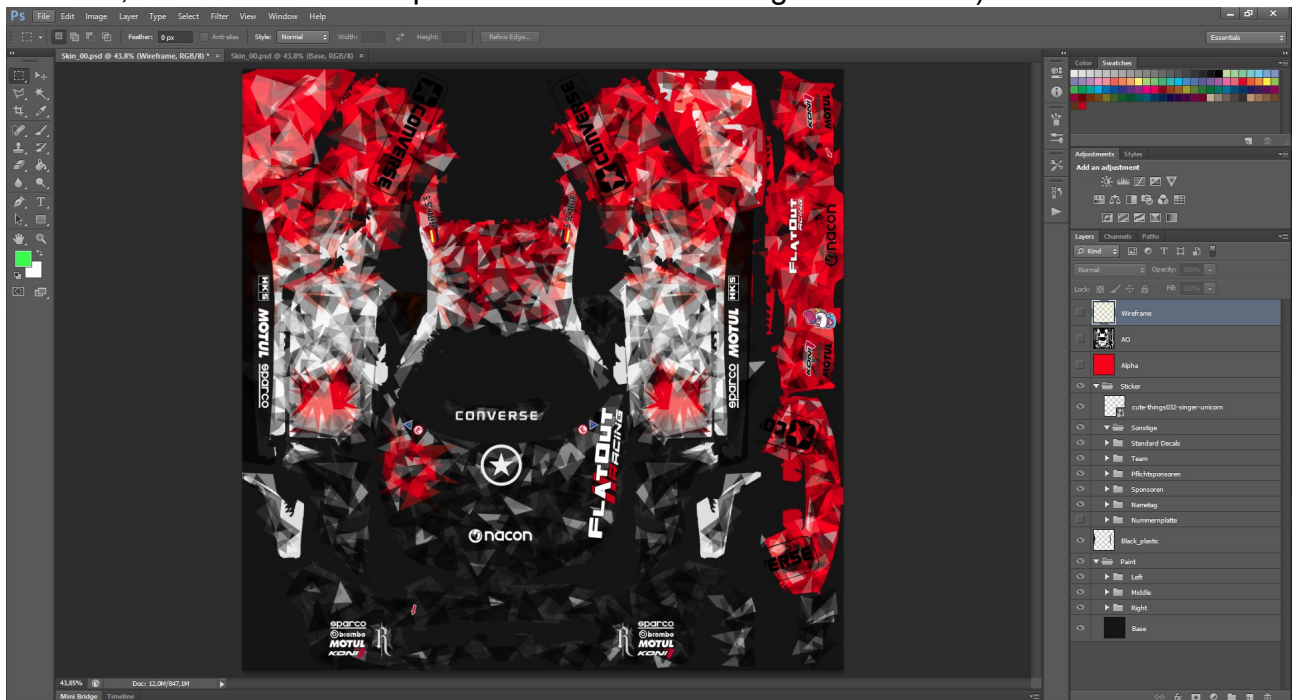
Skin:



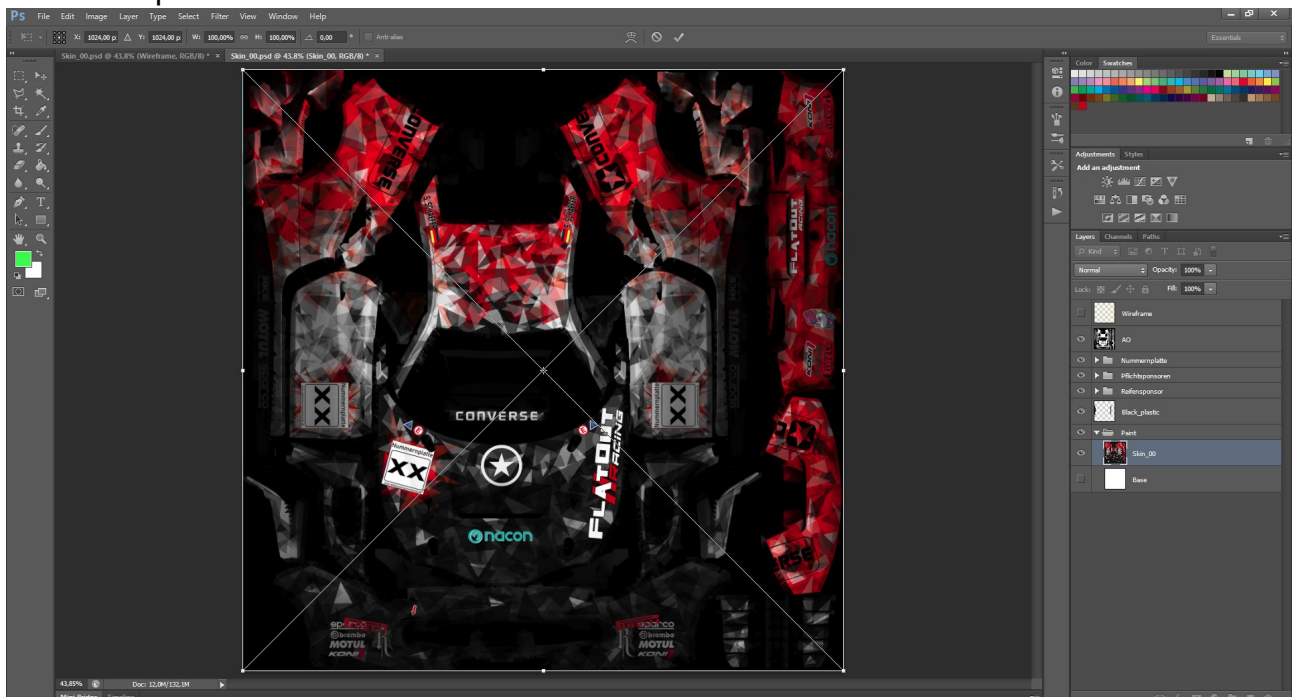
Event Template:



Wir blenden nun in unserer Skin einfach unseren AO Layer (und eventuelle Platzhalter) aus, so dass wir quasi ein Bild ohne Konturen erhalten. (sollten wir es andersherum machen, blenden wir im Template auch eventuelle Wagenfarben aus).



