multilayer shading + ambient fake shadows +dirtmapGeschrieben von mikeae1 - 25.05.2020 21:11_____________________________________Guten Tag,
da ich einige bis viele Tracks seit Jahren Ã¼berarbeite, finde ich die Arbeit von Dumeklemmer (?) auÃŸerordentlich, bsp: Mugello GP.
Hier den kompletten Terrain Ã¼berarbeiten und wie es Simbin meist getan hat mit einer Multitextur Ã¼berziehen, kann mir jemand behilflich sein, da bei mir die "Textur-size" der Terrains nicht passen, mÃ¼sste ich eine gesamte Terrain.gmt Datei im Gesamten Ã¼bergeben, so dass jemand mit 3dsmax z.b. eine Textur "Ã¼berzieht".
Die Schatten, Dirt Maps etc. gestalte ich dann gerne mÃ¼hsehlig alleine mit Photoshop gimp o.s.Ã¤..
Danke sehr fÃ¼r eine Info.==Re:multilayer shading + ambient fake shadows +dirtmapGeschrieben von ****JB**** - 26.05.2020 01:53_____________________________________:whistle:Aw: multilayer shading + ambient fake shadows +dirtmapGeschrieben von mikeae1 - 27.05.2020 13:36In my opinion everybody, who works with Multi-Texture on Terrains unterstand it,
German - English - or other Language isnt important.

Vielleicht habe ich mal GlÃ¼ck, dass sich jemand der Erfahrenen Modder mal "bereit erklÃ¤rt" zu antworten.
Als Software dazu ist 3dsimed ungeeignet (zunmindest meine Erfahrung)
3ds-max sollte beim "TexturÃ¼berzug" helfen, genauso wie bei der Multiplikation der Polygon-Anzahl (Kurven z.b.)
Ich stelle die Gesamten Terrain-Model-Dateien zur VerfÃ¼gung. die Texturen und die Terrain - Shadow - Textur.
Danke sehr==Aw: multilayer shading + ambient fake shadows +dirtmapGeschrieben von Nobody - 27.05.2020 15:29_____________________________________Soweit ich weiÃŸ lesen hier nicht viele Modder.
Du kannst versuchen deine Frage direkt an den derDumeklemmer zu stellen. Dann halt per PM. Hier Ã¼bersieht man schon mal was.
Oder versuch dein GlÃ¼ck mal im TS.
Aber nicht zu viel fragen. Der Uwe muÃŸ erst mal Le Mans zusammenstricken.B)==Re:multilayer shading + ambient fake shadows +dirtmapGeschrieben von ****JB**** - 27.05.2020 17:17_____________________________________:dance:Aw: multilayer shading + ambient fake shadows +dirtmapGeschrieben von mikeae1 - 28.05.2020 14:55Danke sehr nobody,
ja es fragen stets viele an und wollen etwas, ich werde mal den Kontakt aufbauen (TS ?)

Noch alles Gute wÃ¼nsche ich !==Aw: multilayer shading + ambient fake shadows +dirtmapGeschrieben von Lahme Ente - 28.05.2020 16:44_____________________________________mikeae1 schrieb:
Danke sehr nobody,
ja es fragen stets viele an und wollen etwas, ich werde mal den Kontakt aufbauen (TS ?)

Noch alles Gute wÃ¼nsche ich !
Teamspeak B)
Ente==Aw: multilayer shading + ambient fake shadows +dirtmapGeschrieben von mikeae1 - 06.03.2022 19:16_____________________________________Vielleicht kommt ja mal etwas,

mit dem BTB z.b. kann ja jemand die Terrain-Dateien, die ich zur VerfÃ¼gung stellen,
mit einer "Satelliten-Textur" beschmieren :) ,
ich hoffe, dass das die Modder verstehen,
ich geben von der Draufsicht die Gesamten Terrain, Gras, Wald, nicht befahrbare Strecken etc. alles gmts mit einer trk-datei
und alle Polygone erhalten eine Gesamte Textur, diese Ambient-shadow-textur,

wÃ¼rde mich Ã¼ber einen Support freuen,
danke sehr==Aw: multilayer shading + ambient fake shadows +dirtmapGeschrieben von Schmiddy - 12.03.2022 02:13_____________________________________Ich versteh es leider nicht, macht auch nichts.
Schreib mir mal ne PM, mit Infos wie wir das mÃ¼ndlich besprechen kÃ¶nnen.

Ich kenne mich mit Strecken nicht aus, aber mit 3ds Max und ich kannte mich mal mit Autos in GTR2 aus.
Wenn es nicht zu viel Arbeit ist kann ich dir vielleicht helfen oder dir Sachen erklÃ¤ren.

Send me a PM, so we can talk about it. Writing will take too much time. MAYBE I can help or explain some things about 3D modeling.
Most of the time people have wrong expectations of CGI, so it would be most important to see if that is the case here.==
Forum - KÃ¶lschbierbude - Pilsierbude - Dein freundlicher GTR2-ServerFireBoard-Forum-Version: 1.0.4Generiert: 5 May, 2024, 13:32