Jetzt speichern wir dieses Bild als .png Datei und ziehen es danach wie eine Grafik in unser Template.



Die Grafik noch zentrieren, Position bestätigen, Layer an die richtige Stelle und fertig. Sollten wir Überschneidungen zwischen den beiden entdecken, ändern wir das schnell in unserer Skin und wiederholen den Vorgang.

Versuch macht...kluch?!?

Einige dinge müssen wir halt einfach mal ausprobieren. Wir haben weiter oben gesehen, das es genau eine Textur für alle 4 Felgen gibt. Ob die für alle 4 passt, steht auf einem anderen Blatt. Wenn wir jede Speiche anders färben wollen, müssen wir das einfach mal probieren. Entweder wir haben glück und es geht, oder wir haben einen McLaren und unser Muster ist auf der nächsten Felge verdreht. Manche dinge befinden sich in der Photoshop Datei eventuell woander als erwartet (Hallo Cup Porsche). Wir wollen eventuell auch mal den Innenraum unseres Autos bemalen. Bei vielen dingen hilft nur probieren und experimentieren.

Never gonna give you up.

Unsere erste Skin wird nicht so, wie wir es erwartet haben. Uns geht eventuell mitten im Painten die Idee flöten. Uns verlässt die Muse. Wir bekommen das Muster auch im 3. Versuch nicht so hin, wie wir das gerne würden (Nochmal hallo Cup Porsche! :P). Oder der Tag ist einfach scheiße.

Nicht den Kopf in den Sand stecken. Nicht aufgeben. Vielleicht, wenn wir das mit dem Painten mal für 2 Tage pausieren, klappt es besser. Wenn nicht....da war doch noch die andere Idee die wir vielleicht hatten.

Fragen hilft!

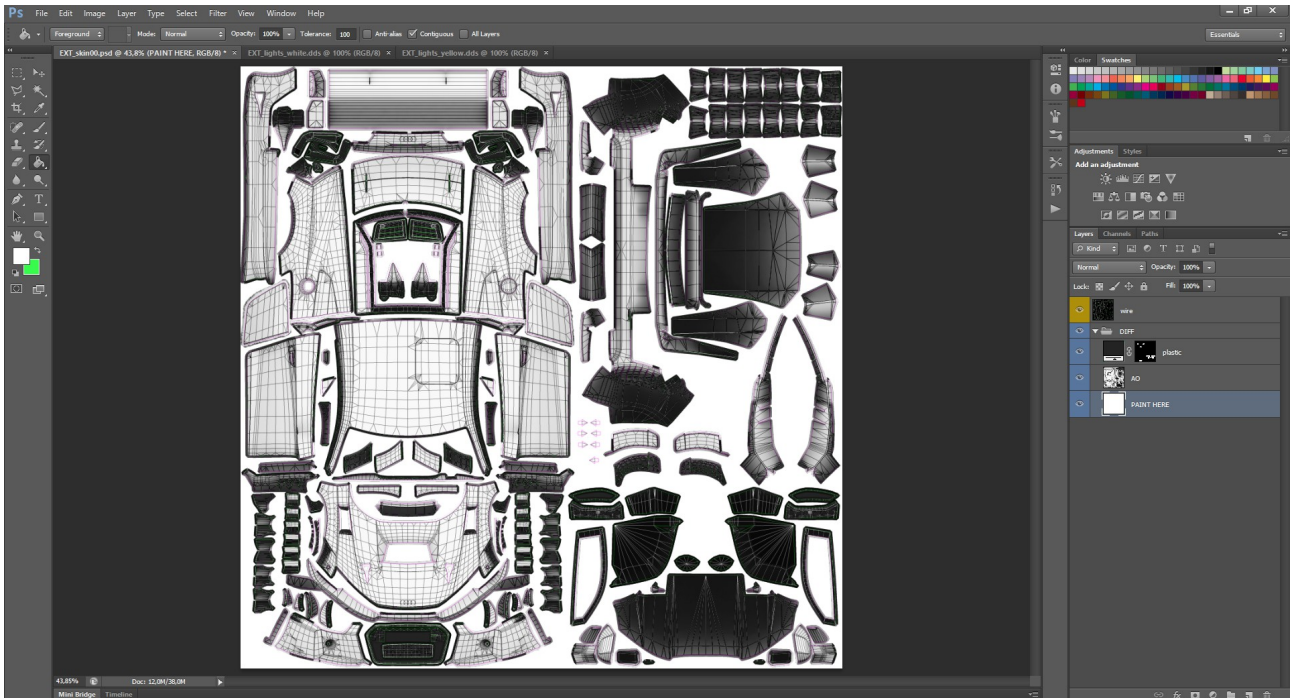
Wir werkeln uns einen ab, aber irgendwie will das alles nicht so. Wir wollen ja nicht aufgeben, aber.....! Wie zur Hölle soll das denn gehen?!?. Wenn wir nicht weiter wissen, gibt es da draußen sicher Leute, die sich mit dem Thema auch beschäftigen oder auskennen. Und irgendwann ist doch bestimmt mal einer von denen im TS. Oder wir könnten ihm schreiben. So oder so. Fragen hilft! Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Aber "sich still in sich rein ärgern" hat auch noch keinen hervorgebracht!

Du bist ja ein komisches Kerlchen....

Ab hier will ich nun auf die ein oder andere Eigenheit einiger Autos und ihrer Templates eingehen. Ich beschränke mich da nur auf die GT3 Modelle. Ich werde auch versuchen ein Auto pro Seite zu machen. Wenn wir bei jedem Auto zu sehr ins Detail gehen, sind wir auf seite 100 noch nicht fertig :P. Aber zumindest einen Überblick, das wir mit jedem Auto arbeiten können, sollte das Ziel dieses Abschnitts sein.

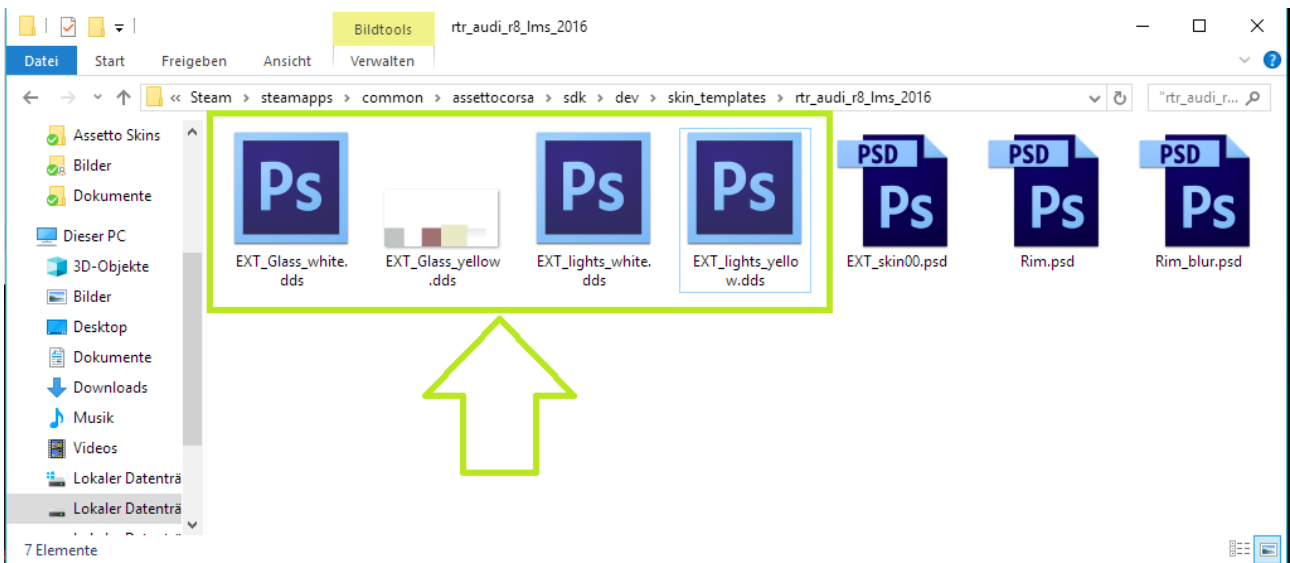
Da nun aber nicht mehr genug Platz auf der Seite ist, geht's auf der nächsten weiter.

Audi R8 LMS 2016



Zum Template des Audi R8 LMS 2016 gibt es eigentlich nichts besonderes zu sagen. Da es sich um eins der neuesten Autos handelt, ist das Template ordentlich und es lässt sich schön mit arbeiten.

Worauf wir beim Audi R8 LMS 2016 allerdings achten müssen.....



Diese 4 Dateien werden **in der Form** nicht für den Audi gebraucht. Kunos hat uns Optionen für die Scheinwerfer spendiert, aber niemandem was davon gesagt. Am Auto selbst gibt es nur die Texturen

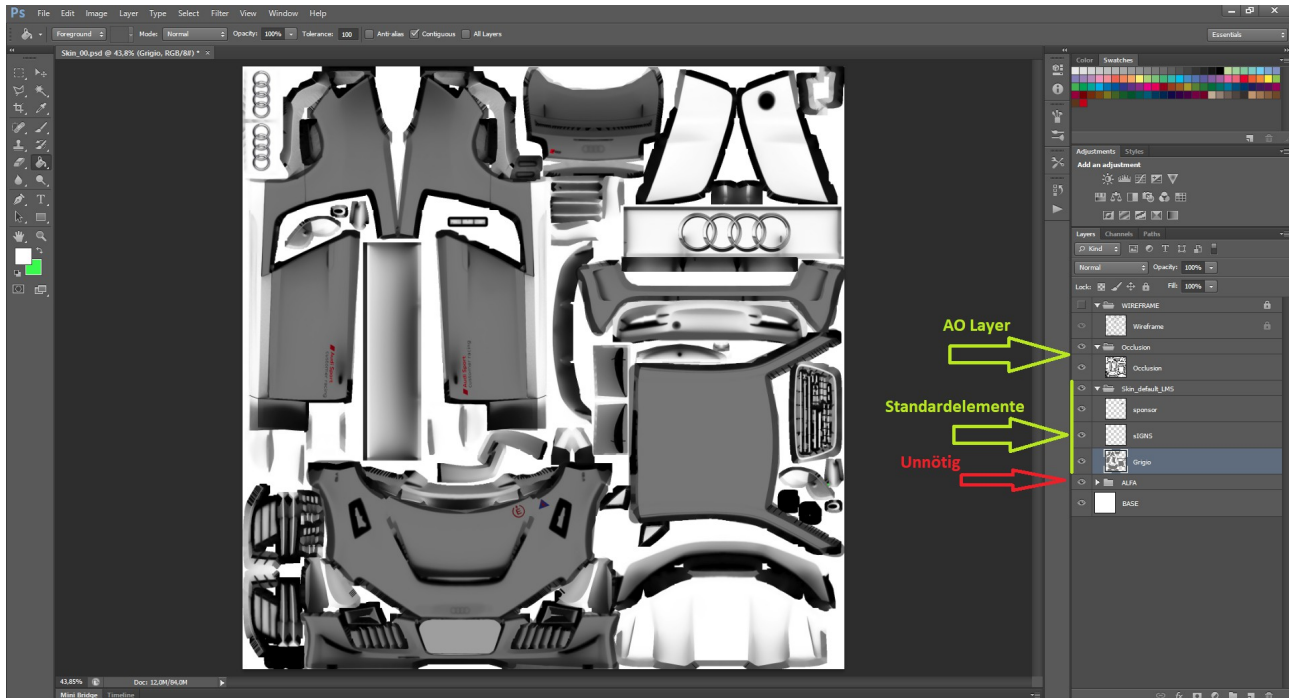
EXT_Glass.dds

und

EXT_lights.dds

der Zusatz "_white" und "_yellow" weist uns nur auf die Optionen hin. Nehmen wir bei beiden "_yellow"s das besagte "_yellow" aus dem Namen, haben wir gelbe Scheinwerfer. Nehmen wir hingegen bei den "_white"s das "_white" raus, haben wir weiße. Natürlich können wir auch von jedem eins nehmen für, weiße Scheinwerferscheiben und gelbe Lichter oder eben umgekehrt. Wir können natürlich auch drauf Pfeifen und uns unsere eigene EXT_Glass.dds und EXT_lights.dds machen

Audi R8 LMS Ultra

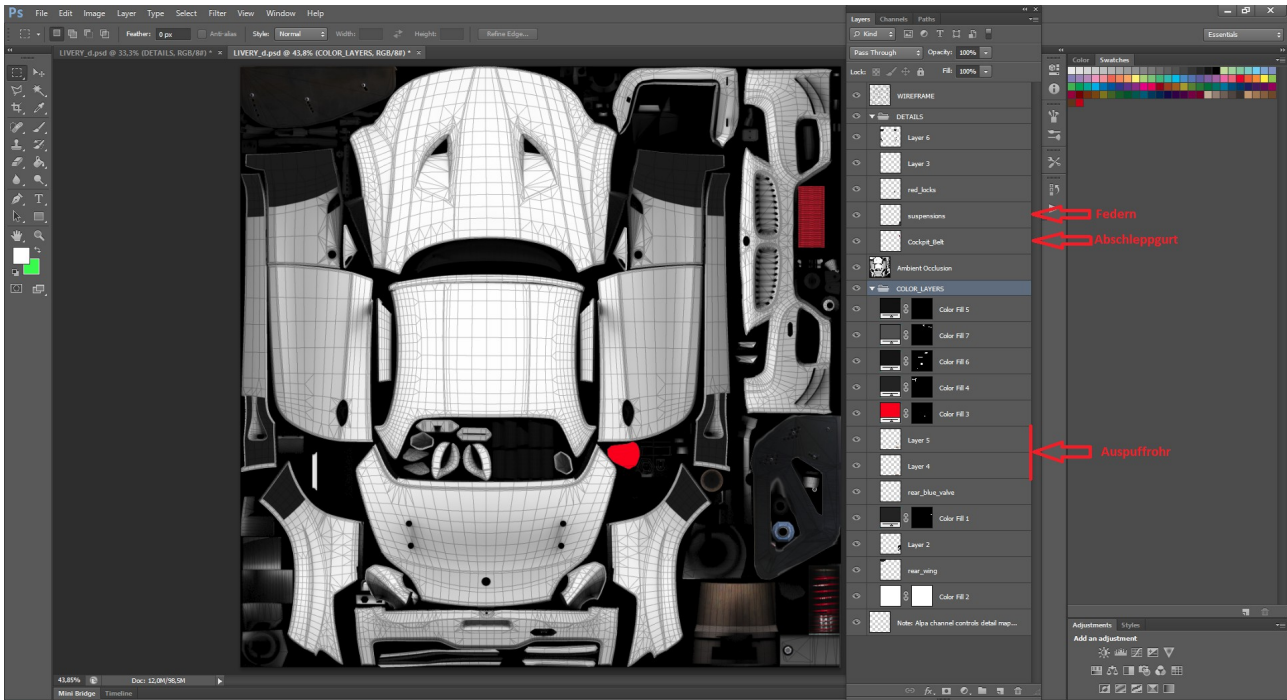


Beim Audi R8 LMS Ultra war man sich wohl noch uneins ob 3 Layer reichen oder ob man mit Layergruppen arbeitet. Hinter der Gruppe/Layer **Occlusion** verbirgt sich auf jeden Fall der **AO Layer**. Die Gruppe "**Skin_default_LMS**" enthält Elemente für die R8 LMS **Standard Skin**. Wir können sie also einfach ausblenden oder löschen. Es sei denn natürlich wir wollen Elemente davon behalten oder stehen auf riesige Audi embleme auf unserem Auto. Die **ALFA Gruppe** ist komplett nutzlos wenn wir keine Standard Skin machen und ab **BASE** geht das Painten eigentlich los. "**BASE**" wurde wohl später zu "**PAINT HERE**" da einige wohl trotzdem verwirrt waren.

Ansonsten gibt es zum Audi R8 LMS Ultra Template nichts wesentliches zu berichten.

Im Template Ordner sind die Texturen für die Felgen nur als .dds vorhanden. Sollten wir also die Felgen vernünftig bemalen wollen, sollten wir lieber eine eigene Textur machen. Da die Felgen in der .dds bereits schwarz sind, ist es umständlicher die in der .dds in eine andere Farbe zu bekommen, als sich eben eine neue Textur selbst zu machen. Dann haben wir wenigstens auch direkt ein Drahtgitter zur Verfügung.

BMW Z4 GT3

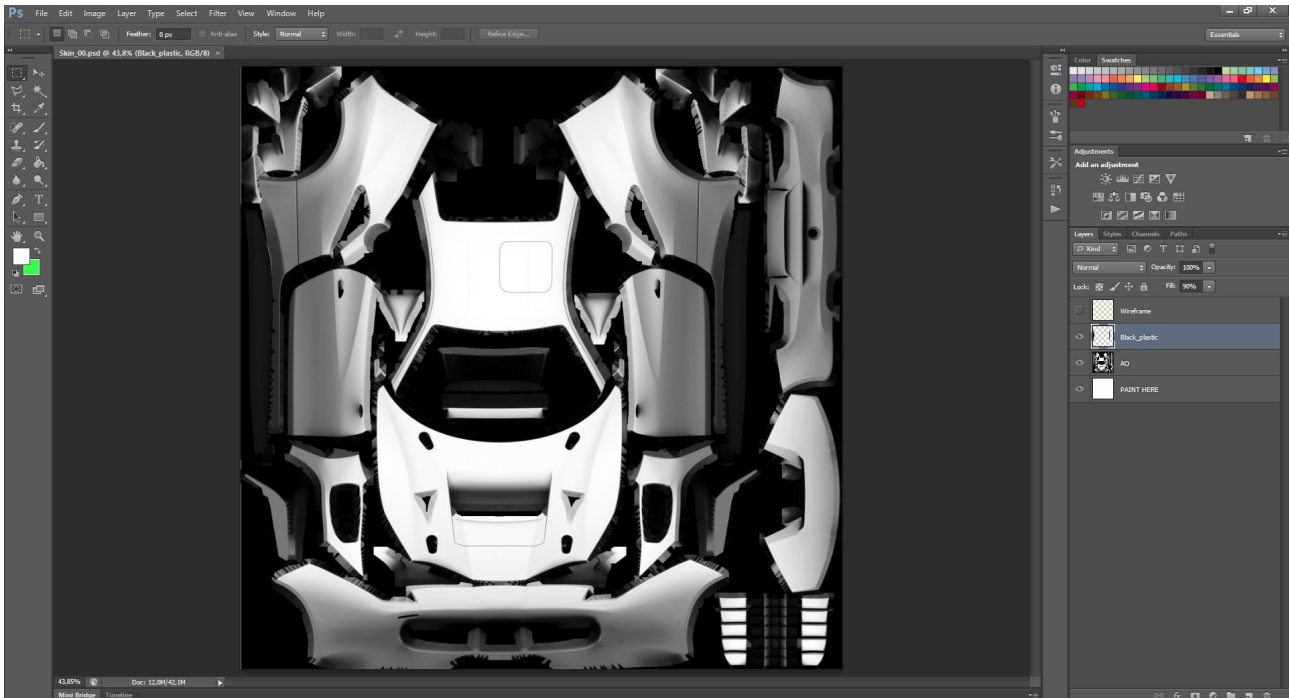


Der BMW Z4 GT3 ist, was das Template angeht, eine richtige Spaßkanone. Dröfl Layer und bei dem in oder anderen ist man sich nicht mal sicher ob er was tut. Zum einen ist in dem Template noch einiges an Klimbimm, der bei neueren Autos eine eigene Textur bekommen hat (Federn zum Beispiel). Zum anderen sind bis auf die, im Bild markierten Layer, alle anderen als mehr oder weniger optional anzusehen. Und selbst die markierten Layer sind.....wenn ihr halt ein grünes Auspuffrohr und gelbe Federn wollt, ist ja auch mehr so euer ding.

Ab dem Layer "Color Fill 2" geht auf jeden Fall das normale Painten los (Ist quasi das "PAINT HERE" des BMW. Was ihr davor oder danach ausblendet oder löscht ist eurer Experimentierfreudigkeit überlassen.

Die Felgen sind auch beim BMW nur als .dds im Template Ordner, hier gilt also dasselbe, was ich schon zum Audi R8 LMS Ultra geschrieben hab. Lieber gleich ne neue Textur gemacht statt in der .dds rumfriemeln

Ferrari 488 GT3



Das Template des Ferrari 488 GT3 ist eher unkompliziert und angenehm zu bearbeiten. Bis auf die Plastik Schweller gibt es hier nichts besonderes zu sehen. Beim Ferrari steckt der Teufel eher in anderen Details. Die **metal_detail.dds** ist beim Ferrari rot. Wenn wir das nicht ändern haben wir nur die Option für Schwarz oder Rot als Wagenfarbe. Wir sollten die metal_detail.dds also erstmal weiß oder hellgrau machen (siehe oben).

Die **MAT_Metal_Rims.dds** (Felgenmaterial) ist Gold. Anders als bei anderen Autos, bestimmt diese Textur aber auch die Farbe der Felgen, wenn diese sich drehen. Wir sollten die MAT_Metal_Rims.dds also direkt in der gewünschten Felgenfarbe einfärben. Wollen wir vorne und hinten unterschiedliche Farben, ist die MAT_Metal_Rims.dds quasi in der Mitte geteilt. Links sind die vorderen Felgen, rechts die hinteren. Im Bild unten also Vorne: Rot, Hinten: Schwarz



Der Ferrari hat für Flügel und Spiegelsponsoren eine separate Textur, die wie beim Lamborghini (die 63 und die Streifen) über den anderen liegt. Die **EXTRA_Sponsors.dds**.

Sollten uns die Original gelben Scheinwerfer nicht gefallen müssen wir die **EXT_Glass.dds** ändern.

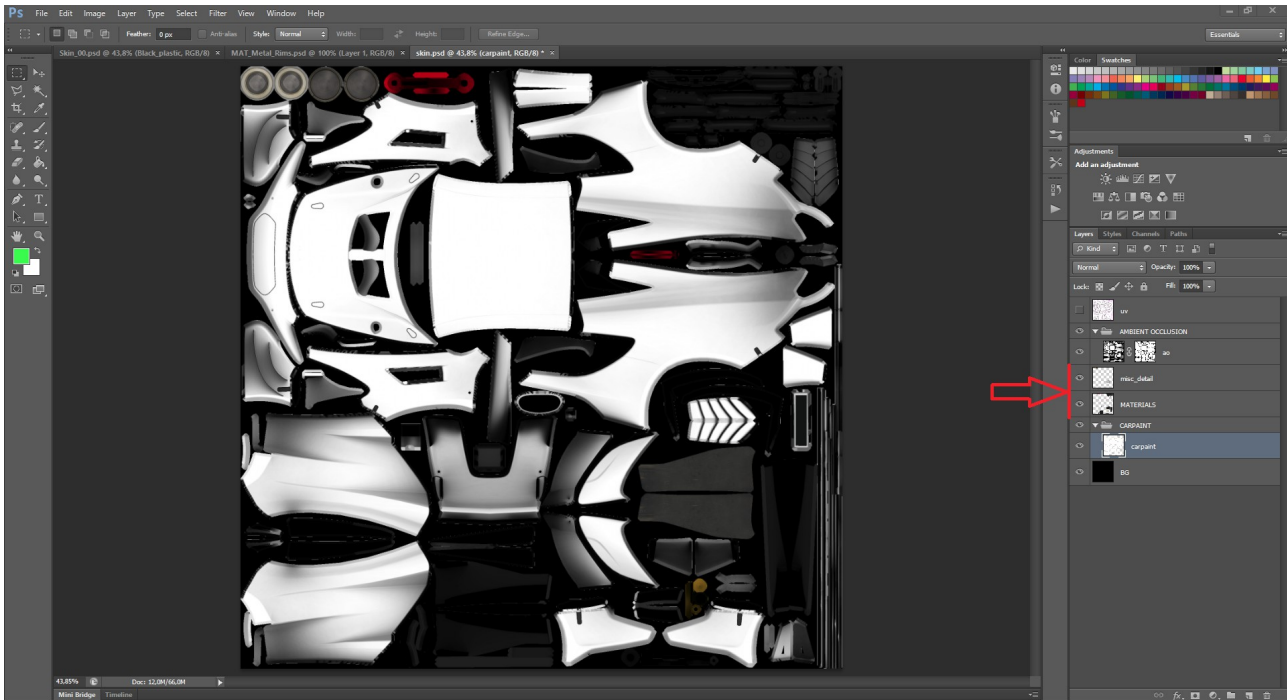
EXT_Glass_sponsors.dds ist für das Scheibenbanner

EXT_Carbon_Extractor.dds ist für sämtliche Carbon teile am Auto

EXT_Calipers_HUB.dds ist für die Bremssättel

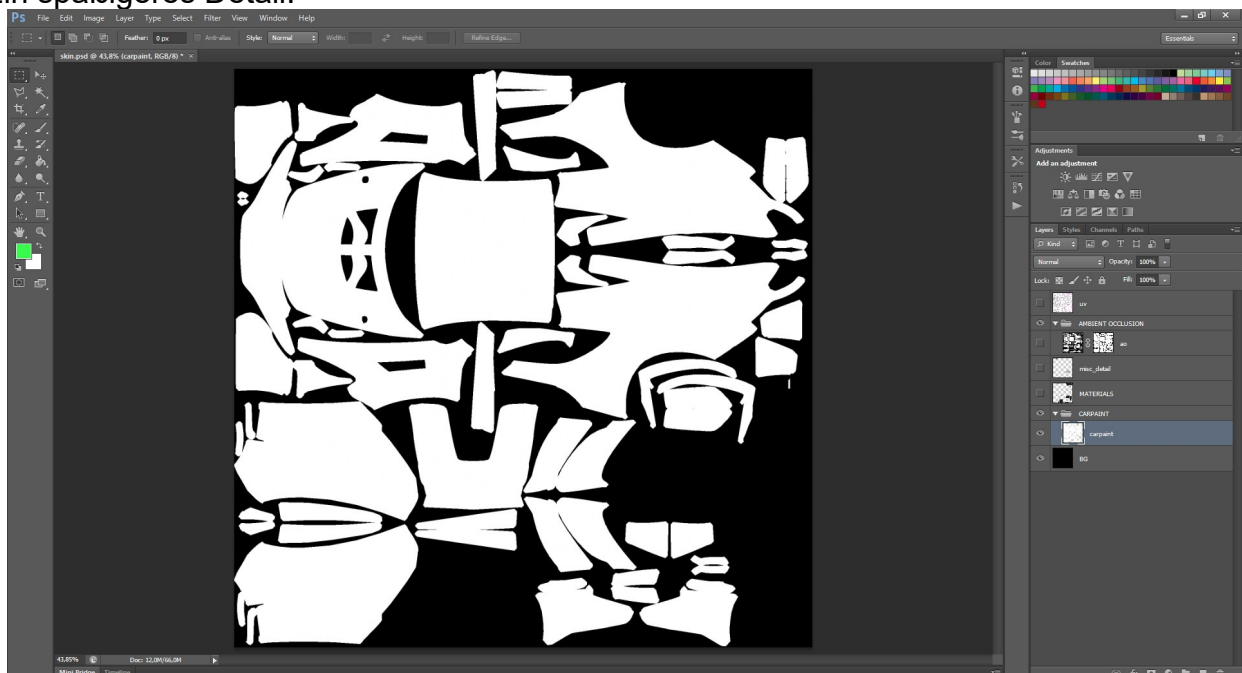
Das angenehme am Ferrari ist, das im Template Ordner sämtliche .PSD zu diesen Texturen vorhanden sind. Leider fehlen die .psd für die Felgen, aber das sollte ab diesem Punkt ja auch kein problem mehr sein.

McLaren 650S & MP412C GT3



Das Template des McLaren 650S & MP412C GT3 ist weitestgehend unspektakulär. Wie schon der Audi und der BMW hat auch der McLaren 2 Layer für diverse Details am Auto. Wofür genau und ob ihr sie wollt könnt ihr durch ausprobieren selbst herausfinden. Zusätzlich hat der McLaren im Template noch einen Hintergrund Layer (**BG**). Wer ihn braucht, lässt ihn, wer nicht der nicht.

Ein spaßigeres Detail:



irgendwer hielt es für sinnvoll den Farblayer auf die Autoteile zu beschneiden. Da ich das Painten (großer Flächen) so eher umständlich finde, lösche ich meist den "**Carpaint**" layer und mache mir einen neuen, durchgehenden Layer. Aber auch das ist Geschmackssache. Ansonsten hat der McLaren nur eine Textur für Felgen. Er hat auch keine metal_detail oder Alpha Map für Felgen. Heißt, egal welcher Farbton nachher auf den Felgen herauskommt, wir müssen damit leben. Knallige Farben sind auf den Felgen des McLaren schonmal nicht möglich. Ansonsten toben wir uns beim McLaren in der "**Carpaint**" Layergruppe bzw. Über dem "BG" Layer aus.

Mercedes SLS AMG GT3



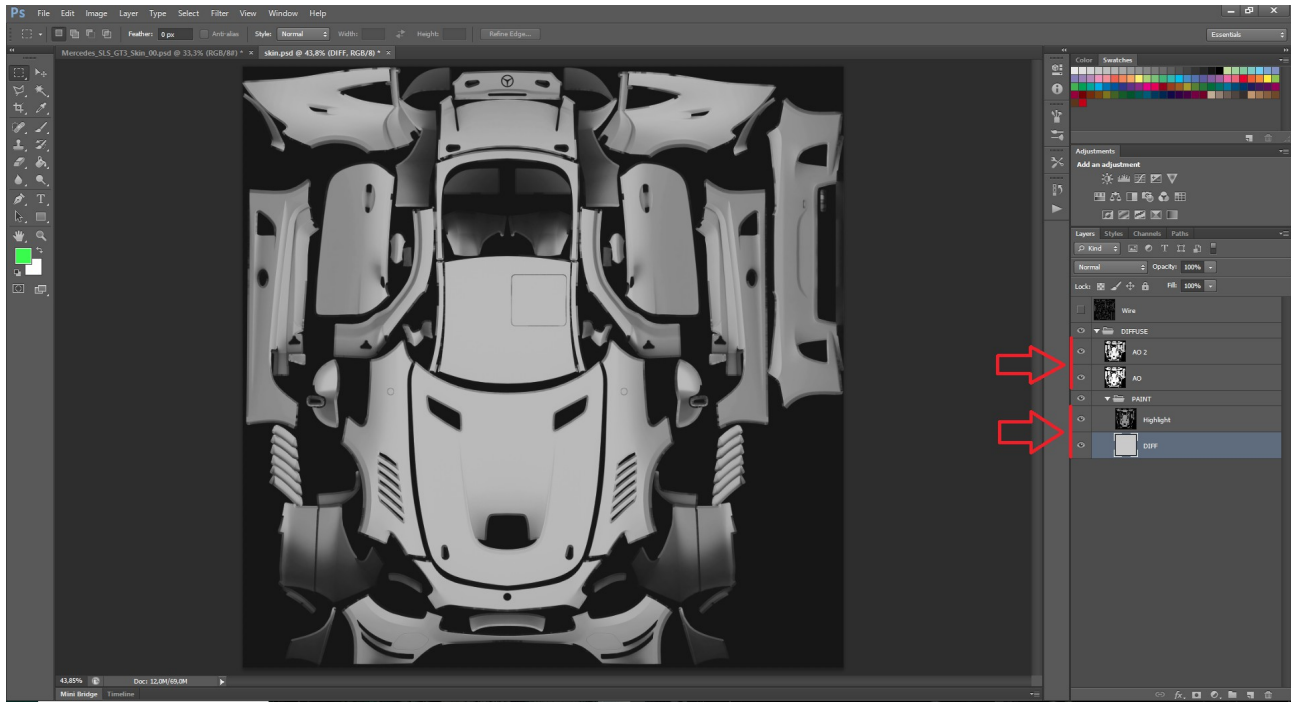
Neben dem umständlichen Skin Namen wurde auch beim Mercedes SLS AMG GT3 der Layer für die Farbe vergessen, wie beim Lamborghini. Zum loslegen müssen wir also erst einen Layer unter der Layergruppe "**Ambient Occlusion**" einfügen. **NICHT IN DER GRUPPE, UNTER DER GRUPPE!**

"Layer 0" in der Layergruppe "Ambient Occlusion" ist unser AO Layer.
Ansonsten ist der SLS AMG recht unkompliziert.

Auch hier gibt es im Template Ordner nur .dds Dateien. Auch hier, wie schon zuvor, neue Textur machen, statt in der .dds rumzumurksen.

Da der SLS AMG auch eher zu den älteren Autos gehört, ist auch dieser Template Ordner recht spärlich bestückt. Aber das sollte auch hier wieder kein Problem für uns darstellen.

Mercedes-Benz AMG GT3



Der Mercedes-Benz AMG GT4 zeigt auch mal wieder schön wie uneins man sich bei Kunos war, wie so ein Template auszusehen hat.

2 AO Layer

2 Farb Layer

Unnötig umständliche Texturnamen

Zum Painten benötigen wir beide AO Layer, was also für einen AO Layer gilt, gilt auch für 2. Einfach unverändert lassen.

Den "**Highlight**" Layer sollten wir auch ausgeblendet lassen und ignorieren. Wenn wir ihn ausblenden, gehen drastisch Details und Konturen des Autos flöten.

Der "**DIFF**" Layer ist unser "**PAINT HERE**" Layer. Ab hier fangen wir mit dem Painten an. In der Template_Wing.psd befinden sich die Kunststoff/Carbon Teile des Autos.

Ansonsten wie schon bei den anderen Autos, der Ordner ist spärlich bestückt, was aber kein problem ist.

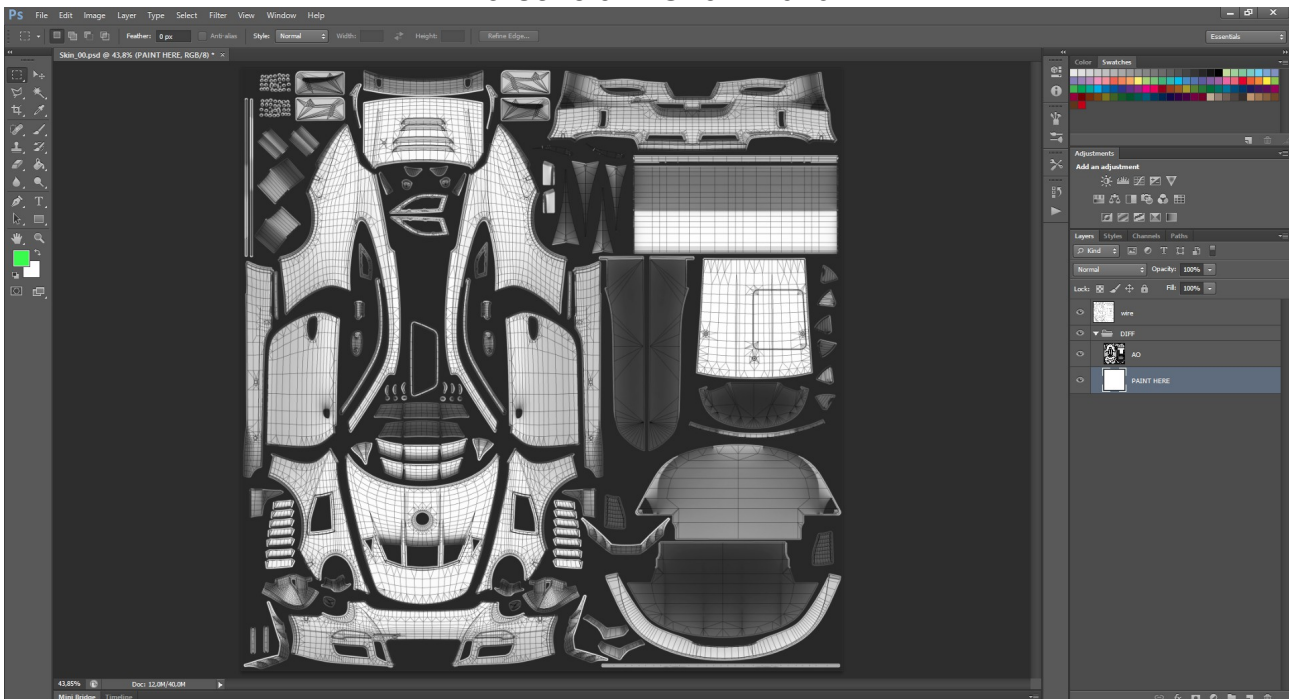
Und die Felgen sind auch wieder nur als .dds vorhanden, also selber machen, würd ich sagen.

Nissan GT-R GT3



Auch beim Nissan GT-R GT3 wurde der Layer für die Farbe vergessen. Wir fügen also einen neuen Layer unter dem AO Layer (Ambien Occlusion) ein und können quasi direkt mit dem Painten beginnen. Auch hier sind relativ wenige Templates im Ordner und die Felgen wieder nur als .dds vorhanden. Ansonsten ist der Nissan GT-R GT3 recht unkompliziert in der Handhabung.

Porsche 911 GT3 R 2016



Da er ein neueres Auto ist, ist auch der Porsche 911 GT3 R 2016 relativ unkompliziert und nachvollziehbar aufgebaut. Es gibt leider keine Textur für die Felgen aber das ist für uns ja nun auch kein Problem mehr.

SCG 003



Auch der Glickenhaus ist unkompliziert.

"Layer 1" ist der Layer bei dem wir loslegen.

Alles zusätzliche ist nur als .dds vorhanden machen wir also eventuell, wenn gebraucht, lieber selber neu.

Und ansonsten gibt es zum Glickenhaus nicht viel zu sagen.

Und so zerbröselt der Keks nunmal.

An diesem Punkt ist der Leitfaden wohl zu ende.

Ich hoffe er hat dir/euch/uns weitergeholfen und ich wünsche frohes Painten.

Ende